

# PARAULES PIXELADES

**Palabras pixeladas**

La literatura en la era digital

28.01–10.04.2016



Generalitat de Catalunya  
Departament de Cultura

SANTAMÒNICA

# **Palabras pixeladas**

## **La literatura en la era digital**

Laura Borràs y Giovanna Di Rosario

**La denominación «literatura digital» hace referencia a la condición digital de los textos literarios, esto es, a que son textos nacidos en formato digital y no textos digitalizados.**

---

La exposición «Palabras pixeladas: La literatura en la era digital», la primera de gran formato que se celebra en el mundo, quiere ser una puerta de acceso a una realidad literaria todavía emergente que nace de un entorno digital y desde procedimientos digitales.

Normalmente, al hablar de literatura contemporánea, casi nadie menciona la literatura electrónica. Mientras que el arte contemporáneo hace pensar en expresiones artísticas diversas, la literatura contemporánea en general evoca solo la producción reciente de los editores tradicionales o, en el mejor de los casos, los libros electrónicos, los *e-books*.

«La literatura digital —también conocida como literatura electrónica o *e-lit*, abreviatura de *electronic literature*, que es la forma más utilizada en Estados Unidos— se refiere a una amplia gama de variedades literarias que tienen en común el empleo prominente y crucial de las tecnologías digitales. La denominación «literatura digital» hace referencia a la condición digital de los textos literarios, esto es, a que son textos nacidos en formato digital y no textos digitalizados.

La literatura digital se sitúa como un campo intermedial y transmedial entre la literatura, la computación y las artes visuales y performativas. Esta exposición desea mostrar uno de los caminos que ha emprendido la literatura en nuestra sociedad de la información, en la era digital.

## La palabra y la tecnología

La palabra —oral y escrita— se asocia, desde el Génesis, a la creación verbal y divina. La palabra y sus «receptáculos» son variados: la voz, la escritura, la imprenta, la máquina de escribir, el ordenador... El ejercicio creativo que «representa un desarrollo de determinadas propiedades lingüísticas» (por decirlo con la formulación de Paul Valéry) lo denominamos, por lo menos desde el siglo xv, literatura. La literatura digital es una forma de creación tecnológica literaria que ya cuenta con una tradición importante, cuya especificidad puede ser explicada partiendo de la base de los diferentes elementos de complejidad que presenta: la complejidad física (qué es y cómo es), la complejidad autorial (quién la hace, el programador, la máquina...), la complejidad receptiva (las lógicas de lectura que el entorno digital y los formatos diversos utilizados por los creadores determinan), la complejidad tipológica (la variedad y confusión de géneros, la hibridación de una escritura del ahora y el aquí) y la complejidad perceptiva (cómo leemos, con qué dispositivos lo hacemos...).

Las posibilidades de la escritura en la era digital son múltiples y diversas y están determinadas por las potencialidades del medio de transmisión de la información: el soporte digital. Un texto digital es, sobre todo, un *hipertexto*, en el sentido de un texto amplificado, atravesado por otros textos, insertado en una madeja textual

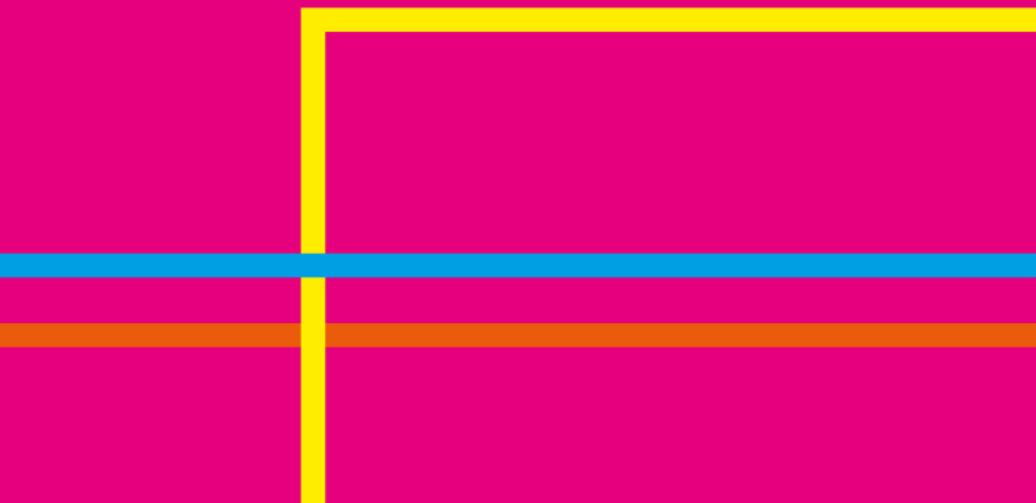
alimentada por hilos muy diversos. Un texto hecho de textos que permite vincular la palabra escrita a la imagen, la música, el movimiento, la temporalidad, la sensorialidad...

La exposición invita al visitante a comprender su evolución histórica y a «consumir» esta literatura. Una literatura en la que el soporte digital hermana el sonido con la caligrafía, la palabra con la imagen, el movimiento con el significado, y culmina muchos de los sueños que la alianza de la palabra con el espacio ha tenido desde los antiguos caligramas griegos o la pintura ideográfica árabe hasta las vanguardias más recientes.

El objeto-libro en el entorno digital queda significativamente amplificado. Las producciones de los escritores y los artistas que abordan estos temas son parte de un campo de tensiones en desarrollo entre el libro de papel, el libro-objeto-plástico y el libro electrónico.

«Palabras pixeladas» expone 57 obras y tiene como objetivo principal la introducción de la literatura digital a un público amplio, que quizás nunca ha oído hablar de ella, mientras que también propone algunos caminos más profundos de comprensión, una vez se está más familiarizado, bajo la forma de itinerarios temáticos. La muestra presenta cinco macroáreas que ofrecen un recorrido vez diacrónico (de evolución histórica de planteamientos literarios y soportes) y sincrónico (de descubrimiento de obras canónicas, por área lingüística o por dispositivos) para ofrecer, en conjunto, una visión lo más completa posible sobre la literatura digital.

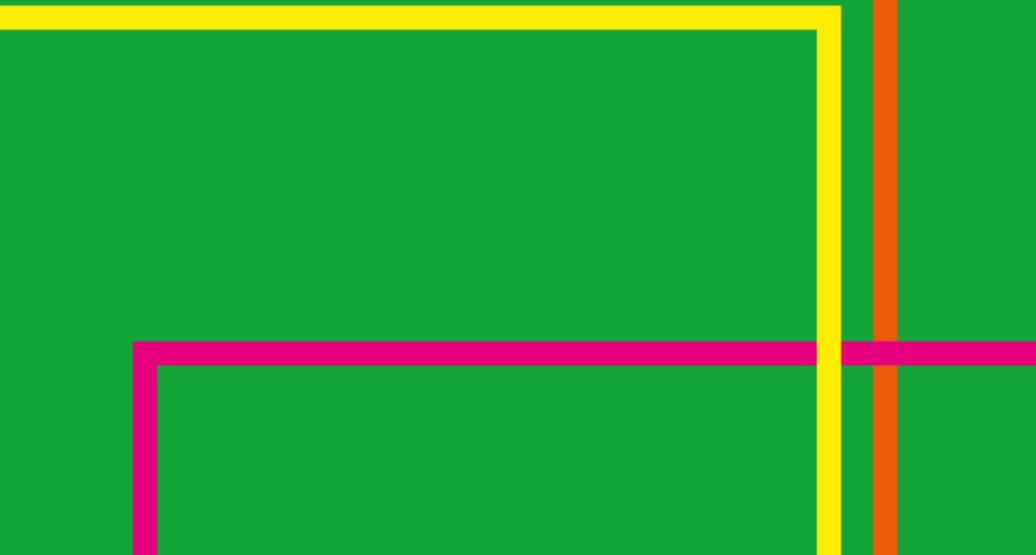
# Experimentaciones analógicas y transformaciones digitales



Esta sección bosqueja brevemente el panorama histórico señalando el camino de algunas obras clave (entre las muchas que podríamos haber elegido) que han marcado un cambio en la construcción poética y narrativa. En este apartado se muestra cómo la escritura y la imagen se han contaminado mutuamente y se realiza un breve repaso de la tradición poética. Esta contaminación (en nuestra cultura occidental) comenzó en la antigua Grecia con los caligramas de Simias: la cultura artística occidental solía tener una tradición más visual (que es una característica más general atribuida a las civilizaciones orientales), por lo menos hasta que el lento perfeccionamiento de la imprenta comenzó a estandarizar la tipografía.

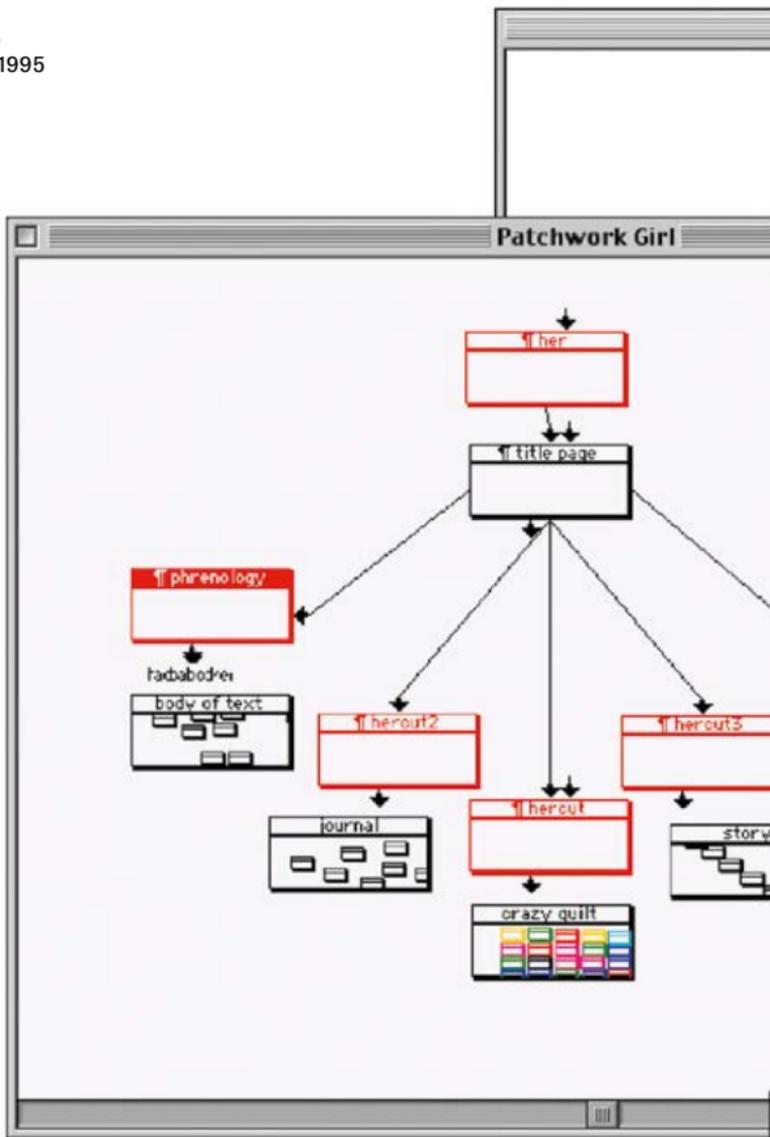
En esta sección hay autores clásicos que han experimentado con los textos y sus posibilidades, como es el caso de Apollinaire, Borges, Cortázar, Ana María Uribe, Queneau. Es significativo ver que se trata de textos pioneros por cuanto muchos de ellos han sido trasladados al espacio digital, como podremos ver en la reescritura digital de *El jardín de los senderos que se bifurcan* realizada por Moulthrop, la versión digital de *Rayuela*, o los *Cent mille milliard de poèmes*, el Queneau revisitado por Eugenio Tisselli, Ester Xargay y Carles Hac-Mor o los antipoemas de Uribe o *La pluie* de Apollinaire.

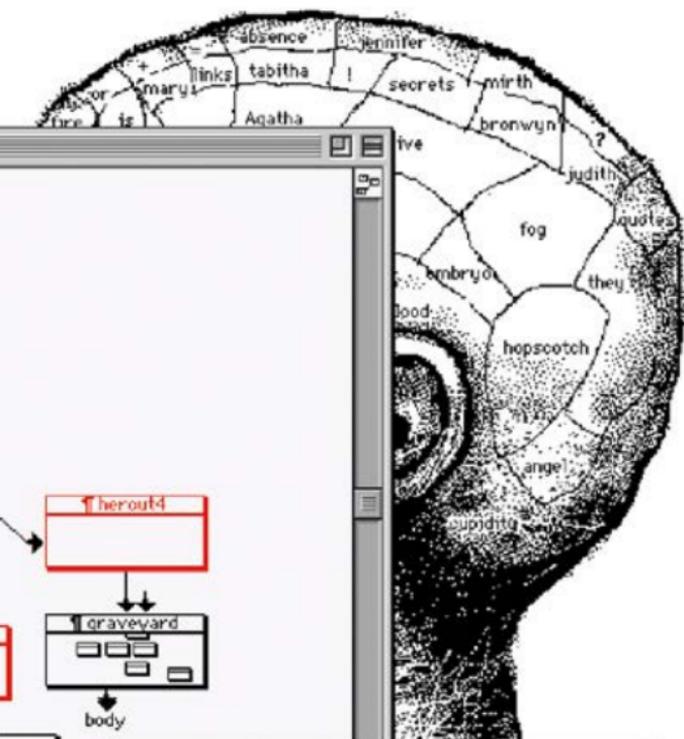
# Los pioneros



En esta sección se presentan algunas de las primeras obras de literatura digital. Si hay que poner una fecha al nacimiento de esta literatura, normalmente se considera que es en los años cincuenta, con los primeros versos libres generados por una máquina. En Stuttgart, que por aquel entonces era República Federal de Alemania, Theo Lutz insertó dieciséis títulos de los capítulos y temas de *El castillo*, de Kafka, en una base de datos y los programó para recombinarlos en frases unidas con coherencia gramatical, creando *Stochastische Texte* (1959), que se publicó en una revista de poesía. Sin embargo, el primer texto de literatura digital generado por una máquina es la *Love letter* de Christopher Strachey de 1952, que se muestra en la exposición. Aquí se presentan, asimismo, los primeros hipertextos de ficción, los ya clásicos como *Afternoon, a Story* de Michael Joyce, que se publicó en 1987 y está considerado el Homero de la literatura digital, y *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson, de 1995.

Estas nuevas experimentaciones literarias intentaban modificar las estructuras narrativas de las formas textuales de ficción proponiendo textos con más principios y más finales, con diferentes construcciones temporales, con más caminos de lectura, etc., hasta el punto de deconstruir el propio texto. También aquí se muestran textos y poemas generativos, es decir, creados por la máquina y que abren cuestiones autoriales y creativas importantes, tales como: ¿Quién es el autor de la obra? ¿De qué subjetividad (creativa) podemos hablar?





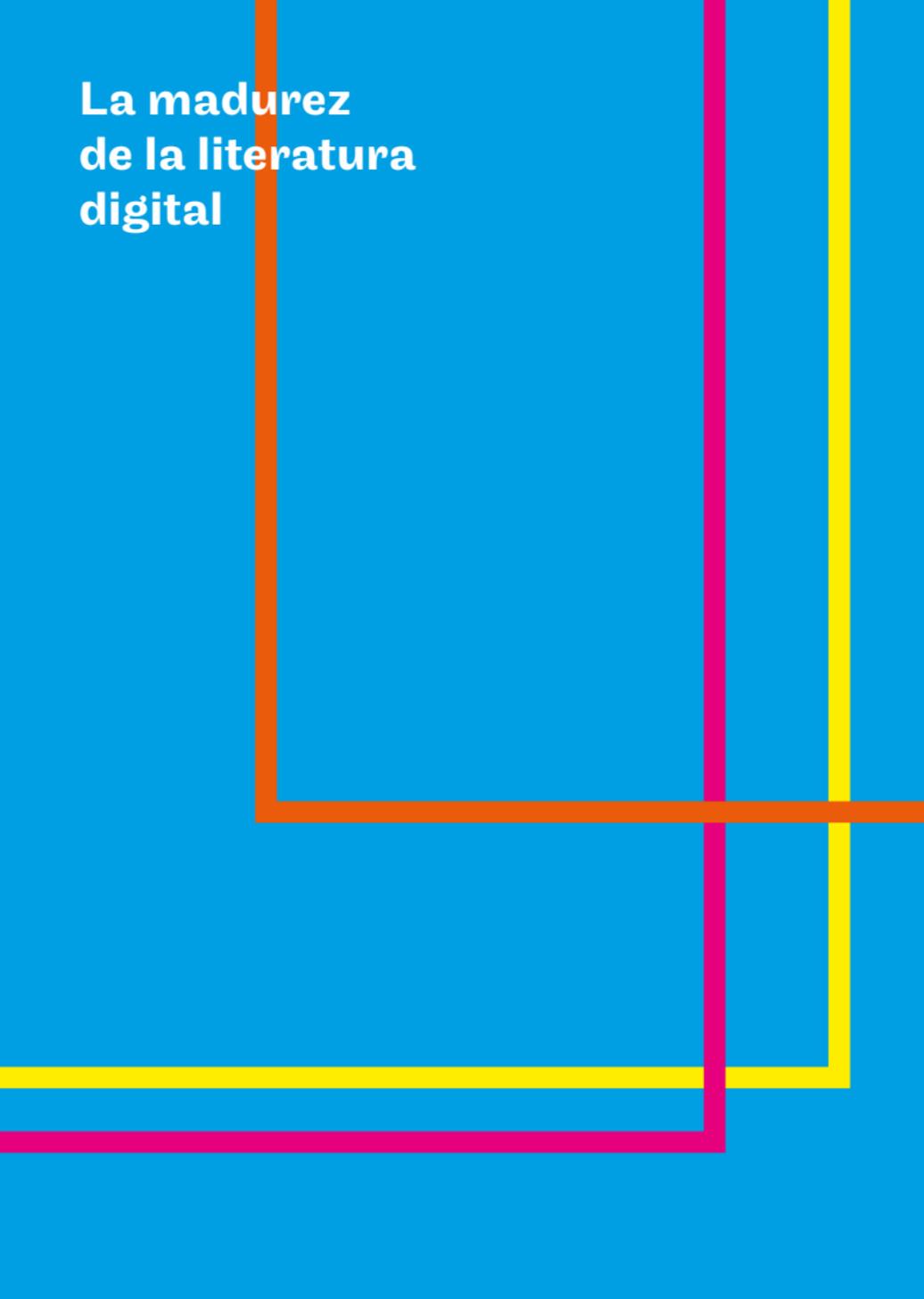
## birth

My birth takes place more than once. In the plea of a bygone monster; from a muddy hole by corpse-light; under the needle, and under the pen.

Or it took place not at all.

But if I hope to tell a good story, I must leapfrog out of the muddle of my several births to the day I parted for the last time with the author of my being, and set out to write my own destiny.

# La madurez de la literatura digital

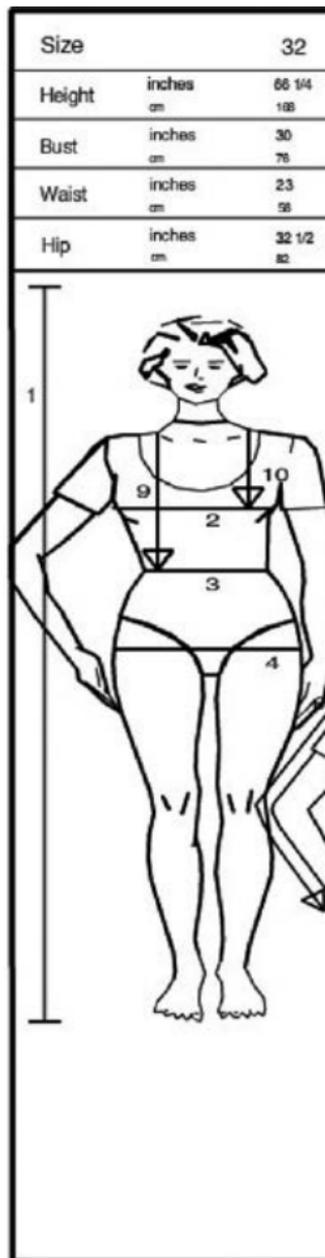
The image features a solid blue background. In the top-left corner, the text 'La madurez de la literatura digital' is written in a white, sans-serif font. The rest of the page is dominated by three thick, overlapping L-shaped lines. One line is orange, starting from the top edge and extending down to the middle of the page, then turning right. A second line is yellow, starting from the bottom edge and extending right to the middle of the page, then turning up. A third line is pink, starting from the bottom edge and extending right to the right edge of the page, then turning up. These lines intersect to form a grid-like structure.

Esta área propone algunas de las obras publicadas en la segunda colección que la ELO (Electronic Literature Organization) dedicó a la literatura digital en 2011 y que fue cocurada por Talan Memmot, Rita Raley, Brian Kim-Stephens y Laura Borràs. Este trabajo editorial de la ELO se considera el canon de la literatura digital y es la obra de referencia en este campo.

Así pues, las obras seleccionadas son textos escritos en varias lenguas: inglés, francés, español, portugués, y también algunas traducciones como la de *Déprise* (2010), de Serge Bouchardon y Vincent Volckaert, al italiano realizada por Giovanna Di Rosario y que está incluida dentro de la antología ELO.

Algunas de las obras propuestas son *remediaciones*, para utilizar la terminología de Bolter, de obras clásicas, como la de Alison Clifford *The Sweet Old Etcetera* (2006), que reescribió digitalmente el famoso poema de E. E. Cummings, *My Sweet Old Etcetera* (publicado en 1926), o la de Rui Torres *Amor de Clarice* (2005), que se basa en extractos del relato *Amor* de la escritora brasileña Clarice Lispector, o *Tierra de extracción* (2000-2007), de Domenico Chiappe y Andreas Meier. Esta obra se inició en 1996, con la escritura de la novela y la producción musical de las canciones, y en 2007 se publicó la versión multimedia, que fue ampliada para incluir en la *ELC*, vol. II.

Otras obras, sin embargo, nacieron siendo genuinamente digitales, como la de David Clark *88 Constellations for Wittgenstein (to be Played with the Left Hand)* de 2009, la de Christine Wilks *Fitting the Pattern* (2008), *Deep Surface* (2007), de uno de los pioneros de la literatura digital, Stuart Moulthrop, y *Golpe de gracia*, del colombiano Jaime Alejandro Rodríguez, de 2006.



Christine Wilks  
*Fitting the Pattern*, 2008

34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60
66 1/4 168													
31 1/2 80	33 84	34 3/4 88	36 1/4 92	37 3/4 96	39 1/2 100	41 104	43 1/2 110	45 1/2 116	48 122	50 1/2 128	52 3/4 134	55 1/4 140	57 1/2 146
24 1/2 62	25 65	27 3/4 70	29 1/4 74	30 3/4 78	32 1/2 82	34 86	36 1/4 92	38 3/4 98	41 104	43 1/2 110	45 1/2 116	48 122	50 1/2 128
34 86	35 1/2 90	37 94	38 3/4 98	40 1/4 102	41 3/4 106	43 1/2 110	45 1/2 116	48 122	50 1/2 128	52 3/4 134	55 1/4 140	57 1/2 146	60 152

english

1. Height
2. Bust
3. Waist
4. Hip
5. Back length
6. Sleeves length
7. Neck width
8. Side leg length
9. Front waist length
10. Bust point
11. Upper arm circumf.

For dresses, blouses, coats and jackets select size according to bust measurement, for trousers and skirts according to hip measurement!

All burda patterns are prepared with ease allowance appropriate for style in question.

français

1. Stature
2. Tour de poitrine
3. Tour de taille
4. Tour des hanches
5. Long. du dos
6. Longueur de manche
7. Tour de cou
8. Long. côté pantalon
9. Long. taille devant
10. Profondeur de poitrine
11. Tour du bras

Robes, corsages, manteaux et vestes seront choisis d'après votre tour de poitrine les pantalons et les jupes d'après votre tour de hanches!

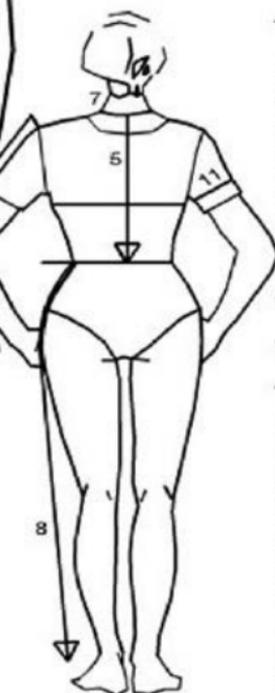
Tous les patrons sont établis avec l'aisance nécessaire selon le genre du modèle.

español

1. Estatura
2. Contorno busto
3. Contorno cintura
4. Contorno cadera
5. Largo espalda
6. Largo manga
7. Contorno cuello
8. Largo lateral del pantalón
9. Largo talla delantero
10. Altura de pecho
11. Cont. de brazo

La talla para los vestidos, blusas, abrigos y chaquetas, se determina de acuerdo con el contorno del busto. Los pantalones y las faldas, de acuerdo con el contorno de las caderas.

En el patrón-Burda se incluyen los márgenes para la holgura necesaria.







RIGHT

79

silence  
for

APHASIA

TRA

Triangulum Australe





Rui Torres, *Amor de Clarice*, 2005





sky was candy  
edible sprydy lu minouagne sky  
who als wife loo-  
-s-s-a-g-r

A-mi-N-gly-y  
un(bee)un(bee)

Just in just  
when the world  
un(bee)un(bee)

i was considering how  
darkness the hungry star  
a star's nibbling in-  
dawn and be jerked into  
between green mountains  
of fair perpetual foot  
partedpetaled mouth,face  
the hours rise up putting  
into the street of the sky light

within night's loose sack  
-ven tu- al-ly jiggle the  
-leg- i- mal- ly devours  
which will g- ven tu- al- ly  
sings the flinger of  
the sinous riot the flashin  
delirious, indivisi  
putting of stars an  
the sky light

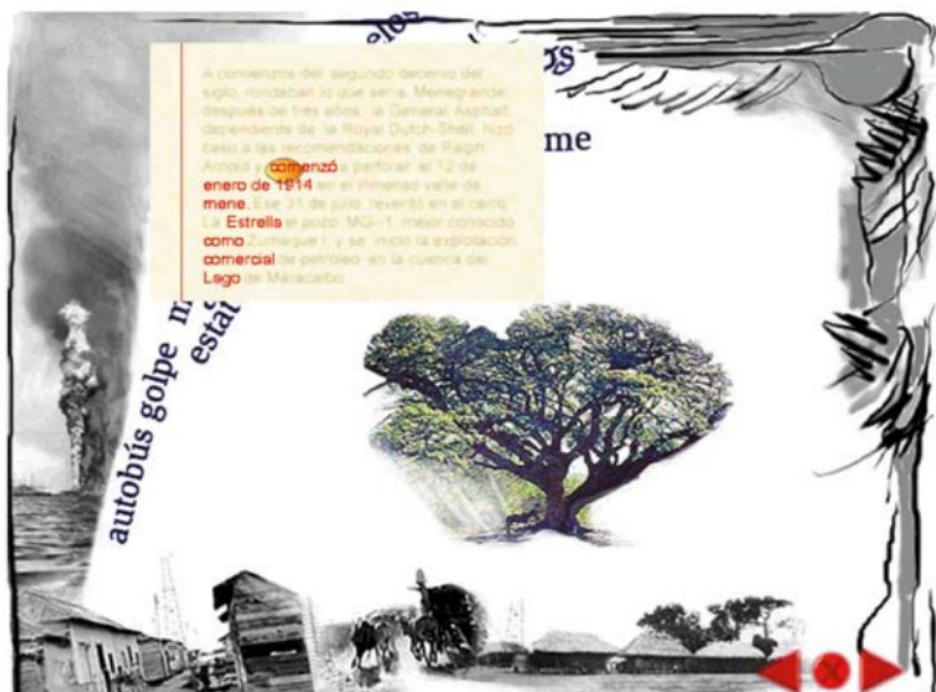
Let us lie here in the distur  
And slowly grow together u  
ruked feat by Spring, whose  
This hurrying tree, an  
switched to time scar  
Space: for the day dec  
Receiving deepness.  
Of He



Alison Clifford, *The Sweet Old Etcetera*, 2006

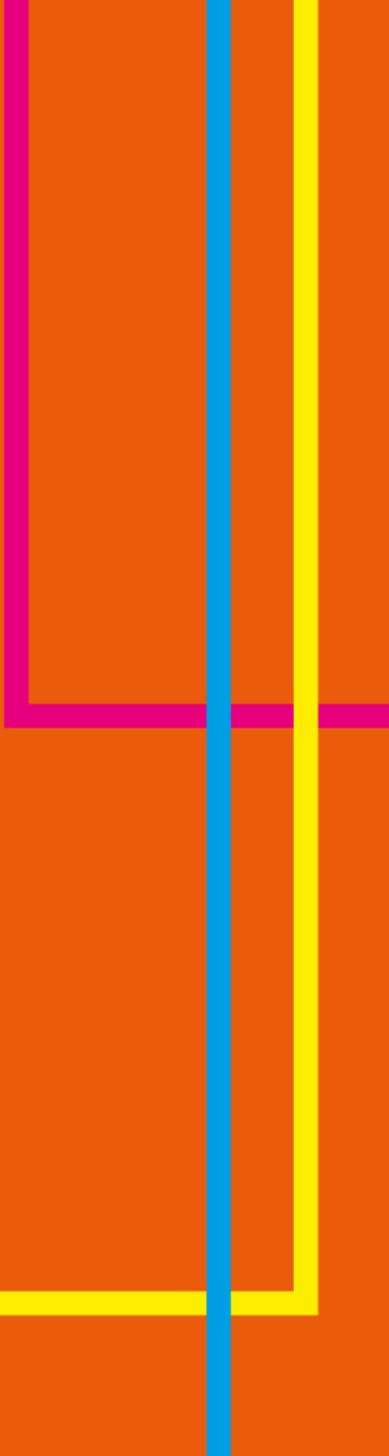


Jaime Alejandro Rodríguez, *Golpe de gracia*, 2006



Doménico Chiappe y Andreas Meier, *Tierra de extracción*, 2000-2007

# Literatura digital catalana



Esta sección está dedicada íntegramente a la literatura digital catalana para mostrar cuál es la aportación catalana a la disciplina. Se muestra el recorrido de la literatura digital catalana en varias formas de experimentación literaria que arrancan con las vanguardias, ejemplificadas aquí con Salvat-Papasseit. Ya en el primer bloque, el de «Experimentaciones analógicas y transformaciones digitales», los visitantes pueden leer el *Tarot de Marsella*, de Ramon Dachs, autor del primer hipertexto en lengua catalana, *Intermínims de navegació poètica*, en 1996. Aquí se muestran más obras como la pionera de Laura Borràs, *Diari d'una absència*, creada para un entorno de docencia de literatura digital en 2003, así como obras ganadoras del Premio Ciudad de Vinaròs de literatura digital: Ton Ferret con *Retorn a la Comallega* (2006) y *La casa sota el temps* (2007) de Isaías Herrero, que presenta un ambiente de lectura interactiva con el aspecto de un videojuego, y el tema del videojuego es muy importante en la literatura digital. A menudo se habla de contaminación entre los videojuegos y la literatura digital: los aspectos ludológicos de la literatura digital y los aspectos narrativos de los videojuegos.

En esta sección también retrocedemos hasta experimentaciones nacidas del traslado de los textos de formatos analógicos a digitales, sin que se trate directamente de una digitalización, tales como el *Isopoema* (2004) de Lluís Calvo. También mostramos un videolito, *Les formigues (1921): de Salvat-Papasseit*, por Cori Pedrola

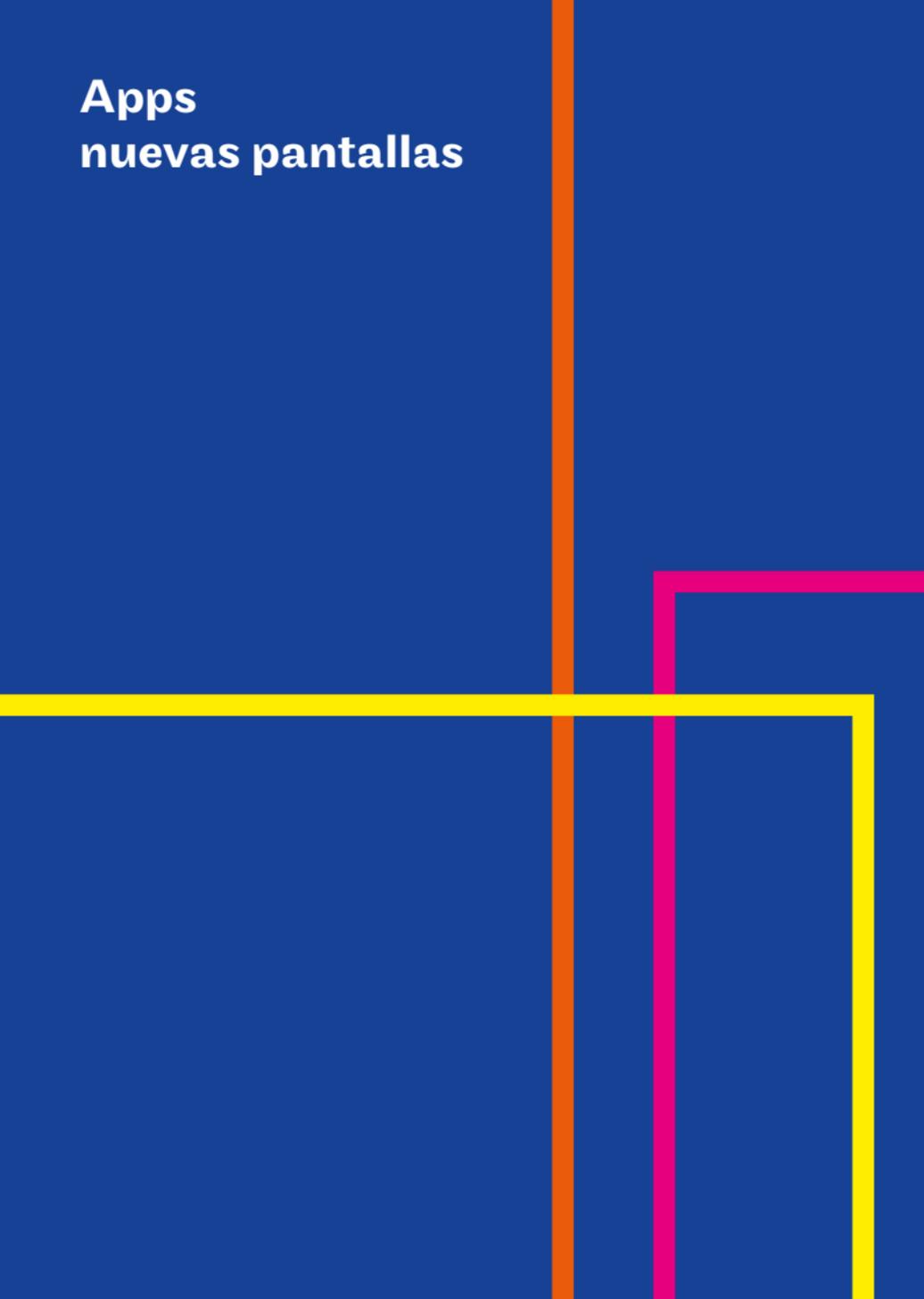


un claro ejemplo de remediación de obras en papel. Es también el caso de Jerome Fletcher son su obra *Ha perdut la veu* (2009), que es la reescritura de su libro en inglés y en catalán *Alfreda Lost Voice - La Freda ha perdut la veu*. Y, para terminar el recorrido lingüístico, hemos querido incluir una muestra de literatura catalana en formato app, como *Infinit*, de Màrius Sampere (Ubícuo Studio).



Isaías Herrero,  
*La casa sota el temps*, 2007

# Apps nuevas pantallas



Las obras narrativas y poéticas para aplicaciones para tabletas (apps), es decir, para pantallas táctiles, implican una nueva dimensión del texto porque requieren una práctica de lectura diferente, sensorial, en la medida en que es táctil. En estas obras, hay que añadir a los aspectos típicos de la creación literaria digital (la unión de las palabras con el sonido, las imágenes, los movimientos, los aspectos infográficos de los textos, su aspecto lúdico, etc.) un aspecto táctil y una manualidad que parece más importante. Es el caso de la obra de Jörg Piringer *abcdefghijklmnopqrstu-vwxyz*, en que el lector crea en cada momento el texto que siente, lee y toca, controlando las unidades mínimas distintivas de una lengua, los fonemas, convertidos aquí en microtextos sonoros en forma de letras que reaccionan a la gravedad y generan ritmos y sonidos personalizados por la acción del lector performativo.

Con obras de esta naturaleza nos adentramos en el mundo de las palabras, sí, pero también de los sonidos, del movimiento y del tacto. En este contexto, por un lado, se trata de preguntarse cuáles son los elementos que crean la «poeticidad» de las obras realizadas para pantallas táctiles: ¿dónde radica su literariedad? Por otro lado, hay que preguntarse si los elementos poéticos y narrativos de las obras literarias para pantallas táctiles son similares a los que operan en las obras para otras pantallas, es decir, si surge una nueva estética propia de estas creaciones concebidas específicamente para unos dispositivos determinados.

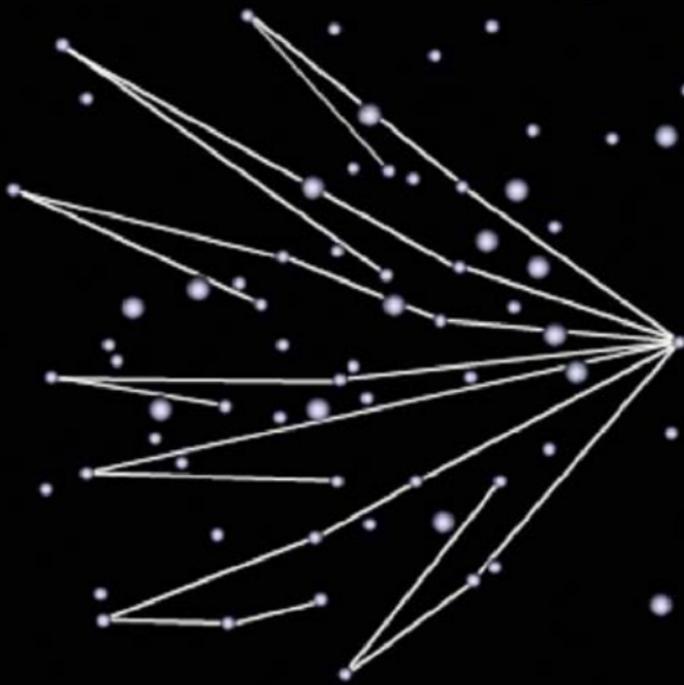




### Otros caminos: las instalaciones

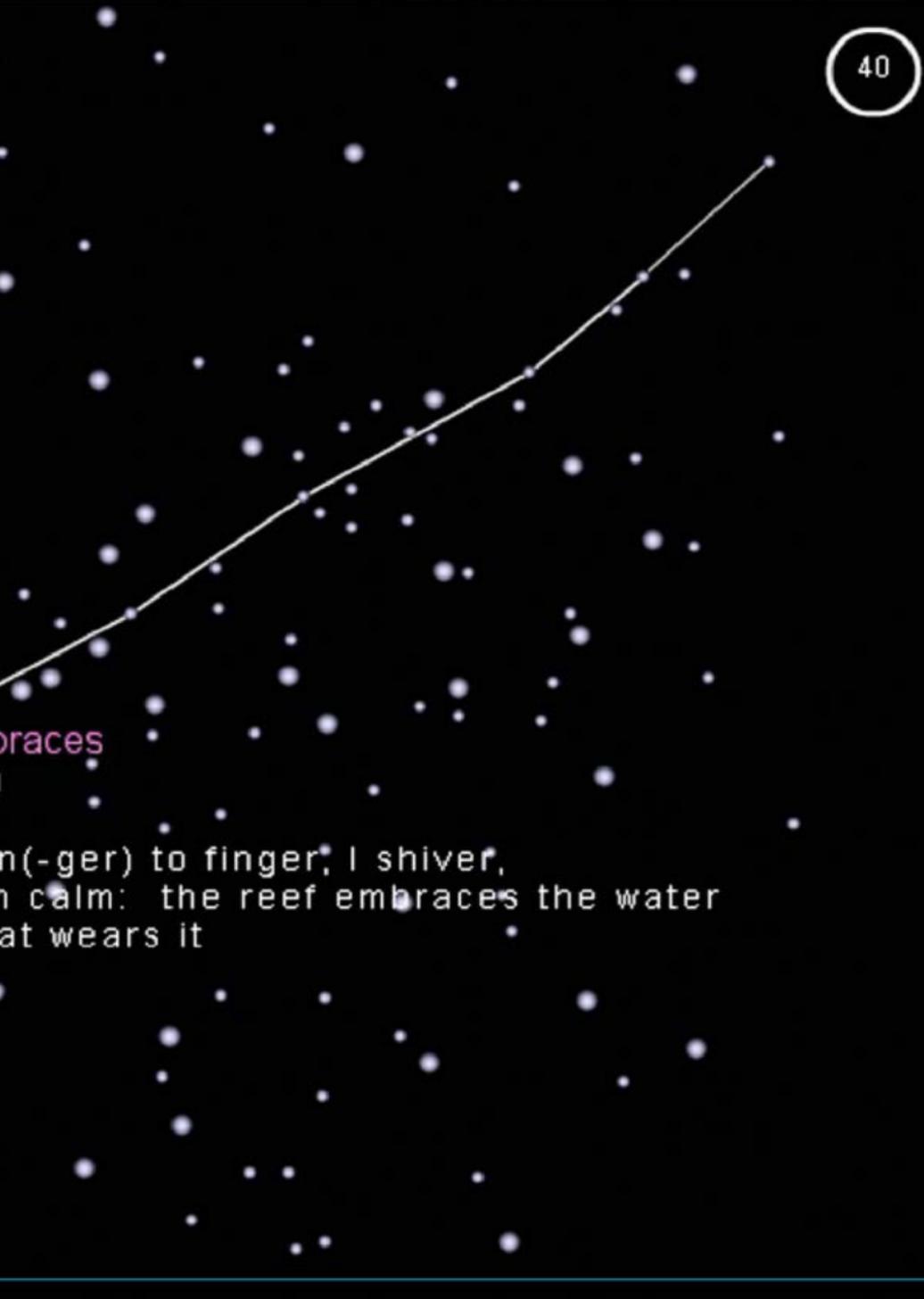
El trayecto de la exposición está acompañado por varias instalaciones que abren y cierran cada una de las secciones. Algunas son obras que están presentadas en gran formato, como es el caso de 5.000 palabras, de Isaías Herrero, pero en otros casos se trata de instalaciones interactivas como *Surrounded by Boxes of Dangerous Creatures* (2015), de Jason Nelson, que proponen un reto al visitante, que deberá ejecutar la obra, realizarla, para poder verla y leerla. Es el caso de *Cursed poems* (2013), de Bryan Barrachina, Douglas Duteil y Cassandra Ribotti, que invita a los visitantes a jugar con él con movimientos, saltos, juegos con las palabras en acción... Otros son vídeos como *La tiranía del código* (2015) de Eugenio Tisselli, o instalaciones muy recientes, como la que nos traen en primicia Scott Rettberg y Roderick Coover, *Toxicity*.

Stephanie Strickland (y Cynthia Lawson Jaramillo),  
V: Vniverse, 2002



emb  
40  
Fi  
am  
th

$\chi$



embraces

n(-ger) to finger, I shiver,  
n calm: the reef embraces the water  
at wears it

También encontraremos vídeos que ya muestran directamente lecturas previas, hechas por otros lectores, por lo que así, también, el lector poco familiarizado con la literatura digital pueda tener una experiencia de esta nueva práctica de lectura. Es el caso de Stephanie Strickland y Cynthia Lawson Jaramillo, que crearon una app para reescribir su obra digital *V: Vniverse*, de 2002, y aquí se muestran algunos de sus posibles caminos de lectura.

Otro ejemplo que muestra otro tipo de interacción con el texto literario digital es *Text Rain* (1999), de Romy Achituv y Camille Utterback. Aquí los participantes se detienen o se mueven delante de una gran pantalla de proyección. Como la lluvia o la nieve, las letras aparecen en el suelo, en la cabeza y los brazos de los participantes. Las letras responden a los movimientos de los participantes y pueden ser capturadas, sostenidas, y, después, dejadas caer de nuevo, formando nuevos sentidos y nuevas lecturas.

Para terminar: esta exposición quiere ser una ventana abierta a las nuevas formas que existen hoy de hacer literatura. Para ello propone nuevos caminos para las palabras: palabras para ver, para escuchar, para interactuar con ellas, jugar, recoger o tirar hacia arriba, para coser, para descubrir o para ocultar, pero —sobre todo— palabras para leer. Caminos en que las palabras están acompañadas de imágenes, de sonidos, de tiempo y de silencios en su viaje del papel a la pantalla, de la pantalla al papel y hacia otras pantallas.

## Artistas de la exposición

Romy Achituv  
Apollinaire  
Bryan Barrachina  
Jorge Luis Borges  
Philippe Bootz  
Laura Borràs  
Serge Bouchardon  
Augusto de Campos  
Lluís Calvo  
Josh Carroll  
Doménico Chiappe  
David Clark  
Alison Clifford  
Julio Cortázar  
Ramon Dachs  
Douglas Duteil  
T. S. Eliot  
Odile Farge  
Ton Ferret  
Jerome Fletcher  
Loss Pequeño Glazier

Shawn Greenlee  
Lucile Haute  
Carles Hac-Mor  
Aurélie Herbet  
Isaías Herrero  
Shelley Jackson  
Tomek Jarolim  
Michael Joyce  
Aya Karpinska  
Deena Larsen  
Cynthia Lawson Jaramillo  
Jason Lewis  
Erik Loyer  
Marjorie Luesebrink  
Andrew McClain  
Andreas Meier  
María Mencía  
Stuart Moulthrop  
Bruno Nadeau  
Jason Nelson  
Julien Pænasse

Cori Pedrola  
Octavio Paz  
Jörg Piringer  
Raymond Queneau  
Scott Rettberg  
Cassandra Ribotti  
Jaime Alejandro Rodríguez  
Berta Rubio  
Alexandra Saemmer  
Màrius Sampere  
Ben «Sasha» Shine  
Stephanie Strickland  
Eugenio Tisselli  
Rui Torres  
Ana María Uribe  
Camille Utterback  
Pedro Valdeolmillos  
Vincent Volckaert  
Noah Wardrip-Fruin  
Christine Wilks  
Ester Xargay



<http://www.hermeneia.net>



<http://www.eliterature.org>

## Arts Santa Mònica

**DIRECCIÓN.** *Director* Jaume Reus. **EXPOSICIONES.** *Coordinación general* Fina Duran Riu. *Ediciones* Cinta Massip. *Dirección técnica* Xavier Roca. **ACTIVIDADES.** *Coordinación general* Marta Garcia. *Àrea tècnica* Eulàlia Garcia. *Coordinación audiovisual* Lorena Louit. *Relaciones externas* Alicia Gonzalez y Jordi Miras. **ADMINISTRACIÓN.** *Responsable de gestión* Cristina Güell. *Àrea de exposiciones* Mònica Garcia Bo. *Secretaria de direcció* Chus Couso. **COMUNICACIÓN.** *Prensa y difusió* Neus Purtil. *Web y redes sociales* Cristina Suau.

## Exposició

**COMISARIADO** Laura Borràs, Giovanna Di Rosario. **DISEÑO EXPOSICIÓN:** Olga Subirós Studio. **DISEÑO GRÁFICO:** Subirós Design. **MONTAJE EXPOSICIÓN:** GAMI SCP. **ASESORAMIENTO TÉCNICO:** Isaías Herrero. **TRADUCCIONES:** Ampersand.

## Arts Santa Mònica

Centro de la creatividad

La Rambla, 7

08002 Barcelona

T 935 671 110

[artssantamonica.gencat.cat](http://artssantamonica.gencat.cat)

Entrada libre

De martes a sábado, de 11 a 21 h

Domingos y festivos, de 11 a 17 h

Lunes cerrado

Visitas guiadas sin inscripción previa

Sábados a las 18 h y domingos a las 12 h

Grupos

Contactar:

T 935 671 110

[coordinacioasm@magmacultura.com](mailto:coordinacioasm@magmacultura.com)

---

### Colabora:



Generalitat de Catalunya  
Institució de les Lletres Catalanes



Estudis i recerca en tecnologies digitals  
**HERMENEIA**  
Grup de Recerca



Generalitat de Catalunya  
Departament de Cultura

**SANTAMÒNICA**