

CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Simone Belli, Wladimir Chávez Vaca, Celia Corral Cañas, Elsa García Sánchez, Beatriz Leal Riesco, Antonio Martínez Arboleda, Marisa Martínez Pérsico, Alessandro Mistrorigo, Rafael Pontes Velasco, Pau Damià Riera Muñoz, Carlos Santos Carretero y Adrian Nathan West.



PALABRAS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar [las normas de publicación en la web](#).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo

Juan Carlos Cruz Suárez

Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake | University of California - Davis (EE. UU.)

Fernando Broncano Rodríguez | Universidad Carlos III (España)

José María Izquierdo | Universitetet i Oslo (Noruega)

Hans Lauge Hansen | Aarhus Universitet (Dinamarca)

José Manuel Lucía Megías | Universidad Complutense de Madrid (España)

Francisca Noguero Jiménez | Universidad de Salamanca (España)

Elide Pittarello | Università Ca' Foscari Venezia (Italia)

Fernando Rodríguez de la Flor Adánez | Universidad de Salamanca (España)

Pedro G. Serra | Universidade da Coimbra (Portugal)

Remedios Zafra | Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal | Universidad de Salamanca (España)

Jiří Chalupa | Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa)

Wladimir Alfredo Chávez | Høgskolen i Østfold (Noruega)

Sebastièn Doubinsky | Aarhus Universitet (Dinamarca)

Daniel Esparza Ruiz | Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa)

Charles Ess | Aarhus Universitet (Dinamarca)

Fabio de la Flor | Editorial Delirio (España)

Pablo Grandío Portabales | Vandal.net (España)

Claudia Jünke | Universität Bonn (Alemania)

Malgorzata Kolankowska | Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia)

Sae Oshima | Aarhus Universitet (Dinamarca)

Beatriz Leal Riesco | Investigadora independiente (EE. UU.)

Macarena Mey Rodríguez | ESNE/Universidad Camilo José Cela (España)

Pepa Novell | Queen's University (Canadá)

José Manuel Ruiz Martínez | Universidad de Granada (España)

Gema Pérez-Sánchez | University of Miami (EE. UU.)

Olivia Petrescu | Universitatea Babeș-Bolyai (Rumanía)

Pau Damián Riera Muñoz | Músico independiente (España)

Fredrik Sörstad | Universidad de Medellín (Colombia)

Bohdan Ulašin | Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported](#).

Diseño del logo: Ramón Varela | Ilustración de portada: Ramón Varela

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 5

Artículos de investigación: Caracteres

- **The Eviction of the Human from Human Interest: The Case of Mechanically Generated Text and Textual Analysis.** DE ADRIAN NATHAN WEST, PÁG. 11
- **What Is #occupymainstream?** DE SIMONE BELL, PÁG. 23
- **Blog y ciberidentidad. El caso de *Séptima madrugada* (2007).** DE WLADIMIR CHÁVEZ VACA, PÁG. 36
- **Los “juglares electrónicos” y la novísima narrativa hispanoamericana.** DE MARISA MARTÍNEZ PÉRSICO, PÁG. 48
- **Dogos. El camino místico de Antonio Portela.** DE ELSA GARCÍA SÁNCHEZ Y RAFAEL PONTES VELASCO, PÁG. 67
- **El tacto de la poesía: *P.o.E.M.M.*, de Jason Edward Lewis.** DE CELIA CORRAL CAÑAS, PÁG. 96
- **Liberation in OpenLIVES Critical Pedagogy: “empowerability” and critical action.** DE ANTONIO MARTÍNEZ ARBOLEDA, PÁG. 112

Reseñas

- ***El kit de la lucha en internet*, de Margarita Padilla.** POR CARLOS SANTOS CARRETERO, PÁG. 129
- ***En-línea. Leer y escribir en la red*, de Daniel Cassany.** POR CELIA CORRAL CAÑAS, PÁG. 139
- ***Signal and Noise. Media, Infrastructure, and Urban Culture in Nigeria*, de Brian Larkin.** POR BEATRIZ LEAL RIESCO, PÁG. 144

Artículos de divulgación: Intersecciones

- **Manuel Vázquez Montalbán leyendo sus poemas: cuerpo y voz, escritura y autoría.** DE ALESSANDRO MISTRORIGO, PÁG. 154
- **Narrativa, música y transmedia en *Nier*: hacia una nueva obra de arte total.** DE PAU DAMIÀ RIERA MUÑOZ, PÁG. 169

Sobre los autores, PÁG. 187



Artículos de investigación:

Caracteres

Investigaciones en torno a las disciplinas
que componen las Humanidades Digitales.
Los artículos son sometidos a arbitraje doble con sistema de doble ciego.

Research regarding the disciplines
that comprise the Digital Humanities.
Articles are double peer reviews with a double-blind system.

El tacto de la poesía: *P.o.E.M.M.*, de Jason Edward Lewis

Touch of Poetry: Jason Edward Lewis' *P.o.E.M.M.*

Celia Corral Cañas (Universidad de Salamanca)

Artículo recibido: 28-2-2013 | Artículo aceptado: 15-04-2013

ABSTRACT: The proposal of Jason Edward Lewis about tactile poetry means an innovation in the poetic field: it generates a new attitude in the reader, which is based on a continuous and required interaction. It adopts a playful and multimedia nature, and it achieves the harmony between aesthetic mechanisms and the topic itself. Under these qualities, it is originated the poetic nature of a genuine, original and outstanding creation, successfully located in the cultural paradigm of our times.

RESUMEN: La propuesta de poesía táctil de Jason Edward Lewis supone una innovación en el ámbito poético: genera una nueva actitud en el lector, fundamentada en una interacción continua y necesaria, adopta un carácter lúdico y multimedia, y logra una armonía entre las herramientas formales y la temática abordada. Todas estas cualidades derivan en la naturaleza poética de una obra genuina, original y sobresaliente dentro de su campo, que se ubica con éxito en el paradigma cultural de nuestro tiempo.

KEYWORDS: tactile poetry, Jason Edward Lewis, interaction, multimedia, game

PALABRAS CLAVE: poesía táctil, Jason Edward Lewis, interacción, multimedia, juego

1. *P.o.E.M.M.*, de Jason Edward Lewis

La poesía se enfrenta exactamente al mismo reto que ha encarado toda la vida: el de adaptarse a los tiempos, a sus medios y sus modos. Un lenguaje tan antiguo, tan líquido, tan necesario, un lenguaje que a través de las edades no se ha logrado destruir -solo que se transforme- por fuerza ahora no podría sino colarse por todos los vericuetos, plataformas y vías que este tiempo le rinde. Es una férrea y callada superviviente.

Yolanda Castaño¹

1.1. Introducción

Entre los distintos caminos que toma el género poético en iPhone y iPad destacan los proyectos realizados por Jason Edward Lewis. Estos dispositivos aún no cuentan con un gran muestrario de manifestaciones literarias, pero sí se han creado propuestas heterogéneas que se nutren de distintas formas de las posibilidades del medio. La vía explorada por el canadiense Jason

¹ Yolanda Castaño (2012). "Transpoética". VV. AA. *Perfopoesía. Sobre la poesía escénica y sus redes*. Sevilla: Cangrejo Pistolero Ediciones, p. 21.

Edward Lewis, con una obra innovadora diseñada específicamente para iPhone y iPad, introduce una nueva concepción poética.

Lewis se pregunta cómo encontrar una representación simbólica del mundo en la pantalla de este dispositivo móvil y acepta el desafío de desentrañar significados artísticos en el nuevo canal. En una combinación compensada entre medio y mensaje, en un templado equilibrio entre la tensión artística y el uso de herramientas digitales, Lewis logra instaurarse en el ámbito con unas creaciones originales e innovadoras que han sido acogidas con notable éxito.

La novedad principal de la poesía táctil -si bien de inspiración claramente vanguardista, como la mayor parte de la producción poética digital, ya que “los ideales de las vanguardias históricas se cumplen en las vanguardias digitales” (Molinuevo, 2006: 20)- es la combinación de elementos textuales, visuales, auditivos y táctiles que requieren siempre la atención y el contacto de un receptor activo.

Al carácter multimedia ya conocido en la poesía digital, en el que tienen una gran importancia la imagen y el sonido, se le añade ahora un nuevo sentido: el tacto, con un valor sinestésico y con su papel imprescindible y decisivo. Tanto para que se inicie el poema como para que finalice es preciso que se produzca una señal táctil, y su propio suceder dependerá de una constante interacción. Surge así el ritmo, el ritmo marcado por la palpación del dedo sobre la pantalla, un ritmo que obedece a la presencia del receptor en su movimiento constructivo. Este fluir del texto a partir de nuestra intervención es especialmente significativo por su función esencial. Si bien “la realidad humana se ramifica en un bosque de posibilidades en las que la experiencia es la manera en la que viaja por ese bosque haciendo de las sendas que traza el camino narrativo de su identidad” (Broncano, 2012: 50), en este caso las sendas que trazamos en nuestra experiencia poética entre las muchas opciones posibles forman ese camino identitario que es el poema.

Hasta el momento conocemos cuatro trabajos de Lewis para iPhone y iPad, algunos de los cuales presentan la opción de adaptar otros textos que pueda aportar el lector, incluso los *tweets* de su cuenta de Twitter, pero la calidad artística se halla en el contenido original planteado para cada una de las aplicaciones y es este el que constituye las obras. Todas ellas han sido exhibidas en exposiciones y se encuentran disponibles en la página web [P.o.E.M.M.](#)

[\(Poems for Excitable \[Mobile\] Media\)](#), nombre con que se concibe este proyecto, aunque el acceso a su uso solo es posible a través de iPhone o iPad².

1.2. *Speak*

What They Speak When They Speak to Me, escrita y diseñada por Lewis y programada por Bruno Nadeau y Elie Zananiri, es una obra creada para iPad, iPhone y iPod Touch. La pieza se inicia con la pantalla en negro y un montón de letras blancas parpadeantes, y así permanece hasta una inaugural interacción del receptor. El poema despierta ante el primer contacto del lector, que escoge una letra a la que se le unen otras letras de la pantalla para generar palabras o, en caso de acertar el inicio de una frase, versos completos. Estos giran por el espacio “pegados” a la yema de nuestro dedo, en una especie de hilos que desaparecen cada vez que interrumpimos el contacto. Los versos brotan desordenados, pero pertenecen a una expresión verbal sólida y coherente que puede ser reconstruida. Según el autor:

What They Speak When They Speak to Me is a poem about mistaken identity and the confusion —amusing and alarming—that happens when people believe you are somebody you are not. Written in the middle of many a travelling adventure, it attempts to capture both the beauty and the difficulty of communicating without much of a common language. (Lewis: web)

La presentación no lineal de versos se asemeja a las opiniones distintas que se pronuncian y se escuchan de manera caótica y fragmentaria. La suma total de todas ellas plasmará un retrato, parcialmente equivocado, como una mezcla de opiniones de distintos orígenes que se unen azarosamente y generan una imagen en la que nos reconocemos o no.

² Podemos encontrar una descripción breve y visual de las tres primeras en el blog [Pantallas](#) (Escandell, 2012: web).



Figura 1: Fragmento de *Speak*.

Como vemos en este fragmento, hay una predisposición a la legibilidad y es una creación poética que, si bien aparece alterada y deconstruida, se presta a ser recompuesta e interpretada. En una lectura global entendemos que el poema nos habla de sí mismo, con versos como: “I am not a pshyco finger poem”, “Can you put your finger on it?”, “You touch me”, “I live for your touch”, “I am only for this screen” o “My DNA is code”; además de sobre la poesía: “What is poetry?”; o sobre el tema del conocimiento y la opinión: “Do I speak to you?” o “Can you know me?”. En definitiva, estamos ante un poema autoconsciente y metapoético

sobre la identidad y la complejidad de la comprensión, cuya fórmula de expresión refleja esta misma problemática.

1.3. *The Great Migration*

The Great Migration, compuesta por Lewis y programada por Bruno Nadeau y Charles-Antoine Dupont, también tiene una doble versión: para dispositivos móviles y para exposición. La interacción en esta obra es más limitada: necesaria para poner en funcionamiento el poema, pero restringida a la única labor de marcar el inicio de cada conjunto de versos y moverlo a través de la pantalla, cuyo orden no depende del lector. La representación consiste en microorganismos en cuya cola se leen dos o tres versos y cuyo movimiento está controlado directamente por nuestro dedo. Temáticamente:

The Great Migration is a poem about leaving, about the excitement of heading out into a great unknown. It's also a poem about expulsion, about diaspora, about being forced to from home, in some sense about my emigration to Canada. Yet it's also a poem about surrendering to the excitement and the compulsion, about the reluctant realization that perhaps fundamental change is needed to keep on living. (Lewis: web)

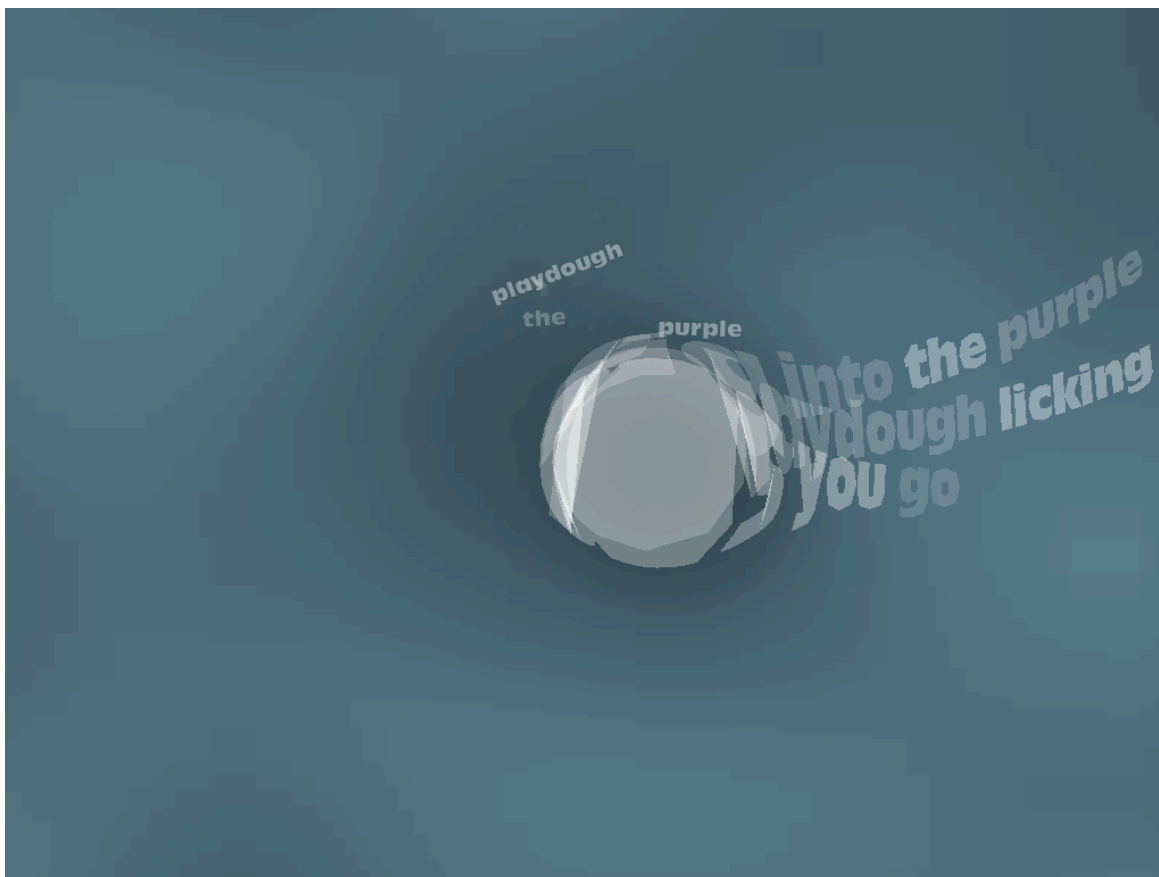


Figura 2: Fragmento de *The Great Migration*.

Las criaturas transmiten su mensaje a través de la pantalla y, una vez abandonada nuestra atención táctil en ellas, continúan su migración, dejando en su recorrido algunas palabras flotando. Esta suerte de espermatozoides y su aparición sobre el fondo celeste despierta cierta simpatía y el clima general parece más apacible de lo que las palabras de Lewis sugieren en la primera parte de su descripción. Es cierto que las figuras se mueven a nuestra voluntad, pero más allá de ese hecho no hay una gran participación. Puede recordar a algunos videojuegos y a otras propuestas poéticas digitales, como [Bacterias Argentinas](#), de Santiago Ortiz (web), por la identificación de versos con entes móviles de presencia efímera que trasladan y/o constituyen las palabras que integran el poema. Sin embargo, en este caso los organismos no se fagocitan entre sí, puesto que su única misión es deambular por la pantalla con sus versos migratorios.

1.4. Know

Mucho más opaca e ilegible es *Buzz Aldrin Doesn't Know Any Better*, de nuevo escrita por Lewis y programada por Nadeau y Dupont, y también protagonista de una instalación. En esta obra

nos encontramos con una pantalla oscura sobre la que se observan palabras blancas desdibujadas móviles, prácticamente indescifrables, que forman una gran mancha blanca en el centro.

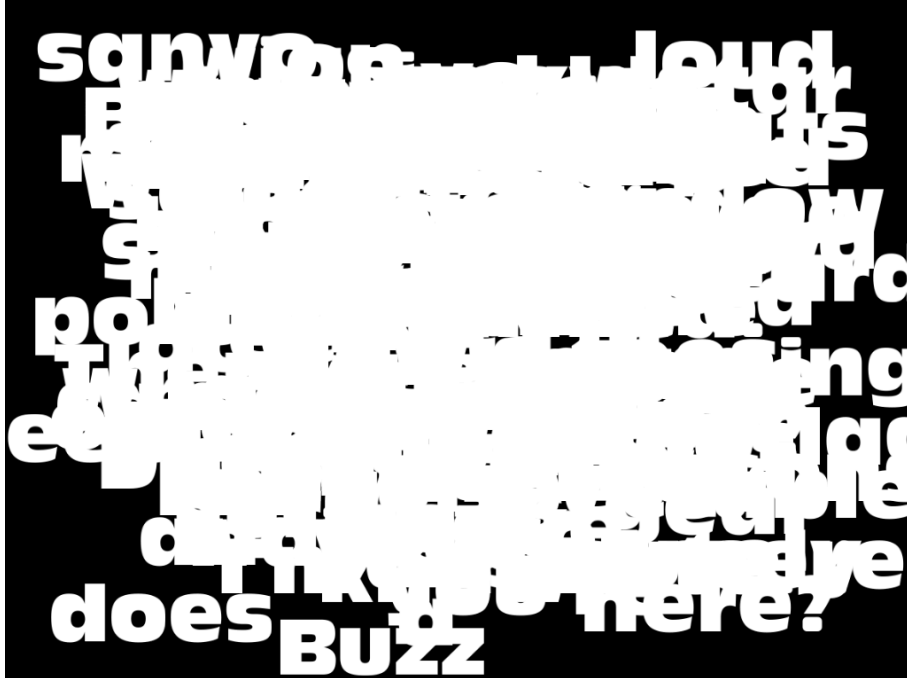


Figura 3: Fragmento de *Know*.

Cuando palpamos la pantalla se remarcan los límites de las palabras y algunas transforman su color en morado o rosa. Es el momento en el que podemos visualizar las palabras que se esconden tras el gran borrón blanco. No obstante, es difícil extraer de la sucesión de vocablos un sentido orgánico literario, puesto que parecen inconexos entre sí.



Figura 4: Fragmento de *Know*.

La pieza da una sensación de ausencia de sentido y de lógica y parece imposible reconstruir el texto literario original. A pesar de la descripción que nos cede el autor -“a conversation with an old intralocutor, Pretty Jesus, about the contents of a pawn shop street-side display window in the Tenderloin district of San Francisco” (Lewis, web)-, no se desentraña ningún hilo argumental coherente de la obra que le dé unidad semántica. La paradoja con el título evidencia un deseo de contradicción: la representación manifiesta de la imposibilidad de conocer. La fragmentación que veíamos en trabajos anteriores ha dado un paso más allá, de la liquidez a la evanescencia, y se ha convertido en un collage de signos desconectados.

Las dificultades para esclarecer lecturas coherentes, la falta de linealidad e, incluso, la ilegibilidad manifiestan la necesidad de “leer de otra manera”. Esa tachadura, la mácula de letras, se vincula con la idea logofágica del *ápside* que hace “presente el silencio por vía del tumulto” (Blesa, 2011: 104) y, en una evocación a la famosísima [escena del ojo rasgado](#) en un *Un perro andaluz* (1929), nos invita a iniciar una mirada nueva, una lectura diferente.

1.5. *Bastard*

La última obra de Lewis, *Smooth Second Bastard*, también programada por Nadeau y Dupont y también expuesta en una instalación pública, refleja una clara evolución en el autor canadiense. Una novedad extratextual es que, en esta ocasión, Lewis ha decidido limitar las reproducciones de su obra, tal vez en un intento por alejar la pieza artística de la masificación y recuperar la idea benjaminiana de la “aurificación del arte” (Benjamin, 1939). Este gesto otorga a *Bastard* la condición de exclusividad tan poco común en la cultura digital. *Bastard*, por una parte, aborda un tema de gran controversia:

Smooth Second Bastard is a meditation on the difference between being asked “where ya from” and being asked “are you from around here?” Growing up where and how I did, I tend to see insider-outsider dynamics before I see prejudice. Such a viewpoint can be gracious or naïve, and I sometimes find it difficult to tell which. (Lewis: web)

Por otra parte, la presentación es mucho más elaborada y sugerente. En esta ocasión descubrimos distintos planos de lectura: con fondos que se superponen, palabras que desfilan y palabras que permanecen fijas, letras que crecen y que se solapan en un continuo devenir de mensajes insultantes y obscenos.

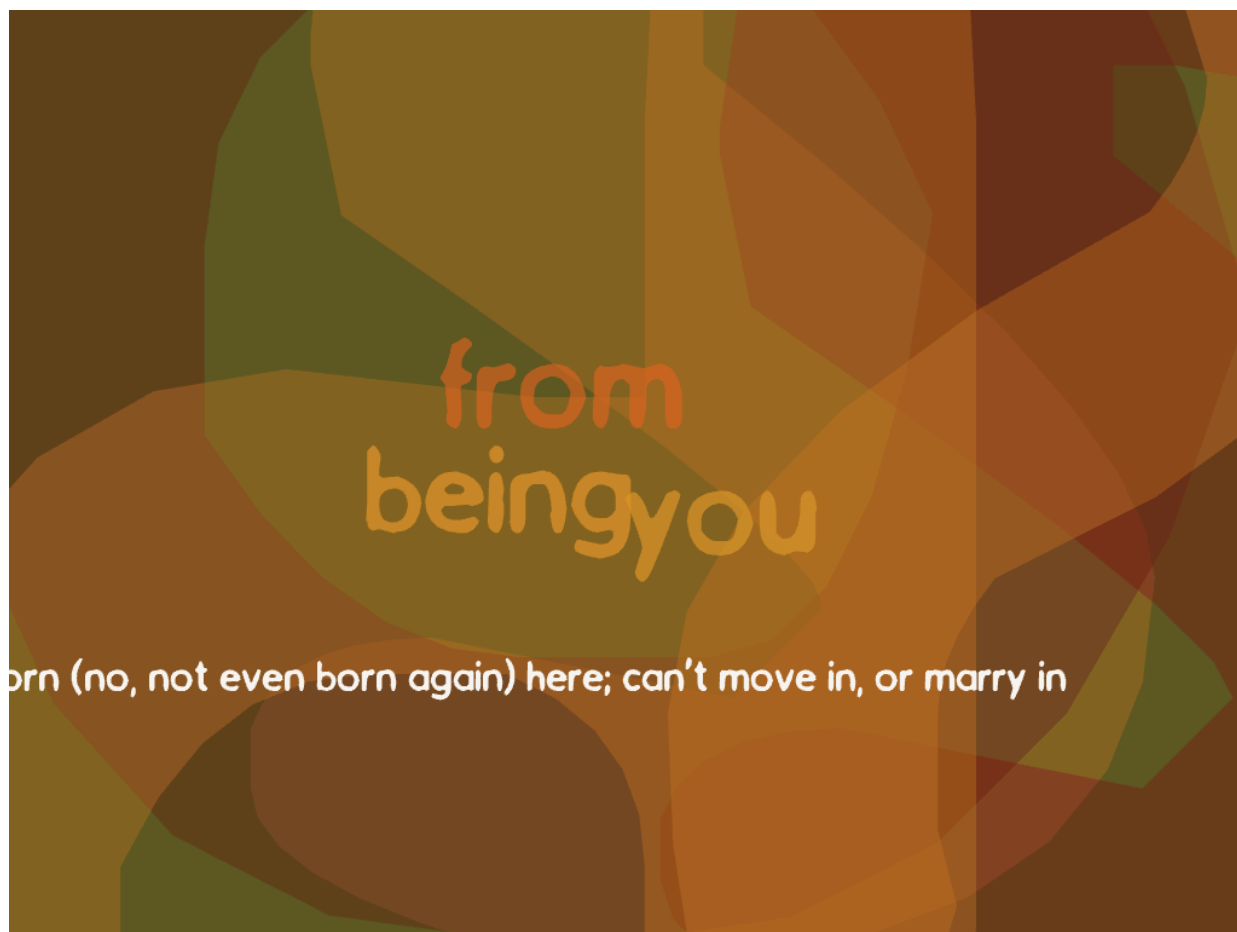


Figura 5: Fragmento de *Smooth Second Bastard*.

Aunque menos hermética, *Bastard* es una creación que suscita diversas lecturas y múltiples interpretaciones. A pesar de la cuestión tan polémica sobre la que discurre este poema digital y de la dureza de sus términos verbales, la estética general de la obra es sorprendentemente dulce: la tipografía es suave y redondeada, la elección cromática pone especial énfasis en los colores de tono pastel, y el resultado final no transmite una sensación de crueldad o conflicto, sino de delicadeza y ternura. Sin embargo, nos avisa: “A story lies amongst the curves and lines”; y es que en este caso el poema también nos habla de su identidad y de su evolución, en un sentido metapoético y autoconsciente: “I grow old”, “the choices change, as I make then”. Nos hallamos, una vez más, ante la paradoja buscada entre forma y fondo, ante la confusión y la discordancia que evoca el contexto asombrosamente incongruente de nuestra época de contrasentidos.

2. Otras propuestas literarias para iPad:

Además del trabajo de Lewis, hay un abanico diverso, si bien aún no demasiado amplio, de germinaciones literarias en dispositivos táctiles.

Encontramos obras pertenecientes a la literatura tradicional, como *Blanco*, de Octavio Paz, *The Waste Land*, de T. S. Eliot, los relatos de Edgar Allan Poe (titulados *iPoe*) o *Las aventuras de Don Quijote*. Estas piezas consisten en reproducciones de los libros con ciertos contenidos multimedia que aportan novedades a la lectura, si bien accesorias en cuanto a la médula literaria se refiere. *The Waste Land* es la primera gran aplicación para iPad de un libro expandido, y en ella podemos leer la obra de T. S. Eliot con algunas posibilidades que ofrece el canal, pero sin ninguna modificación en cuanto al texto. Puesto que se trata de una primera exploración literaria en iPad, tiene una naturaleza aún muy primitiva, además de resultar poco económica y difícil de conseguir. En *Blanco* aparece el concepto audiovisual de Octavio Paz, otros trabajos del autor y de Vicente Rojo, obras literarias, plásticas y musicales que inspiraron *Blanco*, traducciones, comentarios, interpretaciones, correcciones y el audio del poema en varias voces; funciones extra que pueden ser nutritivas para la lectura sin ser en ningún caso ineludibles. En *iPoe* de Edgar Allan Poe también tenemos una versión literal de la obra original con algunos efectos visuales, auditivos y táctiles que contribuyen a una lectura más amplia y sinestésica.

Existen también reproducciones de obras más actuales, o de nuevas versiones de los clásicos, como *Orgullo, Prejuicio y Zombies*, basada en un libro homónimo que, bajo la inspiración en la novela de Jane Austen, elimina la solemnidad y se transforma en una paródica y divertida historia de miedo que ha se ha convertido en un éxito de ventas. En la versión para iPad podemos observar simultáneamente el texto de Austen y la nueva obra en un “bilingüismo” interactivo. En *Las aventuras de Don Quijote de la Mancha* accedemos también a una edición bilingüe para leer y escuchar en español e inglés que, además de la interacción con las imágenes, permite la conexión con Facebook o Twitter. Otro ejemplo de ramificación de una obra tradicional para concebir un diseño cualitativamente nuevo es *Akaneiro*, una versión de *Caperucita Roja* en un imaginario japonés. En este caso la idea fue planeada específicamente para ser desarrollada en iPad, y a partir de ahí próximamente saldrá un videojuego.

En conclusión, la literatura en iPad, al igual que en los demás canales de publicación, tiene una doble vertiente: la reproducción transmedial de una obra ya existente, con una adaptación mayor o menor, y la creación en y para el propio medio. Desde esta perspectiva los proyectos de Jason Edward Lewis emergen en el incipiente panorama poético de iPad como grandes innovaciones en el ámbito.

3. Conclusiones: una nueva concepción poética

Estamos ante una nueva concepción poética que afecta al núcleo de la obra y también a su entorno comunicativo. En este sentido destaca la situación en que se posiciona el lector de poesía táctil. Al igual que la figura del autor se problematiza -“my profession (artist? poet? software developer? educator? designer?” (Lewis: web)- el lector, ahora que adopta el papel de iniciar y conducir la representación, es un nuevo receptor. No solamente lee e interpreta, sino que también observa, escucha y manipula la obra. Ya no es un lector: es un “lectoespectador” (Mora, 2012), y su actuación en la lectura es fundamentalmente activa. Las aplicaciones de Lewis se corresponderían en la terminología de Mora con las obras de arte “pangeicas”, aquellas que “han sido creadas a partir de lo que sus componentes (textuales, fotográficos, materiales, digitales, estructurales, simbólicos) tienen de dinámicos y fluctuantes” (2012: 125). Esta participación interactiva traslada al intérprete a una nueva posición en la que es preciso que este se involucre, de modo que se favorece su relación con el poema, tanto por la novedad que supone en su experiencia lectora como por las consecuencias en el lugar que ocupará después en su memoria, puesto que: “los seres humanos retienen el 10% de lo que ven, el 20% de lo que oyen, el 50% de lo que ven y oyen, y el 80% de lo que ven, oyen y hacen” (Fernández, 1997: 350). Por consiguiente, la lectura de esta poesía se ve marcada por transformaciones cualitativas.

Otra cuestión que suscita esta novedad interactiva es la atracción que sentimos por pulsar, por jugar con los versos, por desentrañarlos nosotros mismos y sentirnos responsables de su acontecer. El tanteo ambiguo ante la incertidumbre y las reacciones de curiosidad y sorpresa despiertan el espíritu lúdico ante la ilusión de una “magia” que podemos aprender a controlar de manera espontánea en un presente continuo. Esta cualidad tiene un gran poder de seducción:

El juego, escribió Huizinga, es más antiguo que la cultura; de hecho, es la esencia misma que ha moldeado y sigue moldeando la cultura, esa forma humana de estar en el mundo. Un ser que juega es un ser que va más allá de las tareas de autopreservación y autorreproducción; que no tiene como única meta la perpetuación de sí mismo. (Bauman, 2009: 192)

El poema convertido en juego, en artefacto para ser moldeado por nuestras manos, pierde naturalmente su unidad y permanencia en favor de la fragmentación, de la ruptura, de la deconstrucción; pierde la solidez para acercarse a la liquidez e, incluso, a la evanescencia.

En algunos casos no se descifra una estructura lineal, y en todos ellos se da una circularidad: la pieza se inicia al terminar, en un continuo fluir de palabras que no finaliza hasta que no cerramos la aplicación -por lo que de nuevo nuestra acción es imprescindible-. Todas estas características, asociadas también a la literatura digital³, reflejan los rasgos cardinales de las metáforas de nuestro tiempo: la “liquidez” (Bauman, 2003), el “simulacro” (Baudrillard, 1978) o el “presentismo” y la tendencia a lo “efímero” (Lipovetsky, 1990). Podemos localizar, en conclusión, un vínculo entre las nuevas representaciones simbólicas diseñadas por Lewis y el mundo en que vivimos.

En cuanto a la esencia creativa, *P.o.E.M.M. (Poems for Excitable [Mobile] Media)* no implica únicamente el uso de herramientas tecnológicas accesorias, sino que las incorpora en la obra para que conformen el propio espíritu artístico. No carece de un texto sustancial; éste existe y ha sido creado para ser poesía en iPad. A la riqueza multimedia e interactiva se le une la calidad literaria, y de la armonía de ambas deriva la originalidad de la obra. Forma y contenido confluyen en una misma idiosincrasia poética para una exploración técnico-literaria que se significa como un proyecto pionero en el campo.

³ “La escritura digital, el hipertexto y la condición *postmedia* surgen como resultado de las nuevas necesidades narrativas en el siglo XXI y como síntoma de la crisis de identidad introducida por la Posmodernidad. [...] A raíz de la “incredulidad frente a los grandes relatos” denunciada por Lyotard, las nuevas creaciones se basan en la lógica del fraccionamiento y la atomización textual, aniquilando la noción del texto unitario y permanente. Internet favorece una lectura de tipo laberíntico que ofrece múltiples recorridos, de modo que la función del lector no se limita a rellenar los vacíos o las lagunas [...] del texto, sino que él mismo se convierte en autor, participando activamente en la construcción del discurso. A diferencia de la narrativa tradicional, en la lógica hipertextual, el relato no se da por concluido cuando el sentido global es coherente, completo y estable, sino cuando el lector determina que el proceso constructivo no lleva a ninguna parte o simplemente le resulta aburrido” (Fernández Castrillo, 2009: 174).

Bibliografía

Austen, Jane y Seth Grahame-Smith (2009). *Pride and Prejudice and Zombies*. EE.UU.: PadWorx Digital Media y Quirk Productions. <<http://itunes.apple.com/es/app/pride-prejudice-zombiesinteractive/id473525433?mt=8>>. Aplicación iPhone/iPad, 2010.

Baudrillard, Jean (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, ed. 1993.

Bauman, Zygmund (2003). *La modernidad líquida*. México: FCE.

Bauman, Zygmunt (2009). *Ética posmoderna*. Madrid: Siglo XXI.

Benjamin, Walter (1939). “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. *Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus, 1989.

Blesa, Túa (2011). *Lecturas de la ilegibilidad en el arte*. Salamanca: Delirio.

Broncano, Fernando (2012). *La estrategia del simbiote. Cultura material para nuevas humanidades*. Salamanca: Delirio.

Buñuel, Luis (dir.) (1929). *Un chien andalou*. Luis Buñuel.

Castaño, Yolanda (2012). “Transpoética”. VV. AA. *Perfopoesía. Sobre la poesía escénica y sus redes*. Sevilla: Cangrejo Pistolero Ediciones. pp. 21-28.

Cervantes, Miguel de, Ana Herrera (adaptación) y Miguel Calero (ilustraciones) (2012). *Las aventuras de Don Quijote*. España: Touch of Classic y appsLab. <<http://itunes.apple.com/es/app/las-aventuras-donquijote/id519018214?mt=8>>. Aplicación iPhone/iPad.

Eliot, T.S. (1922). *The Waste Land*. Ed. Touch Press. En App Store <<http://itunes.apple.com/es/app/the-wasteland/id427434046?mt=8>>. Aplicación iPhone/iPad, 2011.

Escandell, Daniel (2012, 17 mayo). “Navegando entre palabras”. *Pantallas*. <<http://revistacaracteres.net/blogs/pantallas/2012/05/navegando-entre-palabras/>>. (28-02-2013).

Fernández Castrillo, Cristina (2010). “La condición *postmedia*: nuevas posibilidades narrativas en la era digital”. Alicia Nila Martínez y Esther Navío Castellano (eds.). *Literaturas de la (pos)modernidad*. Madrid: Fragua. pp. 163-178.

Fernández Fernández, Fernando (1997). “La enseñanza de la literatura a través de los sistemas multimedia”. Ed. José Romera Castillo, Francisco Gutiérrez Carbajo y Mario García-Page. *Literatura y multimedia*. Madrid: Visor. pp. 349-356.

Lewis, Jason Edward (2010). *Speak*. Canadá: J.E. Lewis. <<http://itunes.apple.com/es/app/speak/id406078727?mt=8>>. Aplicación iPhone/iPad.

Lewis, Jason Edward (2011). *Know*. Canadá: J.E. Lewis. <<http://itunes.apple.com/es/app/know/id446777294?mt=8>>. Aplicación iPhone/iPad.

Lewis, Jason Edward (2011). *Migration*. Canadá: J.E. Lewis. <<http://itunes.apple.com/es/app/migration/id464900068?mt=8>>. Aplicación iPhone/iPad.

Lewis, Jason Edward (2012). *Smooth Second Bastard*. Canadá: J.E. Lewis. <<https://itunes.apple.com/us/app/smooth-second-bastard/id464978532?mt=8>>. Aplicación iPhone/iPad.

Lewis, Jason Edward. *P.o.E.M.M. Poems for Excitable [Mobile] Media*. <<http://www.poemm.net/>>. (28-02-2013).

Lipovetsky, Gilles (1990). *El imperio de lo efímero*. Barcelona: Anagrama.

Molinuevo, José Luis (2006). *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales*, Madrid: Biblioteca Nueva.

Mora, Vicente Luis (2012). *El lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral.

Ortiz, Santiago (2004). *Bacterias Argentinas*. <<http://moebio.com/santiago/bacterias/#>>. (28-02-2013).

Paz, Octavio (1966). *Blanco*. Ed. Conaculta – Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Fondo de Cultura Económica. En *App Store* <<http://itunes.apple.com/es/app/octavio-pazblanco/id484285852?mt=8>>. Aplicación iPad, 2011.

Play Creatividad (2012). *iPoe. La colección interactiva e ilustrada de Edgar Allan Poe*. <<https://itunes.apple.com/es/app/ipoe-la-coleccion-interactiva/id507407813?mt=8>>. Aplicación iPhone/iPad.

Spicy Horse Games (2011). *Akaneiro: A Red Riding Hood Tale*. <<https://itunes.apple.com/us/app/american-mcgee-presents-akaniero/id411625322?mt=8>> Aplicación iPhone/iPad.

Este mismo artículo en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol2n1mayo2013/el-tacto-de-la-poesia-poemm-de-jason-edward-lewis>



Sobre los autores

Sobre los autores

Simone Belli. Es investigador Postdoctoral en la Universidad Carlos III de Madrid. Doctor en Psicología Social por la Universidad Autónoma de Barcelona, mención Doctor Europeo con la tesis Emociones y lenguaje. Ha sido profesor visitante en la University of California, San Diego y en la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Morelia, gracias al programa del Banco Santander de becas para jóvenes profesores e investigadores. Fue investigador postdoctoral en la San Diego State University y en la Universidad Autónoma de Madrid, gracias a la Paulo Freire Innovative Technology/Pedagogy Post-doctoral Visiting Scholar y al programa Alianza 4 Universidades.

Wladimir Chávez Vaca. Obtuvo su Licenciatura de Comunicación y Literatura en la Universidad Católica de Quito en el 2000. Ha estudiado en las universidades de Bergen (Noruega), Århus (Dinamarca) y Newcastle (Inglaterra). Actualmente es profesor en la cátedra de Literatura Hispanoamericana en la Universidad de Nordland y en Literatura y Cultura en el Colegio Universitario de Østfold. Su doctorado trata sobre la copresencia de textos: *Un ladrón de literatura: el plagio a partir de la transtextualidad* (Universitet i Bergen, 2011). Artículos suyos han sido aceptados en publicaciones como *Dialogía*, *Variaciones Borges* e *Iberoromanía*.

Celia Corral Cañas. Becaria de Investigación PIRTU por la Junta de Castilla y León (2011) y FPU por el Ministerio de Educación (2011-2015), realiza su tesis doctoral en la Universidad de Salamanca. Ha superado el máster “Literatura Española e Hispanoamericana: estudios avanzados” y el periodo de docencia del doctorado “Vanguardia y Posvanguardia en España e Hispanoamérica. Tradición y rupturas en la literatura hispánica”.

Elsa García Sánchez. Licenciada en Filología Inglesa e Hispánica por la Universidad de Salamanca, donde obtiene el DEA por su investigación sobre Decadentismo y Fin de Siglo, y profesora de Lengua y Literatura en el Ministerio de Educación de la Junta de Castilla y León. Combina su dedicación a la literatura con la exposición y publicación de su obra plástica, especialmente en el campo de la pintura y la fotografía.

Beatriz Leal Riesco. Historiadora de arte, es investigadora *free-lance* en los Estados Unidos, desde donde escribe para diversos medios africanistas y es programadora del African Film Festival de Nueva York. Ha publicado múltiples artículos de teoría e historia cinematográfica en revistas tales como *Secuencias. Revista de Historia del Cine, Film-Historia, African Screens, Africaneando* o *Art-es*, editado libros y organizado seminarios, cursos y eventos centrados en cines minoritarios. Sus intereses se centran el papel de la música en el cine africano contemporáneo y en el papel del cineasta en la construcción de un discurso alternativo propio.

Antonio Martínez Arboleda. Licenciado en Derecho y MA Business Law (FHEA) es investigador principal en la School of Modern Languages and Cultures en la Universidad de Leeds. Inició su carrera como docente en el Instituto Cervantes y en la Universidad de Leeds en 1998 mientras cursaba sus estudios de posgraduado en Reino Unido. En 2009 empezó a trabajar en Open Educational Resources como parte del equipo HumBox. Disfruta desde 2011 de una beca SCORE y se convirtió en investigador del proyecto OpenLIVES. Es miembro del JORUM UK Steering Group.

Marisa Martínez Pérsico. Licenciada en la Universidad de Buenos Aires, obtuvo su Diploma de Estudios Avanzados en la Universidad de Salamanca. Se desempeña como profesora titular a contrato en la Università degli Studi Guglielmo Marconi (Roma), ha sido profesora invitada por la Università La Sapienza (2011 y 2012). Ha publicado “La República de Leopoldo Marechal” (Universidad de Lanús, 2005), “Tres formas del insilio en la literatura ecuatoriana del siglo XX” (Bubok Publishing Madrid-Fundación Marechal, 2010) y artículos en revistas argentinas, españolas, brasileñas, portuguesas y serbias.

Alessandro Mistrorigo. Actualmente *Visiting Research Fellow* en la Queen Mary University of London, consigue el doctorado en la Universidad Ca' Foscari de Venecia en 2007 especializándose en la poesía española del siglo XX. Es autor de varios artículos publicados en revistas internacionales y libros colectivos. Su actividad de investigación se dirige

principalmente al lenguaje poético contemporáneo en relación con las tecnologías digitales y el elemento de la voz.

Rafael Pontes Velasco. *Doctor Europeus* y Premio Extraordinario de Doctorado por la Universidad de Salamanca, en la actualidad trabaja como profesor de español en el Korea Defense Language Institute de la Joint Forces Military University (Icheon, Corea del Sur). Becario en la USAL (1999), en la UNAM (2002) y en Dankook University (2004), lector en Korea University (2005-2008) e investigador en la Université de Lille (2011), ha publicado un libro monográfico sobre el cuento, varios artículos filológicos y textos de creación.

Pau Damià Riera Muñoz. Pianista, violonchelista y compositor, ha estudiado en el Conservatorio Superior de Música Municipal de Barcelona y en la Escuela Superior de Música de Cataluña (ESMUC). Combina la docencia con la actividad concertística. Ha trabajado junto a figuras como Calixto Bieito, Marc Rosich, Albert Guinovart, Abel Coll y Jordi Faura. Paralelamente, desarrolla su faceta como compositor, muy enfocada hacia el trabajo con medios audiovisuales, habiendo compuesto música para danza y teatro, y colabora habitualmente con la productora de animación 23 Lunes, junto al compositor y director de orquesta Carles Gumí.

Carlos Santos Carretero. Licenciado en Filología Hebrea y Árabe por la Universidad de Salamanca, está realizando su estudios de posgrado dentro del programa de doctorado de la misma universidad en torno a la literatura apócrifa hebrea. Trabaja como traductor de árabe, hebreo, inglés y español y como redactor en publicaciones electrónicas de ocio y tecnología, como Tallon4 y Ociomedia.

Adrian Nathan West. Licenciado en Humanidades, traductor y escritor independiente. Además de haber traducido numerosas obras literarias del alemán, español, catalán y francés, ha publicado ensayos sobre figuras destacadas de la literatura austríaca como Josef Winkler y Jean Améry. Es editor contribuyente de la revista internacional de traducción online Asymptote.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol2n1mayo2013/sobre-los-autores>



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Mayo de 2013. Volumen 2 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol2n1mayo2013>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres

<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>