

**ESCRITURAS ANALÓGICAS DE LA DIGITALIDAD
EN LA POESÍA CONTEMPORÁNEA ESPAÑOLA.
PATCHWORK Y *CARNE TRISTE*
DE PABLO VELASCO BALERIOLA**

ANALOGICAL WRITINGS OF DIGITALITY
IN CONTEMPORARY SPANISH POETRY.
PATCHWORK AND *CARNE TRISTE* BY PABLO VELASCO BALERIOLA

Miriam GÓMEZ VEGAS
Universitat de les Illes Balears

Resumen: El presente artículo analiza el alcance y caracterizaciones de la digitalidad en la poesía contemporánea española como elemento relevante en sus códigos e imaginarios. Para ello, se examinan distintas aportaciones teóricas pertenecientes al estudio de los nuevos medios, el arte y la literatura digitales y los estudios afectivos. A continuación, se procede al análisis poético de dos obras publicadas en papel pero atravesadas decisivamente por lo digital: *Patchwork* (2019) y *Carne Triste* (2023) de Pablo Velasco Baleriola. Como se verá, el componente digital dota a las poéticas de un potencial experimental y de vanguardia.

Palabras clave: Poesía contemporánea española; Poesía milénial; Digitalidad; Estudios afectivos; Escritura analógica; Literatura digital; Pablo Velasco Baleriola.

Abstract: This article analyzes the scope and characterizations of digitality in contemporary Spanish poetry as a relevant element in its codes and imaginaries. For this purpose, different theoretical contributions belonging to the study of new media, digital art and literature and Affective Studies are examined. We then proceed to the poetic analysis of two works published on paper but decisively crossed by the digital: *Patchwork* (2019) and *Carne Triste* (2023) by Pablo Velasco Baleriola. As will be seen, the digital component endows the poetics with an experimental and avant-garde potential.

Keywords: Contemporary spanish poetry; Millennial poetry; Digitality; Affect Theory; Analogical writing; Digital literature, Pablo Velasco Baleriola.

1. Literatura y digitalidad

La poesía es cualquier espacio donde quepa una palabra.

@Poesia_es_Bot

En su prólogo a la antología *Millennials. Nueve poetas*, publicada en enero de 2022, Gonzalo Torné afirma que los poetas milénial son «primitivos de una nueva era, en la que a nadie se le ocurrirá ya citar la Red como rasgo distintivo» (2022: 25). Torné asegura que «la Red» tiene para los poetas milénial consecuencias afectivas en cuanto a la asociación e intercambio entre pares y consecuencias materiales en cuanto a la producción, promoción y distribución de sus textos poéticos. Sin embargo, entiende la digitalidad, Internet y sus plataformas únicamente como un medio, elementos, por tanto, comparables con la función de la imprenta:

A fin de cuentas es probable que tengamos que conformarnos con un único rasgo común para todos los grupos de poetas a los que por fecha de nacimiento se puede llamar millennials: que hayan tenido que formarse en la Red. Y, aunque no se puede negar que es algo que les distingue de sus predecesores, debemos reconocer cuanto antes que el medio explica tanto o tan poco como haber pertenecido en su momento a la primera generación que difundió sus obras gracias a la imprenta. [...] quien en el futuro pretenda esclarecer el contexto de los poetas aquí reunidos ya no podrá apelar a las condiciones tecnológicas sino enfrentarse al estudio diferenciado de sus obras: adiós a la coartada sociológica, bienvenida la crítica literaria (Torné, 2022: 25).

En el año 2001, el teórico de la cultura digital Lev Manovich publicaba una obra de referencia dedicada a los nuevos medios de comunicación. En ella, Manovich se preguntaba cómo la revolución informática había afectado a la cultura y los lenguajes visuales. Para este autor, la informatización de la cultura no solo da lugar a nuevas formas culturales como los videojuegos o los mundos virtuales, sino que también redefine las que ya existían. Una de las premisas del citado estudio es que la dimensión que incorpora la informática a los lenguajes visuales da lugar a nuevas posibilidades estéticas (2005: 52-53). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* acude a la historia del arte, la fotografía, el vídeo, las telecomunicaciones, el diseño o el cine. También lo hace a la historia de la literatura, aunque la mencione de forma explícita en momentos más bien fugaces, como al utilizar la figura del *flâneur* para explicar el proceso de navegación por internet (2005: 339). Con todo, se trata de una obra que da cuenta de la relevancia cultural de la incorporación y difusión de la digitalidad y los lenguajes de los nuevos medios de comunicación y en este sentido, constituye un argumento a favor de que la crítica y la academia también deban conocer y considerar estos lenguajes a la hora de aproximarse a ciertos códigos e imaginarios de la literatura contemporánea.

Antes de continuar, resulta necesario ofrecer una aproximación provisional al concepto de digitalidad que en este artículo se maneja. Entiendo por lo digital la definición que recogen las autoras del volumen *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología* (Kozak, 2012), esto es, una subespecie del mundo electrónico, sinónimo de imágenes y sonidos creados, almacenados y reenviados en forma de datos a todo el mundo y, por lo tanto, conformado por tecnologías capaces no solo de transmitir, sino también de codificar y procesar señales eléctricas. Como bien señalan, Internet terminaría de asentar, unos años más tarde, las bases de la actual concepción que tenemos de lo digital (2012: 73). La incorporación de la digitalidad y sus dispositivos tecnológicos a la vida de los individuos, colectivos y sociedades constituye un asunto de relevancia teórica e histórica en tanto que «[l]a relación entre lo humano y lo otro tecnológico ha cambiado en el contexto contemporáneo, para

tocar niveles sin precedentes de proximidad e interconexión» (Braidotti, 2015: 108). Esta relación se habría estrechado tanto que los límites estructurales y ontológicos «entre lo orgánico y lo inorgánico, lo original y lo manufacturado, la carne y el metal, los circuitos electrónicos y los sistemas nerviosos orgánicos» resultan desdibujados (2015: 108). Como señalara Donna Haraway en su *Manifiesto Ciborg*, la distinción entre animales-humanos y máquinas es cada vez menos operativa (2021: 21).

En ese mismo sentido, aunque especialmente centrado en los dominios de Internet y las redes sociales, Nathan Jurgenson afirma que urge abandonar la metafísica dualista de lo digital que nos lleva a entender lo digital y lo físico —los mundos *on* y *offline*— como esferas separadas y bien diferenciadas entre sí (2011). De este modo, y en consonancia con las autoras que mencionaba, «átomos y bits se entremezclan»¹ para dar lugar a lo que Jurgenson llama «realidad aumentada», una perspectiva que sitúa lo material y lo digital como elementos mutuamente constitutivos. Esta concepción desmonta, por un lado, «la falacia de la objetividad de la web», puesto que «reconocer que el código siempre ha estado incrustado en estructuras sociales permite identificar las desigualdades persistentes promulgadas en nombre de la objetividad computacional»² y, por otro, da cuenta de la fatiga tecnológica a la que se encuentran sometidos muchos de los sujetos contemporáneos, puesto que apagar los dispositivos no equivale a deshacernos de lo digital (Espluga, 2021: 127-134). De este modo, los códigos de la digitalidad y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) no son un mero añadido a los modos de vida de muchos individuos contemporáneos, sino que son parte integral de los mismos:

Las redes sociales no son una cuestión de gusto o estilo de vida como en «una elección del consumidor», son nuestro modo tecnológico de lo social. En el siglo pasado, nunca habríamos considerado escribir cartas o hacer una llamada telefónica una cuestión de gustos. Eran «técnicas culturales», flujos masivos de intercambio simbólico (Lovink, 2019: 63-64).

Por todo lo dicho, resulta necesario considerar lo digital al abordar el análisis de nuestros códigos afectivos, artísticos e intelectuales. Los nuevos medios, Internet y sus plataformas no constituyen hoy en día espacios virtuales que apagamos y encendemos esporádicamente, sino la «realidad aumentada» de buena parte de la población mundial que cohabita —*on* y *offline*— con algoritmos, *bots*, *softwares*, interfaces y otros usuarios en un entramado compuesto por intereses de mercado, expresiones artísticas y todo tipo de atmósferas ideológicas y sentimentales³. Por ello, y lejos de proponer un enfoque crítico que atribuya a lo digital una suerte de clave interpretativa definitiva para la literatura y la poesía contemporáneas —«la coartada sociológica» (Torné, 2022: 25)—, este artículo propone considerar en su justa medida el papel de la digitalidad en nuestra cultura y en consecuencia, en las condiciones de creación, producción y distribución de la literatura, pero no como mero soporte extraliterario, sino como nuestro «modo tecnológico» —también artístico y afectivo— «de lo social»

1 La traducción de los distintos fragmentos del artículo de Nathan Jurgenson (2011) es mía.

2 Para más información acerca de tecnoutopías de los años noventa, los activismos cibernéticos y la reproducción de jerarquías, violencias y discriminaciones en las codificaciones, abstracciones y máquinas de lo digital, véase: *Ciberfeminismos. De VNS Matrix a Laboria Cuboniks* (2019), las investigaciones alrededor de la *Design Justice* y los trabajos de Marta Delatte (2008, 2019).

3 Para más información acerca de la relación entre Internet y sus manifestaciones y su relación con tendencias ideológicas y sentimentales, véase *Tristes por diseño. Las redes sociales como ideología* (Lovink, 2019) y el curso impartido por Eudald Espluga en L'Institut d'Humanitats de Barcelona «Formes de (des)aparèixer. Identitat, afectes i capitalisme de plataforma» (del 07/10/2021 al 18/11/2021), así como otros trabajos de ambos autores.

(Lovink, 2019: 63), esto es, como una pieza a tener en cuenta al llevar a cabo el análisis de nuestros códigos artísticos y culturales y por lo tanto, también al llevar a cabo el análisis de ciertas áreas de la poesía contemporánea española.

En el mencionado volumen coordinado por Claudia Kozak, las autoras proponen una definición más abarcadora del arte digital, afirmando que este no solo lo conforman las manifestaciones artísticas de carácter virtual, sino también toda obra que dialogue con la digitalidad, la aborde o se apropie de sus códigos y estrategias: «[...] [E]l arte digital estaría compuesto, entonces, por obras que dialogan con él. Reinventando sus lenguajes, traduciendo sus dispositivos, contaminándolo. Produciendo obras, en todo caso, que quizá no habrían podido ser imaginadas de no haber existido el entorno digital que les sirve de soporte» (2012: 82). Para estas autoras, toda poética y práctica artística que experimenta y problematiza el fenómeno técnico-tecnológico puede considerarse una «poética tecnológica» o «tecnopoética» (2012: 182). De este modo, y como veremos más adelante, el presente trabajo considera escrituras de la digitalidad todas aquellas manifestaciones poéticas atravesadas —más o menos consciente y explícitamente— por lo digital, ya sea su soporte de distribución el medio electrónico o el libro en papel. En cualquiera de los dos casos —también en los intermedios porque a menudo es difícil e incluso impostado, como ya hemos visto, establecer una separación radical entre ambos— resultan muy productivos para el análisis de las escrituras de la digitalidad tanto los estudios sobre cultura digital como los dedicados a la literatura digital entendida como aquella que se concibe desde y para la web. Son numerosos los trabajos de ambos tipos que se han publicado en el ámbito hispanico durante las últimas dos décadas, de entre los que destacan los escritos por María Goicoechea (2019), Belén Gache (2006), Remedios Zafra (2022), Laura Borràs (2010), Jorge Carrión (2020), Vicente Luis Mora (2006, 2012), Agustín Fernández Mallo (2023) o Roberto Cruz Arzabal (2014), entre otros⁴.

Daniel Escandell Montiel, por ejemplo, lleva a cabo el análisis y recopilación de ciertos rasgos y manifestaciones de la escritura en red en su libro *Cardo de nodo* (2020). Escandell señala el renacer de las formas breves y los microgéneros, la fractalidad, la recursividad y muy particularmente, que el mundo digital habría potenciado la tradición estética de lo fragmentario, lo cual se encuentra muy emparentado con la noción deleuziana de rizoma y de *patchwork*, ambas explícitamente presentes en las propuestas poéticas que a continuación analizaré (2020: 15). Si Manovich y Kozak señalaban que «los medios digitales abrieron el acceso a un archivo inabarcable de textos, sonidos e imágenes y permitieron que los artistas se reapropiaran de ellos, recombinándolos para crear nuevas obras» (2012: 74); Escandell añade: «El mundo de esos autores [los nacidos durante los últimos años del siglo XX y los primeros del XXI] ya es fragmentario: han entrado en él cuando solo estaban ya los añicos, por lo que no ha habido voluntad de romperlo, sino de fluir entre sus piezas» (2020: 15). Estas manifestaciones y sensaciones impregnan buena parte de la poesía tardomilénial⁵ española.

4 Selecciono solo uno o dos trabajos que considero punteros o representativos para el estudio de la digitalidad en cada autor.

5 Aunque comparto con autores como Gonzalo Torné (2022) el uso del término «millennial» para referirme a autores nacidos en las décadas de los ochenta y noventa del siglo XX, prefiero emplear «tardomilénial» cuando me refiero concretamente a autores nacidos en la década de los noventa y principios del 2000. Aunque «milénial» englobe a los nacidos en ambas décadas, existen diferencias decisivas en las poéticas de los nacidos en una y otra década que creo interesante destacar.

Por último, y para concluir esta primera parte, me gustaría señalar brevemente que son muchos los autores que dan cuenta de que el arte —o el componente— digital posee condiciones que le confieren un potencial subversivo y experimental. Así lo expresa Belén Gache en *Escrituras nómades*:

La presencia de códigos subyacentes a los textos digitales nos hace reparar de una forma más consciente en los códigos y estructuras de control que, de hecho, subyacen en todo lenguaje. Los códigos de programación remiten a conceptos clave en la lingüística contemporánea como el de *estructura* (trabajado tanto por el formalismo como por el estructuralismo) y el de *instrucción* o el de *performatividad* (trabajado muy especialmente por la teoría de los actos del habla) (2006: 199).

Como vemos, las escrituras de la digitalidad ponen en crisis el lenguaje —y con él, las epistemologías hegemónicas—, cuestionan la pretendida neutralidad del código informático, son explícitamente políticas al abordar el fenómeno técnico que les es contemporáneo (2012: 183) y fomentan prácticas vanguardistas como las reapropiaciones, las reescrituras o los *collages*. Por todo ello, considero que el componente digital tiene el potencial de fomentar derivas experimentales y no figurativas —o al menos, más alejadas de códigos realistas— en las poéticas contemporáneas. Así lo expresaba, en cierto modo, Lev Manovich: «[...] [E]l arte digital tiende menos a la representación del mundo que a la edición de materiales y obras acumuladas a lo largo de la historia» (en Kozak, 2012: 74). Daniel Escandell encuentra una poesía digital de corte más conservador en aquella que lleva a cabo una traslación directa del papel a la pantalla para aprovechar Internet como plataforma de visibilidad y distribución —concepción de Internet que expone Torné en su prólogo, aunque no necesariamente la de los autores y autoras de la antología (2022)—, mientras que señala la tendencia experimental de la poesía concebida desde y para lo digital (2018: 358). El presente trabajo sostiene que las escrituras «analógicas» de la digitalidad, esto es, las que incorporando más o menos explícitamente el entorno y los códigos digitales se publican, sin embargo, en papel a través de editoriales, poseen a menudo un claro carácter neovanguardista.

2. Escrituras analógicas de la digitalidad: *Patchwork* y *Carne triste* de Pablo Velasco Baleriola

Cientos de bolitas negras
 Que se deslizan
 Una detrás de otra
 Muy apretadas
 Y cuando quieres darte cuenta
 Hay un montón de negrura
 Que se dispersa por el suelo
 En secciones compactas
 Así es la poesía.
 Ángela Segovia

En España, en los últimos años hemos asistido a varias publicaciones editoriales de poemarios que constituyen claros ejemplos de escrituras analógicas de la digitalidad. Algunas de ellas son: *Dios tenía la misma consistencia que el pato Donald* (2018) y *Qué hubiese sido de mí sin los velociraptors* (2020), ambos de Alejandro Pérez-Paredes, *Patchwork* (2018) y *Carne triste* (2023), ambos de Pablo Velasco Baleriola, ciertas secciones y poemas de antologías como *Tenían veinte años y estaban locos* (2011) o *Cuando dejó de llover. 50 poéticas recién cortadas* (2021), *Hasta que nos duelan las*

costillas (2023) de Javier Navarro-Soto Egea o los poemas de Óscar García Sierra recogidos en la citada antología *Millennials. Nueve poetas* (2022). En esta nómina de autores y obras, la digitalidad está presente ya como tema, ya como forma, ya en ambos planos. El presente análisis no propone que cualquier mención puntual de lo virtual, Internet o sus plataformas convierta automáticamente y por sí misma una escritura en una escritura de la digitalidad, sino que pretende mostrar que cuando estas menciones ocurren —a veces ni siquiera son necesarias— están poniendo de manifiesto la existencia de la «realidad aumentada» (Jurgenson, 2011) y de «nuestro modo tecnológico de lo social» (Lovink, 2019: 63-64). Así lo expresa el autor de *Tristes por diseño. Las redes sociales como ideología*:

El sujeto en línea está tan profundamente involucrado que ya no puede notar ni el teléfono ni Internet. La generación joven no se preocupa por el dispositivo tecnológico en sí, simplemente lo han borrado, lo han olvidado. Mis alumnos se aburren si hablo de tecnología *per se*. Quieren hablar sobre sentimientos, sobre sus cuerpos y emociones... Simplemente ya no ven la tecnología (Donatella della Ratta en Lovink, 2019: 28-29).

Si «[L]as redes sociales están reformateando nuestras vidas interiores» y «[e]n tanto la plataforma y el individuo se vuelven inseparables, las redes sociales se vuelven idénticas a lo «social» en sí mismo» (Lovink, 2019: 14), entonces la crítica literaria debe entender el fenómeno de la digitalidad en su alcance y complejidad para arrojar más luz sobre ciertas regiones de la poesía contemporánea. Aunque resultan interesantes las alusiones a la digitalidad y sus tecnologías que se hacen en la poesía tardomilénial española en clave cotidiana o costumbrista —de las que podríamos aportar muchos ejemplos, pero que sin duda resultarían menos relevantes para esta investigación— en este apartado haré un breve análisis de dos de los poemarios anteriormente mencionados: *Patchwork* (2018) y *Carne triste* (2023). Se trata de dos escrituras en las que la reflexión sobre la digitalidad es explícita y en este sentido, convocan un potencial neovanguardista y subversivo a través de su experimentación formal —especialmente el primero de ellos— y de su denuncia política del régimen afectivo tardocapitalista y neoliberal —especialmente el segundo—.

Patchwork de Pablo Velasco Baleriola fue el poemario ganador del II Premio de Poesía Irreconciliables, posteriormente publicado por Bandaàparte en el año 2018. La voz poética de *Patchwork* es polifónica y deliberadamente variable. Evoca sus avatares, versiones pasadas y otras posibles configuraciones de la subjetividad que no han sido escogidas o que, derechamente, no son posibles. Resulta destacable que por momentos su autofiguración en el texto sea la de una suerte de ingeniero informático o un programador antes que la de un escritor, como ocurre en los siguientes versos:

cualquier elemento
que ahora inserte en esta página.
//tabla. multimedia. fuente. gráfica o
enlace//
altera el cómputo de las imágenes
o su diseño en relación con otros textos
//cuerpos// [...]

en mi habitación no hay bloques flotantes
ni atajos subterráneos como en Super Mario Bros.
me digo voy a eliminar el fondo gris del cielo
desde el borde de la cama.

me digo voy a hundir el pensamiento-nube
en dunas de confeti y brillantina.
antes de que el *mood* me minimice.
me disuelva como si mi cuerpo fuera una pastilla
en las paredes de una boca ultravioleta
(2018: 11; 12-13).

En el segundo fragmento, la voz poética se representa en medio de los profusos —incluso agobiantes— elementos insertos en el poema, como si su capacidad de actuar y de influir en el entorno digital del poemario no fuese en absoluto mayor que la que poseen el resto de elementos presentes.

El régimen afectivo⁶ de este poemario resulta bastante familiar examinado a la luz de las ya mencionadas obras de Eudald Espluga (2021) —sobre la fatiga milénial— y de Geert Lovink (2019) —sobre la tristeza fruto del diseño de las plataformas y redes sociales—. Podemos decir que la atmósfera afectiva de este poemario se caracteriza por estados depresivos, ansiedad, el fracaso y la nostalgia. El mundo fragmentario a base de estar hecho añicos que proponía Escandell (2020: 15) lo encontramos, en efecto, en el poemario de Velasco Baleriola: «ya no es sólido tu mundo. te han dejado / sin anclaje en la autopista del horror. / ahora eres una astilla de luz rodeada / de materia oscura a punto de engullirte. / el último corn flakes / en el *bowl* de esta galaxia» (2018: 21). Por su parte, la nostalgia, lugar común en muchos autores tardomilénial, cristaliza en la tecnología —y en buena medida, gracias a ella—: «subimos una foto que interrumpe lo presente / para hacerse material de lo pasado en el futuro». Esta nostalgia se concreta en las múltiples referencias a ciertos lugares comunes de las infancias milénial en el territorio al que pertenece el autor, puesto que se suceden las peonzas, el *Pac-Man*, la *Game Boy* de *Nintendo* o la serie *Hannah Montana*. Muchos de estos elementos, además de a la digitalidad, pertenecen al mundo de los videojuegos, algo que Daniel Escandell considera un elemento propio de la generación de Velasco Baleriola (2020: 15). También encontramos referencias al *Lo-Fi*, acrónimo de *low-fidelity*, música con una baja calidad de sonido que a menudo busca evocar estados de ánimo de nostalgia o contemplación (Scott Neal, 2022: 33). Se trata de música que a veces procede de la banda sonora de videojuegos considerados *vintage* y por lo tanto puede recrear la sensación de habitar un pasado que a menudo coincide con el de la infancia o la adolescencia milénial, tal y como sucede con «el *background music* de Pueblo Lavanda» (Velasco Baleriola, 2018: 35).

En el artículo «La virtualización de la afectividad», Alfama, Bona y Callén señalan el gran potencial de las TIC para afectar en tanto que pueden convertirse en detallados registros audiovisuales de las emociones (2005: 10). También Lovink lo expresa de un modo parecido: «[el] reino digital no solo se mezcla con lo cotidiano, sino que cada vez más lo afecta, al contraer nuestras capacidades y limitar nuestras realidades» (2019: 19). En este sentido, la virtualidad y el sistema operativo se relacionan en *Patchwork* con la capacidad de salvaguardar la memoria. Velasco Baleriola aprovecha la estrecha relación que existe entre el guardado de memorias, recuerdos, informaciones e imágenes por parte de lo digital y la propia memoria y subjetividad. De este modo, un ordenador parece ser el

6 Empleo el concepto de «régimen afectivo» en el sentido en el que se emplea en las obras pertenecientes a los Estudios Afectivos. Aunque utilizado de modos distintos por diferentes autores, proviene del concepto de «régimen emocional» de William Reddy en *The Navigation of Feeling. A Framework for the History of Emotions* (Cambridge: Cambridge University Press, 2001).

envenenado guardián de los recuerdos de la voz poética, de los rasgos y eventos que han definido su personalidad y, además, de las versiones posibles de sí que pudo haber sido, las cuales quedan ahora guardadas, como congeladas, en un sistema operativo: «un escritorio saturado de archivos fantasma. / de datos que el usuario recupera a expensas / del sistema. / a expensas de versiones olvidadas de sí mismo.» (2018: 13). Todo ello remite precisamente a los mencionados juegos de *Nintendo*, que advertían lo que Pablo Velasco cita al comienzo de otro de sus poemas: «*Everything not saved will be lost*» (2018: 17). La memoria, que es «una criba inexorable» (2018: 18), funciona en *Patchwork* como una interfaz —muy imperfecta— del cuerpo y de la subjetividad, algo que está muy emparentado con la definición que Vicente Luis Mora hace del concepto «erosión digital», esto es, la pérdida de datos y referencias fruto de la vulnerabilidad de las arquitecturas digitales ante procesos de financiación, propiedad o sostenimiento informático (2022: 2).

En buena medida, esta interfaz de la memoria es imperfecta en el presente poemario porque el ruido forma una parte inseparable —e incluso vertebradora— de su lenguaje poético. En este caso, como ya he señalado, la experimentación y el intenso ejercicio con el lenguaje que encontramos en esta obra entronca con la tradición experimental de las vanguardias a la vez que hace su propia aportación a través del elemento de la digitalidad: encontramos constantes interrupciones que funcionan como ruido, una profusión de elementos del mundo informático que dan lugar a una sensación de barroquismo o colapso digital, fenómenos de fragmentarismo, circularidad o una disposición no lineal de los poemas. En *Patchwork* se crea un entorno de apariencia excesiva, recursiva, caótica, fuertemente referencial e intertextual precisamente porque dicho entorno es digital y, por tanto, sus versos parecen recrear el funcionamiento, la velocidad y las posibilidades propias de las TIC y más concretamente, de Internet, los videojuegos y los sistemas operativos. De este modo, el gran número de imágenes que encontramos a lo largo de sus páginas guardan una estrecha relación con varias de las características que Manovich atribuye a las imágenes basadas en ordenador; especialmente la siguiente: «Las imágenes basadas en ordenador normalmente están comprimidas por medio de técnicas de compresión por pérdidas, como la JPEG. Por tanto, la presencia de ruido (en el sentido de interferencias indeseables y pérdida de información original) es una cualidad esencial, y no accidental» (2005: 363).

La cubierta y la portada de *Patchwork* catalogan la obra como «Poesía *Glitch*». Tal y como recoge Iman Moradi en *Glitch Aesthetics*, se trata de un término procedente de la terminología informática y de redes que significa una irregularidad, resbalar, deslizarse; implica un mal funcionamiento o un error eléctrico⁷ (2004: 9). Mientras que en el plano técnico se trata de un mal funcionamiento inesperado, trasladado al terreno de la creación artística, «el error es un hallazgo, un *ready-made*» (Kozak, 2012: 114). La voz poética que construye Pablo Velasco se muestra consciente en más de una ocasión de la condición experimental y *glitch* de su ejercicio poético, que emparenta con el carácter errático e insuficiente de todo proyecto comunicativo: «alguien dice millones intentando camuflar / posibles agujeros de sentido en el instante / de una imagen que no carga. / alguien dice no hay palabra que remita al *glitch* / de una experiencia intransferible» (2018: 40). Este *glitch* está directamente

7 Moradi lleva a cabo una distinción entre el «*Pure-Glitch*» y el «*Glitch-Alike*» en función de o si se trata de un evento estrictamente espontáneo y tecnológico o si se trata de una recreación en clave artística (2004). Al encontrarnos exclusivamente en el terreno de la creación artística y literaria, no me detendré en esta distinción.

relacionado con la noción deleuziana de rizoma, como también lo está la estructura no arbórea del poemario, esto es —no jerárquica en tanto que no lineal— de la disposición de los distintos poemas de la obra, pero más explícitamente en el conjunto de tejidos dispares que es el *Patchwork*.

Tras la polifonía y el ritmo vertiginoso del mundo poético de *Patchwork*, la voz poética de *Carne triste* —poemario publicado por Cántico en 2023— parece haberse agotado física y sentimentalmente. Aunque los elementos de sus respectivos universos poéticos son muy similares, la atmósfera de cansancio que permea *Carne triste* hace que el lenguaje poético tenga un ritmo más claro y sosegado. La digitalidad resulta relevante y explícita desde su prólogo, escrito por Aida González Rossi y Sofía Crespo Madrid en forma de chat. Por las características propias de dicho marco comunicativo, el prólogo recrea una comunicación digital instantánea y fragmentaria entre ambas autoras y consta de rasgos expresivos propios de la escritura en red tales como el uso de emoticonos: «[...] <3 [...] </3 [...] :(» (Velasco, 2023: 9; 10; 16). También encontramos diseminadas a lo largo de los versos del poemario fórmulas distintivas de la escritura en redes sociales como «mucho texto», «POV» o «quién para [...]» (2023: 48; 71; 93).

En *Carne triste*, aunque afrontada con el ritmo ralentizado de esa «voz lenta» (2023: 79), permanece la grieta en el lenguaje que encontrábamos en *Patchwork*. Si bien el lenguaje poético aquí no parece estar sujeto a un ejercicio tan intenso de fragmentos, voces anglófonas a modo de ventanas emergentes o ruido, sí parece estar profundamente cansado como consecuencia de haber experimentado ya una sensación de ese tipo: «soy una voz lenta / para un cuerpo ya cansado» (2023: 89). Esta sensación es el lenguaje poético abarrotado de *Patchwork* pero también las vertiginosas y violentas dinámicas del sistema socioeconómico que la voz poética sufre. Por ello, la grieta del lenguaje es la misma grieta del cuerpo y de los afectos: ««mucha gente ya pasó / por esto antes que tú» / dice un compañero de trabajo / que te ve llorar en los aseos» (2023: 55). El desamor, la precariedad, el desarraigo, la apatía y el desencanto forman la atmósfera sentimental «de este siglo XXI vertiginoso, precario, rápido, saturado y rizomático» (2023: 13) que sin embargo encuentra en el propio ejercicio poético una resistencia, una oportunidad para la ligereza y la felicidad que da título al último poema:

pero esta noche cuando vuelva a casa
en unas horas voy a caminar ligero
como si mis huesos fueran grullas de papel
voy a escribir mensajes cursis
a mi gente
y voy a entretenerme
con pintadas de la calle que otras veces
no me llaman nada la atención
(2023: 106).

Si la voz poética de *Patchwork* parecía estar frente a una pantalla de ordenador, la voz poética de *Carne triste* parece atravesar su cotidianidad en actitud contemplativa, mirando a veces vídeos de *YouTube*, otras sus redes sociales, la pantalla de su teléfono móvil o la consola de la infancia. La apatía y cansancio que se muestran en este libro tienen mucho en común con la caracterización generacional que lleva a cabo Eudald Espluga del malestar y la fatiga milénial desde el título de su introducción: «No tengo treinta años y ya estoy casi roto» (2021: 13). El desencanto, que ya aparecía en *Patchwork*, toma una forma más evidente y consciente en *Carne triste*. Si en el primero las citas

previas oscilaban entre lo teórico-filosófico —Guilles Deleuze y Félix Guattari— y la cultura popular contemporánea —*Nintendo*, Temples o Nathy Peluso—, el segundo añade a la mención de cantantes e intérpretes de los siglos XX y XXI una nutrida nómina de autores franceses como Annie Ernaux o George Perec, así como dos significativas citas a sus prologuistas —González Rossi y Crespo Madrid—. La tristeza y el cansancio que aparecen en las citas a Apollinaire y Mallarmé (2023: 29, 41) conducen al desencanto cifrado en la versión citada de Kate Ryan: «je suis d'une génération désenchantée» (2023: 35). Este sentimiento, cristalizado en la conocida película de Jaime Chávarri de 1976 sobre los Paneros y caracterizado por Teresa M. Vilarós como un «término aplicado al peculiar afecto político-cultural» causado en España ante el fin de la dictadura franquista (1998: 23), se actualiza en el segundo poemario de Velasco Baleriola. Aunque el yo lírico no señale Internet como fuente de su malestar, sí parece tener claro que las plataformas digitales lo amplifican, tal y como indica una de las notas al pie: «spoiler: internet hace más fuerte el sentimiento de que no eres importante de que nadie es importante todxs somos esta nota al pie» (2023: 36). En la ya mencionada obra *Tristes por diseño*, Geert Lovink vincula la tristeza y otros malestares contemporáneos al diseño del funcionamiento de las redes sociales y las plataformas digitales:

En el contexto online, la tristeza aparece como un breve momento de indecisión, un destello que abre la posibilidad de una reflexión. La frecuentemente usada etiqueta de «triste» es un vehículo, un atractivo extraño para entrar en el desastre líquido llamado redes sociales. La tristeza es un recipiente. Todas y cada una de las situaciones pueden ser calificadas como «tristes». A través de esta forma leve de sufrimiento, entramos en el blues de estar en el mundo. [...] No importa cuán breve y suave, la tristeza es el estado mental predeterminado de los miles de millones en línea. Su intensidad original se disipa, se filtra y se convierte en una atmósfera general, una condición crónica de fondo (2019: 90; 92).

Carne triste, como *Patchwork*, es un poemario en el que se deambula por el continuo que es la «realidad aumentada» (2011) —en el primero, frenéticamente, en el segundo, ya desde el cansancio y el desencanto—. Este deambular conducente a estados de ánimo como los descritos, muestra, en cierto modo, una oscilación entre las figuras del *flâneur* y del *spleen*, el segundo mencionado por Velasco Baleriola a través de la cantante y compositora Angèle: «Le spleen n'est plus à la mode, / c'est pas compliqué d'être heureux» (2023: 25) y el primero mencionado, como decía al principio de este trabajo, por Manovich⁸:

[...] el espacio navegable es un espacio subjetivo, y su arquitectura responde al movimiento y a la emoción del sujeto. En el caso del *flâneur* que se desplaza por la ciudad física, esta transformación solo sucede, claro está, en la percepción del *flâneur*, pero en el caso de la navegación por un espacio virtual, el espacio puede cambiar literalmente, para convertirse en un espejo de la subjetividad del usuario. Los espacios virtuales construidos a partir de este principio se pueden encontrar en *The Garden*, de Waliczky, y también en la película comercial *Dark City* (Proyas, 1998) (Manovich, 2001: 339-340).

8 En el mismo capítulo, Lev Manovich se hace eco de la referencia a Oscar Wilde que hace Geert Lovink al referirse al «dandi de los datos»: «La red es al dandi electrónico lo que las calles de la metrópoli eran para el dandi histórico» (Lovink en Manovich, 2001: 341).

En cierto momento, el agotamiento del yo que sufre la voz poética busca una válvula de escape en la proyección repentina de la propia subjetividad en un *funko pop*: «quiero despertarme una mañana / y ser un funkopop en un estante / estar lejos de mí / y de mis palabras / del eco de una infancia / sin afecto / de un daño / que mi cuerpo no repara» (2023: 77). Si los *funko pop* forman parte de cierto imaginario de las infancias o adolescencias milénial, *Pokémon* —junto a otras referencias más secundarias— lo es también. Ya desde el prólogo, Aida González bajo el *nickname* de «aiditta»⁹ se pregunta: «por qué crees que nos entendemos tanto a través de pokémon?» (2023: 15). Sofía Crespo, bajo el *nickname* de «topi» responde a la pregunta enumerando algunas razones: por nostalgia, como refugio de las violencias de la infancia, por el deseo de asombro y aventura, por el interés de escuchar a cualquiera que pueda enunciar y como manifestación de la vulnerabilidad (2023: 15). Me detendré brevemente en la nostalgia y la vulnerabilidad.

El desencanto y el resto de afectos negativos de los que es partícipe la voz poética conducen al lector de *Carne triste* a un lugar de nostalgia que resulta especialmente reconocible para los lectores su generación: el Pueblo Lavanda de los primeros juegos *Pokémon*. Para Velasco Baleriola —que además de nostalgia logra evocar una mezcla de humor y ternura— la virtualidad de Pueblo Lavanda es la virtualidad de sus recuerdos y fantasmas familiares e infantiles: «estoy en el verano del 2000 / en casa de la playa. / lo que escondo aquí debajo / de la almohada es una game boy color verde / que le regalaron a mi hermano / y él no sabe que la estoy utilizando» (2023: 64). Como señalábamos a propósito de *Patchwork*, la nostalgia en este poemario está cifrada en buena medida en las referencias a Internet y las TIC dada la capacidad de estas para funcionar como registros audiovisuales de las emociones (2005: 10). Así sucede con «el dump de fotos», «los reels de animalitos / que os ponían tierno el corazón» o «¡el <3!» en un poema que aborda la fugacidad del amor. En «el mar es un abrazo de reinicio / de partida performar / una vez más pueblo paleta», este lugar común virtual se convierte en un sinónimo de punto de partida (2023: 52).

Por último, y en consonancia con la nostalgia y la ternura, resulta destacable la mención especial que se hace de la vulnerabilidad y la inocencia —también desde el prólogo— en este libro: «siento tristeza / por quien no consigue / conmoverse a través de la inocencia / a través de lo infantil / porque sin estas cosas monas / lo sublime o lo terrible perderían su sentido» (2023: 66). Se trata de una circunstancia sin duda muy conectada al importante papel que la nostalgia confiere en la obra a la infancia. Sin embargo, eso no es todo. Por un lado, asistimos a un alegato en contra lo que Sara Ahmed describiera como «una jerarquía entre las emociones», según la cual unas se considerarían más elevadas, «como señales de refinamiento», en detrimento de otras consideradas más bajas, «como señales de debilidad» (2017: 23). Así, las prologuistas afirman que esa vulnerabilidad e inocencia que reivindica el autor no son «una tara» sino «un poder [...] un SUPERPODER» (González Rossi y Crespo Madrid, 2023: 16). Por otro lado, esta celebración de la vulnerabilidad junto a las varias

9 Quizá la duplicación de la «T» haga referencia a «Ditto», *pokémon* de la primera generación y de tipo normal que se caracteriza por su capacidad de cambiar de forma que, además, tuvo presencia en el poemario *Patchwork*. También resulta relevante mencionar que Aida González Rossi, aproximadamente dos meses antes de la publicación de *Carne Triste* de Velasco Baleriola, lanzaba su primera novela titulada *Leche condensada* (Barcelona: Caballo de Troya, 2023), la cual no solo evoca constantemente el imaginario de *Pokémon*, sino que titula cada uno de los capítulos con un ataque de esta saga.

manifestaciones digitales que podríamos denominar pertenecientes al orden de lo *kawaii*¹⁰ —como las del *dump* de fotos o los *reels* de perritos mencionados anteriormente— introducen en este poemario una estela «cuqui», concepto que implica una relación con un objeto vulnerable o con un objeto que hace alarde de vulnerabilidad o coquetea con ella (May, 2019: 18). Lo cuqui constituiría un modo de celebración de la vulnerabilidad, «rescatándola de los márgenes de la sociedad o de la conciencia para situarla, bien protegida, en una posición central» (2019: 118). Es esta celebración de la vulnerabilidad, unida a la existencia de una red afectiva y la posibilidad de la experiencia estética lo que hace posible que el sujeto lírico —cansado, desencantado— encuentre alivio y una cierta sensación de ligereza:

[...] y veo a jorge
que me abraza y me susurra
puede que la noche sea larga
pero estamos juntos como siempre
estoy aquí me reconozco
estoy aquí me enciendo
en esta hoguera de palabras cariñosas
y de abrazos y de juegos
y de historias sobre niñxs interiores
y dibujos olvidados
(Velasco Baleriola, 2023: 106)

3. Conclusiones

La salud como literatura, como escritura, consiste en inventar un pueblo que falta.

Gilles Deleuze

La digitalidad y muy particularmente Internet y las Tecnologías de la Información y la Comunicación han supuesto una incorporación relevante para la consideración de la cultura, sociedad y arte contemporáneos. El arte digital, entendido también como aquellas manifestaciones distribuidas en formatos analógicos pero atravesadas más o menos explícitamente por los elementos e imaginarios digitales, posee por sus características constitutivas un potencial vanguardista y transformador. Lo mismo sucede con la poesía contemporánea, donde la pregunta por el papel de la digitalidad es más pertinente que nunca en las poéticas de aquellos autores nacidos en los últimos años del siglo XX y los primeros del XXI. En este artículo he buscado argumentar —a la luz de postulados teóricos primero y a la del análisis de textos poéticos después— que cuando las poéticas contemporáneas incorporan códigos e imaginarios de la digitalidad, especialmente en el plano formal y afectivo, pueden dar lugar a una poesía entroncada en la tradición de vanguardia, de corte experimental y de carácter subversivo.

10 Se trata de un adjetivo japonés que podríamos traducir como «tierno». Para más información sobre este y otros términos colindantes, véase *El poder de lo cuqui* de Simon May (Barcelona: 2019).

Ambos poemarios constituyen una muestra representativa de los códigos y mecanismos presentes en ciertas escrituras analógicas de la digitalidad en la poesía española tardomilénial. Queda para trabajos futuros examinar la caracterización y alcance de lo digital en poemarios menos explícitamente atravesados por la digitalidad y orillar las distintas tendencias que adopta la misma dentro de las poéticas contemporáneas. En este sentido, un acercamiento inicial a estas manifestaciones analógicas de lo digital sugiere la importancia que dicho componente posee en relación a los afectos y emociones de los sujetos líricos contemporáneos, en tanto que parece existir una íntima ligazón entre afectos y digitalidad, muy especialmente en lo que a la nostalgia milénial se refiere. Por todo ello, parece conveniente explorar un posible espacio intermedio entre el enfoque de los estudios afectivos y los estudios de la digitalidad.

Por su parte, y aunque para el asunto del presente trabajo ha resultado más pertinente centrarme en los puntos de conexión entre escrituras *online* y escrituras analógicas, el estudio aislado de la poesía concebida desde y para la web puede arrojar luz para el análisis del componente experimental de las escrituras analógicas de la digitalidad. Lo mismo sucede con el estudio del componente digital en obras artísticas y culturales milénial del campo narrativo, audiovisual o de Internet. Algunos de estos rasgos y características han sido aplicados en este trabajo a los poemarios *Patchwork* y *Carne triste* de Pablo Velasco Baleriola, poemarios tardomilénial y escrituras analógicas de la digitalidad que llevan a cabo un intenso ejercicio con el lenguaje poético y con la materia sentimental de los mismos. Ambos libros, junto a otros como *Dios tenía la misma consistencia que el pato Donald* y *Qué hubiese sido de mí sin los velociraptors* de Alejandro Pérez-Paredes o *Hasta que nos duelan las costillas* (2023) de Javier Navarro-Soto Egea, constituyen una muestra de la senda experimental de la poesía contemporánea española que tensiona y fractura el lenguaje poético a través del lenguaje de la digitalidad.

Bibliografía

- AHMED, Sara (2017). *La política cultural de las emociones*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- ALFAMA, Eva, Yann BONA y Blanca CALLÉN (2005). «La virtualización de la afectividad», *Athenea Digital*. 7, Primavera, pp. 1-17. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6910590.pdf> [Última consulta: 01/06/2023].
- ARROITA, Jorge y Alejandro FERNÁNDEZ BRUÑA (eds.). *Cuando dejó de llover. 50 poéticas recién cortadas*. Palma de Mallorca: Sloper.
- BALERIOLA¹¹, Pablo (2023). *Carne triste*. Córdoba: Cántico.
- BORRÀS, Laura (2010). «Leer literatura (en) digital: Una historia de intermediaciones, desplazamientos y contaminaciones», *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*. 14, pp. 177-195. Disponible en: <https://www.jstor.org/stable/41430771> [Última consulta: 01/04/2023].
- BRAIDOTTI, Rosi (2015). *Lo Posthumano*. Barcelona: Gedisa.
- CARRIÓN, Jorge (2020). *Lo viral*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.

11 Nótese que en *Patchwork* (2018) el autor firma como Pablo Velasco Baleriola y en *Carne triste* (2023), como Pablo Baleriola.

- CRUZ ARZABAL, Roberto (2014). «Dispositivos artísticos paradigitales: Escrituras de ida y vuelta». *Red de Humanidades digitales*. Disponible en: <http://humanidadesdigitales.net/blog/2014/04/18/dispositivos-artisticos-post-digitales-escrituras-de-ida-y-vuelta/> [Última consulta: 01/04/2023].
- DELATTE, Marta (2008). «Proposta ètica sobre el conflicte de la representació visual de la guerra en l'era digital». *Tripodos. Blanquerna School of Communication and International Relations*. 24, pp. 133-145. Disponible en: <https://raco.cat/index.php/Tripodos/article/view/129441> [Última consulta: 01/04/2023].
- (2019). «Racismo automático: Emoji, normatividad y el gran fallo del usuario universal predeterminado», *A-Desk Magazine*, 30 de diciembre. Disponible en: <https://a-desk.org/magazine/racismo-por-defecto-los-emojis-la-normatividad-y-el-big-fail-del-usuario-universal-predeterminado/> [Última consulta: 01/04/2023].
- ESCANDELL MONTIEL, Daniel (2018). «La poesía en la filosofía wiki: El proyecto Poepedia, su modelo de poesía y los ideales 2.0», *Studia Iberica et Americana: Journal of Iberian and Latin American literary and cultural studies*, 5, pp. 357-370. Disponible en: La poesía en la filosofía wiki: el proyecto Poepedia, su modelo de poesía y los ideales 2.0 - Dialnet (unirioja.es) [Última consulta: 01/04/2023].
- (2020). *Cardo de nodo. Cartografía fragmentaria de la escritura en red*. Valladolid: Ediciones Universidad de Valladolid.
- ESPLUGA, Eudald (2021). *No seas tú mismo. Apuntes sobre una generación fatigada*. Barcelona: Paidós.
- FERNÁNDEZ MALLO, Agustín (2023). «El amor estadístico», *Journal of Spanish Studies*. 1, Vol. 24, pp. 103-111. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/368674687_El_amor_estadistico#:~:text=Agust%C3%ADn%20Fern%C3%A1ndez%20Mallo%20Request%20full-text%20Abstract%20RESUMEN%20Este,individuo%20con%20una%20imprecisa%20colectividad%20de%20manera%20simultánea [Última consulta: 01/04/2023].
- GACHE, Belén (2006). *Escrituras nómades*. Gijón: Trea.
- GOICOECHEA, María (2019). «Literatura digital y narrativas transmedia: reflexiones sobre el uso de la interfaz». *Caracteres: Estudios culturales y críticos de la esfera digital*. 1, Vol. 8, pp. 338-361. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/333893581_LITERATURA_DIGITAL_Y_NARRATIVAS_TRANSMEDIA_REFLEXIONES SOBRE EL USO DE LA_INTERFAZ [Última consulta: 01/04/2023].
- HARAWAY, Donna (2021). *Manifiesto Ciborg*. Málaga: Kaótica Libros.
- JURGENSON, Nathan (2011). «Digital Dualism and the Fallacy of Web Objectivity». *Cyborgology*, 13/09/2011. Disponible en: Digital Dualism and the Fallacy of Web Objectivity - Cyborgology (thesocietypages.org) [Última consulta: 01/04/2023].
- KOZAK, Claudia (coord.) (2012). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- LOVINK, Geert (2019). *Tristes por diseño. Las redes sociales como ideología*. Bilbao: Consonni.
- MANOVICH, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

- MAY, Simon (2019). *El poder de lo cuqui*. Barcelona: Alpha Decay.
- MIGUEL, Luna (ed.) (2011). *Tenían veinte años y estaban locos*. Córdoba: La Bella Varsovia.
- MORA, Vicente Luis (2006). *Pangea: Internet, blogs y comunicación en un mundo nuevo*. Sevilla: Fundación José Manuel Lara.
- (2012). *El lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral.
- (2022): «La erosión digital como problema para la lectura crítica de literatura contemporánea», *Álabe: Revista de Investigación sobre Lectura y Escritura*, 26. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=869138> [Última consulta: 01/04/2023].
- MORADI, Iman (2004). *GTLCHAESTHETICS*. University of Huddersfield. Disponible en: (PDF) Iman Moradi - Glitch Aesthetics (Glitch Art) - DOKUMEN.TIPS [Última consulta: 01/04/2023].
- SCOTT NEAL, Adam (2022). «Lo-Fi Today», *Organised Sound*, 27, vol. 1, pp. 32-40. Disponible en: Lo-fi Today | Organised Sound | Cambridge Core [Última consulta: 01/04/2023].
- TORNÉ, Gonzalo (ed.) (2022). *Millennials. Nueve poetas*. Barcelona: Alba.
- VELASCO BALERIOLA, Pablo (2018). *Patchwork*. Córdoba: Bandaàparte.
- VILARÓS, Teresa M. (1998). *El mono del desencanto. Una crítica cultural de la Transición española (1973-1993)*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- ZAFRA, Remedios (2022). *El bucle invisible*. Oviedo: Nobel.