

COLECCIÓN DE LITERATURA ELECTRÓNICA, TERCER VOLUMEN (ELC3)

Ángela Sánchez de Vera

Universidad Autónoma de Chihuahua - adevera@uach.mx

En febrero de 2016, la Organización de Literatura Electrónica publicó el tercer volumen de la *Colección de Literatura Electrónica (ELC3)*, con ciento catorce obras digitales de veintiséis países diferentes. Este volumen es fruto de la labor de difusión iniciada por la Organización de Literatura Electrónica en 1999, con el apoyo de un conjunto de universidades tecnológicas norteamericanas comprometidas en producir, analizar y distribuir este nuevo tipo de arte digital.¹ Como parte

de este compromiso, dicha Organización lanza un concurso público cada cinco años para reunir una colección representativa de la literatura electrónica que se está produciendo en ese momento. En octubre de 2006, reunieron el primer volumen de la *Colección de Literatura Electrónica (ELC1)*, con sesenta piezas, presentando autores emblemáticos de la literatura hipertextual, junto a otros que no se conocían y cuya obra fue una revelación, como Shelley Jackson o Mary Flanagan. Por esas mismas fechas, su entonces directora, Katherine Hayles, publicó el imprescindible ensayo *Electronic Literature* (editado en Indiana por la Notre Dame University, en 2008). No obstante, este

1 La literatura electrónica redefine la narración en un entorno digital, combinando la escritura con el diseño, los medios audiovisuales y la programación. Las obras resultantes están destinadas a las plataformas digitales, y pueden ser muy sofisticadas o simples animaciones fotográficas en *flash*. Lo importante no es tanto la novedad de los medios, sino la calidad literaria y visual de cada propuesta.

cuatro secciones en donde se reformula el material trabajado en los talleres literarios impartidos por Yolanda de la Torre en la clínica psiquiátrica Emil Kraepelin de la Ciudad de México.

Mientras reviso estos proyectos no puedo dejar de pensar que la literatura electrónica puede ser un arte muy complejo: sería la contrapartida intelectual de los videojuegos comerciales, con conciencia sobre el uso del software libre y los *Creative Commons*. Es un buen medio para trabajar en colaboración, abiertamente interdisciplinar y con una distribución atractiva, en un país donde cuesta tanto mover los proyectos de arte. Más que una reseña, me gustaría que esta breve nota fuera una invitación: entren y naveguen.

Enlaces relacionados con la Colección de Literatura Electrónica:

- *Electronic Literature Organization*: <http://eliterature.org/>
- *Electronic Literature Collection*: <http://collection.eliterature.org/> ●