

CON LA

REDA

ON THE
NETWORK

ED

NET
WORK
WITHIN
THE

EN LA

PRODUCTION, RESEARCH,
CULTURAL AND ARTISTIC COMMUNICATION
IN THE INTERNET ERA

CREACIÓN, INVESTIGACIÓN,
COMUNICACIÓN CULTURAL Y
ARTÍSTICA EN LA ERA DE INTERNET

LIDIA BOCANEGRA BARBECHO | ANA GARCÍA LÓPEZ (EDS)

© LOS AUTORES
© UNIVERSIDAD DE GRANADA

CON LA RED / EN LA RED: CREACIÓN, INVESTIGACIÓN Y COMUNICACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN LA ERA INTERNET
ON THE NETWORK / WITHIN THE NETWORK. PRODUCTION, RESEARCH, CULTURAL AND ARTISTIC COMMUNICATION IN THE INTERNET ERA

EDITAN:

Universidad de Granada: ISBN 978-84-338-6010-1

Downhill Publishing (NY): ISBN-13: 978-0-9897361-3-8

Patrocina Medialab UGR- Laboratorio de Investigación en Cultura y Sociedad Digital

Diseño: César González Martín

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley

EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD: la responsabilidad última del contenido y veracidad de los datos aportados en los textos publicados en la presente obra corresponde únicamente a los autores/as.

eug



ÍNDICE

PRÓLOGO | 7

CULTURA LITERARIA, AUDIOVISUAL, INNOVACIÓN CIUDADANA Y TECNOLÓGICA EN ÁMBITO DIGITAL

@CERVANTES & CÍA. 2.0: EL TECNOCUERPO CERVANTINO EN LA RED SOCIAL. APROPIACIONES, RESCRITURAS, USURPACIONES, IMPOSTURAS, SIMULACIONES VARIAS Y EL EDITOR CYBORG | 11

Álvaro Llosa Sanz

EN LA FÁBRICA DEL FUTURO | 43

Raúl Tabarés Gutiérrez

EL VIDEOCLIP EN YOUTUBE: IMPLICACIONES DEL CAMBIO DE LAS CONDICIONES DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN EN LAS OPCIONES FORMALES Y CREATIVAS DEL VÍDEO MUSICAL | 61

José Patricio Pérez Ruffi

MICRORRELATO EN RED: INTERMEDIALIDAD EN LA CULTURA TEXTIVOISUAL.

LA OBRA DE JUAN YANES Y ARACELI ESTEVES | 79

Ana Calvo Revilla

LITERATURA 2.0 O EL DESAFÍO DE PENSAR LA OBRA LITERARIA DIGITAL

INTERACTIVA - LA PROPUESTA DEL LECTOR 2.0 COMO CAMINO PARA EL DESARROLLO DE NUEVAS ALFABETIZACIONES | 107

Ana Isa Bernardino Mestre

HACIA UN BALANCE DE LA LITERATURA HIPERMEDIA | 129

Luis Pablo Núñez

STORY SYSTEMS. THE POTENTIAL OF TRANSMEDIA STORYTELLING AS MATERIAL

EMBODIMENT OF A COLLECTIVE ENACTMENT OF PLACE AND IDENTITY | 155

Martin Potter

LUDWIG: A LINGUISTIC SEARCH ENGINE FOR ENGLISH WRITERS | 175

Antonio Rotolo | Roberta Pellegrino

LA ARQUEOLOGÍA VIRTUAL, GENERADORA DE RECURSOS PARA LA COMUNICACIÓN Y

PARTICIPACIÓN | 191

Lara Delgado Anés | Pablo Romero Pellitero

#ARTEENREDADO: EXPERIENCIAS Y REFLEXIONES SOBRE EL USO PROFESIONAL DE LA

WEB SOCIAL PARA EMPRENDER, COMUNICAR E INNOVAR EN ARTE Y CULTURA | 215

María Sánchez González

FAN CULTURE AT THE SERVICE OF SOCIAL TRANSFORMATION IN BRAZIL:

AN ANALYSIS OF LGBT ACTIVISM IN FANDOM CLARINA | 233

Marcus Antônio Assis Lima | Halanna Souza Andrade

POESÍA Y REDES. TÉCNICAS Y EFECTOS DE LA VIGILANCIA TECNOLÓGICA | 261

Encarna Alonso Valero

INNOVACIÓN CIUDADANA EN CULTURA Y TURISMO:

LA EXPERIENCIA DE LABIN GRANADA | 273

Esteban Romero Frías | Giselle García Hipola

ARTE Y ECOSISTEMAS DIGITALES: LA IMPORTANCIA DE LA CREACIÓN, SENSIBILIZACIÓN Y PARTICIPACIÓN COLECTIVA

GENEALOGÍA DE UN ARTE EXPANDIDO EN EL ENTORNO DIGITAL:

PROYECTOS ARTÍSTICOS CON LA RED/ EN LA RED | 295

Ana García López | Belén Mazuecos Sánchez

BELIEVING IN CHANGE: THE AESTHETIC VALUE OF REPETITION AND ACCUMULATION TO SOCIALLY-ENGAGED PRACTICE | 311

Ames Hawkins | Phil Bratta

LOS "INDEPENDIENTES" COMO ESTANDARTES DE LA EXPERIMENTACIÓN ARTÍSTICA EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS | 335

José Borja Arjona Martín

PROYECTO ARTYHUM: CULTURA DIGITAL, DIFUSIÓN DEL ARTE Y LAS HUMANIDADES DESDE UNA PERSPECTIVA COLABORATIVA EN RED | 349

Beatriz Garrido Ramos | José Ángel Méndez Martínez

DEFYING BORDERS IN THE LEVANT. CONTEMPORARY DANCE AND THE INTERNET | 367

Hanna Kreitem

ARTE EN INTERNET. CULTURA INMATERIAL Y CREACIÓN COLECTIVA | 385

Luis D. Rivero Moreno

THE SPLINTERED SELF, DIGITAL OTHERNESS AND FREE WILL | 403

Natasha Chuk

BLENDED REALITY. AN ANALYSIS THROUGH THE RECENT EVOLUTION OF DIGITAL MEDIA ART ECOSYSTEMS | 421

Pedro Alves da Veiga

ARTE LOCATIVO: NARRATIVIDAD Y JUEGO COLECTIVO EN EL ESPACIO PÚBLICO AUMENTADO | 443

Vanessa Santos | Roc Parés Burguès

INVESTIGANDO CON LA RED: DESCUBRIENDO A LOS HÍBRIDOS EN LA POBLACIÓN ARTÍSTICA | 473

César González Martín

THE CALL OF THE SAHRAWI DRUMS | 491

Jara María Romero Luque | Ana Valiño Fernández | María Tocino

EDUCACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE Y LA COLABORACIÓN

ACUERDOS COLECTIVOS MEDIANTE WIKI-ENCUESTAS PARA LA COMPRENSIÓN Y TRANSFORMACIÓN DEL PAISAJE CULTURAL DE GRANADA | 511

Francisco Javier Abarca-Alvarez | Rubén Mora-Esteban | Alejandro Guzmán Mora

EMERGENCIA SOCIAL Y MEDIOS DIGITALES DE ACCESO ABIERTO EN LA UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO | 527

Alejandro Guzmán Mora

DEL MOTION GRAPHICS PUBLICITARIO AL DIDÁCTICO | 543

Concepción Alonso Valdivieso | Jesús Pertíñez López

LOS PROCESOS COMUNICATIVOS Y EDUCATIVOS EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIODIGITALES. EL PATRIMONIO COMO RECURSO PROVOCADOR DE LA PARTICIPACIÓN Y EL APRENDIZAJE | 557

Stella Maldonado Esteras

PROPUESTA EDUCATIVA DE MUSEARI.COM UN MUSEO ONLINE DE ARTE CONTEMPORÁNEO PARA LA DEFENSA DE LOS DERECHOS HUMANOS Y LA DIVERSIDAD SEXUAL | 577

Ricard Huerta

DIGITALIZACIÓN DE RECURSOS PATRIMONIALES MEDIANTE CÓDIGOS QR: LOS DISPOSITIVOS DIGITALES MÓVILES PARA LA DIFUSIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA | 595

José María Romero Rodríguez | Antonio-Manuel Rodríguez-García

HACIA UN BALANCE DE LA LITERATURA HIPERMEDIA

Luis Pablo Núñez
Universidad de Granada
luispablo@ugr.es

Resumen: La transición de una cultura escrita a una cultura audiovisual que está ocurriendo desde finales del siglo XX hasta la actualidad ha afectado de manera directa al mundo del libro y, como no podía ser de otra manera, también a la literatura.

Con el término literatura digital o literatura hipermedia se hace referencia a aquellas obras literarias creadas mediante algún tipo de software y visualizadas específicamente a través de una pantalla donde texto, sonido e imagen se combinan. Se trata de una nueva textualidad que se aprovecha de los recursos técnicos, gráficos e interactivos suministrados por la computación y posibilita la interactividad con el lector, la modificación del orden de lectura lineal mediante el hipervínculo y la incorporación de elementos audiovisuales que complementan o sustituyen el texto literario.

Este texto busca introducir al investigador en los recursos existentes sobre literatura hipermedia y hacer un balance de las últimas líneas de investigación: ¿qué instituciones promueven su estudio? ¿Qué aspectos destacan los investigadores al analizarla? ¿Qué temas han sido ya tratados? ¿Cuáles son las tendencias y enfoques vigentes en los últimos trabajos?

Para ofrecer este estado de la cuestión, se analizan los últimos congresos de la Electronic Literature Organization (ELO) y los encuentros de su correlato europeo, la Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice (ELMCIP), así como las antologías de obras seleccionadas en los tres volúmenes de la ELO Collection y en la Anthology of European Electronic Literature.

Palabras clave: Literatura digital; cibercultura; humanidades digitales; ELO; ELMCIP

Abstract: *The evolution happened in the last decades of XXth Century from a written culture to an audiovisual culture has directly affected printed books and, of course, literature.*

Digital or electronic literature (e-lit) refers to literary works created by computer, where text, sound and image are combined. This new textuality uses the technical, graphic and interactive resources provided by the computer, and it enables the reader to interact with, modifying reading order through hyperlinks or audiovisual elements which complement or replace the literary text.

This paper introduces the researcher in the main resources regarding digital literature, and traces the latest lines of research. We will seek to answer questions such as: Which institutions are promoting studies on digital literature? What elements do researchers highlight when studying it? What are the most recent trends and approaches on this field?

In order to achieve this study, the last conferences of the Electronic Literature Organization (ELO) and the meetings of its European correlate, the Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice (ELMCIP), have been analysed, as well as the literary works included in the ELO Collection volumes and the Anthology of European Electronic Literature.

Key-words: *E-lit; cyberculture; Digital Humanities; ELO; ELMCIP*

CIBERCULTURA, DIGITALIZACIÓN Y LITERATURA

La consolidación del uso de Internet en el modo de vida actual va más allá del intercambio de datos en la sociedad de la información. Lo que en un principio surgió como un sistema de comunicación entre ordenadores se ha convertido décadas después en el soporte inmaterial de difusión y almacenamiento de nuestra cultura. La modificación de costumbres y modos de vida que esto ha supuesto ha dado lugar así al nacimiento de un nuevo término con que definir este hecho: la cibercultura.

La automatización de procesos ha convertido los ordenadores en algo imprescindible. La irrupción de la red ha sido una consecuencia más de ese desarrollo técnico: si la primera etapa consistió en crear grandes cantidades de datos, la segunda ha creado los caminos por los que transmitir esos datos sin importar los lugares. La red se ha convertido en el sistema de autopistas por el que circulan texto, audio e imágenes reducidas a un sistema binario.

Este cambio en la gestión de la información ha provocado una revalorización de las formas y de los contenidos. Lo físico se ha devaluado y, en ciertos casos, ha sido sustituido: ya no es tan relevante poseer algo, como poder acceder a ello cuando es preciso (por ejemplo, el conocimiento enciclopédico, lo que ha provocado el fin de la publicación de enciclopedias en papel). La nueva capacidad de disponer rápidamente de algo ha originado la digitalización, lo que ha supuesto un nuevo paradigma audiovisual. La música y la fotografía han sido digitalizados y procesados en audio e imagen, hasta el punto de hacer desaparecer sus referentes físicos: cintas de casete, carretes y negativos fotográficos son ya testimoniales, y quizá pronto lo serán también los cedés y DVD.

El mundo del libro no es ajeno a estas transformaciones. A través de proyectos de digitalización, manuscritos e impresos han sido reproducidos fotográficamente y convertidos en objetos digitales, accesibles desde repositorios institucionales; paralelamente, han surgido aparatos de tinta electrónica donde poder leer libros en soporte digital. El libro físico ha sido así digitalizado para, mediante esa nueva reproducción, poder acceder a nuevos lugares a través de la red.

Estos cambios mencionados se refieren fundamentalmente a los soportes, pero los contenidos también se han visto influenciados por el desarrollo tecnológico. La transición de la cultura escrita a la cultura audiovisual ha afectado de

manera directa al mundo del libro y, como no podía ser de otra manera, también a la literatura. Una nueva modalidad de textos, creada con ordenadores y pensada para ser visualizada en ordenadores, ha surgido en las últimas décadas. Determinados autores han adaptado esas nuevas capacidades tecnológicas que ofrece la informática a los textos y han dado lugar a obras literarias: poemas electrónicos, cuyos versos aparecen o desaparecen tras un breve periodo de tiempo, novelas que usan hipervínculos, historias narradas en blog que se van escribiendo poco antes de que se lean...

El objetivo de este capítulo es describir esa nueva literatura digital o hipermedia, introducir al investigador en los recursos existentes y hacer un balance de las últimas líneas de investigación en este campo: ¿cuáles son las instituciones que comenzaron a investigar y recopilar esta nueva literatura? ¿Qué estudios se han realizado hasta nuestros días? ¿Cuáles son los aspectos que se han destacado en los estudios y qué perspectivas futuras de investigación hay?

En definitiva, pretendemos ofrecer un estado de la cuestión sobre la literatura digital en nuestros días. Para ello, analizamos las intervenciones de los especialistas en los últimos congresos de la Electronic Literature Organization (ELO) y los encuentros de su correlato europeo, la Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice (ELMCIP), y prestamos atención a las antologías de obras literarias seleccionadas en los varios volúmenes de la *ELO Collection* y en la *Anthology of European Electronic Literature*.

QUÉ ES LA LITERATURA DIGITAL

Nos referimos con los términos literatura digital, literatura electrónica o literatura hipermedia (*digital literature*, *electronic literature*, *e-lit*) a aquellas obras literarias creadas mediante algún tipo de software y visualizadas específicamente a través de una pantalla donde texto, sonido e imagen se combinan.

Se trata de una nueva textualidad que aprovecha los recursos técnicos, gráficos e interactivos suministrados por la computación y que posibilita la interactividad con el lector, la modificación del orden de lectura lineal mediante el hipervínculo y la incorporación de elementos audiovisuales que configuran, complementan o sustituyen el texto literario.

Esta literatura nacida digital, que requiere una pantalla de ordenador o de un dispositivo electrónico para ser leída o visualizada, es completamente distinta de la literatura digitalizada, esto es, aquella que se publica o ha publicado

en papel, pero que ha sido escaneada o transcrita para su lectura o visualización en pantalla.

Durante los años noventa y la primera década del siglo XXI se han potenciado económicamente muchos proyectos de digitalización de fondos librarios que han puesto en la red obras teatrales, narrativas o poéticas mediante el escaneado de sus páginas o la transcripción de su contenido a soporte informático. Así, se han digitalizado textos de nuestros principales autores teatrales del Siglo de Oro (“Proyecto TESORO de edición electrónica del Teatro Español del Siglo de Oro para la difusión del español y la formación a distancia”, Universidad Carlos III de Madrid) y se han creado bibliotecas virtuales de escritores modernos y contemporáneos, españoles y extranjeros: ejemplos de ello son el portal “Internet Shakespeare Editions” o la colección “Theatre Classique” de La Sorbona, con más de setecientos textos teatrales de 1610 a 1802, entre otros muchos¹.

Ha habido incluso iniciativas anteriores, como el Proyecto Gutenberg (1971), *The Oxford Text Archive* (1976) o el Proyecto Perseus² de la Universidad de Tufts (1985), que han transcrito grandes cantidades de obras literarias a formatos de texto TXT, HTML, XML o PDF, e iniciativas empresariales —Google con Google Books, Microsoft y Yahoo con Internet Archive— que han contribuido a crear una biblioteca digital mundial inimaginable décadas atrás. Ahora bien, este auge de la digitalización, que ha sido favorecido con el desarrollo tecnológico de los aparatos lectores de tinta electrónica y con la comercialización de ebooks por parte de editoriales, no debe confundirse con la literatura digital. El libro electrónico, conversión a soporte informático de una obra impresa, aunque ofrezca un texto literario, es literatura digitalizada con un cambio de formato, pero no literatura digital.

Para saber qué es literatura digital hay que partir de una concepción hipermedia desde su origen, lo que supone inevitablemente una nueva forma de realización. No obstante, los límites con otros productos multimedia no es siem-

1. Proyecto Tesoro, <<http://www.bib.uc3m.es/~nogales/xml/tesoro/>> [15/02/2017]; portal “Shakespeare Editions”, (<<http://internetshakespeare.uvic.ca/>> [15/02/2017]; colección “Theatre Classique”, <<http://theatre-classique.fr/>> [12/02/2017]. Véase el directorio de recursos digitales ofrecido por las 48 bibliotecas nacionales de Europa accesible desde The European Library, <<http://www.theeuropeanlibrary.org/tel4/discover/>> [12/02/2017], así como otros repositorios y bibliotecas digitales europeas accesibles desde Europeana, <<http://www.europeana.eu/portal/es/alleg-literature.html>> [12/02/2017].

2. Cfr. Proyecto Gutenberg, <<http://www.gutenberg.org/>> [25/01/2017]; *The Oxford Text Archive*, <<http://ota.ahds.ac.uk/>>; Perseus Digital Library Project, <<http://www.perseus.tufts.edu/>> [25/01/2017].

pre es sencilla, lo que hace preciso definirla. Para N. Katherine Hayles (2007), quizá la teórica más relevante sobre literatura digital desde los años noventa, la respuesta a la pregunta qué es literatura electrónica sería esta: literatura digital sería toda obra creada por medio de un ordenador que generalmente requiere una pantalla para su visualización o lectura; o, en otras palabras, “toda obra con características literarias que aproveche las capacidades creativas suministradas por un ordenador autónomo o en red”:

Electronic literature, generally considered to exclude print literature that has been digitized, is by contrast “digital born,” a first-generation digital object created on a computer and (usually) meant to be read on a computer. [...] The committee’s choice was framed to include both work performed in digital media and work created on a computer but published in print (as, for example, was Brian Kim Stefans’s computer-generated poem “Stops and Rebels”). The committee’s formulation: “work with an important literary aspect that takes advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer³.

Las primeras obras de literatura digital surgen en los años 80, pero, salvo estas muestras tempranas —como los poemas (*Texts*) de Alan Sondheim escritos en lenguaje de programación Pascal y el poema chino “Clown” de Shao-lian Su, 1981—, su desarrollo mayor se dará a partir de los años 90. Todavía no estaba extendido Internet cuando estas primeras obras se crearon, por lo que eran almacenadas en discos flexibles y para realizarlas los autores usaron en ocasiones programas informáticos propios. Debido a las limitaciones tecnológicas, se trataba de obras de grafismo limitado que jugaban con la animación, el color y el sonido.

Con la llegada de Internet surge una “segunda generación” de obras de la que es representativo *Storyspace*, el software hipertextual creado por Michael Joyce, Jay David Bolter y John B. Smith. La propia Hayles señala 1995 como el año de transición de estas obras primeras a las posteriores, que usarán la web y otros muchos recursos informáticos como soporte. La obra *Patchwork*

3. Citamos por la edición en línea, aunque existe asimismo una versión impresa del texto que apareció en las actas del congreso de 2008 de la Electronic Literature Organization (ELO) en Vancouver con el propósito de difundir su contenido por bibliotecas físicas: *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame, Ind.: University of Notre Dame Press, 2008, pp. 1-43.

Girl (1995) de Shelley Jackson sería, en su opinión, el ejemplo más importante y representativo de ficción hipertextual de ese periodo clásico⁴.

QUÉ INSTITUCIONES PROMUEVEN EL ESTUDIO DE LA LITERATURA DIGITAL

La literatura digital cuenta con unas pocas décadas de historia, pero ya desde sus inicios surgieron instituciones que se preocuparon por estudiar esta nueva literatura electrónica y recopilar los estudios que iban surgiendo. Podemos destacar tres: la norteamericana ELO, la europea ELMCIP y la canadiense NT2.

ELO. La primera institución y la más influyente es sin duda la Electronic Literature Organization (ELO). Fue fundada como organización sin ánimo de lucro en Chicago en 1999 por Robert Coover, Scott Rettberg y Jeff Ballowe y está integrada por desarrolladores de software, escritores, artistas, profesores y otras personas vinculadas al ámbito académico. En 2001 se trasladó a la Universidad de California (UCLA), en 2006 al Maryland Institute of Technology in the Humanities (MITH) de la Universidad de Maryland y desde julio de 2011 su sede se encuentra ubicada en el Massachusetts Institute of Technology (MIT).

La misión de la ELO es promover la creación, publicación, conservación y difusión de la literatura creada a través de medios electrónicos; para ello ha establecido premios (Electronic Literature Awards program), realiza congresos donde se reúnen regularmente los especialistas y recensa a través de un directorio en línea la bibliografía que se va publicando.

De acuerdo con el propósito de conservación de las obras literarias, la ELO ha realizado varios informes relativos a la conservación y migración de datos⁵ y

4. *Patchwork girl, or, A modern monster by Mary/Shelley, & herself: a graveyard, a journal, a quilt, a story & broken accents* retoma el mito de Frankenstein y plantea la hipótesis de si, más allá de una ficción, Mary Shelley hubiese construido un monstruo (mujer) en la realidad. La obra no es de dominio público, se publicó en CD-ROM y hoy puede comprarse como un usb para Mac (<<http://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGirl.html>> [25/04/2017]). Un análisis de esta obra puede verse en ELO Directory (<<http://directory.eliterature.org/node/323>> [25/04/2017]) y ELMCIP Directory (<<https://elmcip.net/node/239>> [25/04/2017]). La crítica sobre esta obra, muy abundante, la ha analizado tanto en relación con la posterior literatura electrónica como con los estudios en torno al cuerpo (cfr. <<http://www.cyberartsweb.org/cpace/ht/pg/pgov.html>> [25/04/2017]).

5. Nick Montfort, Noah Wardrip-Fruin: *Acid-Free Bits: Recommendations for Long-Lasting Electronic Literature*, v1.0 June 14, 2004, <<https://eliterature.org/pad/afb.html>> [26/04/2017]. Fue publicado en 2004, pero fue encargado en 2002 en el primer congreso de la UCLA. El segundo fue el de Alan Liu et al.: *Born-Again Bits: A Framework for Migrating Electronic Literature*, v1.1 August 5, 2005. Da recomendaciones sobre preferencias de sistemas informáticos, formatos y emulación de viejos softwares en nuevas plataformas <<http://eliterature.org/pad/bab.html>> [26/04/2017].

varias colecciones de obras literarias (*ELO Collection* vols. 1-3) que mencionaremos después.

ELMCIP. La europea ELMCIP (Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice) es el resultado de un proyecto trianual (2010-2013) promovido por el fondo europeo para la investigación en el área de Humanidades (Humanities in the European Research Area, HERA). Surgió en 2010 como una plataforma de apoyo donde reunir los diversos grupos de profesores, investigadores y artistas que estudiaban aisladamente la literatura digital en Europa. Su propósito es además promover el conocimiento y difusión de la literatura electrónica europea en sus múltiples lenguas, en contraposición a la preeminencia ejercida por la estadounidense ELO, que tiene un cariz claramente anglosajón.

En ella participan ocho instituciones, de las cuales una no académica: las universidades de Bergen (Noruega), Ámsterdam (Países Bajos), Liubliana (Eslovenia), Jyväskylä (Finlandia), el Blekinge Institute of Technology (Suecia), el University College Falmouth at Dartington (Inglaterra), el Edinburgh College of Art de Escocia y el New Media Scotland.

Al igual que la ELO, ELMCIP promueve encuentros regularmente y recopila una base de datos sobre autores, obras, eventos y recursos didácticos relacionados con la literatura digital; en 2012 lanzó una antología de obras electrónicas seleccionadas, *A Multilingual Anthology of European Electronic Literature*, acompañada de materiales para su explotación didáctica.

NT2. La tercera institución destacada en el estudio de la literatura digital es el laboratorio canadiense NT2 (Laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques «Nouvelles technologies, Nouvelles Textualités»). Tiene su sede en la Universidad de Montréal (Québec). Fue fundado en 2004 con el apoyo económico de la Fondation canadienne pour l'innovation (FCI) en el marco del programa de Fonds de l'avant-garde (FA)⁶ (a partir, pues, de una iniciativa estatal, similar al caso de ELMCIP). Su propósito es, como en las otras dos mencionadas, promover el estudio, creación y archivo de nuevas formas de texto u obras hipermedia. Para ello promueve la investigación interdisciplinar en artes y literatura (de la que es testimonio sus revistas *Cahiers virtuels* y *Captures*⁷, donde aparecen monográficos sobre estudios literarios, cinematografía, artes visuales y otros medios) y agrupa bajo su seno diferentes inves-

6. <<http://nt2.uqam.ca/fr/chaire-nt2>> [20/04/2017].

7. <<http://revuecaptures.org/a-propos>> [20/04/2017].

tigadores canadienses. Su directorio, que mencionaremos después, es quizá el más amplio y completo de todos, pues no se restringe a la literatura digital, sino a cualquier obra hipermedia creada desde 1986, y se enriquece continuamente. El proyecto NT2 se amplía con un macroportal de referencia donde se pretende dar a conocer todas las novedades sobre las artes electrónicas; este portal, Observatoire de l'imaginaire contemporain (OIC, <<http://oic.uqam.ca/>>), recoge también las investigaciones del grupo de investigación *Figura*.

Podría añadirse también el organismo Electronic Poetry Center (<http://epc.buffalo.edu/>), fundado en 1995 en la Universidad de Buffalo en colaboración con la de Pensilvania, que promueve los encuentros regulares *E-Poetry* y tiene como propósito poner a disposición de autores y estudios recursos sobre poesía electrónica, y The Society for Literature Science and the Arts (SLSA, <<http://litsciarts.org/>>), centrada en las relaciones entre literatura, arte, ciencia y tecnología.

Existen asimismo grupos de investigación en Humanidades Digitales como el Bergen Electronic Literature Research Group (Noruega) o el Electronic Textual Cultures Lab de la University of Victoria, British Columbia (Canadá), entre otros, y redes como la Latin American E-Literature Network, pero las tres instituciones analizadas arriba –ELO, ELMCIP y NT2– son sin duda las más relevantes.

LOS DIRECTORIOS Y LAS ANTOLOGÍAS DE LITERATURA DIGITAL

Las funciones de las instituciones descritas arriba pueden resumirse básicamente a tres: reunir la información académica disponible sobre literatura digital, promover los estudios y la creación de nueva literatura digital mediante premios o encuentros, y conservar la existente, estableciendo un canon con las más representativas.

Directorios. Para cumplir el primer punto se crearon los directorios de literatura digital. Al tratarse de obras tan recientes, para estudiar la literatura digital, primero había que saber qué obras existían y dónde se encontraban, algo no siempre sencillo, pues muchas son creaciones de artistas individuales y se localizan en páginas web efímeras. En los directorios se localizan y enlazan aquellas obras literarias disponibles en la web, se describen otras publicadas en diferentes soportes (cederrón o DVD) y se citan otras impresas que, incluso antes del desarrollo de la informática portátil, comparten las características de las nuevas textualidades creadas para medios digitales (como por ejemplo

las obras del taller de experimentación literaria OuLiPo). También realizan una labor de recopilación bibliográfica, recopilando aquellas obras y artículos que versan o mencionan la literatura digital.

Por orden cronológico el primer directorio fue el de la *Electronic Literature Organization*⁸, que fue creado en el momento de la fundación de la ELO con el objeto de recopilar los recursos existentes sobre literatura digital (obras y estudios relativos a estas); el *Répertoire des arts et littératures hypermédiatiques*⁹ del laboratorio canadiense NT2 surgió seis años más tarde, en 2005, y por último en 2010 la base de datos sobre literatura electrónica (*Electronic Literature Knowledge Base*) del ELMCIP¹⁰, que complementa la información del directorio de la ELO, aunque en ocasiones lo toma como referencia y duplica contenidos.

La información que se recopila en estos directorios versa sobre autores, descripciones de obras (a veces con capturas de pantalla o vídeos), escritos académicos, información sobre encuentros y ejercicios didácticos sobre literatura digital. Puesto que todos tienen en común una misma materia de estudio y unos objetivos similares, sus conexiones entre sí son patentes, aunque, debido al diferente carácter institucional que hay detrás de ellas, cada una cuenta con sus peculiaridades y un número distinto de obras recensadas: NT2, por ejemplo, da noticia de casi 4000 obras (3962 en mayo de 2017), entre las que se encuentran blogs, objetos 3D, textos animados, vídeos, obras hipertextuales, generadores de imagen, texto o sonido, etc. Además de informar sobre ellas, los directorios las clasifican según diferentes criterios (lingüísticos, de género, temáticos) de manera que puedan establecerse paralelismos con otras.

Además de enriquecerse con más datos, los directorios se han modificado técnica y conceptualmente a lo largo del tiempo. Desde la creación del directorio de la ELO en 1999 hasta 2010 este consistió en la identificación y descripción de las obras de literatura digital y de otros recursos bibliográficos. El propósito de la ELO era recoger el mayor número de informaciones sobre este nuevo tipo de obras y sobre la crítica académica que se está realizando en torno a ellas, dejando para un segundo momento el análisis. Desde el año 2011, sin embargo, el directorio sufrió una transformación y ofreció la posibilidad de que esta descripción pudiera ser colaborativa, mediante una plataforma de tipo wiki que incluyera etiquetas (*tags*), descripciones y discusiones. Esto supuso volcar la

8. <<http://directory.eliterature.org/>> [25/01/2017].

9. <<http://nt2.uqam.ca/fr/search/site>> [12/05/2017].

10. <<http://elmcip.net/knowledgebase/>> [15/04/2017]

información procedente de la vieja plataforma y añadir las descripciones y etiquetas que faltaran. La inclusión de este sistema de etiquetado se encuentra asimismo en los otros directorios y ha pasado a ser una de sus características más relevantes.

Existe un proyecto conjunto llamado The Consortium for Electronic Literature (CELL) que agrupa los centros que están desarrollando repositorios o bases de datos sobre literatura digital: ELO, ELMCIP, NT2, Universidade Fernando Pessoa (Po-ex.net), University of Western Sydney, University of Siegen, Brown University, etc. El objetivo de esta red, bajo la dirección de la ELO, es establecer unos estándares que permitan el intercambio de metadatos e interoperabilidad entre los distintos repositorios.

Antologías. Los repositorios informan sobre todas las obras de literatura digital que se han localizado, pero, si lo que se quiere es descubrir las más representativas, tendremos que acudir a las antologías.

La colección de la ELO (*Electronic Literature Collection*)¹¹ es una continuación lógica del directorio. Se trata de una publicación periódica selectiva que recoge los ejemplos más significativos de la literatura electrónica de un periodo concreto. Se publica bajo licencia *Creative Commons* en la web y puede solicitarse con fines educativos en USB. Hasta el momento se han publicado tres volúmenes: el primero en octubre de 2006, el segundo cuatro años y medio después, en febrero de 2011, y el tercero en febrero de 2016.

La ELO *Collection* es el repositorio más prestigioso de la literatura digital electrónica, si bien el carácter anglosajón de la iniciativa ha provocado que ELMCIP haya publicado otra antología que muestre una visión más global.

Aunque no sea intencionado y responda en buena medida a la gran influencia anglosajona y al mayor número de obras existentes, entre las 60 obras recogidas en el volumen 1 solo 7 contienen varias lenguas o están realizadas en una lengua diferente del inglés¹², y la etiqueta usada para estas es precisamente "Multilingual or Non-English", es decir, una oposición que remite a lengua inglesa frente a no inglesa, donde entran las restantes.

11. <<http://collection.eliterature.org/>> [25/01/2017].

12. Estas obras son: *Birds Singing Other Birds' Songs*, *Jean-Pierre Balpe ou les Lettres Dérangées*, *Like Stars in a Clear Night Sky*, *The Set of U* (obra en francés, aunque con versión traducida al inglés), *Translation* (inglés, francés y alemán), *White-Faced Bromeliads on 20 Hectares* y *Windsound*.

CON LA RED EN LA RED

CREACIÓN, INVESTIGACIÓN, COMUNICACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN LA ERA DE INTERNET

En el segundo volumen de la *ELO Collection* el número de obras bilingües/plurilingües o en otras lenguas crece, hasta llegar a 14 de las 62 obras recogidas, lo que muestra la voluntad de apertura hacia otras regiones¹³.

El volumen tercero incluye obras en lenguas como el árabe, chino, japonés, neerlandés, noruego, polaco, portugués, ruso y español (16 obras, la mayor parte de autores hispanoamericanos: México, Perú, Colombia y Argentina), pero todavía la primacía del inglés es aplastante, con más de 100 obras en esta lengua.



Figura 1. Captura de pantalla de la *ELO Collection 1*. Fuente: <<http://collection.eliterature.org/1/>>

Para compensar esta desigualdad, ELMCIP hizo en 2011 un llamamiento para crear una antología europea, que fue finalmente publicada en 2012 por el Ble-

13. Estas obras son: *Amor de Clarice*, *Entre Ville*, *Family Tree*, *The Fugue Book*, *Golpe de Gracia*, *In Absentia*, *La casa sota el temps*, *Palavrador*, *Poemas no meio do caminho*, *Senhora on the Rocks*, *Separation / Séparation*, *Sooth*, *Tierra de extracción*, *Universo molécula*. Hay obras en castellano, catalán y portugués, además de francesas.

kinge Institute of Technology con el título *The ELMCIP Anthology of Electronic Literature*¹⁴.

Fueron seleccionadas 18 obras atendiendo a cuatro criterios: diversidad geográfica, diversidad formal, relevancia histórica y relevancia pedagógica (pues uno de los objetivos de estas antologías es proporcionar material para la enseñanza de la literatura digital en los ámbitos educativos). Puede consultarse en línea o, como la *ELO Collection*, pedirse en USB para bibliotecas e instituciones académicas.

La pieza incluida más antigua es el "Retournement" (1991) de Philippe Bootz y las más modernas son del año 2011. Para ver la relación entre esta antología ELMCIP y las de la ELO, baste decir que, aunque las obras seleccionadas no son las mismas, alguna autora como Alexandra Saemmer aparece en ambas antologías, y algún otro autor presente en la antología europea es miembro del consejo de dirección de la ELO, como es el caso del citado Bootz.

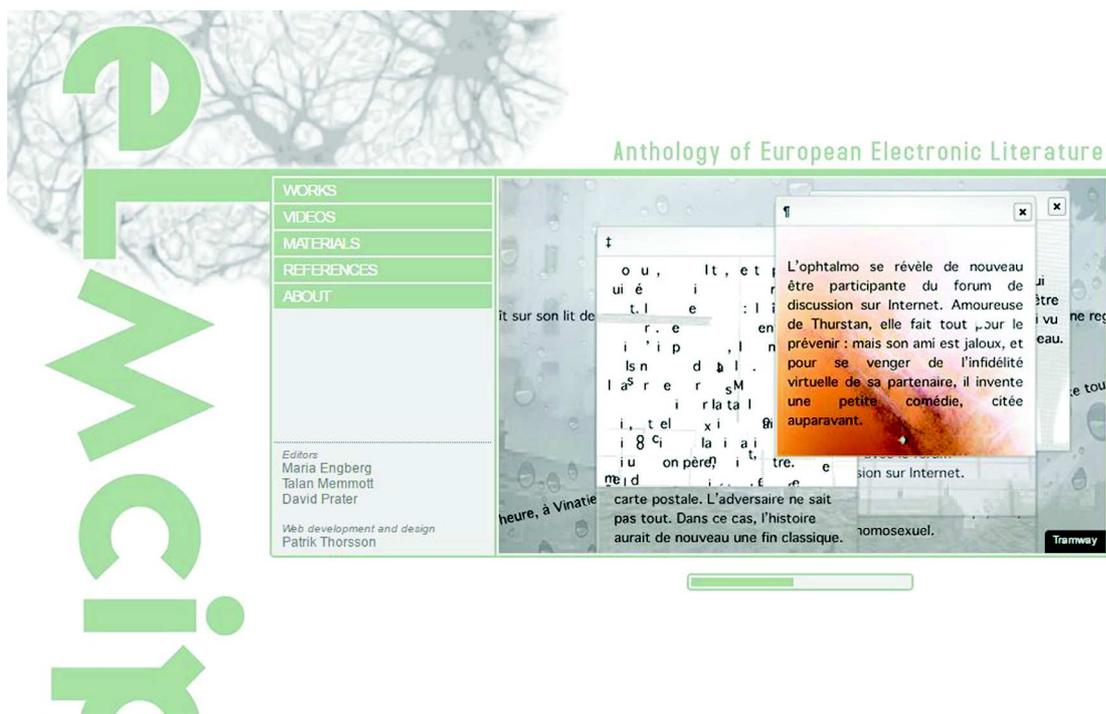
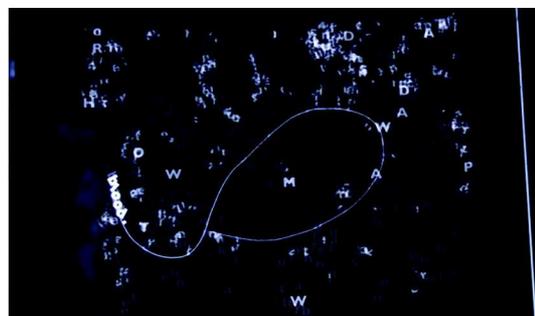


Figura 2. Captura de pantalla de la ELMCIP Anthology. Fuente: <<https://anthology.elmcip.net/>>

14. Puede consultarse la ficha explicativa de la antología en el directorio ELMCIP <<http://elmcip.net/node/4117>> o directamente las obras en <<https://anthology.elmcip.net/>>. Véase por ejemplo "Tramway", de A. Saemmer, <<https://anthology.elmcip.net/works/tramway.html>> [25/01/2017].

Otra forma de acceder a las obras de literatura digital consiste en acudir a las exposiciones y muestras de obras que se realizan en los congresos de la ELO. La ELO Media Art Show¹⁵ se realiza de forma paralela a los congresos e incluye muestras de arte digital, no solo de literatura hipermedia, como por ejemplo la obra que presentó en 2012 la coreana Yong Hun Kim, donde se sintetizaban en una sola imagen los rostros de 10 000 personas etiquetadas en Flickr con “funeral” o “birthday party”¹⁶.

Algunas de las obras premiadas en estas exposiciones han pasado luego a formar parte de las antologías de la ELO, como es el caso de las del P.o.E.M.M. Project de Jason Edward Lewis y Bruno Nadeau: “Poetry for Excitable [Mobile] Media” es una aplicación informática diseñada para dispositivos táctiles Apple (iPad, iPhone) que conforma versos de poemas a medida que pasamos el dedo por la pantalla táctil, arrastrando letras que se suman en cadena hasta construir palabras. Otra de sus obras, “The World That Surrounds You Wants Your Death”, muestra texto en movimiento en diferentes direcciones relativo a cuestiones sobre el patrimonio lingüístico y cultural de los pueblos indígenas norteamericanos. Tanto esta como otras del mismo colectivo pueden descargarse gratuitamente desde iTunes¹⁷.



Figuras 3 y 4. Capturas de pantalla de los videos de presentación de las obras “The World That Surrounds You Wants Your Death” (arriba) y “Poetry for Excitable [Mobile] Media” (debajo) de P.o.E.M.M. Project

15. ELO 2012 Media Art Show, <<http://dtc-wsuv.org/elit/elo2012/elo2012/Welcome.html>> [10/02/2017].

16. Véanse imágenes en <<http://dtc-wsuv.org/elit/elo2012/elo2012/Kim.html>> y <<http://kimyonghun.com/31/31.htm>> [10/02/2017].

17. “Poetry for Excitable [Mobile] Media” is a series of poems written and designed to be read on touch devices, from large-scale exhibition surfaces to mobile screens”, <<http://poemm.net/>> [11/04/2017]. Véase ELO Collection 3, <<http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=vital-to-the-general-public-welfare>> [25/01/2017]; “The World That Surrounds You Wants Your Death”, <<http://poemm.net/projects/death.html>>, descargable como aplicación (2013, actualizada en mayo de 2015) desde iTunes: <<https://itunes.apple.com/app/the-world-that-surrounds-you/id778145716?l=fr&mt=8>> [11/05/2017].

Mencionemos por último que algunas revistas especializadas, como la desaparecida en 2004 *Poems That Go - online journal*¹⁸, también ofrecen literatura digital (en este caso, poesía cinética hecha con Flash): "Poems that Go explores the intersections between motion, sound, image, text, and code. The work we feature explores how language is shaped in new media spaces, how interactivity can change the meaning of a sign, how an image can conflict with a sound, and how code exerts machine-order on a text".

poems that GO WINTER ISSUE . 2004 . NUMBER 15

POEMS . ESSAYS . INSPIRATIONS . LINKS . ARCHIVES . DISCUSSION

FEATURE

Text, Time, Typography

Today's poet almost certainly can't help but think about how their poem looks on a page. It's easy to change line breaks, stanza breaks, word spacing, line length and fonts with a word processing program. And it's interesting to see how changing the line length or a stanza break can slightly alter the meaning of the text. But what happens when we take the words out of the poem and the letters out of the words and play with their relation to the page? What happens when the visual form of the poem is as important as the words that make it?

[Continued >>](#)

ALSO IN THIS ISSUE

Neil Hennessey
JABBER: The Jabberwocky Engine

YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES
The Last Day of Betty Nkomo

| HOME | CONTACT | ABOUT | SUBMISSION GUIDELINES | NEWS | SEARCH |

© 2000-2004 ptg

Figura 5. Captura de pantalla del último número de *Poems That Go - online journal*. Fuente: <<http://www.poemsthatgo.com/poems.htm>>

18. Poems that Go, <<http://www.poemsthatgo.com/>>. La presentación que se hizo de la revista en el primer encuentro de la ELO, con Megan Sapner y Scott Rettberg, puede verse en <<https://vimeo.com/180653049>> [11/05/2017].

Algunos vídeos en Youtube y Vimeo subidos por la ELO y ELMCIP permiten también conocer ciertas obras o autores, como por ejemplo el documental *The Exquisite Corpus* (2013, <<http://vimeo.com/76686430>>) de Talan Memmott, donde se entrevistan a investigadores de literatura digital.

Para el español, contamos en la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes de la Universidad de Alicante con el portal *Literatura Electrónica Hispánica*, un trabajo pionero donde se recogen algunas obras literarias digitales (novelas colectivas, hipernovelas, blognovelas, etc.), pero sus contenidos no han sido actualizados desde hace varios años.

EL ESTUDIO DE LA LITERATURA DIGITAL: LOS TEMAS MÁS TRATADOS

Norteamérica y Europa son sin duda las regiones que más esfuerzos han realizado hasta el momento para estudiar la literatura digital. Esto es patente en los congresos y reuniones de especialistas realizados en un continente y en otro.

Desde el simposio de abril de 2002 en la UCLA hasta el de julio de 2017 en Oporto, la ELO ha organizado una serie de encuentros regulares en alguno de los meses comprendidos entre mayo y agosto donde se han tratado los temas más importantes relativos a la literatura digital. Sin ánimo de ser exhaustivos, podemos mencionar los siguientes:

2002, University of California-Los Angeles. The State of the Arts: The Electronic Literature Organization Symposium.

2007, University of Maryland, College Park. The Future of Electronic Literature: A Symposium of The Electronic Literature Organization.

2008, Washington State University, Vancouver. Visionary Landscapes: The Electronic Literature Organization 2008 Conference.

2010, Brown University. Archive and Innovate: The 4th International Conference & Festival of the Electronic Literature Organization.

2012, University of West Virginia, Morgantown. Electrifying Literature: Affordances and Constraints Conference.

2013, Université Paris 8. Chercher le Texte: Locating the Text in Electronic Literature.

2014, University of Wisconsin-Milwaukee. Hold the Light: Identity, Change, Commitment. Electronic Literature Organization 2014 Conference.

2015, University of Bergen. The End(s) of Electronic Literature, Electronic Literature Organization 2015 Conference.

2016, University of Victoria, Victoria, B.C. *Next Horizons: Electronic Literature Organization Conference & Media Arts Festival* .

2017, Universidade Fernando Pessoa, Porto. *Affiliations, Communities, Translations: ELO'17 Conference*.

Analizando los paneles y comunicaciones de los especialistas en estos congresos internacionales de la ELO hemos obtenido un balance sobre los temas candentes relativos a la literatura digital.

Además hemos considerado los estudios publicados en revistas como *Electronic Book Review*¹⁹ o la brasileña *Texto digital*²⁰, que incluyen regularmente estudios críticos sobre literatura y humanidades digitales, junto a otras donde han aparecido monográficos sobre literatura electrónica, como los números 41 y 42 (2012) de *Dichtung Digital: A Journal of art and culture in digital media* (sobre "Electronic Literature Communities") y el monográfico "Electronic Literature and the New Media Art" publicado en la revista eslovena *Primerjalna Književnost* 36/1 (2013).

Indicamos en los siguientes epígrafes los temas más destacados. Citaremos en ocasiones trabajos o comunicaciones que han tratado esos aspectos. Estos trabajos son localizables a través de los repositorios mencionados anteriormente o pueden ser consultados o descargados a través del portal de la ELO donde se archivan algunas de las intervenciones de cada congreso (<<https://conference.eliterature.org/archive/>>); no obstante, nuestro propósito es prestar atención a temas y nociones antes que listar autores.

Así pues, ¿de qué hablamos cuando nos referimos a literatura digital?

- **La naturaleza de la obra literaria digital y teorización sobre el nuevo concepto de literatura.** Inevitablemente, uno de los temas primeros en el estudio de la literatura digital es la teorización sobre el nuevo concepto de "literatura" y de lo que puede considerarse literatura (*literariness*). Comparada con el modelo literario basado en el libro y la tradición existente hasta ahora,

19. *Electronic Book Review*, <<http://www.electronicbookreview.com/>> [09/04/2017]. "EBR is a peer-reviewed journal of critical writing produced and published by the emergent digital literary network. Although EBR threads include essays addressing a wide range of topics across the arts, sciences, and humanities, EBR's editors are particularly interested in in critically savvy, in-depth work addressing the digital future of literature, theory, criticism, and the arts".

20. Publicación semestral del NUPILL, Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística de la Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil.

el concepto de lo que es o no literatura ha sufrido una transformación. Esto es patente en varios aspectos:

a) Los géneros de la literatura digital. La delimitación de géneros en la literatura digital no se corresponde totalmente con la establecida: en una misma obra se pueden dar elementos narrativos (o no), pero destacar los poéticos, y, como obra performativa, vincularse con el teatro. La aparición de textos literarios multimodales e interactivos ha situado la literatura electrónica “as an intermedial field of practice, between literature, computation, visual and performance art” (ELO2015 Conference, *call for papers*).

La literatura electrónica puede combinar uso estético de texto, sonido e imagen, lo que supone combinar disciplinas como literatura, arte, música y, también, como obra hecha por ordenador, computación. La experimentación artística, la interdisciplinariedad y el uso de innovaciones tecnológicas que ofrece la informática puede además crear formas literarias nuevas difíciles de categorizar o clasificar, como ocurre con la poesía cinética, la poesía sonora (Sound Poetry), la micronarrativa, la literatura generativa o la literatura combinatoria. La relación con otros medios (como la música, el sonido) es patente también en las menciones de “literatura ambiental” o “poesía concreta”: Amy Spencer (ELO 2017), “Literary Thresholds: Exploring the Edges of Ambient Literature”.

Este punto intermedio entre literatura, obra de arte digital e incluso videojuego no es fácil de deslindar (piénsese por ejemplo en la difusa frontera y los posibles puntos comunes entre el videojuego y la literatura en el caso de una novela policíaca), hasta el punto de que la propia Hayles (2007) así lo indicaba:

The demarcation between electronic literature and computer games is far from clear; many games have narrative components, while many works of electronic literature have game elements.

La consecuencia de este carácter híbrido e intermedial de la literatura electrónica ha llevado a los especialistas a preguntarse la necesidad o no de establecer unos límites entre géneros. Si en 2013 ciertos investigadores se preguntaban por la delimitación tradicional que se ha dado entre medios y mostraban cómo se estaba rompiendo, la cuestión sigue presente en los congresos más recientes (como el ELO 2017) y parece hoy aceptarse como solución el carácter transgénero de la literatura digital. Esto explica, por ejemplo, que en el llama-

miento que hizo la ELO para el show de obras de su conferencia de 2012²¹, se admitieran obras literarias digitales, pero también obras de videoarte y cualquier otro tipo de obra multimedia experimental. Pero si un videojuego, una videopoesía o una obra de arte visual pueden ser considerados también como literatura digital, ¿quién debería analizarla? ¿Un informático, un historiador del arte o un crítico literario? ¿Hasta dónde llega, pues, la valoración de obra como literaria o no literaria, y dónde deberíamos buscarla? Esta última pregunta, formulada por Claudia Kozak en 2013 (Kozak 2013) al buscar “literatura desviada” en otras obras electrónicas audiovisuales, no es fácil de responder todavía:

Is it possible to find a literary impulse in contexts where literature has lost its privileges and migrates “out of bounds”? If the artists mentioned above lean themselves into literary traditions, why are their works more frequently regarded by visual art critics rather than literary critics?

Responder qué es la obra literaria digital resulta pues complejo, y no menos la cuestión de hacia dónde va la literatura electrónica, pues en cierto modo dependerá también de los adelantos tecnológicos (el uso táctil, por ejemplo, no presente hasta hace pocos años). La solución parece ser la de hablar de tecnotextos, la de ampliar la tipología de obra literaria y crear una nueva teoría narrativa. Así lo sintetizaba Daniel Punday en el título de su comunicación en ELO 2015: “Narrative Theory after Electronic Literature”.

b) La construcción y lectura de la obra digital: linealidad, interactividad, hipertextualidad. El cambio de medio (*remediation*), el paso de la página a la pantalla ha supuesto cambios, no solo en el soporte físico, sino también en la construcción de la obra literaria. Determinadas obras, por ejemplo, gracias a algoritmos informáticos, ofrecen un texto generado automáticamente, y otras, como las wikinovelas, ofrecen una literatura escrita en comunidad, colaborativamente, lo que hace replantearse el concepto de autoría en ellas. Por otra parte, ¿dónde están los paratextos?, ¿dónde están los editores?, se preguntaba Patricia Tomaszek en ELO 2013 (“Locating Literary Heritage in Paratexts: An Analysis of Peritexts in Electronic Literature”) y Jeff T. Johnson, Craig Saper y James O’Sullivan en ELO 2014 (“E-Pressing e-Literature Into The Future: The

21. Calls for Works: ELO 2012 Gallery, November 6, 2011. “In addition to the call for presentations at the ELO 2012 conference “Electrifying Literature: Affordances and Constraints”, to be held in Morgantown, WV (June 20-23, 2011), the conference organizers have put out a call for works of electronic literature for a juried gallery show”.

New Modalities of Publishing, 1914-2014”) y ELO 2015 respectivamente (“Electronic Literature: A Publisher’s Perspective”).

Al pasar de literatura impresa a literatura digital, ha surgido una literatura enriquecida (con audio, vídeo, con otros textos vinculados literarios o no literarios, con posibilidad de grabar nuestra voz). Con esto no solo rompe la linealidad, sino que también permite escoger el orden de lectura que vamos a seguir, esto es, decidir qué leer primero y qué después o seleccionar lo que leer y lo que no. La aparición del hipervínculo potencia la interactividad con el lector; la literatura digital involucra más al lector, que debe manipular un texto, o tocar una parte de una pantalla, o decidir un itinerario, en definitiva, le hace participar más, como ocurre en los videojuegos.

La lectura complementada con más medios audiovisuales la convierte, al mismo tiempo, en más fragmentaria: surgen lecturas cruzadas (entre partes de la obra que se conectan, entre diferentes medios audiovisuales empleados). Un ejemplo de análisis aplicado a la poesía sería el que ofreció Karin Wenz, en el seminario Electronic Literature in Europe de Bergen 2008, sobre “The Role of the Reader in Performative Digital Poetry”.

- **La crítica literaria y los estudios sobre la obra digital.** Los investigadores han prestado mucha atención a la teorización sobre la “literaridad” de la obra electrónica, pero la literatura digital es lógicamente una materia de estudio en sí y como tal puede analizarse.

Se puede decir en términos generales que los estudiosos de la literatura han estudiado en la obra digital los mismos puntos que se analizan en la obra literaria tradicional. Por ejemplo, los estudios culturales y los estudios sobre el cuerpo están presentes, así como los estudios de género: citaremos por ejemplo las intervenciones de Asunción López-Varela Azcárate, “Bridging Intertextuality and Intermediality from a Cultural and Literary Perspective”, en el seminario de Bergen 2008, o la de Kent Aardse, “Posthumanism and Electronic Literature”, en 2014.

En el congreso ELO 2015 se analizó la literatura digital bajo la perspectiva “Feminist Readings”: allí se habló de las voces femeninas en la literatura digital española o las contribuciones de las mujeres a la literatura electrónica en las tres últimas décadas. En ELO 2017 se ha planteado otra mesa sobre *ciberfeminismo*: “Fem-literature: Approaching Female Rhetoric, Voices, and Poetics in Digital Literature”.

Algunos otros enfoques son, no obstante, novedosos, como el estudio del diseño gráfico en la literatura digital.

Por otra parte, la aparición de antologías ha llevado a los investigadores a preguntarse si estaba surgiendo un canon de obras digitales. A través del estudio de de las obras digitales más frecuentemente citadas en los trabajos académicos incluidos en la base de datos del ELMCIP, se ha creado un mapa con las más citadas: de acuerdo con la atención recibida, *Afternoon, a story* sería la más analizada; luego *Patchwork Girl* y en tercer lugar *Victory Garden*, pero esto no sorprende del todo, pues son obras de los años noventa sobre las que se ha podido producir un número mayor de estudios que sobre otras más recientes.

- **La búsqueda y conservación de la literatura digital.** El tema de la obsolescencia de la literatura electrónica ha sido uno de los principales temas que se debatieron ya desde los primeros encuentros de especialistas, como la ELO de 2002 en Los Ángeles. Si para la literatura impresa las bibliotecas son los lugares su conservación bibliográfica, para las obras digitales la cuestión no se resuelve fácilmente. Las obras digitales están creadas con medios informáticos y no tienen corporeidad, pero requieren un soporte físico, servidores, para mantenerse en línea, lo que no siempre se mantiene permanentemente: la red es mudable y los dominios cambian de dueño o desaparecen. Además, las obras informáticas usan programas y plataformas que rápidamente quedan obsoletas, lo que las convierten en “ilegibles” en pocos años. Almacenarlas y mantenerlas en funcionamiento es pues un paso que va más allá de la conservación de la obra. Como señalaba Kyle Rimkus (2013),

The long-term preservation of the content they encode—particularly in the field of electronic literature—has proven to be a challenge. This is because the accessibility of electronic literature depends as much on the preservation of bit-streams as on the long-term viability of specialized computing environments and their constituent hardware and software components.

El tema es relevante y ha sido tratado por numerosos especialistas, como Leonardo Flores, Rui Torres o Philippe Castellin (2013); fue, de hecho, el punto que motivó la redacción de los informes *Acid-Free Bits* (2004) y *Born-Again Bits* (2005) ya mencionados, y uno de los puntos clave del congreso de la ELO 2015 en Bergen.

Tecnología y literatura. Al depender las obras literarias digitales de las herramientas informáticas, otro punto frecuente en los congresos es la descripción de algoritmos, programas y plataformas con las que “escribir” literatura. Asimismo los congresos ELO suelen dedicar una parte de su tiempo a talleres.

Colecciones y antologías. Al igual que la búsqueda de las obras en línea fue el motivo para la creación de los directorios de la ELO, NT2 y ELMCIP, la creación de las colecciones ELO 1 a 3 fue una consecuencia directa de esta preocupación por la obsolescencia: antes de que pudieran desaparecer, había que seleccionar algunas representativas.

El tema de la conservación, mezclado con criterios nacionales, es también el que está motivando la creación de nuevas colecciones de literatura digital, como la *Brazilian Electronic Research Collection* presentada en 2013 por Luciana Gattass (sobre globalización y los caracteres nacionales de la literatura digital tratamos a continuación).

Paralelo al tema de la creación de antologías, está el de selección y montaje de exposiciones de literatura digital. Sobre este hecho han tratado en los congresos Dene Grigar (2013) y otros investigadores, así como los sucesivos responsables de las exhibiciones que se organizan en cada congreso de la ELO con el nombre “Media Art Show”.

- **La literatura digital globalizada y las identidades nacionales.** La literatura digital, por el hecho de estar en línea, no tiene fronteras: una obra puede ser visualizada en cualquier ordenador del planeta. Esto lleva a pensar: si la globalización ha afectado a la literatura, ¿se han perdido las producciones nacionales de literatura en favor de un ámbito global? ¿Se puede hablar de literatura digital argentina, española o francesa? La respuesta es que sí, y precisamente muchos de los esfuerzos más recientes están consistiendo en crear esos corpus de literatura digital específicos de cada país.

Por ejemplo, en 2014 Piotr Marecki trató “The formation of the field of electronic literature in Poland” y Alvaro Seica hizo lo respectivo con Portugal: “A Beam of Light: Reading the Portuguese Electronic Literature Collection”. Por su parte, en 2015, se presentaba el archivo de obras noruegas, y en el panel de la ELO 2015 “Research and Practice in Electronic Poetry in Ireland” se preguntaba lo mismo, el papel de la cultura nacional en el surgimiento de la literatura: “What is the role of national culture in the emergence of electronic/digital literature, and how does this relate to its irreverence of geographical and cultural boundaries?”. Serge Bourchardon, en “Digital Literature in France”, *Dichtung*

Digital 41 (2012), se preguntaba asimismo si “is digital literature a coherent international field or a mere collection of cultural specificities?”.

En todo caso, la preponderancia de la cultura occidental ha tratado de ser mitigada. En el seminario de Bergen 2008, Alice Ferrebe se cuestionaba cuáles y cuántas eran las obras de literatura digital en Japón (“Digital Orientalism: Japan and Electronic Literature”), en la edición de ELO 2012 se analizó la literatura digital china y en la mesa *Global Electronic Literature* que organizó la ELO en 2015 se dio cabida también a las literaturas africanas y árabes, para romper con ese carácter prooccidental que por ahora impregna las obras y estudios de Humanidades digitales. En la exposición “Decentering” se incluyeron obras brasileñas y rusas. En todo caso no solo hay que preguntarse por lo que hay, sino por lo que no hay. Es lo que hacen en 2017 Nirmala Menon y Shanmugapriya, del Indian Institute of Technology Indore, en “Mapping the Ancient Literary Practices of India and Locating its Absence in Digital Literary Works”.

- **Traducción/traducibilidad de la literatura electrónica.** La traducción de obras literarias digitales es compleja: al ser obras virtuales creadas por su autor en una lengua (o lenguas) y con unos medios de expresión particulares, audio y texto, imágenes, la manipulación no es sencilla, ni desde el punto de vista de la informática ni desde el punto de vista de la obra literaria (no lineal, con textos orales y escritos, con juegos de palabras difícilmente traducibles en otras lenguas).

Desde el encuentro de la ELO de 2013 hasta el de 2017 (que lo adopta como tema destacado, “Translating E-Lit: A Roundtable Discussion”), varias intervenciones han tratado sobre este aspecto. En la ELO de 2015, por ejemplo, Jeneen Naji se preguntaba por las “Multicultural Translations in the Digital Space”. Sin embargo, destaca la mesa de la conferencia ELO 2013, donde participaron un grupo de investigadores que discutieron sobre las obras *Sea and Spar Between* al polaco y *Afternoon*, de Michael Joyce; las dificultades serían:

The process of negotiation between the source language and the target language, inherent to every translation, becomes more complex and – with the code involved – happens between more parties and requires more factors.

No existe aún, que sepamos, un traductor dedicado exclusivamente a las obras digitales, como sí ocurre con los géneros tradicionales –traductor de narrativa, poesía, ensayo, teatro– o con la localización de videojuegos; en oca-

siones son los autores mismos quienes traducen o promueven la traducción de sus obras.

Por otro lado, es también importante señalar la aparición de nuevas versiones de obras ya conocidas: se reversionan textos previos, especialmente de las vanguardias, apropiándose de ellos. También, como experimentación, se ha recurrido al traductor automático de Google (Google Translate) y se han realizado experimentos de traducción automática: sobre este aspecto tratará la contribución de Aleksandra Małecká y Piotr Marecki en la ELO de 2017: "Literary experiments with automatic translation. Case study of a creative experiment involving *King Ubu* and Google Translate" y la de Ana Marques da Silva "Writing with Automated Machines: Between Translation and Sabotage".

- **La literatura electrónica infantil y juvenil.** En el año 2014, Mark Marino y Leo Flores se preguntaban por la literatura digital para niños ("E-Lit for Children"), y la respuesta no se hizo esperar: en 2015 se hizo una exposición monográfica durante el congreso de Bergen llamada "Kid-E-Lit: Digital Narratives for the Young" y en 2017 se ha dedicado una sección de las conferencias, "E-Lit for Children", y se realizará una nueva exposición titulada "E-lit for Kids". Otros autores se centran en las experiencias de lectura de la literatura digital por los jóvenes lectores.

Ciberia, el proyecto complutense que promueve el Premio Ciberia de Literatura Digital Infantil y Juvenil y el directorio en marcha de obras de literatura digital españolas, también incluye una sección de literatura digital para niños, aunque alguna obra podría clasificarse como texto interactivo con un fin educativo más que literario.

- **La enseñanza de la literatura electrónica.** La enseñanza de la literatura tradicional forma parte de los currículos académicos de todas las universidades de Letras, pero muy raramente estas incluyen la literatura digital. De aquí que sea uno de los temas con más proyección en los últimos años. Para promover su conocimiento y, por tanto, difusión, tanto la ELO como la ELMCIP ofrecen sus antologías gratuitamente a través de la red o de soporte USB. Intervenciones como las de Barbara Liu ("How a Neophyte Makes Do (and Does Well) Teaching Electronic Literature") y el estudio de las comunidades escolares y prácticas educativas con literatura digital son una muestra de ese interés.

CONCLUSIONES

A lo largo de este capítulo hemos estudiado las características de la literatura digital, las instituciones que la promueven y los temas más relevantes entre la crítica en su descripción y estudio.

Hemos pretendido ofrecer un panorama completo, lo suficientemente amplio y exacto como para conocer los recursos disponibles y las líneas de investigación futura, aunque no haya sido posible mencionar todos los artífices que forman parte de ella.

La literatura digital nació como una nueva manera de entender lo literario y presenta puntos de encuentros con otras disciplinas audiovisuales, artísticas e informáticas, lo que provoca una teorización en torno a su concepto que aún no ha finalizado. Las nuevas posibilidades de interacción con el lector que esta literatura ofrece proporciona nuevas modalidades de lectura, hibrida géneros y reta a los investigadores para su análisis.

Al ser una literatura tan reciente y al precisar un cierto conocimiento informático para su creación, la literatura electrónica no está aún demasiado extendida, pero se están creando obras a un ritmo cada vez más rápido y géneros anteriormente ausentes, como la literatura infantil y juvenil, muestran una vitalidad creciente. El balance que hemos realizado aquí recoge su historia y primer desarrollo, pero es seguro que el número de obras seguirá aumentando y sus géneros ramificándose.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ELECTRONIC LITERATURE ORGANIZATION, «History», <<https://eliterature.org/elo-history/>> [11/02/2017]
- CASTELLIN, P. (2013): «1995-2013: inventaire des poésies numériques en ligne», <<https://conference.eliterature.org/critical-writing/1995-2013-inventaire-des-po%C3%A9sies-num%C3%A9riques-en-ligne>> [22/02/2017]
- GRIGAR, Dene (2008): «Electronic Literature: Where Is It?», *Electronic Book Review*, <<http://www.electronicbookreview.com/thread/technocapitalism/invigorating>> [15/04/2017]
- GRIGAR, Dene (2013): «Curating Electronic Literature as Critical and Scholarly Practice», Electronic Literature Organization Conference, <<https://conference.eliterature.org/critical-writing/curating-electronic-literature-critical-and-scholarly-practice>> [22/02/2017]
- HAYLES, N. K. (2007): «Electronic Literature: What Is It?», <<http://eliterature.org/pad/elp.html>> [22/01/2017]

- MARINO, M. (2008): «The Electronic Literature Collection Volume I: A New Media Primer», *Digital Humanities Quarterly*, 2/1, <<http://digitalhumanities.org/dhq/vol/2/1/000017/000017.html>> [15/03/2017]
- PABLO NÚÑEZ, L.; GOICOECHEA DE JORGE, M (2014): «A Survey of Electronic Literature Collections», *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 16/5, <<http://dx.doi.org/10.7771/1481-4374.2558>> [22/01/2017]
- RIMKUS, K. (2013): «Hostages of the Ephemeral: A Preservationist View of Electronic Literature», <<https://conference.eliterature.org/critical-writing/hostages-ephemeral-preservationist-view-electronic-literature>> [12/04/2017]
- STARLING GOULD, A. (2012): «A bibliographic Overview of Electronic Literature», <<http://directory.eliterature.org/article/4573>> [22/05/2017]
- TABBI, J. (2009): «The Electronic Literature Directory: Postproduction», <<http://directory.eliterature.org/node/198>> [18/03/2017]

CV

Luis PABLO NÚÑEZ es *doctor europeus* por la Universidad Complutense de Madrid. Ha trabajado en la Unidad de hispanismo del Instituto Cervantes y ha sido investigador visitante en las universidades de Cergy-Pontoise (CNRS-Métadif, París), Lovaina (UCL, Bélgica) y Verona (Italia), contratado "Juan de la Cierva" en el Centro de Ciencias Humanas y Sociales del CSIC e investigador postdoctoral en Humanidades del Campus de Excelencia Internacional Moncloa (CEI Universidad Complutense-Universidad Politécnica de Madrid), donde colaboró en el desarrollo de una herramienta de anotación de textos literarios digitales. Ha trabajado asimismo para varias editoriales.

Sus líneas de investigación se centran en la historiografía lingüística, la lexicografía, la literatura y los estudios de recepción cultural desde una perspectiva editorial y bibliográfica.

Es autor de varios libros (*El arte de las palabras* (2009), *Luz. Light. Licht* (2010), *Hacia una flora universal* (2012) y *Escritorios electrónicos para las literaturas* (editor, 2013) y de artículos aparecidos en revistas como *Bulletin Hispanique*, *Nueva Revista de Filología Hispánica* (ColMex), *Boletín de la Real Academia Española* (BRAE), *Arbor* o *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, entre otras.

Luis PABLO-NÚÑEZ (Ph. D. Complutense University, Madrid) is an Associated Professor at Granada University (Spain).

He has been a visiting researcher at Cergy-Pontoise (CNRS-Métadif, Paris) and Louvain-la-Neuve (UCL, Belgium) universities, and a visiting professor at Verona University in Italy.

He won a postdoctoral fellowship at the Spanish National Research Council (CSIC), where he worked on translation studies and technical dictionaries, and as a postdoctoral researcher on Humanities at the Moncloa International Campus of Excellence (CEI UCM-UPM) he collaborated in the development of an annotating tool for digital literary texts with Google support. He has also worked for several renowned publishing houses and at Cervantes Institute.

His research is focused on Linguistics, Lexicography, Book History, and Literature, with special attention to Cultural Studies and Digital Humanities.

He is author of several books regarding dictionaries, botanical terminology and poetry (El Arte de las palabras (2009), Luz.Light.Licht (2010), Hacia una flora universal (2012) and Escritorios electrónicos para las literaturas, ed., 2013). Some other publications can be found at journals such as Bulletin Hispanique, NRFH (ColMex), BRAE, Arbor and CLCWeb.

