

¿PUEDE UN ORDENADOR ESCRIBIR UN POEMA DE AMOR?

Dionisio Cañas y Carlos González Tardón

Poesía española y nuevas tecnologías

La poesía que ha predominado en España desde la segunda mitad del siglo pasado hasta nuestros días ha sido conservadora en el fondo y en la forma. Esto no quiere decir que no se hayan practicado otros tipos de escrituras y que, en casos aislados, algunas actitudes estéticas hayan intentado ser más innovadoras, sino que la poesía dominante, consagrada por críticos e historiadores, ha vivido de espaldas a las innovaciones estéticas de las primeras vanguardias del siglo veinte y a las nuevas tecnologías que emergieron a la vez que sus obras, principalmente, a la posibilidad de que un ordenador genere poesía.

Si escribimos la palabra “poesía” en el famoso buscador Google nos encontraremos, con sorpresa, que existen más de 39 millones de lugares de Internet donde aparece esta palabra. Por lo contrario, si en ese mismo buscador de Internet escribimos “poesía generada por ordenador” sólo aparecen 10 entradas.

Con un poco de paciencia y explorando algunos de los millones de lugares antes mencionados, veremos que si bien el soporte ahora es digital la poesía es la misma de siempre. Al repasar algunas de las revistas que existen en Internet, y que están dedicadas a la poesía, de nuevo constatamos que sólo ha cambiado el soporte pero que la oferta poética sigue siendo la de los libros más vendidos, la de los poetas más leídos. Es decir, ha habido una

incorporación aparente de la poesía en el campo de las nuevas tecnologías pero ésta en sí, por lo menos en España, continúa siendo pretecnológica.

O sea, que si bien se puede decir que el ordenador se ha incorporado a la “industria de la poesía” (los poetas escriben con ellos, los libros se componen e imprimen a través de ordenadores, hay libros digitales, CD y DVD de poesía), la poesía no se ha visto afectada por la aparición de las nuevas tecnologías ni en su fondo ni en su forma, algo que sí ha ocurrido en el campo del arte.

De este modo, el cine poético experimental de las vanguardias, el vídeo arte, el videopoema y los experimentos con la lírica computacional, que hace más de cincuenta años se vienen haciendo en varios países occidentales, no han modificado el curso de la poesía española contemporánea, principalmente la llamada poesía intimista, porque el lector es tan conservador como la poesía que se produce; y en este artículo usamos el concepto conservador en un sentido estrictamente estético.

Poesía española, antivanguardia y tecnofobia

Los poetas españoles que publicaron sus libros durante la segunda mitad del siglo veinte parecían estar muy orgullosos de ser analfabetos desde el punto de vista informático. Además, muchos de estos poetas eran particularmente tecnofóbicos, pensaban que el libro, en su formato de papel, era la frontera final de la cultura, que la métrica tradicional era la única forma de hacer buena poesía. Para ellos los sentimientos, la intimidad, incluyendo la actitud abiertamente antivanguardista de la “nueva sentimentalidad” de los años ochenta, y la constatación del paso del tiempo son los legítimos y únicos

temas que debe cantar la poesía de la experiencia; aunque se coquetea con la lírica culturalista de orden literario.

Si la poesía que hemos mencionado la pudiera escribir una máquina, un ordenador personal con un programa, ¿muchos de estos poetas se quedarían en el paro?, ¿el público dejaría de leer poesía por estar generada por los ordenadores?, ¿las nuevas generaciones valorarán una poesía escrita por máquinas?; Jorge Riechmann ya proponía unas *Canciones allende lo humano*.

Antonio Machado, mucho más moderno que los poetas españoles actuales, en su “Diálogo entre Juan de Mairena y Jorge Meneses”, habla de una “máquina de trovar”, un “aristón poético” una “máquina de cantar”. Pero José María Valverde, en 1971, en su edición de *Nuevas canciones y De un cancionero apócrifo*, aclaraba, respecto a dicho invento fantástico, que “no hay aquí nada en común con cierta **poesía cibernética** de las computadoras, probada en nuestros días, conforme a técnicas de azar”. El “azar” parecería, pues, ser el elemento no poético, según Valverde, cuando está claro que tanto en la vida como en el arte y en la poesía el azar es precisamente la fuente principal de no pocas obras geniales y, también, de situaciones emocionales tan fundamentales como el descubrimiento del amor.

Lo que nos interesa ahora no es definir con precisión qué era esa “máquina de trovar” que proponía Machado, ya lo hizo la crítica, y si sus mecanismos se pueden comparar con los ordenadores, sino subrayar el hecho de que fuera Antonio Machado, un poeta tradicional e intimista, el primero en la poesía española que pensó en la posibilidad de una máquina de hacer poemas, es decir, que la tecnología, la ciencia, se asociaran con la producción

lirica. Lo que vamos a explorar ahora es precisamente cuál ha sido la relación entre poesía y ordenadores.

Poesía y ordenadores

Desde que se crearon los ordenadores uno de los grandes retos fue hacer que estas máquinas generaran sus propias creaciones; y un género en particular pareció interesar siempre a los científicos, el de la poesía

Ya en 1726, J. Swift en su novela *Los viajes de Gulliver* (“Viaje a Laputa”, capítulo V) hablaba de una máquina de creación literaria. Pero el origen de los ordenadores se remonta a 1834, cuando Babbage presentó su proyecto de máquina analítica ante la aristocracia inglesa para intentar conseguir que se la financiaran. Entonces Babbage conoció a Ada Byron, hija de Lord Byron, convirtiéndose ésta en la creadora del primer manual de programación de una máquina que ella misma nunca llegó a ver construida. Ada denominaba a la manera de escribir sus artículos y manuales como “ciencia poética”, por su uso de metáforas y recursos literarios, pero ¿de qué otro modo podría escribirse un manual de una máquina inexistente si no poéticamente?

El primer antecedente de la poesía generada por ordenador no lo encontramos hasta el año 1959, cuando el ingeniero Théo Lutz y el lingüista Max Bense crearon un calculador para generar versos llamado “Stochastische Texte”, en el cual conseguían crear textos poéticos a partir de la teoría de la Gramática Generativa Transaccional propuesta por Chomsky en 1957.

En 1960 se crea el grupo OULIPO (“OUvroir de Litterature POtentielle”) que desarrolla su actividad en proyectos de literatura creada matemáticamente,

el uso del azar como método de creación y otros proyectos en los cuales el lector es el creador de la obra. En ese movimiento Raymond Queneau destaca al escribir *Cent mille milliards de poemes* en el cual crea 10 sonetos que se pueden intercambiar sus versos al gusto del lector manteniendo las reglas clásicas de aquél.

A partir de ese momento, y tras la transformación de OULIPO en ALAMO (“Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs”), en 1982, se han creado multitud de modelos y programas de creación poética, estos se van acercando cada vez más a la posibilidad de conseguir que un ordenador cree textos con un valor similar al que pueda tener el hecho por una persona.

Actualmente se están utilizando *redes neurales* (programas que simulan el funcionamiento neuronal del cerebro) a las que se les carga toda la bibliografía de un autor para que después creen poemas de una manera similar, *algoritmos* (complejas reglas matemáticas) que contienen amplias bases de datos para crear poemas de una forma probabilística. También existen sencillos programas que a partir de un conjunto de palabras, propuestas por el usuario, las combinan formando poemas personalizados.

En el ámbito español ha habido aportaciones importantes a este movimiento, el precursor fue Ángel Carmona que en 1976 publicó *Poemas V2: Poesía Compuesta Por Una Computadora*, que se considera como el primer libro completamente escrito por un ordenador.

Orlando Carreño, que estaba trabajando en 1998 en un libro cuyo título sería *El ordenador poeta. Literatura y nuevas tecnologías*, en un artículo que se puede leer en Internet, señala que se podría reducir a tres períodos el proceso

de utilización de las nuevas tecnologías en el campo de la literatura: “Un **primer período**, oscuro, siendo muy pocos en el mundo los que realizaban experiencias, con una tecnología no lo suficientemente desarrollada, y que sólo permitía exiguos resultados en las aplicaciones literarias. Es un período que se iniciara con el correr de los años sesenta. Citemos, por ejemplo, la experiencia de *La machine á écrire* (1964), del canadiense Jean Baudot, programa generador de poesía con ayuda del ordenador, que sería recogida en un librito con el mismo título. Se trata de un período marcado por lo que se denomina *generación automática de textos*, esto es, la creación de poemas, relatos cortos, aforismos, producidos mediante un programa informático. Era ésta una vía prácticamente experimental, sin ninguna repercusión comercial o en el gran público, y los escritores desconocían, o desdeñaban, o incluso albergaban temores acerca de lo que pudiera salir del encuentro del ordenador con la literatura. Un **segundo período** que sigue siendo de minorías, sin repercusiones en los medios de comunicación, en el cual se pasa del vídeo interactivo al hipertexto (ficciones hipertexto), cifrándose en éste no pocas esperanzas, se prolonga la generación automática de textos (donde destacan las obras del escritor francés Jean-Pierre Balpe) y empezará a utilizarse un CD-ROM que en sus primeros pasos aún no sería de carácter multimedia. Un **tercer período**, en el que nos hallamos, en rápida sucesión, donde en poco espacio de tiempo se ha producido el desarrollo multimedia interactivo, al que vendrá a acompañar la formidable expansión de Internet y la web. Se asiste al fenómeno de la integración de la informática, las telecomunicaciones y el audiovisual”.

Todo lo escrito por Orlando Carreño es históricamente cierto pero nada nos dice el autor del proceso creador en relación con todas estas nuevas tecnologías, que es lo que a nosotros nos importa principalmente. ¿Se están creando poemas con ordenadores que el público pueda leer con el mismo interés que lee un poema de Rubén Darío o Antonio Machado? Porque, a fin de cuentas, en este artículo todavía no hemos hablado de un tema fundamental: el de la creación de un nuevo lector de poesía cuyas actitudes y expectativas no pueden ser las mismas que las del lector de poesía tradicional.

En estos últimos años también se están llevando a cabo varios proyectos en España en este sentido; un ejemplo lo constituye el escultor Carlos Corpa que, en colaboración con la ingeniera informática Ana María García Serrano, construyeron a “PaCo”, un robot humanoide que pedía limosna y a cambio creaba e imprimía poemas aleatorios. El mecanismo creador del robot estaba basado en un conjunto de lexicones y módulos gramáticos que hacían posible la generación de poemas con un cierto sentido. Además, este robot, estaba conectado a una página web en la que se podían agregar nuevas palabras a sus bases de datos. La forma del robot también era curiosa ya que simulaba ser un discapacitado en silla de ruedas que alargaba el brazo para pedir limosna. Este robot fue presentado al Concurso Internacional sobre Arte y Vida Artificial (Vida 7.0) en el año 2004 llegando a quedar finalista.

El ingeniero informático Pablo Gervás, de la Universidad Complutense de Madrid, ha creado desde el año 2000 varios programas para generar poesía similar a la que encontraríamos en los poetas del Siglo de Oro español, los denominados WASPo (Wishful Automatic Spanish Poet). La base de estos

programas son *algoritmos* que intentan construir un poema a partir de las palabras clave dadas por el usuario, unidas a las que tienen en su base de datos y constriñéndolas a las normas métricas y de rima imperantes en los siglos XVI-XVII.

Gervás, además, ha creado varios tipos de poetas electrónicos. Para hacer el poema que el usuario solicita, cada una de estas entes virtuales poseen cierto grado de libertad para poder alterar los patrones establecidos por la rima, la métrica, o el lenguaje. Este programa fue presentado en la feria del libro de Madrid en el año 2005, en una lectura conjunta con la poetisa María Sanz, obteniendo una buena aceptación entre los oyentes.

Estos intentos de conseguir poemas de generación automática, aunque no están aún refinados, producen algunos resultados interesantes como el que presenta Gervás en su artículo “Un modelo computacional para la generación automática de poesía formal en castellano” que es el siguiente:

*Marchitará la nieve, el fin pesado,
por tal caso, con una lengua sola,
duro rato de rastro ensangrentado*

El hecho de trabajar con la lírica computacional no sólo enriquecerá la poesía si no que también a la ciencia informática. En la actualidad los trabajos más punteros en Inteligencia Artificial están orientados hacia la programación del “lenguaje natural”, o sea, en cómo hacer que las máquinas puedan entender y generar un lenguaje para poder comunicarse de manera “natural” con los seres humanos. La poesía, con su compleja red de metáforas, símiles, símbolos, etc, es uno de los objetivos prioritarios, igual que anteriormente lo fue

el ajedrez. Ya el pionero de la informática, Alan Turing, dijo que uno de los principales objetivos de estas máquinas era conseguir crear poesía.

El poeta es el lector

Como hemos podido demostrar, los ordenadores están llamados a ser parte de los creadores anónimos del siglo veintiuno. Esta no va a ser una tarea fácil porque para que esto suceda se tendrán que perfeccionar mucho más los programas actuales que pueden generar poesía. Pero el cambio principal tendrá que ocurrir en la actitud del lector.

Durante muchos siglos se han producido obras geniales en el campo de la poesía. Siempre se ha partido de la idea de que un poema ha sido hecho por un ser humano y que al leer sus textos descubrimos en ellos esa intencionalidad sentimental o intelectual que tanto nos conmueve.

Difícilmente se le puede convencer al lector actual de que un texto escrito por un ordenador puede poseer una carga emocional humana. Esto se podría conseguir si desmitificáramos la figura del poeta y comprendiéramos que frente a un poema el lenguaje y el lector o la lectora son los protagonistas, que somos nosotros, los lectores, los que colaboramos con el texto leído para que las emociones contenidas en el lenguaje del poema se conviertan en una experiencia humana para nosotros.

Precisamente aquí reside el problema de la aceptación de los textos generados por computadoras: en que el lector sólo ve detrás de ellos una fría, insensible e inerte máquina sin "autobiografía". Pero si el lector aceptara con naturalidad el simple hecho de que toda nuestra humanidad está en las

palabras, no en quién o qué ha generado esas palabras, pronto caería en la cuenta de que el poeta es el lector.

Pasarán muchos años antes de que se forme una generación de lectores que acepten el hecho de que todo lector es un creador. Estamos en pleno cambio hacia una cultura verdaderamente democrática y participativa. El mundo de la cultura se mueve lentamente en esa dirección y ya se está viendo, por ejemplo en el arte, que cualquier obra que sea más participativa para el espectador, es decir interactiva, es mucho más atractiva para algunos jóvenes. En verdad, las enormes masas de producción en cualquier rama del arte deberían ir borrando poco a poco esa frontera tradicional que separa al creador del espectador.

El mundo de la poesía se está quedando atrás porque el futuro no está en la relación unidireccional poeta-lector, sino que está en la interactividad que algunos críticos defienden como el siguiente paso evolutivo, entre otros Marie Laure Ryan en su libro *La narración como realidad virtual*. Lo que ha ocurrido es que la mayoría de los especialistas en literatura no ven que este paso ya se ha dado y que está aquí, hace ya más de dos décadas, en los videojuego; existe, eso sí, mucho interés en la estética de los videojuegos entre algunos críticos del mundo del “new media art”.

Este campo, el de los videojuegos, al ser lúdico y popular ha sido desechado por los críticos de las “Bellas Artes” cuando en verdad estos juegos cada día engloban más al arte, al cine, a la literatura y a la música para ponerlos en una relación interactiva con el usuario. ¿Son poéticos los videojuegos?

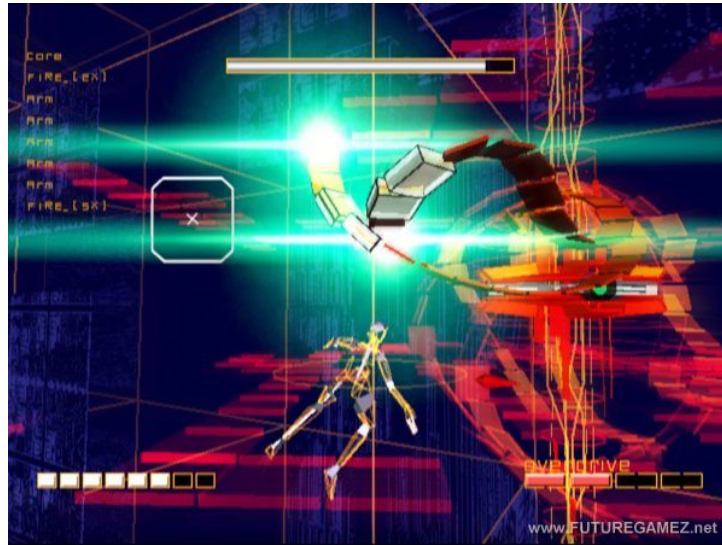
Actualmente existe una gran cantidad de videojuegos, tanto experimentales como comerciales, que poseen una poderosa carga poética. Los casos más representativos son los realizados por Fumito Ueda y Tetsuya Mizuguchi, quienes han creado juegos tan comerciales como poéticos: "ICO" y "SHADOW OF THE COLOSSUS", creados por Ueda, y "REZ" por Mizuguchi. En estos juegos predomina la experiencia estética y la creación sentimental inherente a aquélla, aunque sin olvidar el disfrute lúdico del jugador.



Ico



Shadow of the colossus



Rez

Debo recordar aquí, para los mitómanos de la poesía, que Jaime Gil de Biedma escribió “El juego de hacer versos” y que Luis García Montero glosó este poema en su artículo “El juego de leer versos”.

En el campo de la poesía, tarde o temprano, se irán incorporando cada vez más los mundos virtuales producidos por máquinas, sin que por eso desaparezca el indiscutible placer solitario de leer un libro. Aunque sigamos admirando los maestros antiguos, llegará un momento en que la producción poética, ya sea humana o robótica, será tan abundante que el lector, el verdadero creador último, se olvidará de tantos autores, justamente mitificados por la historia de la literatura, para asumir que la poesía la hacemos entre todos y que, sí, que nos podremos emocionar con un poema de amor escrito por un ordenador,