

ANEXO I

Literatura y narrativa digital / Plataformas digitales de creación

1. LITERATURA DIGITAL

La **literatura digital**, literatura electrónica o ciberliteratura designa a **aquellas obras literarias creadas específicamente para el formato digital** –muchas veces, aunque no sólo, para Internet-, y que no podrían existir fuera de éste. La literatura **digital tiene en cuenta desde su concepción las posibilidades que le ofrece su soporte digital**; así, es frecuente encontrar en ella **hipervínculos** que permiten al lector saltar de un fragmento de texto a otro, o **elementos multimedia** (música de fondo, sonidos, voces, imágenes). En muchas ocasiones la literatura digital es también interactiva, así cada lector participa ya sea modificando la obra con sus aportes, ya sea haciendo aparecer en la pantalla la obra misma a partir de sus “acciones” (moviendo el mouse, tocando la pantalla, por ejemplo).

No es literatura digital, por lo tanto, la literatura digitalizada, es decir las obras que se encuentran en una biblioteca virtual, ni tampoco, en sentido estricto, la narrativa lineal que se crea para publicar en internet, puesto que esa misma literatura podría presentarse en el formato de libro impreso en papel.

Al interior de esta nueva literatura podrían establecerse algunos subgéneros. Si se sigue la clásica partición entre géneros narrativos, líricos y dramáticos, podríamos considerar entre otros: narrativa hipertextual y/o interactiva, poesía digital o electrónica, ciberdrama interactivo, aunque los límites entre estos subgéneros son bastante difusos.

2. CUENTO DIGITAL

Si el **CUENTO** es una narración breve, donde predomina una historia, trama o situación, en la que participan uno o varios personajes, presentados a su vez por uno o varios narradores, y donde existe un clímax, un desenlace y un efecto de sentido, el **CUENTO DIGITAL** retiene esas mismas nociones, pero **altera la narración sucesiva y verbal a partir de la incorporación de recursos digitales (hipervínculos, elementos multimedia, programación, etc.)**.

3. EJEMPLOS DE CUENTO Y OTROS GÉNEROS DE LITERATURA DIGITAL

Cuentos complementados con recursos digitales

1. *Mate*: Antología Itaú de Cuento Digital 2013/ Premio Itaú de Cuento Digital 2013, organizado por Grupo Alejandría (http://www.fundacionitau.com.ar/wp-content/uploads/2013/11/ebook_2013.pdf) en particular los cuentos: “Golpes acolchados”, de Mariana Komiseroff; “Carretera encontrada”, de Lucía Bracelis; “Utilidad de los laberintos”, de Pablo Yoiris; “Tweets desde Isla Desolación”, de Karen Fogelstrom.
2. *La Antología Itaú de Cuento Digital 2012* / Premio Itaú de Cuento Digital 2012, organizado por Grupo Alejandría (http://www.fundacionitau.com.ar/wp-content/uploads/downloads/2013/03/antologia_itau_escritores1.pdf), en particular los cuentos: “Los galgos”, de Agustín Maya; “Arde”, de Berenjenal; “El pozo”, de Fernando Chulak.
3. Narrativa digital hipertextual e hipermedial “Gabiella infinita”, de Jaime Alejandro Rodríguez:

http://www.javeriana.edu.co/gabiella_infinita/principal.htm

4. "Tierra de extracción", de Doménico Chiappe (y otros):
<http://www.domenicochiappe.com/antoHome/tierra.html>
5. "El libro flotante de Caytran Dölpin", de Leonardo Valencia y Eugenio Tisselli:
<http://www.libroflotante.net/todos.php?tipocom=0>
6. "El primer vuelo de los hermanos Wright", de Juan B. Gutiérrez:
http://www.literatronica.com/wright/el_primer_vuelo.htm
7. "Asesinos y asesinados", de Benjamin Escalonilla:
<http://www.erres.com/swiche/swiche.html>
8. "Heartbreaker", de Dora García:
<http://www.doragarcia.net/heartbeat/index.html>
9. "Hazlo", de Santiago Eximeno:
<http://www.eximeno.com/hazlo.html>
10. "Cloe", de Susana Heredia y Cristina Seraldi:
http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/2002/navega_en_privado/
11. "Un relato de amor/desamor", de Ainara Echaniz:
http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/amor_desamor/index.htm
12. "Pinzas de metal", de Alma Pérez:
<http://www.badosa.com/obres/pinzas.htm>
13. "Como el cielo los ojos", de Edith Checa:
<http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052>

Poesía digital

1. "Eliotians", de Iván Marino:
<http://www.ivan-marino.net/>
2. "Grandes esferas celestes", de José Aburto:
<http://entalpia.pe/>
3. "Wordtoys", de Belén Gache:
<http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/>
4. "5000 palabras", de Isaías Herrero:
<http://www.elevenkosmos.net/5000palabras/5KP1.html>
5. Webnovela "Don Juan en la frontera del espíritu", de Juan José Diez
<http://bib.cervantesvirtual.com/portal/litElec/webnovelaJJDiez/nueva/detector.htm>
6. "El regreso de Cecilio":
http://fiction.wikia.com/wiki/El_Regreso_de_Cecilio
7. Blogonovela "Detective bonaerense", de Marcelo Guerrieri:
(<http://www.detectivebonaerense.blogspot.com.ar>)

8. Juego de rol online “Balzhur”:
<http://balzhur.org/>

4. FUENTES PARA TENER EN CUENTA:

- I. “Ciberliteratura”, en Wikipedia:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Ciberliteratura>
- II. Ciberliteratura, en Ludión. Exploratorio latinoamericano de poéticas/políticas tecnológicas
<http://ludion.com.ar/glosario.php?termino=Ciberliteratura>
- III. “Literatura electrónica”, en el Instituto Cervantes:
<http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/hipermedia.jsp>
- IV. E-Literatura, Centro de Cultura Digital
<http://editorial.centroculturadigital.mx/>
- V. “Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital”, de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz
http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/index.htm
- VI. Tecnopoesía, en Ludión. Exploratorio latinoamericano de poéticas/políticas tecnológicas
[http://ludion.com.ar/glosario.php?termino=Tecnopoes%C3%ADa%20\(poes%C3%ADa%20experimental%20tecnol%C3%B3gica\)](http://ludion.com.ar/glosario.php?termino=Tecnopoes%C3%ADa%20(poes%C3%ADa%20experimental%20tecnol%C3%B3gica))
- VII. Electronic Literature Organization
<http://eliterature.org/>

5. LISTA DE RECURSOS Y HERRAMIENTAS PARA QUIENES QUIERAN ESCRIBIR LITERATURA DIGITAL

Cómo buscar imágenes en google: <http://adnfriki.com/como-buscar-imagenes-sin-derechos-de-autor-en-google-imagenes/>

Bibliotecas de recursos multimedia: es importante prestar atención al tipo de licencia (imágenes, audios, remixes...)

- Fotos Digitales gratis: <http://fotosdigitalesgratis.com/>
- Creatives Commons: <http://creativecommons.org/>
- Foter: <http://foter.com/>
- Europeana: <http://www.europeana.eu/>
- Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page
- Flickr: <http://www.flickr.com/creativecommons/by-2.0/.22>
- Open ClipArt (imágenes vectoriales): <https://openclipart.org>
- Pixabay: <http://pixabay.com/en/>
- Everystockphoto: <http://www.everystockphoto.com/>

- Jamendo: <http://www.jamendo.com/es/>
- CCmixter: <http://ccmixter.org/>

Herramientas gratuitas: online o de escritorio pensadas para el tratamiento de los recursos multimedia como plataformas/sistemas que servirían para la elaboración del relato contenedor (edición de fotos, de video...)

- Pixlr: edición de fotos online: <http://pixlr.com/>
- VideoToolBox: e edición de video online: <http://www.videotoolbox.com/>
- Creaza: edición de video online: <http://www.creazaeducation.com/>
- Animoto (edición de video, online): <http://animoto.com>
- Prezi (presentaciones online): <http://prezi.com/>
- Lightworks (edición de videos, para escritorio): <http://www.lwks.com/>
- Blender (creación de imágenes 3D, para escritorio): <http://www.blender.org/>
- Inkscape (diseño vectorial, de escritorio): <http://inkscape.org/es/>
- Gimp (retoque de imágenes, para escritorio): <http://www.gimp.org/>
- Audacity (edición de sonido): <http://audacity.sourceforge.net/>
- Creatavist (creación de libros multimedia, con herramientas de blog): <http://www.creatavist.com>
- Widbook (creación de libros multimedia, con una interfaz que imita un libro): <http://www.widbook.com/>
- WordPress (creación de contenidos multimedia, con herramientas de blog): <http://wordpress.org/>
- Flash (creación de animaciones y aplicaciones web): <http://www.adobe.com/products/flashruntimes.html>

Herramientas de creación de libros digitales:

- Myebook: Aplicación con la que es posible diseñar un libro propio. Hay disponibles propuestas de diseño o se puede personalizar. Sólo hay que registrarse: <http://www.myebook.com/>
- Booktype: Tutorial para generar contenido digital de manera sencilla. A través del mismo se puede importar el libro a diferentes soportes como tabletas o Smartphones. Además, se puede diseñar el libro en red y con la aportación de diferentes opiniones: <https://github.com/sourcefabric/Booktype>
- Vook: Aplicación con la que se pueden cambiar imágenes fijas por videos, insertando una película en el texto: <https://vook.com/>
- Playfic: Herramienta que permite crear un juego a partir de un texto: <http://playfic.com/>
- Zoorburst: Aplicación mediante la cual los personajes de una historia pueden aparecer en tres dimensiones. Muy sencillo y sorprendente, por las posibilidades que ofrece de usar la webcam: <https://www.zooburst.com/>
- Moglue: Herramienta para crear libros interactivos para Apple. Se puede interactuar con los personajes de las historias: tocar, responder, preguntar, etc.: <http://www.youtube.com/watch?v=8kMFUJj6uCs>
- Soopbook: Aplicación que permite escribir libros de manera colectiva: <http://soopbook.es/>
- Bookr: Aplicación para crear libros con imágenes importadas desde Flickr: <http://www.pimpampum.net/bookr/>
- Mixbook: Herramienta con la que se puede añadir páginas y agregar información encima de: texto, imágenes, etc. Pueden participar diversos usuarios para crear un texto colectivo <http://www.mixbook.com/>

- Inklewriter: para escribir historias al estilo “elige tu propia aventura”:
<http://www.inklestudios.com/inklewriter/>

6. OTROS RECURSOS

Lista de 150 aplicaciones y recursos, desde creadores de mapas, relojes, puzzles, comics:

<http://www.humanodigital.com.ar/150-herramientas-gratuitas-para-crear-materiales-educativos-con-tics/#.Uwe1gPI5PTo>

- **Video:** Movie Maker, Pinnacle
- **Crear Códigos QR:** Unitag
- **Crear webclue:** Wix

7. LITERATURA INTERACTIVA PARA IPAD

Desde Apple Store

Clásicos de la literatura en digital.

<https://itunes.apple.com/us/app/3d-classic-literature-collection/id352342690?mt=8>

Frankenstein: <https://itunes.apple.com/es/app/frankenstein/id575817106?mt=8>

Don Quijote: <https://itunes.apple.com/es/app/las-aventuras-de-don-quijote/id575227533?mt=8>

Level 26: Dark Prophecy:

<https://itunes.apple.com/us/app/dark-prophecy/id415798640?mt=8>

Un e-book de misterio para el iPad junto con un canal de YouTube y un sitio de internet. Este libro electrónico integra una hora de videos dirigidos por Zuiker. La idea es que cada 20 páginas los lectores encuentren un ciber-puente, es decir, un fragmento de video de tres minutos que les permitirá continuar la historia de ese modo. Con los videos, el lector irá descubriendo códigos conforme avanza en la lectura. También encontrará imágenes que puede mover y manipular, así como posibles evidencias de los crímenes. Además, existe una comunidad en línea (level26.com), donde es posible comunicarse con otros fanáticos del e-book, ver los detrás de cámaras de los videos, descargar música e imágenes, y seguir el blog del equipo de producción que está detrás de Level 26. La app está disponible en tres modos: Tradicional, que sólo incluye texto y ningún tipo de interactividad; Digi Novel, que cuenta con el texto y los videos; y Ultimate Digi Novel, en la que además de los videos, puedes recolectar información de todos los personajes y ayudar a Steve Dark a encontrar al asesino.

ANEXO II

Buenas Prácticas en Derechos de Autor y Creative Commons

1. Buenas prácticas en Derechos de Autor

El presente anexo tiene como objetivo orientar a escritores en cuanto a sus derechos y los de terceros, con la intención de que puedan proteger sus creaciones y, al mismo tiempo, no infrinjan derechos de otros. Ante cualquier duda, se sugiere consultar a un asesor letrado. No se brindará asesoramiento a interesados sobre lo que aquí se transcribe, ni se atenderá cualquier otra consulta sobre el tema.

Hay dos tipos de derechos de autor:

- Patrimoniales: referido al aprovechamiento económico de la obra, el cual puede ser cedido a terceros.
- Morales: referido a que figure el autor en la reproducción de su obra, a que la misma se publique tal y como fue concebida, entre otros derechos.

Es suficiente haber escrito una obra, no siendo el registro de la misma obligatorio. Sin embargo, es conveniente hacerlo para que conste la fecha de creación y la autoría.

2. Publicación de notas

Cualquier obra literaria o científica, es propiedad de su autor. Para evitar inconvenientes, se sugiere pedir al autor una autorización escrita y expresa antes de publicar una nota, mencionando el autor al publicarse el texto.

Las noticias o artículos informativos pueden ser reproducidos sin autorización, pero cuando se trata de notas más elaboradas, que representan una investigación o un trabajo intelectual de su autor, requiere autorización, o ser citada (ver a continuación).}

3. Derecho de cita.

Se pueden publicar, con fines didácticos o científicos, comentarios, críticas o notas referentes a obras, incluyendo hasta 1000 palabras de obras literarias o científicas u 8 compases en las musicales, y sólo las partes indispensables a ese efecto. Incluye obras docentes, de enseñanza, colecciones, antologías y semejantes.

La cita debe transcribir la obra y mencionar su autor para que pueda ser consultada, indicando además el pasaje utilizado, número de página, editorial y año de publicación. No se incluyen en este derecho ilustraciones ni fragmentos de obras cinematográficas.

4. Uso de fotografías.

Las fotografías son también consideradas obras, por lo que deben solicitarse las mismas autorizaciones.

Las fotografías propias, si incluyen personas claramente individualizables, requieren consentimiento expreso para difundir su imagen en el contexto en el que tendrá lugar la difusión, para preservar el derecho a la intimidad. Lo mismo ocurre con fotografías de obras protegidas por derechos de autor (pictóricas, arquitectónicas etc.).

Las fotografías de bancos de imágenes también requieren autorización de uso.

5. Uso de marcas.

Además de registrar el título de una obra como derechos de autor, se puede registrar como marca.

Si en una obra se utilizan marcas registradas con fines de difusión, es conveniente contar con la autorización pertinente, aun cuando es poco común que una empresa inicie acciones legales contra un artista o escritor que no la difame.

6. Publicación de nombres de lugares, bares, museos y otros

Se pueden utilizar nombres de lugares, restaurantes, bares etc. en tanto no se denigre a los mismos, ni se procure desviar su clientela, o beneficiar a sus competidores.

7. Creative Commons

Son un tipo de licencias de derechos de autor que permiten otorgar permiso al público en general de compartir y usar la obra de un autor bajo algunos términos y condiciones a su elección. En este sentido, las licencias *Creative Commons* permiten al autor cambiar los términos y condiciones de derechos de autor de su obra de “todos los derechos reservados” a “algunos derechos reservados”.

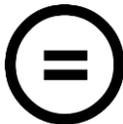
Licencias



Atribución (*Attribution*): En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia será necesario reconocer la autoría (obligatoria en todos los casos).



No Comercial (*Non commercial*): La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.



Sin obras derivadas (*No Derivate Works*): La autorización para explotar la obra no incluye la posibilidad de crear una obra derivada.

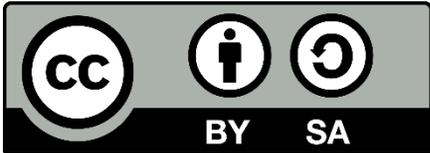


Compartir Igual (*Share alike*): La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

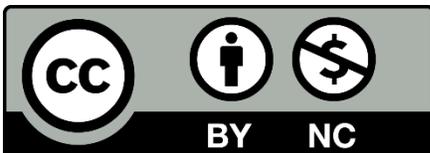
Con estas condiciones se pueden generar las **seis** combinaciones que producen las licencias Creative Commons:



Atribución (by): Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo la explotación con fines comerciales y la creación de obras derivadas, la distribución de las cuales también está permitida sin ninguna restricción. Esta licencia [es una licencia libre según la Freedom Defined](#).



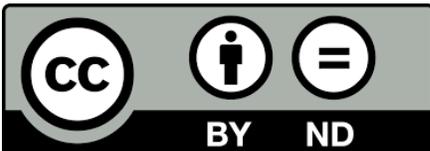
Reconocimiento – Compartir Igual (by-sa): Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original. Esta licencia [es una licencia libre según la Freedom Defined](#).



Atribución – No Comercial (by-nc): Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga con fines comerciales. Tampoco se puede utilizar la obra original con fines comerciales. Esta licencia no es una licencia libre.



Atribución – No Comercial – Compartir Igual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original. Esta licencia no es una licencia libre.



Atribución – Sin Obra Derivada (by-nd): Se permite el uso comercial de la obra pero no la generación de obras derivadas. Esta licencia no es una licencia libre.



Atribución – No Comercial – Sin Obra Derivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas. Esta licencia no es una licencia libre, y es la más cercana al derecho de autor tradicional.

Obtener la licencia

Cuando hayas hecho tu elección tendrás la licencia adecuada para tu trabajo expresada de tres formas:

Commons Deed: Es un resumen fácilmente comprensible del texto legal con los íconos relevantes.

Legal Code: El código legal completo en el que se basa la licencia que elegiste.

Digital Code: El código digital, que puede leer la máquina y que sirve para que los motores de búsqueda y otras aplicaciones identifiquen tu trabajo y sus condiciones de uso.

Utilizar la licencia

Una vez [escogida la licencia](#) tenés que incluir el ícono de Creative Commons “Algunos derechos reservados” en tu sitio, cerca de tu obra. Este ícono enlaza con el *Commons Deed*, de forma que todos puedan estar informados de las condiciones de la licencia. Si encontrás que alguien cometió una infracción a la licencia, entonces tendrás las bases para poder defender tus derechos.

Fuente: <http://www.creativecommons.org.ar/>