

# Las formas literarias de la red: las escrituras digitales en un mundo global

Daniel Escandell Montiel

Manchester Metropolitan University

## La literatura, la red y el mundo hispánico

La expansión del mundo digital debía hacer realidad una serie de promesas de superación social y cultural que en no pocas ocasiones se habían forjado bajo el paraguas de la idea de la aldea global y que se había enunciado ya en los años 60 (McLuhan, 1962), impulsada en su primera fase por los medios instantáneos, pero verticalizados (radio, televisión, etc.) y que debía redefinirse en el paradigma de la Web 2.0, es decir, la cristalización plena de los ideales de emisión y recepción abierta de contenidos donde la horizontalidad de cada uno de los usuarios-residentes de internet (cada uno de sus nodos, por tanto) era el ideal por fin alcanzado. Aunque se puede alegar que ha habido importantes progresos en la posición del ciudadano promedio como emisor de información y una descentralización del control informacional, esta popularización ha traído problemas como la proliferación de las *fake news* y la escasa capacidad de parte importante de la población para ejercer una lectura crítica debido a los problemas de alfabetización informacional: si antes, como grupo, creíamos lo que decían en la televisión porque lo decían en la televisión, ahora creemos lo que sale en internet porque sale en internet.

Este tipo de problemas de la era de la información (Castells, 1997) para trascender hasta una auténtica sociedad del conocimiento (asociada con el ideal de la futurible Web 4.0 realmente ubicua) quizá no tiene un impacto directo en la gestación de literatura digital o la traslación de la literatura tradicional al soporte digital, pero sí podemos observar algunos fenómenos particulares que bien merecen nuestra atención desde el punto de vista del mundo hispánico y sus avances en representación cultural a escala global y producción literaria.

Si observamos los datos globales de acceso a internet vemos que los países hispanohablantes han estado tradicionalmente infrarrepresentados. Un menor número de internautas hispanohablantes supone una menor presencia textual y, por tanto, una menor producción literaria en la red. En este sentido, España ha sido más lenta que otros países del entorno europeo y todavía muestra una situación de desventaja en cuanto a velocidad, penetración de la red y precios, aunque la situación

no es tan acusada como a principios de siglo. En el continente americano nos encontramos con una aceleración reciente que está mitigando esta situación en el contexto general de América Latina y el Caribe. Así, esta región del mundo ha conseguido alcanzar en 2017 más de 404 millones de usuarios conectados (un 10,7% del total de los usuarios de internet), es decir, más de 100 millones de nuevos usuarios desde 2014 y se ha producido un aumento evidente a partir de los 186,9 millones de usuarios conectados en 2010<sup>1</sup>. Asimismo, en 2017 América Latina logra superar su propio porcentaje poblacional (estimado en un 8,7% del total de habitantes) en el conjunto de usuarios de internet (que representa un 10,4% del total de internautas).

Por tanto, pese a que internet ha tenido la capacidad de reducir la frontera transatlántica, el acceso generalizado a los beneficios de la desfronterización de las comunicaciones para los hablantes de español apenas está empezando a ser una realidad evidente. Dicho de otra manera, la fluidez en las comunicaciones y su impacto en la capacidad para intercambiar datos, ítems culturales, etc., entre los ciudadanos de ambos lados del océano estaba siendo coartada por condicionantes externos que limitaban en la práctica el acceso a internet a quienes pudieran asumir los costes o estuvieran en núcleos poblacionales con las infraestructuras preparadas.

Atendiendo a esta situación como miembros de la sociedad-red o no, debemos recordar que hay en todo el mundo zonas que no cuentan con servicio normalizado de acceso a la red (por ejemplo, en buena parte de la España rural, las empresas de telecomunicaciones no ofrecen banda ancha, por lo que esa parte de la ciudadanía está en desigualdad de condiciones en la sociedad de la información frente a los habitantes de las grandes urbes). Se produce, por tanto, una barrera de exclusión, una fronterización del acceso a internet y esto es un problema que sigue todavía sin resolverse.

Si podemos hablar de una literatura digital, globalizada e intercultural, e incluso con la capacidad para trascender fronteras políticas y geográficas, es porque asumimos una regularidad y ubicuidad efectiva en la conexión a la red. Este ideal es posible, sin ningún género de dudas, pero solo cuando se haya producido la conexión satisfactoria de los individuos a la red, gracias a la capacidad de esta como doble canal de emisión y recepción de información. Es decir, solo si un autor está conectado, puede acceder a los objetos culturales de la red y difundir los suyos propios. Sin embargo, en los estadios previos a este acceso a la red y su identificación como espacio de creación y difusión cultural para el desarrollo de obras literarias, el autor protodigital se encuentra en una situación de marginalidad que le es impuesta.

En este sentido, consideramos que un autor protodigital sería aquel que no ha alcanzado una digitalidad plena porque las circunstancias externas impiden su desarrollo escritural, pero está en la trayectoria de abrazar el mundo digital en cualquiera de sus vertientes de escritura electrónica, o bien radica en él la intencionalidad o el deseo de abordar este tipo de creación. Por tanto, debemos oponerle a los predigitales (aquellos que han desarrollado su escritura antes del surgimiento del mundo digital) y a los antidigitales (los que se oponen, por cualquier convicción o preferencia escritural, al mundo digital y se mantienen como adalides de las concepciones industriales y culturales del paradigma libresco, físico y materialista).

Si aceptamos tal distinción, es necesario reconocer que las posiciones antidigitales no son necesariamente neoluditas (no implican obligatoriamente un rechazo frontal a lo tecnológico) y que pueden estar fundamentadas en prejuicios que son fruto del desconocimiento ante el mundo digital, una mala lectura de la sociedad-red, o diversas decepciones que sean el resultado de experiencias negativas con las tecnologías de la información y la comunicación en toda su extensión. Por tanto, un autor antidigital puede ser el resultado de la coartación de un autor protodigital, y no necesariamente el fruto de una declaración de intenciones neoludita decidida y fundamentada de antemano.

Esta obstaculización es, potencialmente, menor cada día por el rápido progreso en la ubicuidad del acceso a la red y por el progreso en facilidad de uso que han experimentado los dispositivos tecnológicos que median entre los usuarios de la red (esto es, teléfonos, computadoras, etc.), restringiendo el nivel de exigencia en destreza con dichas máquinas y, al menos superficialmente, reduciendo también la complejidad de los progresos más básicos de alfabetización digital.

<sup>1</sup> Los datos han sido tomados de las auditorías de Nielsen respectivas al uso global de internet. Estos datos se hacen públicos a través de <http://www.internetworldstats.com/>.

Solo cuando la integración en la sociedad-red es plena puede comprenderse toda la dimensión de la noción de lo glocal. Una de las definiciones más extendidas es la aportada por Roland Robertson (1997), para quien la globalización implica «la comprensión del mundo y la intensificación de la consciencia del mundo en su conjunto», mientras que la glocalización conlleva «la simultaneidad (la copresencia) de tendencias tanto universalizadoras como particularizantes». Esa simultaneidad en la que conviven lo local y lo global, formando un nuevo todo, implica que lo genérico se adapta a lo local, mientras que lo local es desposeído de sus características más particulares para aproximarse a lo genérico.

La confluencia de las dos corrientes crea, en sí misma, una tercera vía de identificación regional que se constituye como categoría ambivalente con el riesgo de resultar indefinida o poco comprometida con los elementos distintivos más próximos para, sin embargo, no alcanzar una estructura lo suficientemente inocua como para ser absorbida fuera de su lugar de origen. Se trata, sin embargo, de los riesgos propios de toda categoría intermedia o hibridada ante la dificultad de una clasificación unívoca o purista por parte de los agentes culturales prescriptores o los propios receptores o consumidores.

Como apuntaba Julio Ortega (a tenor de los movimientos migratorios), «la nueva condición mundial no puede sino asumir la incertidumbre de lo nacional» (2008, p. 1), abriendo así una línea de pensamiento que le lleva a afirmar que «la condición internacional se despliega en la libre mezcla de las filiaciones y saberes, y vertebrata la cultura en que seguimos haciéndonos. Es una cultura de la mayor diversidad, no sólo de origen sino de destino, que suma lenguas y fronteras, y se debe al porvenir, a esa libertad de juicio» (p. 2).

Esta incertidumbre de lo nacional es una duda que se proyecta no solo sobre el estamento político, jurídico y fronterizo, sino también sobre la identidad cultural asociada a lo nacional, que se ha constituido como un constructo intelectual íntimamente relacionado con los rasgos diferenciales que desde los ideales del Romanticismo han sentado las bases argumentativas de la idea nacional. La instrumentalización de la historia, la cultura y los posibles rasgos identitarios de regiones geográficas determinadas para construir espíritus nacionales en contraposición a los otros, tanto si esos otros lo son por una separación geográfica o incluso política, o una combinación de ambas (como en el caso de colonizadores y colonizados) se difumina con el paso del tiempo hasta asumirse e interiorizarse.

Así pues, la distribución de la producción textual en español tendrá una traslación más equiparable a la realidad de la distribución de los hablantes nativos, gracias a que por fin se ha producido la eclosión en el acceso a internet en América Latina.

## Taxonomías para el análisis de la literatura digital

Las tecnologías digitales, junto con el crecimiento y popularización de internet, han favorecido un impulso creativo que ha tenido dos grandes tendencias principales: por un lado, la red ha sido una impulsora de la difusión de la escritura tradicional; por otra, han surgido nuevas formas de comunicación escrita que han dado lugar a nuevas formas literarias, muchas veces unidas a la exploración de las fronteras del medio de la palabra escrita.

Cuando hablamos de una escritura literaria en la red o digital, es decir, mediada por las tecnologías informáticas, deberíamos distinguir entre aquellas formas de escritura creativa que son resultado de la traslación directa del paradigma del papel y otras diferentes, que son las que confirman un paradigma diferente, el de la pantalla, y que supone una relación de simbiosis con estas tecnologías. En estos casos estamos ante nuevos géneros y subgéneros que nacen de «una simbiogénesis en la que se da una transferencia plena de material genético en ambos sentidos, que resulta en un nuevo individuo» (Escandell, 2014, p. 293) y resultan, por supuesto, de gran interés porque esto conlleva una experimentación e innovación equiparable a la que hemos visto en otros momentos históricos, como cuando los artistas de las vanguardias se aproximaron al cine.

Esto conlleva unas ciertas dificultades todavía hoy a la hora de taxonomizar estas formas literarias que, sin embargo, no son comunes cuando el mundo digital se emplea como traslación o sustitución del tradicional soporte impreso: por ejemplo, un haikú seguirá siendo un haikú tanto si

está en un libro como si se publica en un tuit, de la misma manera que una novela folletinesca o por entregas será en esencia el mismo tipo de género narrativo con independencia de si se ha ido publicando por entregas en libros, en hojas volanderas de hace un par de siglos, o en un blog. En este punto puede ser relevante valorar qué tipo de explotación se hace (cuando se da) de los elementos adicionales que permite la red, como el hipertexto, los vídeos y demás elementos potencialmente interactivos e hipermedia gracias a que, al fin y al cabo, se está publicando en una página web.

José Manuel Lucía estableció tres tipos fundamentales de texto digital (2012): aquel que es una reproducción digital de un manuscrito o libro impreso (escaneado o fotografiado); los textos que son generados nativamente en entornos electrónicos para su conceptualización en una página impresa; y el texto digital puro, aquel creado electrónicamente y pensado específicamente para ser consumido mediante la pantalla. Por su parte, Katherine Hayles (2008) ya había señalado que, en la actualidad, todo el texto contemporáneo (impreso o digital) está atravesado por el código informático: «en la época contemporánea, los textos tanto impresos como electrónicos están profundamente interpenetrados por el código informático. Las tecnologías digitales en la actualidad están tan completamente integradas en el sistema de impresión comercial que la imprenta puede considerarse ahora más una forma particular de resultado del texto electrónico que un medio completamente separado».

Podemos ir más allá. Si atendemos de forma específica a las particularidades de la literatura digital, se puede establecer una serie de parámetros que nos ayuden a clasificar y valorar las obras más allá de las taxonomías clásicas de la literatura, tradicionalmente centradas en los géneros principales (esto es, poesía, narrativa y teatro, con sus habituales subcategorías).

En un primer nivel, el del proceso creativo, se debe considerar el nivel de conocimientos informáticos requeridos para crear la obra, ya que pese a la cantidad de herramientas existentes, que no exigen un amplio dominio informático, muchas obras han sido programadas expresamente, emplean código informático personalizado en cierto grado, como *MidiPoet* (1999) de Eugenio Tisselli, o bien no han requerido ningún tipo de conocimiento de programación informática (por ejemplo, publicaciones en blog o en redes sociales).

En un segundo nivel, valoramos el tipo de interacción que se demanda al lector. Si la recepción es fundamentalmente pasiva (pese a que todo acto de lectura es, en sí mismo, activo) estaremos ante una literatura de corte tradicional; si la obra permite o exige que la comunidad de lectores participe (por ejemplo, a través de comentarios en blogs, «hablando» con uno o más personajes o incluso incorporando nuevos fragmentos textuales o influyendo en el devenir de la obra) estamos ante una recepción activa, pero indirecta. Y, por supuesto, hay obras que exigen una participación directa: el lector debe actuar necesariamente con una voluntad de ejecución sobre la obra. En el lado más extremo de esta gradación nos encontraríamos con obras muy próximas a los videojuegos (o incluso videojuegos con fuerte componente textual) o experiencias lectoras que son ilegibles y que la acción del lector hace visible, posibilitando su recepción, en lo que hemos denominado logoemesis (Escandell, 2017). En este terreno nos encontraríamos obras como los poemas interactivos para iPad de Jason Edward Lewis: en *Speak* (2010) el usuario debe pulsar en una de las letras que flotan en la pantalla y empezar a tirar del hilo. Solo así se consigue ver un verso (o un fragmento de un verso); de lo contrario, la pantalla solo presenta un ilegible miasma de letras sin sentido. Por tanto, el usuario debe interactuar voluntariamente sobre la aplicación y, en función de lo que haga, logra visibilizar unos u otros versos, lo que posibilita finalmente el acto de lectura.

En estos momentos llevamos ya varios años asistiendo a videojuegos que son clasificados como narraciones interactivas, como en el caso de *Gone Home* (2013): el jugador interpreta a una joven estudiante que regresa a su hogar en Portland tras un extenso viaje por Europa. La familia ha abandonado la casa y una nota de la hermana menor señala que se han ido para siempre. El usuario debe explorar la casa, encontrar más pistas y leer documentos y esto le permite acceder a más testimonios escritos con los que desentrañar finalmente el misterio del juego. Hay jugabilidad y diseño lúdico e interactivo sobre un soporte audiovisual, sí, pero el peso narrativo y el motor del juego está basado en el acto de la lectura. Este tipo de juegos son, en ocasiones, criticados por jugadores tradicionales al considerar que no son suficientemente lúdicos y todavía resultan incomprendidos por lectores y académicos que no son capaces de darse cuenta de su valor, interés y profundidad como narración (sobre, además, soporte escrito).

En cuanto a la experiencia lectora, esta, además, puede ser lineal o no estar secuenciada. Una obra hipertextual permite lecturas sin secuenciación determinada, incluso sin principio o fin definidos, como la que creó Edith Checa con *Como el cielo los ojos* (1995). Un poema como *Interminims de navegació poética* (1996) de Ramon Dach's permite al lector ir de un poema a otro según decida pinchar sobre una palabra del poema o en otra, o bien seguir un orden secuenciado. Este tipo de alteraciones en el orden de lectura han sido foco de experimentación en la historia literaria, por supuesto, e incluso han formado parte del subgénero literario del librojuego de tipo «escoge tu propia aventura», por lo que es un elemento con el que muchos receptores están familiarizados, pese a dejar de trastear con hojas para pasar a hacerlo con enlaces. En creaciones muy próximas a videojuegos, la acción del lector puede influir directamente en la secuencia de lectura y en explorar unos caminos concebidos por el autor y no otros, tal y como sucede en esos librojuegos antes mencionados.

Como vemos, ese nivel es el que tiene un trasunto más claro en la literatura impresa y ya ha sido explorado con los recursos del mundo analógico. Y, por supuesto, finalmente debemos considerar el tipo de género literario: narrativa, poesía y teatro en todas sus variantes y subgéneros. No en vano, hemos visto cómo la Royal Shakespeare Company convirtió el clásico *Romeo & Juliet* en una obra en Twitter en la que los actores interpretaban a los personajes y tuiteaban desarrollando esta adaptación, que fue conocida como *Such Tweet Sorrow* (2010), aprovechando así todo el potencial dialógico de la red social para trasladar el verbo de William Shakespeare a esta esfera digital con una ejecución en tiempo real.

Cada uno de esos parámetros tiene diferentes grados de profundidad y potencial hibridador: una obra poética puede ser plenamente digital, exigir conocimientos de programación al creador y demandar al lector una interacción mínima, como en el caso de *Bacterias Argentinas* (2004), de Santiago Ortiz, donde la obra se ejecuta automatizada cuando se carga la página web y la interacción de lector es totalmente complementaria y voluntaria. Si los tenemos en consideración, podemos atender a factores que consideramos de especial interés: cómo se crea la obra (cuál es la exigencia tecnológica que se añade como capa de complicación adicional a la conceptualización literaria y al acto de escritura) y cómo se relaciona el lector con la misma para tener una recepción satisfactoria.

## Un mundo en constante renovación y exploración

Si atendemos al carácter de la literatura digital, esta es todavía fundamentalmente experimental y, por tanto, disruptiva. Dicho de otra manera, estamos todavía dentro de un momento en el que priman factores técnicos e innovadores. Esto hace que, como sucedió con las vanguardias históricas, muchas formas literarias parezcan surgir, expresarse y agotarse en relativamente poco tiempo. De la misma manera, puesto que van muy ligadas a la estética y las tecnologías de la web visual, algunas de estas obras parecen acusar el paso del tiempo de forma muy marcada. Esta situación se acentúa todavía más cuando entran en juego tecnologías que han sido abandonadas, lo que dificulta incluso su ejecución.

Otra cuestión relevante, relacionada directamente con la propia naturaleza de internet y sus tecnologías, es la preservación de las obras digitales: todo soporte acusa el paso del tiempo, pero, si bien es cierto que la conservación y acceso a los contenidos de los libros y cualquier formato impreso es una cuestión esencialmente resuelta, no sucede todavía lo mismo con las diferentes obras digitales.

Ante todo, toda obra en internet está expuesta a que la página donde se aloja se pierda (por ejemplo, porque el propietario no renueva el pago del servidor); a que se produzcan intervenciones de terceros (como reclamaciones cuestionables de *copyright* que implican el borrado de la obra); o a que la tecnología que las ha hecho posibles deje de tener soporte (en buena medida, porque el código informático es propietario y cerrado).

Proyectos, como los impulsados por la Biblioteca Nacional de España (y muchas otras instituciones equivalentes a nivel internacional), en colaboración con socios tecnológicos como Archive.org, han intentado solventar el problema de la preservación del patrimonio textual digital. Sin embargo, debemos admitir que la creación de contenidos web es siempre más rápida que la capacidad que

haya para su conservación y que estos sistemas se basan, fundamentalmente, en hacer una «fotografía de un instante» de las páginas web: contenidos dinámicos sustentados en servicios externos, tecnologías como Flash, etc., hacen que no se pueda reproducir siempre la experiencia receptora original en estas obras digitales. Por otro lado, se han llevado a cabo iniciativas como la *Electronic Literature Collection*, que lleva ya tres volúmenes, pero su enfoque sigue siendo anglocentrista y su alcance es, por definición, limitado: es un proyecto que está más orientado a la creación de un canon (con todos sus sesgos y problemas conceptuales) que a una auténtica preservación sistemática de la producción literaria internacional en formato digital.

Curiosamente, muchas obras literarias creadas en redes sociales, que tienen una baja complejidad técnica (baja interacción, limitada integración de componentes externos, etc.), pueden resultar muy complicadas de preservar porque conllevan problemas sobre gestión de privacidad y, también, se vinculan a plataformas web, como Twitter, Instagram o Facebook, que no siempre facilitan que sus contenidos sean preservados, en parte, por cuestiones de *copyright* y otros argumentos comerciales, y en parte, porque, efectivamente, el grueso de sus contenidos generados por sus usuarios tienen fundamentalmente una función de comunicación abierta y extimista, pero legalmente privada en potencia.

Como vemos, la preservación es una cuestión todavía no resuelta completamente y el futuro acceso a estas obras, tanto si son micropoemas en vídeo publicados en YouTube por Ajo (Toledano, 2007); blogonovelas como las de Hernán Casciari (Escandell, 2014, p. 166-284); la aplicación para iPad de *Blanco* de Octavio Paz (Mayol, 2012); cuentuitos como los de José Luis Zárate (Rodríguez de la Flor y Escandell, 2014, p. 221-224) o relatos cortos intermediales como los de Rodolfo JM (Valenzuela, 2015). Los anteriores son solo algunos de los variados ejemplos del ámbito hispánico sobre la rica pluralidad experimental de la creación literaria digital. Y esto supone un reto más: no solo la clasificación y análisis de las obras y sus categorías, cambiantes por el rápido progreso experimental, sino también conseguir que puedan ser recibidas por las próximas generaciones e incluso simplemente en unos pocos años.

## Los espacios de la escritura en el mundo digital

Los espacios de escritura han sido un foco de interés algo marginal en la historia de los estudios literarios, pero han sido abordados en diferentes momentos clave que nos han permitido reconstruir y comprender cómo grandes filósofos y escritores, a lo largo de la historia, han organizado sus rituales creativos, empleado sus bibliotecas y despachos; comprender las viejas tradiciones, como los despachos nómadas de la vieja corona, o las cabañas alejadas de la urbe como la que empleó Wittgenstein (Rodríguez de la Flor y Escandell, 2014, p. 155), pero con algunas adaptaciones necesarias para la era digital. Las ideas, sin embargo, siguen siendo en esencia las mismas.

Frente al *scriptorium* medieval, la progresiva mediación de las tecnologías asociadas al proceso escritural ha influido en cómo se orienta el espacio creativo. La llegada de las primeras máquinas de escribir comerciales, encabezadas por la *skrivekugle* («bola de escribir») danesa, inventada por Rasmus Malling-Hansen en 1865 impone ya un importante cambio en los procedimientos de la puesta en hoja con respecto al tradicional sistema de escritura manual y forma parte de la historia fundamental de la cultura escrita y sus revoluciones (Chartier, 1997). La huella biológica del autor en su trazado sobre la página da lugar a la pulsación de las teclas para que el tipo impregne su tinta en la hoja: la disposición y el espacio del área de trabajo ya se ven alterados en cierto grado, pero, sobre todo, cambian los procedimientos.

Hace unos pocos años se publicó un estudio (Rodríguez de la Flor y Escandell, 2014) donde se abordaba cómo escribían en lengua española, autores que estaban publicando en formatos digitales, en formato impreso y en ambos. Aunque la muestra no era muy grande, sí era diversa y suficiente como para ver las tendencias de los autores contemporáneos. Como era de esperar, todos ellos empleaban el ordenador cuando se ponían a escribir, pero la inmensa mayoría seguía tomando notas y haciendo sus esquemas en formato de papel, con libretas. Aunque todos utilizaban los programas ofimáticos previsibles (como Word o alternativas de *software* libre), unos pocos unían sus facetas como programadores y diseñadores de *software*, por lo que escribían sus propias herramientas para

dar lugar a algunas de sus creaciones. Y suelen escribir, según contaban, con el ordenador como una ventana al mundo gracias a internet: el navegador les permite acceder a grandes bases de conocimiento, como Wikipedia, a fotografías o mapas de todos los lugares del mundo, etc. Si observamos las fotografías de los lugares donde escriben, las grandes bibliotecas con los volúmenes a mano dan paso a lugares más diáfanos y variados, pero en todos los casos el ordenador es el centro en torno al que se articula toda esta actividad.

Pero el acceso a esa ventana infinita es también una distracción. Algunos autores admiten desconectar el teléfono, desactivar notificaciones en el ordenador y, en definitiva, reducir potenciales distracciones que llegan a través de la que es su principal herramienta de trabajo. Como para todos nosotros, tanta información, la conexión constante a la red y el mundo de las comunicaciones ubicuas son armas de doble filo. No debe extrañarnos, por tanto, que estén planteándose desde hace años programas para escribir que buscan reducir distracciones (incluyendo eliminar opciones de edición) para limitar la experiencia escritural a un foco que nos recuerda al de la especialización absoluta de la máquina de escribir, frente al dispositivo multiusos que es el ordenador.

Como vemos, el mismo *ruido* que molestaba a Wittgenstein sigue presente hoy, aunque multiplicado en grado sumo. Si la opción del pensador fue recluirse en una cabaña en Skjolden, los pensadores y escritores actuales deben silenciar el ruido de fondo que supone la conectividad del mundo digital y, en este sentido, el propio mundo digital ha intentado ofrecer múltiples soluciones. Y es que, al fin y al cabo, no parece factible ni realista rechazar el uso del ordenador como máquina última de escritura, pero sí imponer un cierto orden y silencio digital para focalizar la atención en el acto de escribir.

## Propuesta didáctica

Evaluemos y clasifiquemos, según los parámetros de taxonomía de la literatura digital, una selección de obras en lengua española. Se puede utilizar la siguiente tabla como plantilla para valorar los diferentes aspectos:

	¿Ha sido programada por el autor?	¿Qué tipo de intervención hace el lector?	¿Es una lectura lineal y secuenciada?	¿A qué género literario se adscribe?
<i>Bacterias Argentinas</i> , de Santiago Ortiz ( <a href="http://moebio.com/santiago/bacterias/">http://moebio.com/santiago/bacterias/</a> )				
<i>Como el cielo los ojos</i> , de Edith Checa ( <a href="https://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052">https://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052</a> )				
<i>Hotel Minotauro</i> , de Doménico Chiappe ( <a href="http://www.domenicochiappe.com/minot_ES/index.html">http://www.domenicochiappe.com/minot_ES/index.html</a> )				
<i>La increíble máquina aforística</i> , de Ginés S. Cutillas ( <a href="http://www.laincreiblemaquinaaforistica.com/">http://www.laincreiblemaquinaaforistica.com/</a> )				

Después, hagamos las siguientes actividades con cada obra:

1. Analizar nuestro papel como receptores de la obra literaria en el espacio digital.
2. Determinar si las interacciones para el receptor tienen valor real y cómo definen la obra.
3. Determinar su posibilidad de traslación/mutación a otros formatos (electrónicos e impresos) en relación con el papel del receptor.

## Referencias

- Castells, M. (1997). *La era de la información. La sociedad red*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Chartier, R. (1997). *Las revoluciones de la cultura escrita*. Barcelona, España: Gedisa.
- Checa, E. (1995). *Como el cielo los ojos*. Recuperado de <http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052>.
- Dachs, R. (1996). *Intermínims de navegació poètica*. Recuperado de <http://www.hermeneia.net/interminims/>.
- Escandell, D. (2014). *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogosfera*. Madrid-Fránkfort, España-Alemania: Iberoamericana-Vervuert.

- Escandell, D. (2017). Logoemesis y cultura textovisual: figuras de la generación y visibilización del texto en el arte escrito mediado por las pantallas. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 27, 67-78.
- Hayles, K. (2008). *Electronic literature. New horizons for the literary*. Indiana, EE. UU.: University of Notre Dame.
- Lewis, J. E. (2010). *Speak* [App Store] Canadá: PoEMM.
- Lucía, J. M. (2012). *Elogio del texto digital*. Madrid, España: Fórcola.
- Mayol, C. (2012). App del poema Blanco, de Octavio Paz. *Actitud FM*. Recuperado de <https://www.actitudfem.com/tecnologia/nuevo/app-del-poema-blanco-de-octavio-paz>.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy*. Toronto, EE. UU.: University of Toronto Press.
- Ortega, J. (2008). La condición internacional. *Letral*, 1, 1-3.
- Ortiz, S. (2004). *Bacterias argentinas*. Recuperado de <http://moebio.com/santiago/bacterias/#>.
- Rodríguez de la Flor, F. y Escandell, D. (2014). *El gabinete de Fausto. «Teatros» de la escritura y la lectura a un lado y otro de la frontera digital*. Madrid, España: CSIC.
- Robertson, R. (1997). Comments on the 'Global Triad' and 'Glocalization'. En I. Nobutaka (Ed.), *Globalization and Indigenous Culture*. Tokio, Japón: Kokugakuin. Recuperado de <http://www2.kokugakuin.ac.jp/ijcc/wp/global/15robertson.html>.
- Mudlark (2010). *Such Tweet Sorrow*. Recuperado de <http://www.suchtweetsorrow.com>.
- The Fullbright Company (2013). *Gone Home* [Steam]. EE. UU.: The Fullbright Company.
- Tisselli, E. (1999). *MIDIpoet*. Recuperado de <http://motorhueso.net/midipoet/>.
- Toledano, R. (30 marzo 2007). Ajo, la micropoetisa. *El País*. Recuperado de [https://elpais.com/diario/2007/03/30/madrid/1175253870\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2007/03/30/madrid/1175253870_850215.html).
- Valenzuela, F. (2015). Tatuaje: novela policiaca e hipermedia. *Revés Online*. Recuperado de <http://revesonline.com/2015/04/15/tatuaje-una-novela-policiaca-hipermedia/>.