

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS PUEBLA

Escuela de Ciencias Sociales

Departamento de Comunicación

UDLAP®

Creaciones literarias en el contexto digital

Tesis que, para completar los requisitos del Programa de Honores presenta la
estudiante

Regina Rangel González

157181

Comunicación y Producción de Medios

Director: Dr. Sergio Reyes Angona

San Andrés Cholula, Puebla.

Primavera 2020

Hoja de firmas

Tesis que, para completar los requisitos del Programa de Honores presenta el
estudiante **Regina Rangel González 157181**

Director de Tesis

Sergio Reyes Angona

Presidente de Tesis

Juan Carlos Reyes Vázquez

Secretario de Tesis

David García Rodea

Índice

1. Introducción.....	1
1.1 Prólogo.....	1
1.2 Estado de la cuestión: Systematic Literature Review	2
1.3 Antesala de la metodología.....	6
2. Metodología.....	8
3. Antología	14
3.1 Géneros	16
3.1.1 Trabajo colaborativo	16
3.1.2 Hilos	21
3.1.3 Novela	25
3.1.4 Trabajos individuales	28
3.2 Apéndice: Concursos	38
4. Mi obra	47
4.1 Diario de trabajo	47
4.2 Propuesta de obra Twitteraria	55
4.3 Obra	57
5. Anexos	65
5.1 Anexo I: Las dos historias	65
5.2 Anexo II: Tabla de combinaciones	71
6. Bibliografía.....	77
6.1 Bibliografía de la antología.....	80

Introducción

Prólogo

Este trabajo documenta el proceso de construcción de una obra creativa dentro del campo de la literatura digital. En primera instancia, presenta una revisión exhaustiva (aplicando el modelo de la Systematic Literature Review) de fuentes académicas en revistas o editoriales arbitradas sobre este campo literario; en segundo lugar, informa de la elaboración de una antología comentada de algunos de sus géneros más relevantes; y en última instancia, ofrece la creación de una obra artística en uno de esos géneros, un ejemplo de Twitteratura. De esta forma se ofrece un panorama lo más completo posible tanto de la parte teórica del género como de los trabajos que lo componen, así como de su práctica creativa.

Es importante estudiar la literatura digital y sus diferentes géneros porque el uso de la tecnología digital para la creación y divulgación literaria representa un escenario de importancia creciente en el campo de la literatura y de la comunicación, en general. A pesar de su relevancia, se trata de un fenómeno relativamente nuevo y poco estudiado en comparación con la atención que suele recibir la tradicional literatura impresa. Y es un fenómeno, además, que está en plena transformación y que cabe predecir tendrá un mayor protagonismo en el futuro.

No por ser digital este tipo de producciones pierden su condición de obras literarias. Al contrario, las nuevas herramientas, plataformas y lenguajes digitales abren innumerables posibilidades de experimentación y creación artística diferentes en el campo de la literatura. Expanden y enriquecen, por tanto, el campo de lo literario y ofrecen, también, perspectivas sugerentes para repensar cuál es la esencia de lo literario, cuáles son sus límites, cuál puede

ser la relación entre autor y lectores o cuáles pueden ser los lenguajes con los que se puede “escribir” la obra de literatura.

Estado de la cuestión: Systematic Literature Review

Como punto de partida o de aproximación al fenómeno de la literatura digital se realizó una revisión de fuentes académicas especializadas que permitieran definir las características de este tipo de obras, sus fronteras respecto a la literatura no digital, así como sus producciones más emblemáticas. Se realizó, para ello, un ejercicio simplificado de *Systematic Literature Review (SLR)*, un procedimiento que permite objetivar y sistematizar en cierto grado la recopilación de fuentes relevantes dentro de un campo de conocimiento además de facilitar el análisis y la toma de notas en relación a ciertas preguntas de investigación o categorías (García-Peñalvo, 2017). El proceso completo se puede consultar en la metodología de este texto.

La literatura digital, a pesar de que algunos de sus rasgos tienen ya antecedentes en diferentes corrientes literarias que en su momento fueron experimentales (Marecki, et al., 2017), en obras como *Rayuela* de Julio Cortázar, es un término relativamente nuevo. En 1999 ya se había creado la *Electronic Literature Organization (ELO)* y el término finalmente fue definido de forma concreta en 2007 por Katherine Hayles, en su texto “*Electronic Literature: What is it?*”. Otros autores retoman el término, sobre todo en el mundo occidental, ya que las características de la literatura digital oriental son diferentes, aunque para este texto nos enfocaremos en las características occidentales del género.

Según Hayles (2007) la literatura electrónica- o digital- es un objeto digital creado en una computadora y hecho para ser leído- por lo general- en una computadora. Hayles también

menciona cómo la *Electronic Literature Organization* ofrece una definición más abarcadora, pues entiende que la literatura electrónica incluye también trabajos que se aprovechan de las capacidades brindadas por la computadora. Aunque una definición más específica viene de Carolina Gainza (2016), quien lo define como “un tipo de escritura y textualidad creada para ser leída en la pantalla de un dispositivo electrónico”. En concreto, podemos decir que la literatura electrónica es aquella que es creada en una computadora, que aprovecha sus capacidades tecnológicas y que también se lee en una pantalla. Esta es una definición muy abierta, pero sus características ayudan a concretarla. Por ejemplo, un e-book no es considerado literatura digital (Gainza, 2016) a pesar de contar con los elementos que se encuentran en la definición, pues su concepción inicial no está mediada por tecnología digital.

Las características claves, los rasgos más diferenciadores y distintivos, de la literatura digital son la multimedialidad y la interactividad (Berti, 2016).

- La multimedialidad es lo que Araceli García-Rodríguez y Raquel Gómez-Díaz (2016) llaman enriquecimiento. Esto es el uso de sonidos, enlaces hipertextuales, movimiento, imágenes, videos, entre otros elementos, en el texto. Carolina Gainza (2016) lo llama hipermedia, el uso de texto, imagen, sonidos, videos, enlaces, etc. que llevan al segundo punto, que es la participación del lector o su capacidad de interactuar con la obra.
- La interactividad es la capacidad de darle una elección al lector sobre su experiencia lectora. El hipertexto hace uso de esta interactividad (Yoo et al., 2016) para forzar a los lectores a tomar decisiones basadas en sus intereses personales o preferencias. Esto lo hace al darle la opción de hacia dónde quiere que vaya la historia mediante

enlaces. Otro ejemplo de interactividad son las ficciones interactivas, que simulan historias en las que el lector elige su propia aventura o *Choose-your-own-adventure games* donde el lector toma decisiones respecto a la historia, de forma parecida a un videojuego (Darmawan et al., 2018). Aunque la interactividad también puede estar presente en los comentarios en las novelas de blogs como en el caso de Maphoto (Santana, 2018), una Wikipedia colectiva como la obra titulada “A Million Penguins” (Zimmermann, 2014) o los remixes del poema generativo de Nick Monfort “Taroko Gorge” (Pawlicka, 2016). En pocas palabras, es la habilidad de interactuar con la obra. Ya no es una lectura tradicional, en la que abres un libro y lees su contenido de forma lineal y predeterminada por el autor. Ahora hay la posibilidad de co-participar en su producción.

A partir de un análisis de los textos de la SLR propuse una categorización de los diferentes géneros o tipos discursivos de la literatura digital. Esta es una clasificación inicial, pues el campo es mutable, con fronteras inestables, y no es sencillo establecer una taxonomía rígida.

- Hipertexto: aquel que utiliza enlaces hacia otros elementos- ya sea otros enlaces o elementos multimedia- y que en ocasiones le permite al lector decidir hacia dónde se quiere dirigir en la historia. Como la obra de Renée Turner titulada *She...* que menciona Zimmermann en su artículo de investigación (2014).
- Poesía visual: aquella que utiliza elementos visuales para acompañar un poema, ya sean imágenes, animaciones o videos narrados. Dentro de este género se encuentran los video poemas. Un ejemplo es la serie de videos que menciona Marecki (2017) titulada *Heavy Industries* de Young-Hae Chang.

- Generador de texto: es aquel que utiliza algoritmos para crear narrativas. El autor crea el algoritmo, el cual automatiza el proceso de generar un texto, usualmente de forma aleatoria. El ejemplo más claro que menciona Da Silva (2017) es el de *Taroko Gorge*, un generador de poesía creado por Nick Montfort.
- Ficción interactiva: es aquella que utiliza un formato similar al de los videojuegos para sus narrativas. Al igual que el hipertexto, le da la opción al lector de elegir hacia dónde se quiere dirigir. La diferencia principal es que la intención de la ficción interactiva es poner al lector en el rol principal de la trama. El trabajo de Kaitlin Tremblay en la serie de *Light's Out, Please*, el cual aparece en el texto de Velocci (2015) es un claro ejemplo del género.
- Novela-blog: es aquella que utiliza los blogs para crear una novela, presentada por “capítulos” o “entradas” que se publican periódicamente. Según Santana (2018), Mike Maphoto tiene una de las novelas en forma de blog más exitosas de África titulada *Diary of a Zulu Girl*.
- Twitteratura: es aquella que utiliza la red social Twitter para crear microrrelatos. Estos pueden ser autónomos o pertenecer a una historia más grande. De leerse por sí solos, los tweets cuentan con sus propias narrativas; pero al leer las entradas del usuario se puede notar un hilo conector que une estos relatos. De acuerdo a Gainza (2016), la narrativa *Cuentwits* de Fabián Sáez es un ejemplo de cómo utilizar la plataforma para construir microrrelatos.

Para este trabajo se decidió profundizar el género de la Twitteratura por su potencial. Es uno de los géneros más mencionados dentro de los textos analizados. También es un género

que puede aprovechar las herramientas tecnológicas para generar trabajos con una gran capacidad de multimedialidad e interactividad. De hecho, es uno de los géneros que más utiliza estas características, ya que trabajos creados mediante generadores de texto suelen ser interactivos pero no aprovechan de las herramientas multimedia y por lo tanto no aportan ese elemento visual a sus obras.

En la Twitteratura, no todos los textos aprovechan esa multimedialidad, pero los que la hacen se ven enriquecidos por ella y suelen ser elementos importantes para la historia como se verá más tarde en la antología. De hecho es un género que cuenta con todas las características de la literatura digital: nació digital (en una red social), suele incorporar elementos multimedia (se acompañan de fotografías o videos) y es interactivo (los usuarios comentan en los tweets y dan continua retroalimentación a la obra). Aunque, tiene ciertas peculiaridades específicas del género. El ritmo y la sintaxis son diferentes, ya que Twitter no permite textos largos y eso obliga a los autores a redactar sus historias de forma concreta pero entendible.

Antesala de la metodología

Es por esas razones que elegí ese género, porque me gustaría experimentar con él y poder crear algo que sea fácil de distribuir pero que involucre cierta profundidad en su elaboración. También porque me gustaría experimentar con otros elementos para realzar la historia con complementos multimedia. Incluso el reto extra de tener que hacer textos cortos con un número de caracteres específicos resulta un estímulo creativo adicional.

Es por todo ello que decidí que el género que más me daba la libertad que quería para experimentar y desarrollar plenamente las características de la literatura digital era el de la

Twitteratura. También consideré el tiempo que tenía para hacer una creación artística y las herramientas con las que contaba. El no saber de programación es un limitante para desarrollarse en algunos géneros como el generador de poesía, y el tener un tiempo limitado me permitió descartar la realización de una novela completa, pues es un trabajo que requiere de más tiempo para tener calidad. Entonces, también elegí la literatura en Twitter por la rapidez de la red social y por lo tanto del género de la Twitteratura.

Metodología

Para este texto se revisaron varios artículos académicos pertenecientes a tres bases de datos: Web of Science (WoS), La Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal (Redalyc) y Scopus. El primer paso fue crear una frase de búsqueda con operadores booleanos que arrojara suficientes resultados pertinentes en WoS y Scopus ya que la tercera base de datos fue agregada tiempo después. También se establecieron criterios de inclusión y exclusión para obtener una búsqueda más acertada. Estos criterios consistieron en limitar los resultados a un periodo de 2014-2018 y en los idiomas inglés y español. Igualmente se consideró la literatura académica a nivel mundial- lo que significa que no se establecieron limitaciones geográficas- y se buscó que fueran textos completos (quedaron excluidas las noticias o reseñas breves) para obtener un análisis más profundo de los mismos. Después de experimentar con los resultados arrojados por diferentes estrategias de búsqueda, se definió operativamente la siguiente frase booleana para ser utilizada en las bases de datos seleccionadas:

("digital literature") OR ("electronic literature" OR "digital poetry" OR "flash poetry" OR "interactive fiction").*

Esta frase se utilizó tanto en *WoS* como en *Scopus*, ya que se buscaban publicaciones científicas de alto impacto a nivel internacional. En Redalyc, por otro lado, solamente se buscó el término “literatura digital”. Esto se debe a que tiene un buscador más sencillo que responde con mayor facilidad a búsquedas simples.

Los resultados arrojados por base de datos fueron 13 de *Scopus*, 22 de *WoS* y dos de Redalyc, 37 en total. El paso siguiente fue descargar los datos de cada artículo- autor, fecha

de publicación, país de publicación, idioma, entre otros- para crear una base en Excel y más tarde realizar un mapeo de la misma, como se explicará más adelante. Asimismo, se descargaron los archivos de los artículos y se les asignó un número, correspondiente a su posición en el documento de Excel, para identificarlos y acceder a ellos con mayor facilidad.

Posteriormente se realizó una revisión inicial de los textos en la cual se leyeron los *abstracts* de los artículos y se utilizó el buscador del *browser* para identificar si contenían ciertas palabras clave que habían resultado inequívocas en la búsqueda de los artículos, es decir, que habían arrojado contenidos que pertenecían a ese campo de conocimiento. Algunas de estas son: ficción interactiva, *hypertext*, video, imagen, digital, etc. De esta forma se descartaron los textos que no tenían una relación directa con el tema de investigación. Después se realizaron ocho preguntas para elaborar el mapeo o *mapping* de los artículos seleccionados, tal y como aconseja García-Peñalvo (2017). Éstas preguntas son:

1. ¿Cuántos estudios hay en las bases de *WoS*, *Redalyc* y *Scopus* en el rango de 2014 a 2018?
2. ¿Qué tipo de fuentes predomina?
3. ¿Cuáles son los artículos más citados?
4. ¿Qué país publica más al respecto?
5. ¿Qué géneros se mencionan?
6. ¿Qué modalidad de lenguaje predomina en esas literaturas?
7. ¿En qué entorno digital se publican más?
8. ¿Las obras literarias digitales que se mencionan proceden de autores individuales o colectivos?

A las preguntas cinco y siete se les asignaron posibles respuestas o categorías predeterminadas. A estas categorías se les asignaron números para realizar su seguimiento de forma más simple en un documento Excel. El resto se dejaron como preguntas abiertas. A continuación se presenta una síntesis de los resultados del mapping que se llevó a cabo antes de presentar la SLR. La tabla enuncia las listas de categorías por cada pregunta de investigación, así como el número de fuentes referidas a cada elemento o categoría dentro del corpus final de las fuentes consultadas dentro de un paréntesis:

Resultados del mapeo por categoría	
Q1: ¿Cuántos estudios hay en las bases de WoS, Redalyc y Scopus en el rango de 2015 a 2018?	Nº artículos en Scopus (6) Nº artículos en WoS (19) Nº artículos en Redalyc (2) Nº artículos en las tres (0) Nº artículos en WoS y Scopus (0) Nº artículos en WoS y Redalyc (2) Nº artículos en Scopus y Redalyc (0)
Q2: ¿Qué tipo de fuentes predomina?	Nº artículos de investigación (24/27)
Q3: ¿Cuáles son los artículos más citados?	La persona más citada es Katherine Hayles.
Q4: ¿Qué revista publica más al respecto? (país de la revista)	<i>CLCWEB-Comparative Literature and Culture</i> es la revista que más publica (6) y Estados Unidos (15) el país que más publica al respecto.
Q5: ¿Qué géneros se <u>mencionan</u> ?	Hipertexto (18) Flash poetry (3) Ficción interactiva (10) Video poemas (3) Novelas en blog (4) Twitteratura (5) Otros (19)
Q6: ¿Qué modalidad de lenguaje predomina en esas literaturas?	Texto (27), video (12), imágenes (18), otro (14).

Q7: ¿En qué entorno digital se publican más?	Twitter (5) Facebook (3) Instagram (2) Blogs (7)
	Youtube/Vimeo (2) Página web (17) Editorial (3) Otros (10)
Q8: ¿Las obras literarias digitales que se mencionan proceden de autores individuales o colectivos?	Individual (9) Colectivo (3) Mixto (13)

El documento Excel sirvió como herramienta para operar el análisis del corpus. Cada una de sus filas corresponde a una fuente del corpus revisado. Y las columnas se dividen entre tres tipos: las primeras corresponden a los datos de la fuente (autor, fecha de publicación, título del artículo, revista, etc.). Se realizaron, finalmente, cinco preguntas cuya respuesta no está predeterminada, no es clasificativa, sino que permite indagar de una manera más subjetiva y precisa y tomar las notas más relevantes de cada fuente en relación a esas preguntas con el fin de realizar un análisis más profundo de los textos y así comenzar la SLR antes mencionada. Estas son:

1. ¿Qué caracteriza a la literatura digital? ¿en qué se diferencia?
2. ¿Qué función tiene la tecnología en la práctica literaria?
3. ¿Cuáles son los lenguajes (modalidades) que se usan? ¿Cómo se incorpora el video o la imagen (qué tipo de texto se genera)?
4. ¿Cuáles son los momentos clave históricos (cronología) de la literatura digital?}
5. Geolocalizar algunos de los artistas u obras de la literatura digital.

Con esas preguntas, se revisaron los artículos uno por uno a profundidad, copiando en un documento las partes importantes y haciendo pequeñas anotaciones de los textos al mismo tiempo. Las preguntas y sus respuestas fueron codificadas con colores para facilitar su ubicación. Algunos de los artículos no contestaban las preguntas de investigación *per se*, pero contienen información que puede ser relevante para el estudio de las literaturas digitales como la definición de ficciones interactivas. Con esta ronda de revisiones, la cantidad de artículos se redujo a dos de Redalyc, 19 de WoS y 6 de Scopus. Los dos artículos de Redalyc también aparecen en WoS y los artículos de Scopus no fueron arrojados en ninguna de las otras bases de datos como se muestra en la Figura 1.

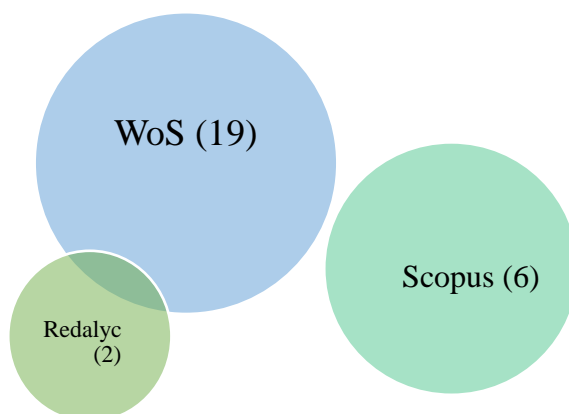


Figura 1

Finalmente, se utilizaron los elementos del *mapping* y las cinco preguntas clasificativas para realizar la SLR que forma parte de este texto con los 27 artículos finales del corpus revisado. Sin embargo, la SLR se enfocó en los resultados más significativos; características de la literatura digital y su definición se consideraron más importantes para así hacer una propuesta de géneros de la literatura digital (hipertexto, poesía visual, generador de texto, ficción interactiva, novela-blog y Twitteratura).

Una vez terminado el proceso de tomar notas de los artículos se buscó el texto más citado en los mismos: un artículo de Katherine Hayles en el que proporciona la definición de literatura digital en la que se basaron varios de los artículos revisados. Se buscó su definición de literatura electrónica para corroborarla con los artículos seleccionados. Sin embargo, no fue incluido con el resto de los artículos ya que no proviene de una de las bases de datos en las que se realizaron las búsquedas. Igualmente, el artículo es del 2007, y por lo tanto no entra en los criterios de inclusión establecidos. Pero dada la cantidad de veces que fue citada en los artículos, se consideró relevante su inclusión.

Antología

La presente antología, que no pretende ser exhaustiva ni emblemática, sino recopilar y comentar unos ejemplos que han servido de inspiración, intenta reunir y ejemplificar diferentes modalidades de Twitteratura. Esto se refiere a trabajos literarios publicados mediante Twitter, una red social que permite compartir textos breves. La función principal de elaborar esta antología es proporcionar un conocimiento crítico del género como paso previo a la producción literaria que se presenta en esta tesis. No se crea en el vacío. Se crea, siempre, dentro de una tradición previa. Establecer algunos ejemplos emblemáticos de esta tradición ofrece un cuerpo de voces, de estilos, de posibilidades expresivas y de integración de lenguajes digitales, en relación con las cuales se sitúa la obra producida. De esta manera, proponemos la creación como un acto que, en términos de Bajtín, podríamos calificar de dialógico, en el sentido de que la obra creada es un instrumento que se incorpora a una orquesta previa, las obras que la preceden y entra en diálogo con ellas. La Twitteratura es solo uno de muchos formatos que se pueden producir utilizando las nuevas tecnologías, pero es uno que tiene la ventaja de utilizar una red social y por lo tanto tiene la posibilidad de obtener mayor visibilidad e interacción con los lectores.

Otro elemento interesante de las obras Twitterarias es- a pesar de que se basan en lo escrito- su habilidad de incorporar elementos multimedia para complementar el texto. Algo que se puede apreciar en algunas de las obras posteriormente mencionadas. Sobre todo en el formato de los hilos- que será explicado más tarde- se utilizan las fotografías para “complementar” la veracidad de las historias, por más ficticias que sean.

Los criterios utilizados para incluir las obras en esta antología fueron variados, pero principalmente se buscó que tuvieran visibilidad en la red social o cierta relevancia para el género- ya que algunos de los textos no tenían la misma visibilidad que aquellos que se viralizaron. Algunas cuentas, como las de Pierre-Paul Pleau y Cent Quarante, no tienen tanta visibilidad, pero son relevantes porque ellos fueron los creadores del Instituto de Twitteratura Comparada (ITC) Burdeos-Quebec. Para facilitar su comprensión, la antología incluye una breve descripción de cada cuenta de Twitter, al igual que su relevancia específica en la antología.

Igualmente se utilizó un apéndice para incorporar textos que pertenecen a eventos en lugar de modalidades, pero que vale la pena mencionar por otro criterio: son ganadores de un concurso de Twitteratura. Gozan, por tanto, de cierto prestigio dentro de la comunidad de twitterliteratos. En este caso, el apéndice mencionará a qué modalidad pertenece la obra porque a pesar de que puede incluirse en la antología, su relevancia viene de ser ganador de un concurso. También se hace la distinción porque cada vez surgen más concursos y cualquiera puede participar en ellos y obtener más visibilidad sin tener que crear una cuenta para hacer Twitteratura.

Los subgéneros seleccionados para la presente antología son el trabajo colaborativo (con las obras de echovirus12, Nela García y Neil Gaiman et al.), los hilos (con las obras de Nagore Suárez, Juanjo Ramírez Mascaró y Oriol Querol), la novela (Jordi Cervera y Luis Alejandro Ordóñez), los trabajos individuales (de R. Gatwood, Christopher Ryan, Dead End Fiction, James Mark Miller, Jean-Yves Fréchette, Jean-Michel Le Blanc y Tom Bomba) y finalmente el apéndice de concursos de Twitteratura (Modesto García, @Bereikua, Antonio

Martínez Ron, Susana Vallejo, @Sauceverde, @arizmonca y @ByronBarranco). Esto da un total de cuatro subgéneros y 15 autores, además de los dos concursos que contaron con un total de siete ganadores.

Finalmente, la razón por la cual se creó esta antología fue para poder reunir varios textos en un solo espacio y así difundir los elementos de la Twitteratura. De esta forma se puede conocer el subgénero de la literatura digital con mayor profundidad y ejemplificar los distintos formatos identificados los cuales son: trabajo colaborativo, novela, hilo y trabajo individual, con la inclusión de los concursos en el apéndice. Todo esto con la intención de conocer un poco mejor el campo y así poder crear una obra propia dentro del mismo.

Géneros

Trabajo colaborativo

Los trabajos colaborativos en *Twitter* son aquellas cuentas que tienen más de un autor que produce el texto que se presenta. Es un formato que se basa totalmente en la colaboración de dos o más personas para producir textos literarios. En algunos casos hay cuentas con *tweets* que cuentan una historia de forma colaborativa. Pero también hay cuentas que recopilan textos de autores solamente con la intención de presentarlos, como una antología. De los dos, es mucho más relevante retomar el primero, ya que es una nueva aproximación a la literatura.

echovirus12

Echovirus12 es una cuenta colaborativa de *Twitter* en la que doce autores como Jeff Noon- un autor publicado ganador del premio Arthur C. Clarke- o James Knight- quien

trabaja en distintas revistas como *Fur-Lined Ghettos*. Ellos escriben *tweets* que siguen tres simples reglas: escribir textos de ficción que no sean parte de otra historia dentro de la cuenta; seguir algún hilo narrativo del texto pasado, ya sean imágenes, personajes, símbolos, temas, palabras, etc.; no seguir sus propios textos dentro de la cuenta. Estas reglas, junto con el formato colaborativo, caracteriza la obra de esta cuenta, es lo que la hace diferente. Lo interesante aquí es que hay reglas establecidas que se deben seguir en cada *tweet*, pero que siguen permitiendo libertad creativa a sus autores. Aporta al campo de la Twitteratura una forma de colaborar con otros autores para crear textos efímeros que cuentan historias que pueden resonar con diferentes personas. Es una forma de repensar la práctica literaria colaborativa, ya que tomas el trabajo de otros para continuar el tuyo sin que tengan continuidad uno con el otro.

“Many came to look in the dirt. Just searching for the seeds to their own stories.”

-@echovirus12 (09-05-2019)

“We burned the books. The places we scattered their ashes grew trees that told their tales.”

-@echovirus12 (11-05-2019)

Estos textos son individuales, pero tienen cierta continuidad. Es por eso que se debe observar ambos para entender el proceso de la cuenta. En este caso se presenta primero el *tweet* más antiguo y después el más reciente- a diferencia del resto de la antología- para que se pueda ver la palabra o concepto que se retoma en el segundo texto. Aquí se retoman el proceso de una semilla- cuando se convierte en una planta- y las historias- en el primer texto mencionadas como tal y en el segundo como libros. Son interesantes ya que muestran una

forma en la que puedes tomar un elemento de una historia e incorporarlo en la siguiente. Es un buen ejercicio de creación literaria ya que incluye cierto nivel de planeación pero también la habilidad de la improvisación.

Nela García

Nela García es una cuenta dedicada a contar una sola historia a través de un hilo. La historia trata de que la supuesta usuaria “Nela”- supuesta ya que es una persona ficticia- encuentra un teléfono celular con la fotografía de una mujer muerta. A lo largo de la historia, Nela encuentra varias pistas que sigue para develar el misterio del teléfono y de ahí se lee como una novela de misterio, con la intervención de material multimedia que le agregan valor y credibilidad a la ficción. . La autora presenta el relato en primera persona y durante varios días (seis específicamente), para dar la sensación de que la historia está sucediendo en tiempo real.

El caso de esta cuenta es especial, ya que es una colaboración pero también es un hilo de Twitter. Puede pertenecer a ambos géneros. La razón por la cual, en esta antología, se le considera como colaboración primero e hilo después es porque es uno de los únicos hilos escritos por más de una persona. Por lo tanto, se considera que es más relevante su elemento de colaboración que su agrupación en un hilo. Esta cuenta en particular es relevante por el alcance que tuvo, a la fecha de redacción de esta antología, el hilo tenía un total de 173 mil likes y 81 mil retweets. Su aportación más importante al campo literario digital es la mezcla de formatos que utiliza, tanto la colaboración, como la agrupación de textos en un hilo y el uso de elementos multimedia para complementar la historia.

“A ver, tengo que contar esto porque estoy FLIPANDO. El otro día me encontré este móvil por la calle. Al principio pensé que era de la chica de la foto, pero acabo de descubrir que eso es imposible porque murió hace 8 años en EEUU. Y es que esto no es lo más extraño de todo.”

-@nelagarnela escrito por @ManuelBartual y @modesto_garcia (comenzó 20-08-2018)

“Evidentemente, Marta Gutiérrez nunca existió. Utilizaron fotos de una chica fallecida para crear este misterio que me llevara hasta ellos.”

-@nelagarnela escrito por @ManuelBartual y @modesto_garcia (26-08-2018)

Estos textos son el primero y el uno de los últimos del hilo de Nela García (el último es un video que emula los créditos de una película y te menciona a los participantes del proyecto). Observar ambos te da la idea del inicio y el final de la historia y te da indicios de lo que puede pasar durante su desarrollo. Es interesante notar el lenguaje que usa la historia, es un usuario hablándole a sus seguidores, utilizando el formato de Twitter a la perfección ya que comparte sus experiencias de forma personal e inmediata en pocos caracteres. Otro elemento interesante son las fechas, ya que la cuenta realizó el hilo “en tiempo real”. Esto significa que fue actualizando la historia periódicamente pero con la noción de que pasaba tiempo en lo que “Nela” resolvía el misterio. Esto ayuda a brindar esa sensación de que la historia puede ser real. Es notable resaltar que las voces de los autores no se distinguen como individuales, sino como una sola, lo cual le da otra capa a la ilusión de que la usuaria existe.

Heart, Keys and Puppetry

Este trabajo colaborativo es un caso especial ya que el trabajo no tiene una cuenta propia, a diferencia de los demás. También porque se puede considerar una novela (fue publicada como radio novela en la BBC). Pero, como el hilo de Nela García, es primero una colaboración. Y es una de las colaboraciones más relevantes del género por su magnitud. La historia la inició Neil Gaiman, pidiendo a sus seguidores que la continuaran, de ahí un editor eligió el camino que tomaría la historia y se repitió el proceso. En total colaboraron más de 100 personas para crear el texto. Finalmente hicieron una encuesta para determinar el final de la historia y así convertirla en una novela- en formato de audiolibro- completa. La magnitud de esta colaboración es lo que le brinda relevancia a la obra, pero también es lo que permite clasificarla como colaboración. Su aportación al campo es que demuestra que la literatura puede ser un trabajo colaborativo y no necesariamente individual, como suele serlo.

“Sam was brushing her hair when the girl in the mirror put down the hairbrush, smiled & said, ‘We don’t love you anymore.’ @BBCAA #bbcawdio.”

-@neilhimsself (13-10-2009)


El tweet anterior fue el que inició Heart, Keys and Puppetry. La novela completa ya no existe en Twitter, pero la BBC tiene el audiolibro en su página. Con solo leer la primera línea, podemos ver que la historia va a ser de un estilo similar al de las otras historias de Gaiman. Nada más en la primera frase, una chica en un espejo habla. Esto da indicios de fantasía y te introduce al personaje principal, Sam. Es una frase sencilla, pero con mucho potencial para llevar la historia en casi cualquier dirección, lo cual es bueno ya que le da mucha libertad a los colaboradores. Lo interesante de este texto es que da una introducción a la historia y engancha al lector, todo en pocos caracteres como es la Twitteratura.

Hilos

Twitter estableció los hilos en 2017 para dar más cohesión a tweets que van de la mano. En concreto, agrupa los tweets para que se pueda seguir una historia o conversación. En el caso de la literatura, los hilos sirven para hacer una especie de capítulos o entregas de una historia. En la literatura se le conoce como una serie, un formato de publicación en el que una historia se divide en partes. En Twitter, esto implica que un usuario se puede encontrar con la historia en cualquier punto de la misma y seguir el hilo hasta el principio, para leer la historia completa. Esto es relevante porque permite escribir en formatos más largos en una plataforma diseñada para un formato de escritura corto y que estos tengan coherencia. Antes de los hilos, era más difícil encontrar el inicio de una historia. También es relevante porque varias de las historias de Twitterficción viralizadas utilizan este formato y se tiene que tener una excelente habilidad narrativa, ya que se tiene que condensar la información de forma entendible.

Nagore Suárez

Nagore Suárez es una escritora madrileña que escribe hilos ficticios en su cuenta de Twitter, la cual es personal; esto significa que no sólo se dedica a escribir cuentos sino participa continuamente en la red social. En sus historias predomina el misterio y son escritas en tiempo real. Aunque el último incorpora elementos sobrenaturales y de horror. Algunos de sus hilos se encuentran en La Hiloteca (2019), una página web que recopila “las mejores historias de Twitter en español”. Ella es relevante por el alcance que tienen sus tweets principalmente.

“Llevo un tiempo quedando con un chico de Tinder. Todo iba genial pero hace un par de días que parece que se lo haya tragado la tierra. Al principio pensé que había pasado de mí, pero ahora empiezo a pensar que ha pasado algo raro. Abro hilo. ”

-@NagoreSuarez (28-10-2019)

Este es el primer tweet del último hilo de Nagore. Cuenta un misterio en primera persona, en la que Nagore supuestamente conoce a un hombre- Rubén- por Tinder y que después de mandarle un mensaje extraño, desaparece. Ella junto con el mejor amigo de Rubén, investigan la desaparición y se encuentran con cosas sobrenaturales como una ouija e incluso un demonio. La historia se conforma por más de 80 tweets publicados a lo largo de cuatro días. Es interesante porque a pesar de que el primer tweet te da indicios de dónde puede ir la historia, los elementos de terror que aparecen más tarde pueden ser considerarse giros argumentales. Como es característico de los hilos, utiliza un lenguaje conciso y bastante natural; la autora le cuenta la historia a sus seguidores de forma personal e informal. Más tarde en el hilo también utiliza fotografías y video para respaldar la historia, a pesar de ser ficticia. La relevancia del hilo viene de las interacciones que tiene y de los nuevos elementos que incorpora a lo que parece ser un típico hilo de misterio.

Juanjo Ramírez Mascaró

Juanjo Ramírez es un guionista español que creó una saga completa de historias en Twitter- la cual también se encuentra en *La Hiloteca* (2019). A diferencia de otros, él escribe historias de ciencia ficción, lo cual lo distingue de los otros escritores. Su principal trabajo, *Las Crónicas de Pleenville*, es una saga que se compone de aproximadamente 37 hilos o

capítulos (hasta la redacción de esta antología) en la que se repiten diferentes personajes. Lo que cabe resaltar de Juanjo es que no sólo escribe un género poco común sino que creó un mundo completo a través de sus hilos, los cuales están conectados.

“ESTA BACTERIA que veis aquí se conoce como "litobacter mycota". Hace apenas un año que fue descubierta y ESTÁ A PUNTO DE CAMBIAR EL MUNDO TAL Y COMO LO ENTENDEMOS.


En este #HILO os explico por qué.”

-@ramirezmascaro (28-06-2018)

Este es el primer tweet de la primera parte de Las Crónicas de Pleanville que escribe Juanjo. Habla sobre una bacteria que hace varias apariciones durante toda la saga. Desde este momento te puedes dar cuenta de que es ciencia ficción de grandes proporciones. Al decir que puede cambiar el mundo como lo entendemos te da un indicio de la magnitud de la historia. El incluir una bacteria y por lo tanto la ciencia, también te puede decir que es de ciencia ficción. El lenguaje del tweet es conciso, pero no es personal. Le habla al espectador en primera persona, pero se concentra en presentar los hechos de la narración. En este tweet solo involucra al espectador hasta el final. La relevancia del tweet es que es el inicio de un proyecto enorme de la literatura digital que empieza en junio de 2018 y que en invierno de 2019 aún continúa. Es relevante porque es una de las, sino la, historia más grande escrita en la plataforma.

Oriol Querol

Oriol Querol es un director español de una serie documental de Televisión. Él escribe hilos de Twitter de no-ficción, también llamados de investigación. Es un género casi periodístico que recopila información histórica que después da a conocer en sus hilos con el apoyo de elementos multimedia como fotografías y audios. Esto lo hace un autor muy relevante en el campo ya que las historias de no-ficción son poco comunes y las de Oriol tienen una buena cantidad de interacciones.

“¿Os acordáis de la misteriosa esquila del hombre que había “dejado este mundo sin haber aportado nada de interés”? He encontrado algo, una especie de cápsula del tiempo, que demuestra que eso no era verdad. Hagamos un viaje, hacia el mejor verano de su vida. ”

-@OriolQF (02-09-2019)

El tweet anterior es el inicio de un hilo que cuenta la historia de un hombre llamado Emilio Miró Paniello. El tweet sirve para introducir una historia que ya se empezaba a conocer antes, por eso dice “os acordáis” al principio. Por la redacción, podemos notar que el hilo es retrospectivo, que sabemos el final pero no el inicio ni el desarrollo, aunque al mismo tiempo el autor promete contarlo más tarde. El mismo tweet cuenta con tres fotografías, que sirven de evidencia para la historia. El autor hace un trabajo periodístico y va investigando los hechos relacionados con la historia. De hecho, el hilo fue publicado todo en un solo día, como solo relata los hechos, no tiene la necesidad de fingir estar escrito en tiempo real. También, podemos notar que el autor es un personaje en la historia, aunque no el principal. Esto lo vemos cuando dice “he encontrado”. Pero a pesar de estar escrito en primera persona no tiene un peso tan importante en el relato. Otra cosa que podemos ver, más adelante en el hilo, es que sí participa. Porque le regala el diario que encuentra de Emilio

a uno de sus familiares. La relevancia de este hilo viene totalmente de su género, la no-ficción, que es poco común pero que demuestra otro campo que puede ser utilizado en la Twitteratura.

Novela

Históricamente, este género antecede al hilo, pero es un formato muy parecido. Las novelas en Twitter utilizan una gran cantidad de tweets para contar la historia; algunas de ellas son escritas durante meses- como Serial Chicken- mientras que otras duran un par de semanas. De cualquier forma, cuentan una historia larga y por lo tanto requieren muchos tweets para hacerlo. Actualmente, tanto las novelas como los hilos podrían considerarse el mismo formato- tienen las mismas características- pero las novelas surgieron desde el 2009, a diferencia de los hilos. Sus características principales son 1. tweets abundantes y 2. que están escritas en un determinado periodo de tiempo (con seguimiento entre tweets). Finalmente, son relevantes ya que fueron los primeros textos largos publicados en la red social.

Serial Chicken

Serial Chicken es la primera novela en Twitter en España. La escribió Jordi Cervera, un periodista y escritor, durante la Semana de Novela Negra de Barcelona 2010 (un encuentro literario). Como los hilos que aparecen años después, es una historia de misterio en la que se investigan unos asesinatos y el principal sospechoso es una gallina. El autor publicó más de 5 capítulos diarios durante aproximadamente un mes para crear su historia (más tiempo de lo que un hilo suele tomar). Un aspecto interesante fue que el autor también hiló la historia con otras redes sociales como Flickr e incluso con Google Maps (aunque esa opción ya no está

disponible). La relevancia de esta novela es clara, no sólo es una de las primeras novelas publicadas en Twitter sino que aprovecha la tecnología que tiene disponible para enriquecer la historia (algunos tweets tienen hipervínculos a fotografías de Flickr por ejemplo).

“He visto muchos crímenes pero ninguno como este. Nada justifica la presencia de una gallina en el centro de la ciudad”

-@bcnegracast escrito por @JordiCervera (2010)

Esta novela tiene la ventaja de haber sido publicada en una cuenta exclusivamente para la historia, ya que al no ser un hilo hay que bajar hasta el primer tweet para leerla. Hablando específicamente del primer tweet que conforma la novela, podemos ver su género. También podemos ver que el autor decide hablar en primera persona y contar la historia de forma personal, introduciéndose no solo como el narrador sino como un personaje en la historia. También sirve para intrigar al lector mencionando a la gallina. Te hace querer saber más. Más adelante se resuelve el misterio, pero no todos los tweets tienen pistas, algunos simplemente dan opiniones del autor. Un problema que tiene la novela es que no todos los tweets son claros y concisos, como lo deben ser cuando se cuenta una historia en esta red social. La relevancia de esta historia viene de que es una de las primeras veces que se usa la red social de esta manera, para contar una novela (compuesta por 262 tweets). Más que la historia por si misma, el formato y el uso de otras plataformas son lo que aportan al campo de la literatura digital.

Gatubellísima

Gatubellísima fue meramente un experimento para su autor, Luis Alejandro Ordóñez. La novela ya no se encuentra en su cuenta de Twitter, sino en su página web, ya que decidió publicar la novela en su cuenta pero no tiene exclusivamente ese propósito. Es una cuenta personal de un escritor que él utilizó como medio para contar una historia. Luis Alejandro es venezolano y escribe principalmente novelas cortas, como la que publicó en Twitter. Su proceso fue escribir durante dos semanas, cinco tuits por día a tiempo real o “en vivo”. Ahora, la novela completa se encuentra en su página web y está compuesta por 35 partes o micro capítulos (haciéndola una novela corta). La historia trata de una manicurista que quiere ser heroína de cómics y su relevancia proviene de que es la primera novela en Twitter (se publicó en 2009).

“Elyuska quería ser como Gatúbela. Pero lo más cerca que ha estado de serlo fue cuando empezó a llamar retráctiles a las uñas encarnadas.”

-@laosven (2009)

El primer tweet de la novela sirve para introducir tanto la trama como el personaje, Elyuska. A diferencia de otros trabajos de la Twitteratura, está escrito en 3ª persona, el autor no tiene ningún papel en la historia salvo el de narrador; no es un personaje y no le habla a sus seguidores como si narrara algo que le pasó, simplemente cuenta una historia sin formar parte de ella. También podemos notar que aprovecha la cultura popular para narrar su historia el mencionar a Gatúbela. Esto podría ser para acercarse más a su audiencia al brindarles algo común, o conocido. Algo interesante es que la primera oración es un gancho, pero no como el de otras historias que enganchan con misterio. Esta historia podría pertenecer más a un género de acción que de misterio. Después de todo, habla de superhéroes. A pesar de que la

historia no aprovecha tanto de la tecnología y de la red social como otras (no usa elementos multimedia), es relevante para el campo ya que se le reconoce como la primera novela escrita y publicada mediante Twitter (se publicó en 2009, tres años después del lanzamiento de la red social y ocho años antes de que se habilitaran los hilos).

Trabajos individuales

Quizás el formato más parecido a la literatura tradicional. Cada persona escribe pequeños textos creativos que después publica. Aquí es dónde se utilizan más la poesía y sus diferentes derivados, aunque sigue predominando la prosa y los cuentos cortos. Los textos no tienen que tener seguimiento y es el formato en el que se le saca provecho a la micro ficción: una historia con inicio, desarrollo y fin en pocas palabras (o caracteres, ya que se trata de Twitter). De cualquier forma estos trabajos individuales no tienen seguimiento ni un hilo conductor entre ellos. Son individuales en dos sentidos: son escritos por una persona y se pueden mantener como obras de arte independientes del resto del trabajo del escritor. Son relevantes ya que abarcan una gran parte del corpus de la Twitteratura y es donde hay más libertad creativa, ya que se puede contar cualquier historia utilizando cualquier herramienta.

R. Gatwood

Gatwood escribe historias cortas en inglés mediante la cuenta de *Nanoism*, una *twitterzine* o revista literaria para nano ficción. El autor- o la autora- tiene textos desde hace varios años (la búsqueda mostró resultados desde antes de 2017, posiblemente desde el 2009) los cuales pueden ser considerados como nano ficción o como microcuentos, ya que cuentan una historia en menos de los 280 caracteres aceptados por la plataforma. El valor de su obra

viene de su audiencia dentro de la revista al igual que de su antigüedad en el medio. También porque ejemplifica claramente la micro ficción.

“You wake up in the hospital, having failed even at this.”

-R. Gatwood via @nanoism (28-03-2019)

Este es uno de los textos más cortos y concisos de Gatwood. Logra contar una historia, transmitir un sentimiento y provocar una imagen en menos de una docena de palabras. Te vuelve un personaje y te arroja a un escenario. Por otro lado, la segunda parte de la oración te da indicios de lo que pudo venir antes de la misma. Hace al lector preguntarse qué vino antes, en qué pudo haber fallado para despertar en un hospital. De cierta forma te obliga a participar, a volverte más que un espectador. A diferencia de otros autores, en este texto Gatwood no habla de un sentimiento de manera explícita sino que invita al lector a formar su propia interpretación. Esto también difiere de otros textos del mismo autor, ya que no siempre suele ser tan especulativo, ni poner al lector en el papel protagónico. La obra por sí misma tiene valor porque es un claro ejemplo de la Twitteratura y de su potencial, sobre todo hablando de la ficción corta. Éste demuestra que se puede crear una historia con un inicio y un final utilizando pocas palabras y sin la necesidad de las largas descripciones que suelen acompañar a la literatura tradicional.

Terse Tales

Terse Tales es una colección de microcuentos por Christopher Ryan. Tiene una audiencia mediana y estuvo activa en un periodo de 2011 a 2016. Es un ejemplo de las múltiples cuentas que existen dedicadas a escribir ficciones cortas o microcuentos. La

temática que prevalece en la mayoría de las historias es aquella del suspenso o de lo extraño. Sus textos suelen ser microcuentos que dan indicios de un inicio y un final, pero que igual podrían pertenecer a una historia más grande. A pesar de no tener una audiencia considerable, la cuenta es un ejemplo de un autor que publica diferentes textos con un tema en común entre ellos que dan la sensación de una temática general. Todos los textos comparten una ambientación y una sensación de rareza. A pesar de esto, no son textos fantasiosos, sino que le dan un giro dramático y lleno de suspenso a las historias. Christopher Ryan es relevante dentro de la *Twitteratura* porque es el creador de una de las cuentas especializadas en un tema en la plataforma. Igualmente, hace buen uso del formato para crear microcuentos bien ambientados a pesar de su longitud. La cuenta, junto con *Dead End Fiction*, son retomadas en un artículo de una página de consejos literarios- escrito por la autora australiana Kate Krake (2016)- como ejemplos de la nano ficción en *Twitter*.

“Scanning the library shelves, a title catches his eye: his own name. Confused, he flips to a page in the middle...

‘I began reading the book’.”

-@Terse Tales (21-04-2016)

Este texto es uno de los últimos publicados en la cuenta de *Terse Tales*. Esta cuenta es más homogénea y todos sus textos mantienen una cierta concordancia. Este funciona como un claro ejemplo de un microcuento que cabe dentro de los 280 caracteres delimitados por la plataforma (140 en ese entonces). A pesar de tener un personaje sin definir, te da un escenario detallado para la historia. También te presenta con un inicio, que es el estar en un lugar con

libros, viendo sus títulos; y un final, que es el leer una oración dentro del libro elegido. Como los demás microcuentos presentes en la plataforma, este le deja una gran parte de la interpretación al lector. Al tener pocos caracteres para contar una historia, el autor se va directo a la acción del personaje. Esto es característico de la Twitteratura, sobre todo de la ficción corta. Con relación a la obra en específico, revela lentamente la incógnita de la historia y esto ayuda a construir un cierto nivel de suspenso a pensar de contar con menos de un párrafo para hacerlo. Esto es característico del autor y ayuda a enganchar al lector para querer terminar de leer el relato e incluso buscar más como el mismo. El formato apela a la curiosidad del lector y a su fascinación con lo extraño. Todo esto es distintivo del autor, algo que comparte con otro colega pero que no resulta ser tan común dentro del campo.

Dead End Fiction

Dead End Fiction es la segunda cuenta que retoma Kate Krake (2016) en su artículo sobre la Twitteratura. Esta cuenta comparte ciertas similitudes temáticas con *Terse Tales*, pero sí tiene sus rasgos distintivos. Para empezar, es una cuenta más popular, con un mayor número de seguidores- casi el doble- y una mayor interacción con ellos. Comenzó en el 2010 y actualmente sigue publicando textos. La otra diferencia es que no nombra al autor, sino lo deja anónimo detrás de su nombre de usuario. Si bien *Terse Tales* muestra cómo se utilizan microcuentos para contar una historia de suspenso en pocos caracteres, *Dead End Fiction* lo perfecciona. Sus cuentos siguen con el mismo hilo temático durante toda la cuenta; habla de cosas extrañas y macabras. Como toda ficción corta, deja algunos detalles a la imaginación del lector. Cuenta una historia con un principio, un desarrollo y un final. Te dice qué pasa, pero te deja el por qué a tu interpretación. Aunque, su rasgo definitivo principal es la temática

y el hecho de que tiene finales un poco abruptos, como lo dice su nombre. La obra como tal tiene valor porque es el ejemplo de lo que se puede crear con una cuenta en la plataforma dedicada solamente a publicar historias cortas de un tema como terror o suspenso y tener éxito sin el peso de un autor renombrado detrás de ella, ya que una característica de la Twitteratura es la capacidad de creación de cualquiera con acceso a la plataforma.

“I used to be afraid to walk through the woods. But then all the trees were cut down and paved over. Now I am scared to walk through the carpark.”

-@DeadEndFiction (27-04-2019)

Este es un ejemplo típico de la cuenta *Dead End Fiction*. Es una historia corta que tiene un inicio- el miedo original del narrador- un desarrollo- lo que le sucede a los árboles- y un final- el nuevo miedo del narrador. Es una estructura sencilla que se puede dividir por cada oración, como la mayoría de los textos de esta cuenta. La primera oración es el inicio, la segunda el desarrollo y la tercera la conclusión. Este texto es distintivo de la cuenta porque trata temas de terror como lo es el miedo (de hecho utiliza la palabra “miedo” explícitamente dentro del texto) y cuenta una historia completa en tan solo tres oraciones. Una historia que invita preguntas del lector como ¿por qué el narrador le tiene miedo a esa zona en específico? Similar a los textos de *Terse Tales*, utiliza el formato para invitar la interpretación del lector y para engancharlo. La primera frase se encarga de ser llamativa para que el lector quiera seguir leyendo, aún siendo un texto tan corto. Su relevancia dentro de los textos del autor es por su nivel de interacción con la audiencia. La cantidad de *retweets* o *likes* que tiene es ligeramente mayor a las demás.

A Small Fiction

A Small Fiction es una cuenta que también escribe micro ficción. Es más antigua que las otras dos cuentas dedicadas a la micro ficción (Dead End Fiction y Terse Tales) y a diferencia de ellas no sigue una temática fija. Más bien, la cuenta intenta escribir microcuentos independientes con regularidad. También tiene una página web y una cuenta de Instagram en donde James Mark Miller, el autor, comparte sus textos. La relevancia de esta cuenta viene de la cantidad de seguidores que tiene; también que se va a publicar un libro tradicional con los cuentos rescatados de la obra. Eso nos lleva a un aspecto muy interesante de la literatura digital: el hecho de que puede mudarse a los formatos de publicación de la literatura tradicional en algunos casos. En el caso de A Small Fiction, esto es posible ya que no utiliza contenido multimedia para contar las historias. De así serlo, sería más difícil mudar el contenido a un libro. Difícil, más no imposible, ya que se pueden utilizar códigos QR u otras herramientas para visualizar fotos o videos y complementar una historia. De cualquier forma, es una cuenta con muchos seguidores y mucha visibilidad lo cual hace que forme parte de la antología. Lo que le aporta al campo es poder seguir con las publicaciones convencionales (puro texto, cuentos cortos sin hilo, etc.) de forma digital.

"He was over-explaining himself. Again.

Blurting out his whole master plan, even though he knew the hero would use it against him.

He couldn't help it.

It was so nice to have someone to talk to."

-@ASmallFiction o James Mark Miller (05-12-2019)

Este texto es de los últimos publicados en la cuenta (al momento de redacción). Esta cuenta sigue activa hasta la fecha y el autor ha ganado popularidad, lo cual lo permitió publicar sus microcuentos en un libro mediante una editorial tradicional. Este texto en específico es muy interesante porque trata el tema de los héroes y villanos, el cual ha sido un tema recurrente a lo largo de la humanidad: el bien versus el mal, el héroe contra el villano. Igualmente, te brinda una mirada al punto de vista de un posible villano. A pesar de estar en tercera persona te da a conocer sus pensamientos, lo cual es poco común en la literatura, y estos dicen que el villano se siente solo. Lo cual lo vuelve humano y te da la posibilidad de empatizar con él. También, a pesar de ser un fragmento de una historia, te da a entender el contexto de la misma. Porque juega con algo que todos conocemos, la historia en la que el héroe se enfrenta al villano, él revela su plan y así es como el héroe logra vencerlo. Este tweet es uno de los que tienen más interacciones, más visibilidad. Incluso algunos de los comentarios profundizan el tema del héroe contra el villano. Invita a más personas a reflexionar y a crear sus propias historias. Esto es lo que le brinda al campo.

Pierre-Paul Pleau

El profesor Jean-Yves Fréchette, de Quebec, Canadá, está detrás de esta cuenta que se dedicaba a hacer Twitteratura hasta 2017, cuando dejó de publicar. Se eligió esta cuenta por dos razones : para demostrar que la Twitteratura se puede escribir en cualquier idioma y porque es uno de los dos creadores del primer Instituto de Twitteratura Comparada (ITC) Burdeos-Quebec, el cual organizó el Festival Internacional de Twitteratura en 2012. Estas fueron sus aportaciones al campo y por lo mismo es importante reconocer su trabajo. Respecto a su trabajo, los tweets de la cuenta no tienen seguimiento entre ellos, son

microcuentos que comparten ciertas temáticas. Todos ellos son ficticios y fantasiosos, pero también pueden ser poéticos y reflectivos. Así como la cuenta anterior, no utiliza elementos multimedia, en este caso puede deberse a la antigüedad de la cuenta (es del 2009) y que en ese entonces no se utilizaban fotos y videos como ahora.

“N'oublie jamais que ce sont tes souvenirs qui coulent dans tes veines. Alors suce bien doucement tes écorchures pour en déguster la mémoire.”

-@pierrepleau (21-04-2017)

Traducción : Nunca olvides que son tus recuerdos los que corren por tus venas. Así, succiona suavemente tus heridas para saborear la memoria.

Este texto es de los pocos escritos en segunda persona, un tipo de narración poco común incluso en la literatura convencional. Es interesante notar que no es un cuento, ni un microcuento. Quizás podría caer más en la poesía contemporánea, la cual no necesariamente depende de rimas. Más que nada es una frase que invita a reflexionar utilizando figuras retóricas como la metáfora para decir que los recuerdos realmente existen dentro de nosotros-no solo en nuestros cerebros. El resto de sus textos son similares. Más que historias, te deja con imágenes mentales y temas a reflexionar después de leerlos. Otra de las razones por la cual es relevante el autor, y esta obra, es porque utiliza otro formato distinto al de los microcuentos o cuentos cortos; es más poético.

CentQuarante

Jean-Michel Le Blanc utilizaba esta cuenta como un ejercicio de escritura. Sus últimas publicaciones son de 2017, después se mudó a otra cuenta llamada @deuxcents80

cuando Twitter expandió su límite de caracteres (su última publicación es de febrero 2018). En este caso nos vamos a enfocar en su primera cuenta, ya que es el inicio de su proyecto. Él escribía puros textos de exactamente 140 caracteres, incluyendo los espacios. De todas las cuentas analizadas, esta es la única que aprovecha del formato de la red social al máximo. También, el poner un número determinado de caracteres a seguir vuelve el ejercicio más complicado. Esta cuenta es relevante por la originalidad del formato de sus textos, pero también porque es la otra cara de la moneda detrás de la creación del primer Instituto de Twitteratura Comparada (ITC) Burdeos-Quebec. Igual que su compañero, Le Blanc se dedica a escribir historias cortas o microcuentos de ficción y fantasía. Lo que lo distingue es su uso de caracteres específicos.

“Dans le doute, certains s'abstiennent. D'autres osent. Et ceux qui osent s'abstenir ne sont pas les mêmes que ceux qui s'abstiennent d'oser.”

-@centquarante (10-12-2016)

Traducción : Frente a la duda, algunos se abstienen. Otros se atreven. Y aquellos que se atreven a abstenerse no son los mismos que se abstienen de atreverse.

Este tweet es parecido al de Fréchette. Es más una frase que usa figuras retóricas, y por lo tanto podríamos considerarlo más un poema que un cuento. No cuenta una historia en particular, pero habla de sentimientos, lo que pretende hacer la literatura en general. Lo interesante es que al hacer la cuenta, sí son los 140 caracteres exactos que permitía Twitter (de hecho el nombre de la cuenta se puede traducir a “Ciento cuarenta”). Es un ejercicio interesante y complejo ya que no intenta tener máximo 140 caracteres, sino 140 caracteres

exactos, lo cual te hace muy selectivo con las palabras que debes usar para poder transmitir tu mensaje con claridad. La relevancia de este tweet es que es uno de los que más interacciones tenían (aunque fueran relativamente pocas). Igualmente, es muy típico de los tweets encontrados en la cuenta, lo cual te puede dar una idea general del contenido que publica.

Tom Bomba

Es una cuenta nueva en la red social, se formó apenas en enero de 2019. Tiene pocos seguidores pero al buscar la palabra “haikú” (en español) en el buscador de Twitter, es la cuenta que más aparece, quizás por el mismo uso de los hashtags dentro de sus tweets. Es por eso que fue incluida en esta antología. Este es un caso común de la Twitteratura ya que no necesita de un nombre conocido para publicar el contenido. Simplemente es una persona que quiere compartir su poesía en la red social. Esto es relevante ya que es parte del núcleo de la literatura digital; el hecho de que cualquiera puede publicar es un elemento importante del género. Tom no escribe solamente haikús, sino también otro tipo de poesía, pero lo que más figura en su página son estos pequeños poemas japoneses. Lo que le aporta al género es demostrar que se pueden usar los elementos de la Twitteratura para publicar poesía y no solamente narrativas en verso.

“Volviendo

Por el camino viejo

El pasto crecido

#haikú #poema”

-@TomBomba9 (25-12-2019)

Este tweet es uno de los más recientes en la cuenta (a la fecha de redacción). Es interesante porque sigue un tipo de poesía convencional- el haikú- pero utiliza dos elementos que no puedes utilizar en la literatura convencional. Estos son los hashtags que utiliza para que la gente pueda ver sus textos y la fotografía. Este tweet en específico- aunque no todos incluyen fotografías- viene con la imagen de un bosque, acompañando la imagen mental que genera el haikú. Este tweet es pura y totalmente poesía, a diferencia de los dos autores anteriores, que pueden ser poéticos pero en el significado estrictamente clásico literario, no son poesía porque no siguen reglas de rima o métrica. Este tweet sí las sigue y al publicarlo en una red social es más fácil que la gente lo pueda ver a intentar publicar por métodos tradicionales. La relevancia del tweet viene del hecho de que es un poema “tradicional” publicado en una plataforma nueva y apoyado por contenido visual; y de eso se trata la Twitteratura.

Apéndice: Concursos

Los concursos no cumplen con las características para considerarse géneros por sí mismos, ya que hay una gran variedad de géneros utilizados en los concursos. Pero aún así son dignos de ser mencionados ya que son los trabajos twitterarios que más alcance tienen. Igualmente, son relevantes ya que los textos recopilados tienen el respaldo de ser ganadores de cada concurso, lo cual también implica mayor visibilidad e interacción con esos textos.

Feria del Hilo

En 2018 se llevó acabo la primera edición de la Feria Del Hilo en Twitter (en España), un concurso de literatura utilizando hilos, uno de los formatos más relevantes de la Twitteratura. El concurso tuvo la siguiente dinámica: se establecieron diferentes géneros- como ficción, no ficción, con monstruos, etc.- y se le dio a las personas un periodo de tiempo para enviar sus historias. Después, mediante la cuenta de Twitter del concurso (@FeriaDelHilo) se anunciaron los ganadores de cada categoría. Estos fueron:

Mejor hilo de ficción y mejor hilo del público:

“¡@Policia! Acabo de resolver un crimen a través de Twitter y tenéis que tomar cartas en el asunto inmediatamente. Hace días falleció @jor_g_t (en el centro de la foto), y el caso se cerró como un suicidio, pero fue un asesinato y puedo demostrarlo. El asesino está en la foto.”

-@plot_tuit (02-06-2018).

Este hilo es como los que se mencionaron en su apartado correspondiente. Se incluye por su relevancia como ganador de un concurso (esto le da una validación extra, porque incluso fue el hilo con más interacciones o “mejor hilo del público”). Lo que nos dice el primer tweet es que es un thriller o misterio, como suelen serlo los hilos, y que el autor tiene un rol protagónico en el mismo. Incluso utiliza la primera persona, dando a entender que él mismo es quien realizó la investigación para descubrir quien es el asesino. A diferencia de otros hilos, este no está escrito en tiempo real, sino en pasado, sugiriendo con ello que tiene un final “feliz” o al menos que sí se resuelve el misterio. Lo interesante de este hilo es que también pretende ser real y además de incorporar elementos multimedia también etiqueta a

otros usuarios de Twitter como si fueran los protagonistas de la historia. De hecho, incluso imita entradas periodísticas respecto al asesinato del que habla. El creador del hilo creó una red compleja de usuarios y contenido para enriquecer su historia. En todos los sentidos, aprovecha plenamente de los elementos tecnológicos que tiene a su disposición para crear una historia inmersiva para el lector.

El autor del hilo es Modesto García (que también es autor de uno de los hilos más populares del internet “#RedMonkey”) y en su cuenta personal relata cómo creó el hilo que ganó el concurso. Algunas de las cosas que menciona es que, claro, todo es ficticio. Incluso utilizó programas de edición para cambiar rostros y agregar detalles (como un reloj) a las fotografías y así crear personas ficticias pero que parecen reales para enriquecer la historia. Es un proceso laborioso, pero que al final ayuda a crear un hilo excelente que incluso parece real. Esto es lo que le aporta al campo, demostrar cómo se puede explotar su potencial. Modesto García reveló parte del proceso en [un hilo](#) en su cuenta personal el 4 de junio del 2018.

Mejor hilo de no ficción:

“Vamos a cruzar el Atlántico a bordo de un Airbus 330 y estáis invitados a venir en cabina.

11 horas para unir Los Ángeles con Madrid. Empezamos.”

-@Bereikua (05-06-2018).

Este hilo fue escrito por un piloto que utiliza su cuenta para narrar sus viajes. Es un hilo corto, pues el viaje es de 11 horas. También está narrado en tiempo real y básicamente narra el proceso del piloto para viajar de Los Ángeles a Madrid, aunque también es

interesante porque da datos duros sobre aviones. El tweet inicial sirve para establecer cuál va a ser el viaje del piloto en esta ocasión. También está acompañado de una fotografía que ayuda a dar credibilidad a la historia y está escrito en primera persona. El narrador es totalmente el protagonista del hilo; está contando su historia. Su relevancia viene de ser el ganador de la categoría de no ficción, y por lo tanto ser reconocido por otras personas como un buen trabajo. También por el tema original, ya que es poco común y demuestra que en verdad cualquier puede escribir su historia, de lo que se trata la Twitteratura.

Mejor hilo de padres y madres:

“Anoche mi hijo David (5) me pidió una hamburguesa que tuviera “de ese jamón amarillo”.

Tardé unos segundos en comprender que se refería a una loncha de queso (¡!) Y ya que hablamos de cómo flipa ver sus cerebros formándose en directo, ABRO HILO 🖱️🖱️🖱️”

-@aberron (28-05-2018).

El periodista Antonio Martínez Ron escribió un hilo que muestra cómo son sus hijos y cómo van formándose. Todo inicia con un tweet de algo que dice su hijo y de ahí retoma otros tweets suyos anteriores para mostrar las personalidades de sus hijos. De cierta forma te da un vistazo a el crecimiento de esos niños. Y todo empieza con este tweet, que te dice de qué va a tratar el hilo (cómo se desarrollan las mentes de sus hijos). A pesar de estar narrado en primera persona, Antonio no es el protagonista. Simplemente es un observador en la historia. Aunque ver a sus hijos desde su punto de vista le da otro sentimiento a la historia, porque en esos tweets se ve el amor y cariño que tiene por su familia. Quizás lo que le aporta este hilo al campo es que, además de ser de los pocos que retoman tweets anteriores suyos,

cuenta una historia sin ser lineal. Porque el hilo no va de un punto “A” a un punto “B” sino que va narrando diferentes momentos en la vida de sus hijos. Esto demuestra que el campo puede utilizar métodos de narración poco convencionales pero efectivos para contar una historia.

Mejor hilo protagonizado por un monstruo:

“Pues hoy os voy a contar la historia de cuando estuve haciendo el posgrado en la Tierra.

(Los terrestres lo llaman “tierra”, pero que sepáis que está todo lleno de agua. Así como inundao, como el wáter del bar Pepe. Que a Pepe lo conocí en la Tierra. Y a su bar. Y a su wc).”

-@SusanaVallejoCh (30-05-2018).

Este hilo es de los más peculiares. Es protagonizado por un monstruo; de hecho, por un alienígena. El mismo tweet inicial te dice de qué va a tratar y quién es el narrador; hace un buen trabajo para introducir la historia. En menos de 240 caracteres te dice que en ese mundo hay vida extraterrestre y que uno de ellos vino a la Tierra a realizar nada más y nada menos que un posgrado. El lenguaje es personal, pero resalta características que serían obvias para un humano, juega con el lenguaje de esa forma. Es una historia que promete aventura y descubrimiento. Este tweet, que es el primero del hilo, también incluye una fotografía de la Tierra explicando sus partes. Esto y la redacción indican que a quienes les habla tampoco son terrestres. Es interesante porque el protagonista como tal no es un monstruo, pero tampoco es un humano. Habita en esa área gris entre ambos, de cierta forma. La relevancia de este

tweet, además de ser el ganador de esa categoría, es que se atreve a contar una historia muy distinta a todas las demás.

Tweet por viaje 5.0

En 2018 la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México y la Secretaría de Cultura Federal realizaron la quinta jornada de literatura breve “Tweet por viaje 5.0”. El concurso se trató de contar una experiencia de un viaje cotidiano de la Ciudad de México en un Tweet. A pesar de tener diferentes categorías (minificción, haikú aforismo, poemínimo, epigrama, rima, adivinanza, trabalenguas, palíndromo, calambur, etc.) estas funcionan más como sugerencias de formato, ya que no dan un premio por cada categoría. De hecho se eligieron a tres ganadores a quienes se les otorgó un premio. El jurado fue conformado por tres escritores y promotores de lectura (no identificados) y se premiaron los siguientes textos:

“ESPECTRO

Viajaba en el último tren en servicio. Cerré los ojos por un momento. De pronto, me despertó la voz de una señora.

—¡Qué terrible!—dijo mientras forzaba la puerta del vagón—.¡Nos han encerrado a los dos!

—Sólo a usted—afirmé con molestia y desaparecí.

#TweetPorViaje”

-@Sauceverde (12-11-2018)

Este es un microcuento muy enigmático. Habla sobre una experiencia de viaje en el metro de la CDMX pero la historia no da indicios sobre quien es el narrador, solo que está escrito en primera persona. Más que nada, tiene un inicio y un desarrollo, aunque el final parece un poco abrupto ya que el autor solo cuenta con 240 caracteres. Es interesante porque en el campo no hay tantos textos por autores latinos, mucho menos mexicanos. Esto, junto con la existencia del concurso, prueba que hay un nicho de personas que trabajan con la Twitteratura en México, aunque no sean demasiadas. Lo que le aporta al campo es que se puede hacer Twitteratura de una forma muy sencilla y sin tanta producción con rapidez (todo el concurso duró 5 horas, lo cual no brinda mucho tiempo al escritor para producir contenido). La restricción del tiempo se suma a la restricción del espacio de escritura e intensifican la pulsión del género hacia la eficacia, la síntesis y la concisión.

“¡Oh, microbús destartado!

Gracias por quedarte varado.

Pues aprecio al chofer de camisa sin botón

Que me muestra su pecho, se cree un bombón,

Y luego, por el retrovisor,

Me hace una mueca de insinuación.

Se me alborota el corazón,

Pero es por su reguetón.

#TweetPorViaje”

-@arizmonca (12-11-2018)

Este tweet figura más como poesía que como verso. Ejemplifica que la plataforma se puede utilizar para otro tipo de narraciones con cierta longitud (no es tan corto como un haikú Y utiliza la rima). También habla de un método de transporte en la CDMX y captura una imagen muy vívida ya que es bastante descriptivo en sus rimas. Curiosamente habla de un tema que aparece en ambos textos: un método de transporte descompuesto y lo que pasa cuando se queda parado. Es relevante porque, además de ser un ganador del concurso, no es tan visto en la Twitteratura ya que predomina la microficción. Le aporta al campo porque demuestra que se puede regresar a métodos más tradicionales de poesía y compartirlos en una red social.

“Un viajero provinciano
 se asombra del bajo peaje
 q paga en metro por viaje
 aunque no sea cotidiano
 Transitar el monstruo urbano
 d este a sur, d oeste a norte
 con tan accesible importe
 hace al foráneo feliz
 pues no hay en todo el país

tan barato y buen transporte

#TweetPorViaje”

-@ByronBarranco (12-11-2018)

Este último texto es interesante porque no tiene buena ortografía, a diferencia de los otros. Acorta muchas palabras como “de” o “que” y solo pone la primera letra. Esto se debe a que tiene los caracteres limitados y habla de la creatividad del autor para resolver problemas a la hora de contar su historia. También es un poema con rimas, como en la literatura tradicional. Habla de aspectos positivos de un método de transporte, más que contar una historia te relata sus características. Es relevante porque es similar a otros poemas tradicionales, como los modernistas que se dedicaban a crear imágenes con sus palabras más que a contar historias o sentimientos. Lo que le aporta al campo es el retomar este tipo de prácticas tradicionales en la plataforma digital, la cual ayuda a darle mayor visibilidad a este tipo de textos sin requerir de un autor de renombre detrás de ellos.

Mi obra

Diario de trabajo

Presento a continuación un diario reelaborado a partir de las notas que tomé en el proceso creativo de mi propuesta en el campo de la Twitteratura. El diario sirvió, por una parte, para documentar el proceso reflexivo que sustenta la obra y, por otra, como herramienta-espejo para reflexionar de forma recurrente, más atenta e introspectiva, sobre todo aquello que me permitía tomar decisiones en la producción de la obra.

04/12/2019

Después de explorar varias opciones de Twitteratura y de tener una experiencia con un hilo en una clase considero que sería interesante experimentar con los trabajos colaborativos y hacer una obra en forma de hilo siguiendo el juego de una oración. Es decir, escribir una oración y dejar que otra persona la siga, ampliando la historia y fomentando la creatividad entre los participantes. Sólo que aún no sé si sea mejor reclutar a un número determinado de personas e irnos turnando o sacar el tweet original, promocionarlo y que orgánicamente la historia continúe. Esto último puede ser interesante porque de esa forma se crearían muchas historias, no sólo una, dependiendo de quién conteste a qué tweet. Eso ramifica la historia.

12/12/2019

Sería interesante ver cómo se puede incorporar otro elemento importante de la literatura digital: la habilidad de usar hipervínculos. Aunque quizás sería complicado hacerlo de forma colaborativa y mantener el sentido de la obra. Pero algunos elementos se podrían

complementar con fotografías. Incluso el Tweet original podría incorporar una fotografía, para invitar a otros a inspirarse y a participar. Esto es para aprovechar la capacidad multimedia del internet. Aunque, también es interesante hacer un ejercicio más anticuado, como el de seguir la oración. Aún mejor sería intentar unificar ambos elementos en uno solo. Lo que es certero es que quiero incorporar un elemento colaborativo en mi creación.

14/12/2019

En caso de querer proponer un tuit inicial, podría considerarse novela (dependiendo de la longitud) pero se puede tomar como ejemplo el caso de Neil Gaiman.

17/12/2019

No sé si quisiera hacer de gatekeeper en caso de hacer una colaboración. O podría emular el trabajo de Gaiman o sólo poner la frase en Twitter y que de ahí la gente vaya comentando y creando diferentes historias. De esa forma, depende del hilo que leas, la historia que se va a contar. Igualmente creo que antes de poner ese tweet, debe de haber uno explicando todo el experimento/trabajo. Para que la gente le pueda seguir el hilo. Podría ser interesante explorar diferentes escenarios (en la segunda opción, sin gatekeeper), para decir que cada decisión diferente te puede llevar a caminos diferentes en la vida.

24/12/19

Estoy pensando en explorar nuevas opciones de colaboración, para aprovechar el género lo más que se pueda (y el formato). A pesar de que puede ser interesante crear una historia con diferentes finales, puede complicarse y no tener coherencia ni un argumento. Pero sí creo que sería interesante preguntarle a la audiencia qué opina y volverlo tipo un

“choose your own adventure”. Tal vez haciendo encuestas, aunque eso implica tener mucha visibilidad desde un principio y eso puede complicar las cosas.

01/01/20

Me puse a pensar que quizás lo más obvio sería cambiar la idea y crear un hilo como los que se han vuelto virales en Twitter. Pero me gustaría experimentar con el género un poco más; por eso mi idea de hacer una especie de mezcla de subgéneros. Sí utilizar el hilo, pero hacerlo colaborativo y quizás interactivo, como las historias de hipervínculos de los inicios de la literatura digital. Un poco como el trabajo de Gaiman, pero sin gatekeeper, para que pueda haber muchos finales y que cada quien decida qué camino tomar. El problema que puedo ver ahí es el mismo hilo, que te mostrará un camino por encima de los otros y de todas formas se vería una sola historia. Quizás la solución es ceder en lo del gatekeeper y más bien volverlo un trabajo individual pero con encuestas para hacerlo interactivo y de esa forma incluir una especie de colaboración por otros usuarios.

Tomando en cuenta la audiencia y el tipo de usuarios que tiene Twitter, me gustaría crear una aventura no fantástica. Sí ficticia, pero que entre más en el género del realismo mágico. Tampoco me gustaría seguir la plantilla de los demás y hacer un hilo de misterio. Quizás para hacerlo similar a los juegos de aventura se puede hacer en segunda persona. De esta forma cualquiera se puede sentir identificado con el personaje principal. Para esto tendría que tener definida una aventura en un principio (sólo el principio, ya que las encuestas pueden cambiar los resultados. Aunque generar una especie de diagrama de flujo dependiendo de la respuesta que elijan ayuda a tener una idea general de la historia completa). Sin pensarlo mucho me imagino una historia con puertas. Existen estas puertas en el mundo que si las

atraviesas puedes acabar en otras partes del mundo. Quizás sería interesante que estas puertas eran orgánicas y cualquiera podía utilizarlas, pero que el gobierno las tomó y las volvió métodos de transporte que tienes que pagar por usar. Hasta que el personaje principal encuentra una de estas puertas en su clóset. Una puerta nueva que no es controlada por ningún tipo de aduana.

A todo esto se le pueden incorporar elementos multimedia para aprovechar la plataforma. Pueden ser animaciones o dibujos, no necesariamente fotografías. Aunque las fotografías también pueden ser interesantes. Depende del material que se pueda sacar. Pienso que quizás pueda entregar el diagrama de flujo de la historia aunque no se suba a Twitter, porque subirla a la plataforma puede ser complicado y requiera más tiempo para tener suficiente impacto.

03/03/20

Buscando la idea para la historia decidí investigar un poco sobre México y sus leyendas. Sobre todo en Puebla. Ninguna me convenció para hacer una historia que no fuera de suspenso. Después, tomé una libreta con ideas para escribir o “prompts” y, junto con otra persona, cada quién creó una historia con esas ideas. Vimos cuál era más viable y elegí una de las historias.

26/03/20

La situación actual cambió drásticamente y ya no quiero escribir sobre alquimistas y portales. Me gustaría hacer un hilo sobre el sentirse solo o aislado en situaciones como esta y escribir una historia que sí sea de ficción pero que trate temas un poco más cercanos a la

actualidad. Se me ocurre escribir algo tipo Coraline, en la que una persona que no puede salir de su casa se encuentra con una puerta dentro de ella. Además de este texto, he creado un archivo aparte para poder comenzar a redactar el inicio de la historia y después darle el formato adecuado para hacer el cuento interactivo que se presentaría en Twitter. Lo primero que hago es crear al menos al personaje principal, lo que quiere y el problema o conflicto que debe atravesar para conseguirlo. Lo que quiere mi personaje es salir, pero está encerrada en su casa ya que hay una cuarentena afuera y salir significa infectarse e infectar a otros. También decidí que puede ser una buena idea contar la historia en segunda persona, para que cualquier lector se pueda identificar y de esta forma se le haga más fácil tomar decisiones al igual que los libros de elegir tu propia aventura. Con la idea principal, hice un esquema rápido de a dónde quiero que vaya la historia. Después agregaré los diferentes caminos que puede tomar, aunque en realidad es un camino principal, la decisión más fuerte viene hasta el final. Fuera de eso, las otras decisiones no alteran drásticamente los eventos de la historia.

31/03/20

Busqué algunos consejos para crear tu propia historia y encontré que sí es buena idea hacer un diagrama, pero que también se puede escribir el cuento antes con diferentes caminos para poder identificar los momentos en los que se pueden incorporar decisiones. Ahora comenzaré a escribir el mismo cuento de dos o tres formas para tener la historia antes de convertirlo en diagrama.

02/04/20

Decidí escribir el borrador del cuento y marcar en amarillo las partes en las que puedo poner decisiones, para solo escribir un cuento, pero tener en cuenta los puntos en los que puede cambiar. Después hice un diagrama utilizando *post its* como se muestra en las figuras 2-6. El diagrama se lee de arriba hacia abajo y las zonas de decisión están alineadas en horizontal. Por ejemplo, la primera opción es ignorar o abrir la puerta que encuentras debajo de tu cama. Cualquiera de esas eventualmente te lleva a La biblioteca (cuando está en el centro significa que cualquier decisión te lleva al mismo camino). Durante el proceso del diagrama, escribí una segunda historia, similar en temas a la primera, pero con otros elementos (estas se deben considerar dos historias diferentes a pesar de tener el mismo inicio). Las dos historias, sin caminos y sin formato se pueden encontrar en el Anexo I.

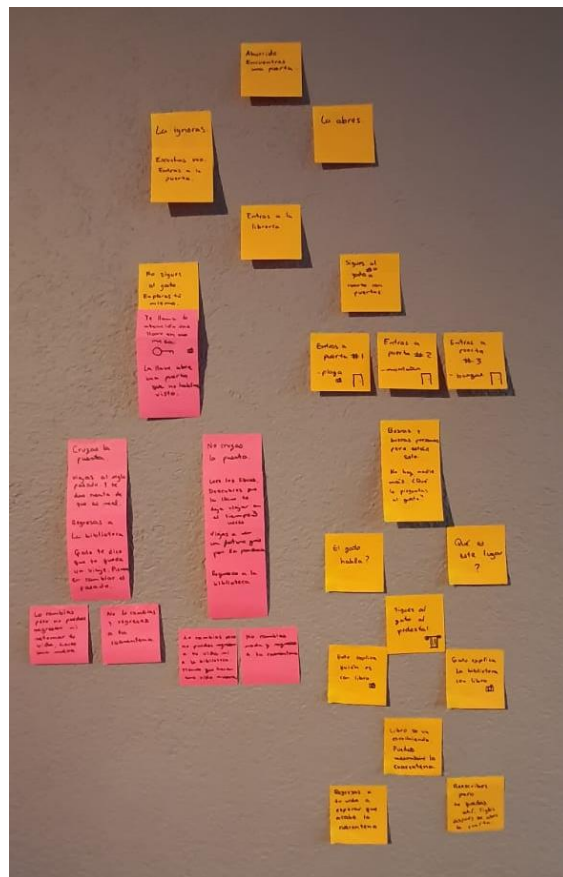


Figura 2

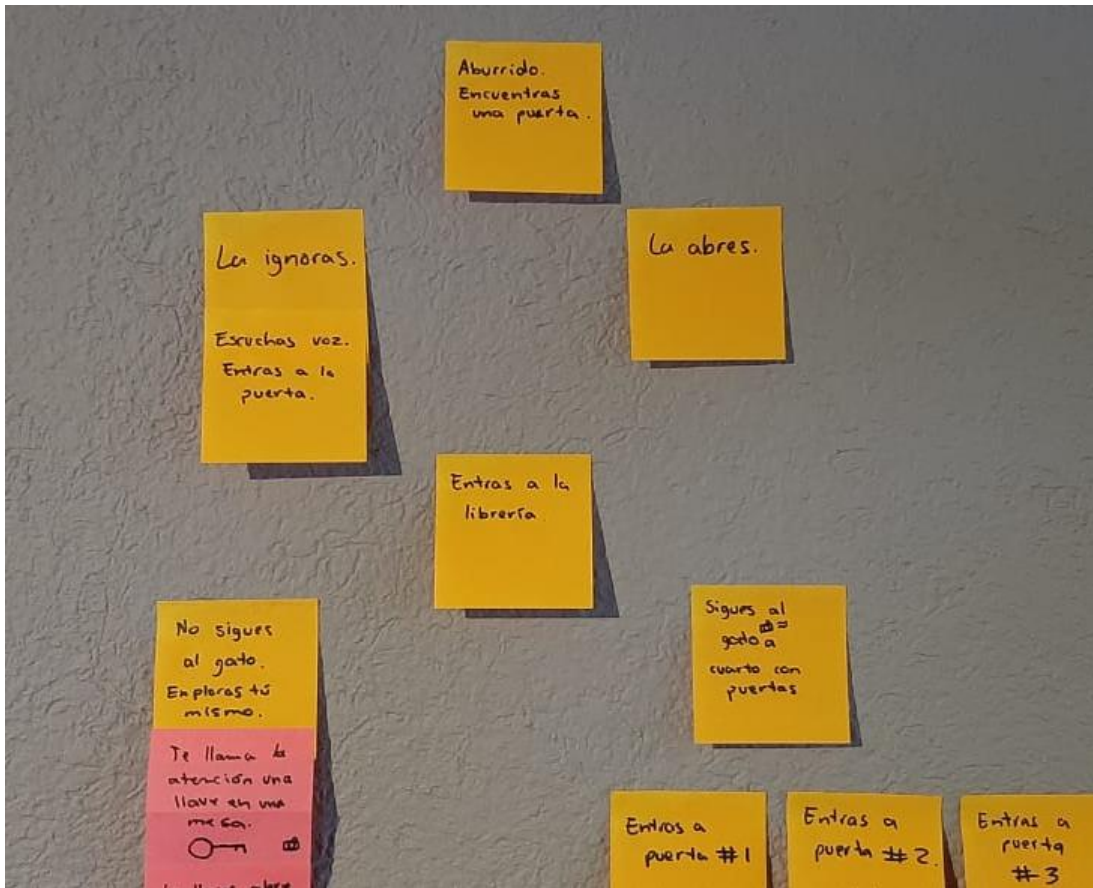


Figura 3

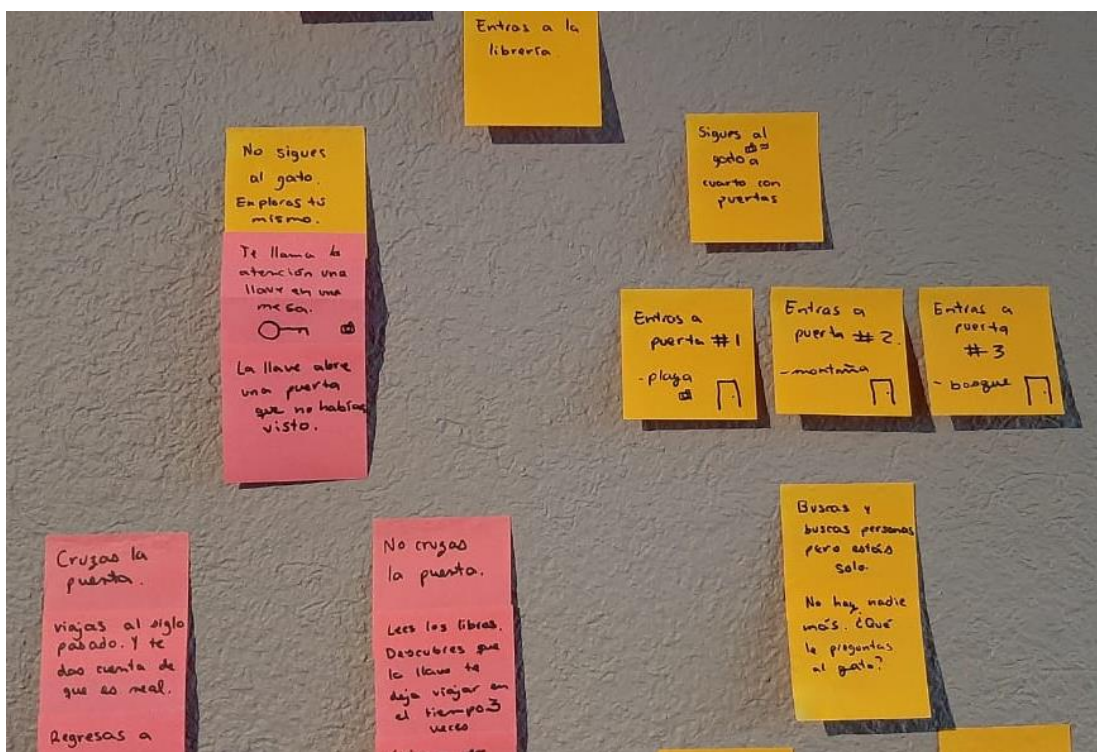


Figura 4

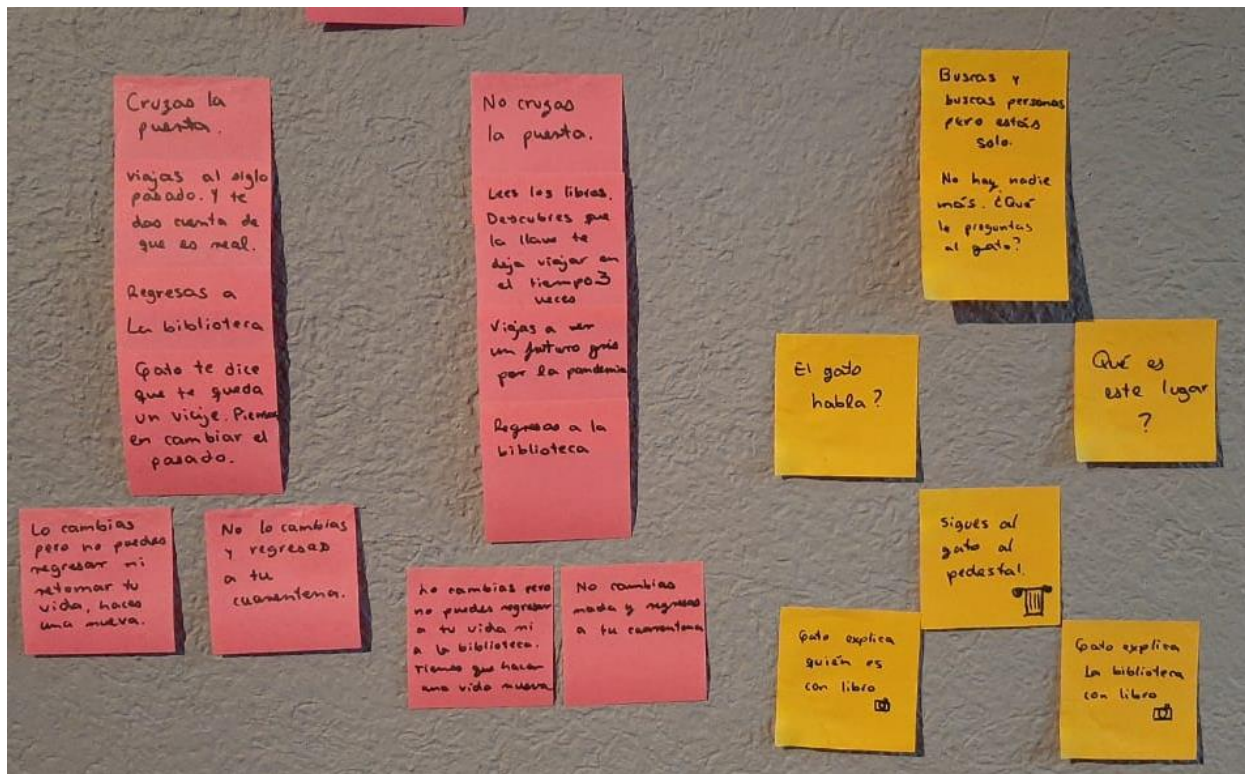


Figura 5

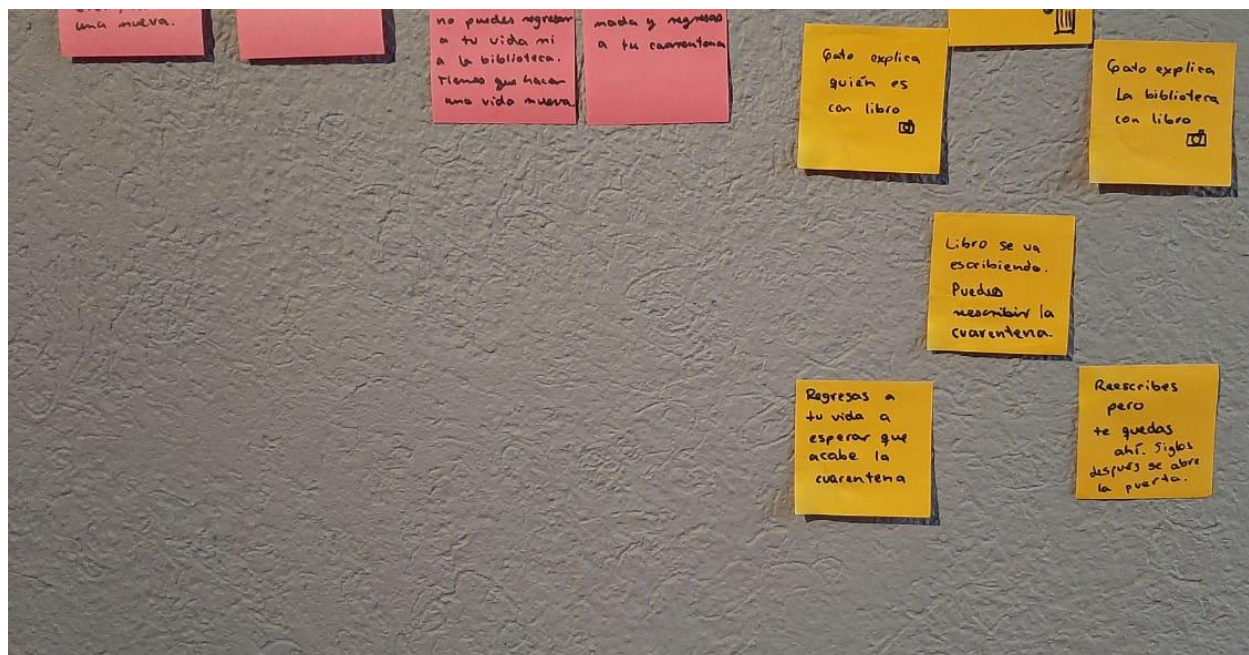


Figura 6

04/04/20

Con el diagrama realizado, decidí qué elementos multimedia podía incorporar. Elegí algunas escenas clave que pueden ser complementadas mediante dibujos y cortos videos animados para incorporar en el borrador. Al final, la historia tiene un total de 56 combinaciones posibles las cuales se pueden consultar en el Anexo II. Finalmente, decidí desarrollar un camino para ejemplificar como quedaría la historia con un camino específico.

Propuesta de obra Twitteraria

A continuación presento la propuesta de la obra creativa que sirve de colofón y da sentido último al propósito de mi tesis y al aprendizaje obtenido a lo largo del Programa de Honores “Literatura digital”. No se presenta la obra en acción, esto es, en su publicación en Twitter, sino la propuesta del contenido que sería publicado.

La propuesta pertenece a la combinación o ruta número 4 (según la tabla en el Anexo). Cada párrafo de trata de un tuit diferente- el cual debe ser de menos de 280 caracteres- y se resaltan las opciones o rutas que se tomaron para formar esa historia en amarillo. Igualmente, cada elemento multimedia se identifica como “ilustración” y su número correspondiente. Como nota, la puerta en el cuarto de puertas debería ser una animación tipo GIF, pero por cuestión de formato aparece como imagen .

La obra pertenece al subgénero Twitterario del hilo, previamente mencionado en la antología. Esto se debe al formato que utiliza para contar la historia. Es similar al trabajo de Neil Gaiman y BBC en su historia colaborativa, sin embargo difiere ya que no le da total libertad creativa al lector. No pueden proponer un camino, más si pueden elegir uno mediante

encuestas. También se parece a los trabajos de Modesto García y Nagore Suárez, dado que es un hilo con contenido multimedia. Sin embargo, el tema de la historia y el tipo de contenido multimedia son diferentes pues no es un misterio y se utilizaron ilustraciones en lugar de fotografías. Esto se debe a que, al ser una historia fantástica, los dibujos brindan mayor libertad creativa para poder representar el mundo en el que se encuentra la historia. Los dibujos que seleccioné para la historia son los que creo que pueden ayudar a darle una idea más clara de la escena al lector. Ayudan a disminuir la cantidad de descripción dentro del texto y asimismo le dan una sensación de cuento a la historia.

La historia trata de una persona encerrada en cuarentena que se encuentra con una puerta mágica dentro de su casa. Viaja a través de ella y encuentra una biblioteca mágica que le permite cambiar el pasado si decide hacerlo. La idea es tomar una situación actual, la cuarentena, y darle al lector un escenario para ver cómo reacciona ante el aislamiento. Utiliza el psique del mismo lector, pues no tiene características específicas el personaje, para la toma de decisiones. El otro personaje dentro de la historia, el gato, es un pescador egipcio que tomó una decisión similar a la del lector; eligió quedarse como guardián con tal de cambiar el pasado. Todo esto se une para empujar al lector en el momento clave de la historia: decidir si cambia el pasado y continúa su aislamiento o si deja que la vida siga su curso.

La técnica estructural de la historia es sencilla. En diferentes momentos de la historia, el lector se enfrenta con dos o tres decisiones que los impulsan adelante. Esto tiene varios caminos, pero en esta propuesta en particular, ya se tomaron las decisiones por el lector para facilitar la comprensión del formato. Es decir, que si el lector hubiera tomado una decisión

diferente a la que está subrayada en el texto, el resto de la historia sería diferente como lo muestra el apéndice.

Esta obra aporta un formato poco utilizado en el género de la Twitteratura. A pesar de la existencia de historias tipo choose your own adventure, y la interactividad de la literatura digital, es poco común ver una historia que utilice ese formato en esa plataforma. Es una nueva forma de contar historias que puede incorporarse a los hilos anteriormente revisados en la antología, pero que le puede dar una nueva capa de interactividad al medio para que los lectores no solo reaccionen a la historia sino que también puedan tener una decisión activa en ella de una forma más inmediata (ya que la duración de las encuestas de Twitter es de máximo 24 horas).

Obra

Día 30 de cuarentana: llevas un mes sin salir de tu casa, en la que vives solo. Extrañas a tu familia y a tus amigos.

Todos los días duermes, despiertas, comes y ves la misma serie en Netflix por milésima vez. Nadie sabe cuánto tiempo más van a tener que seguir encerrados.

Piensas en todo lo que el virus te quitó y no por última vez deseas que las cosas fueran distintas. Te acuestas en el piso al lado de tu cama y contemplas el techo, desanimado.

Volteas a ver debajo de tu cama y ves el piso levantado en el centro. Te arrastras debajo de tu cama y prendes la luz de tu celular para ver mejor.

*Ilustración 1*

Notas el relieve de un contorno cuadrado que parece una puerta. Lo empujas y notas que se abre para revelar un túnel oscuro. Tenías razón. Decides...

Ignorar la puerta.

Cruzar la puerta.

Entras al túnel. Caes sentado y notas que la puerta está detrás de ti. Te levantas, das un respiro y decides seguir caminando. Iluminas tu camino con tu celular mientras caminas por el túnel de piedra.

El túnel empieza a cambiar conforme avanzas, los pisos se vuelven de madera y al final hay una puerta. Giras la perilla y entras a una biblioteca alta y cilíndrica.

Las paredes llenas de pies a cabeza con libros, interrumpidas ocasionalmente por un hueco en el que se encuentra otra puerta. Todo el centro está ocupado por mesas de lectura y sillones.

Debajo de una mesa sale un pequeño gato blanco. Se estira y se acerca a ti, frotándose contra tus piernas. Se va y camina hacia una puerta del otro lado de la biblioteca.

A la mitad, voltea a verte y te maúlla, pidiéndote que lo sigas. Decides...

Seguirlo a ver qué te enseña.

Explorar por tu cuenta.

Juntos cruzan una puerta hacia un cuarto hexagonal. Enfrente de ti hay tres puertas diferentes. Buscas al gato, pero ya no está ahí.

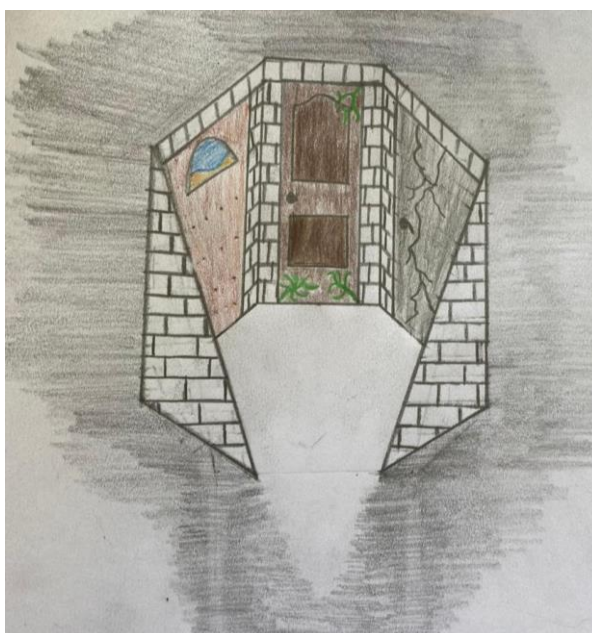


Ilustración 2

Observas las puertas. No sabes qué hay detrás de ellas. Pero ya llegaste hasta aquí y quieres saber qué te espera del otro lado. Todo es mejor que la prisión en la que te encontrabas. Abres...

La puerta izquierda.

La puerta del centro.

La puerta derecha.

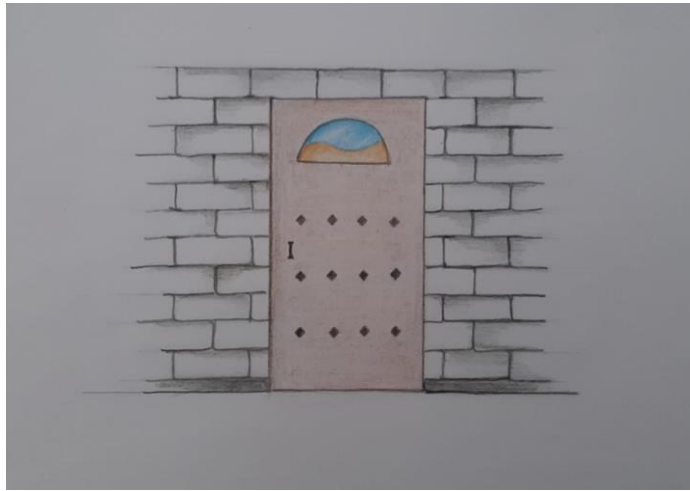


Ilustración 3¹

Del otro lado hay una playa. En los kilómetros de arena que te rodean no hay una persona más. Viajaste hasta acá, pero sigues solo.



Ilustración 4

¹ Este archivo es un GIF, por cuestiones de formato aparece como imagen.

Paseas un rato, buscando a otra persona. Pero después de lo que parecen horas, no encuentras ni un alma. Regresas a la biblioteca, desanimado. Tal vez tu entorno cambió, pero ¿cuál es el punto si no hay nadie más?

El gato te espera afuera del cuarto. —No hay nadie más en La biblioteca—, dice. Te quedas callado un momento, sin palabras. Entonces le preguntas...

¿Hablas?

¿Qué es este lugar?

El gato hace un ruido que tardas un momento en entender. Fue una risa. Se levanta y camina hacia el centro de La biblioteca y no tienes opción más que seguirlo.

El gato te lleva al pedestal con el libro. —Aquí guardamos todas las historias—, te dice antes de alejarse. Abres el libro a la mitad y te encuentras con la historia del gato que en realidad no es un gato.



Ilustración 5

El libro dice que era un pescador egipcio que encontró este lugar y se convirtió en su guardián. También hay otras páginas que hablan sobre pirámides y guerras. Hoja tras hoja, te das cuenta de que el libro relata toda la historia de la humanidad.

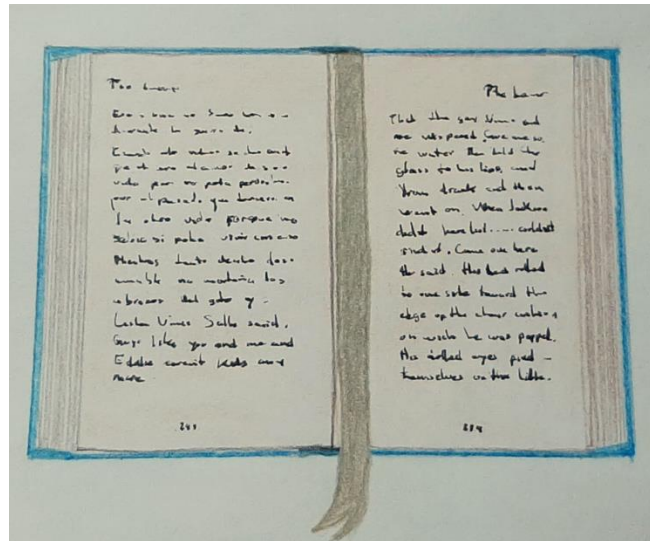


Ilustración 6

En las últimas páginas sales tú, entrando a La biblioteca. La pandemia comenzando, ves al mundo cayéndose en pedazos poco a poco y ahora más que nunca deseas cambiar las cosas.

Pasas la página y encuentras que el resto del libro está en blanco. —¿Por qué no dice más?—, le preguntas. —Se va escribiendo conforme pasan los días—, te contesta.

—¿Entonces no sabes cuándo acabará esto?—, le dices refiriéndote a la situación actual. —No, lo único que podemos hacer es esperar.

Sientes que el corazón se te cae. El futuro nunca se había sentido tan gris e incierto. Regresas a ver la historia del gato que no es gato y notas que esas hojas son diferentes a las otras.

Esas páginas tienen algunos pasajes tachados. —¿Qué es eso?— le preguntas. —La razón por la cual estoy aquí. Mi familia estaba enferma y no tenía otra opción si quería salvarlos.

—¿Tú lo tachaste?— le preguntas. —Sí, eso cambia la historia. Pero por eso estoy aquí. Si lo cambias no puedes salir hasta que otro guardián llegue para quedarse.

Puedes cambiar la historia. Te quedarías totalmente solo por años y años, pero puedes hacerlo. Piensas en tu familia, en que nunca los volverías a ver. Pero también piensas en lo diferente que podrían ser las cosas si cambias esta pequeña oración en el libro de la humanidad.

O puedes regresar a tu hogar y esperar a que la cuarentena termine. El mundo no volverá a ser igual de todas formas. Estarías cambiando una prisión por otra y lo sabes. Decides...

Regresar a tu vida.

Reescribir el pasado.

Buscas a tu alrededor una pluma. Giras las páginas hasta que llegas al comienzo de la pandemia. Cuidadosamente, tachas oración tras oración y ves cómo, en la otra página, las oraciones desaparecen.

Tu nueva vida comienza desde ese día. Tienes que volver a empezar, meses atrás, pero no te importa. Encerrado ahí, dejas de notar el paso del tiempo. El gato que no es gato se va, su tiempo ahí terminó.

Todos los días revisas el libro para asegurarte de que las cosas no empeoren de nuevo. Año tras año, sigues la historia de la humanidad desde lejos. Eventualmente aprendes a hacer lo que hizo el gato y cambias de forma. Visitas otros lugares. Siempre solo.

Hasta que un día, se abre una puerta.

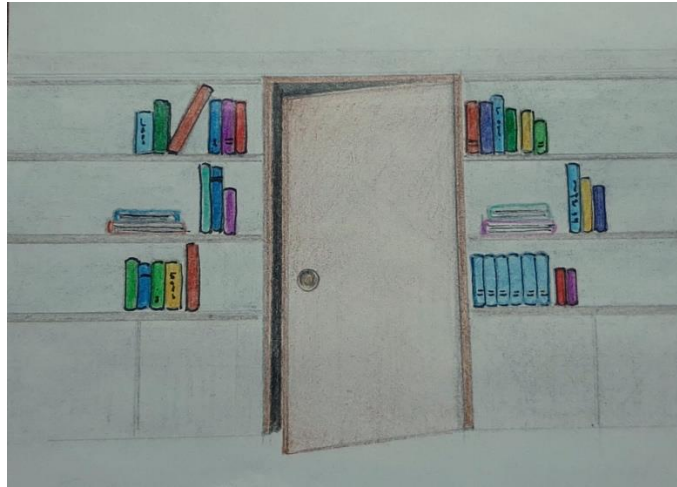


Ilustración 7

Anexos

Anexo I: Las dos historias

Cuento A (lado derecho del diagrama)

Llevas un mes sin salir de tu casa. Extrañas a tus amigos, a tu familia. Los días parecen interminables. Vives atrapado en un ciclo, duermes, despiertas, comes, ves la misma serie en Netflix por milésima vez para volver a dormir. Nadie sabe cuánto va a durar la cuarentena. No sabes cuándo podrás salir de tu pequeña prisión y ver a tus seres queridos y lo único que quieres es salir de ahí. O que esto nunca hubiera pasado. Un día te acuestas en el piso, al lado de tu cama. Estás viendo el techo, preguntándote cuándo va a terminar esto. Volteas a ver debajo de tu cama y notas un relieve rectangular que no estaba ahí. Te asomas debajo de tu cama y prendes la lámpara de tu teléfono para ver mejor. Notas que el relieve tiene forma de una pequeña puerta y cuando pasas tu mano por encima, ésta cede un poco. Parece que de verdad hay una puerta debajo de tu cama. Empujas el piso y la puerta se abre para revelar un túnel oscuro. Si ignoras la puerta puedes regresar a tu vida normal, sacándote los ojos y esperando a que la cuarentena termine para ver a tus seres queridos. Pero recuerdas la sensación de encierro insoportable, la soledad y la incertidumbre, así que decides entrar al túnel. Caes sentado y te levantas, sigues en el túnel. Cuando volteas hacia atrás, notas que el túnel ya no cae, sino que se extiende en frente de ti. Caminas por él con la luz de tu teléfono encendida. Bajo tus pies sientes el cambio de piso, ahora caminas sobre madera, el túnel un pasillo largo y las paredes un color crema deslavado. Al final de él distingues una puerta, también de madera. Giras la perilla con facilidad y del otro lado te encuentras con una biblioteca.

El cuarto es un cilindro, lleno de pies a cabeza con libros. En el centro hay un pedestal de piedra que sostiene un enorme libro viejo. Alrededor hay mesas de lectura y en un hueco en la pared hay otra puerta. Fuera de eso, todo está repleto de libros. Un gato blanco sale debajo de una de las mesas y se acerca a ti. Pasa entre tus piernas y se va a la otra puerta, **te maúlla para que lo sigas.** Del otro lado de la puerta hay un cuarto circular con más puertas. El gato se va y te deja ahí. **Hay cinco puertas por las que puedes pasar.** Eliges la segunda puerta a la derecha y pasas por ella. Adentro hay una playa vacía. Caminas por la arena, pero te quedas cerca de la puerta para no perderte. Piensas que debes estar soñando. Si no, ¿cómo habría una playa dentro de una biblioteca en un túnel en tu casa? Regresas al cuarto con puertas, no encontraste una sola persona en la playa así que entras a otra puerta y luego a otra. No hay nadie más. Sigues buscando, debe de haber alguien más ahí. No te importan los lugares que visitas, no hay más personas. Es igual al aislamiento que vives dentro de tu casa. Después de buscar desesperadamente dentro de la cuarta puerta- una montaña- te encuentras al gato sentado, esperándote en el cuarto de puertas.

—No hay nadie más en La biblioteca—, dice el gato.

Por un momento no sabes qué contestar. Por si fuera poco, un gato te está hablando. Decides dejar esa pregunta para después. Tienes mil preguntas, pero ninguna tan importante como —
¿Qué es este lugar?

El gato maúlla y camina por la puerta hacia la biblioteca. Te espera para asegurarte de que lo estés siguiendo. Juntos se detienen frente al pedestal, con el libro de cubierta azul y un listón dorado.

—Aquí guardamos las historias de todos.

El gato inclina la cabeza al libro. Lo abres en donde está el listón y lees como un humano llega a La biblioteca y pasa por todas las puertas. Eres tú. Pasas las páginas y encuentras un sinfín de guerras, conflictos, enfermedades. Las últimas páginas detallan la cuarentena que estás viviendo, las primeras hablan de dinosaurios y pirámides. En el libro está toda la historia de la humanidad. Te vas a la página en la que llegas a La biblioteca, definitivamente habla de ti. Pasas la página para ver qué va a suceder, pero el resto del libro está en blanco.

—Se va escribiendo conforme pasan los días

—¿Entonces no sabes cuándo acabará esto? — le preguntas

—No, cuando yo llegué las cosas eran muy diferentes. Necesitábamos un cambio.

Las hojas del libro se movieron solas hasta la historia del gato. Solía ser un pescador egipcio.

El libro relata su llegada. Desde ese entonces no ha vuelto a salir.

—¿Por qué sigues aquí?—, le preguntas.

—Me convertí en el guardián. Fue el precio por salvar a mi familia.

—¿A qué te refieres?

—Mi familia estaba enferma. El guardián pasado me dijo que podía cambiar la historia si reescribía esa parte del libro. Y lo hice, pero no puedo volver a salir.

—¿Cualquiera puede escribir en él?

—Sí, pero se tienen que quedar aquí hasta que un nuevo guardián aparezca.

Recuerdas tu vida en el exterior, tu familia, a tus amigos. Todos los que podrían sufrir por el virus. Morirse también. Puedes cambiarlo todo si escribes en el libro, pero tendrías que quedarte en La biblioteca en aislamiento y no verlos jamás. Puedes cambiar las cosas para todos. O regresar a tu hogar a esperar hasta que puedas volver a salir. Te sientes abrumado por la decisión y no sabes si estás haciendo lo correcto. Buscas a tu alrededor una pluma y regresas al pedestal. Buscas el comienzo de la enfermedad y lo cambias. Lo borras de la historia. El gato se acerca a ti y le acaricias la cabeza. Se va por la puerta por la que llegaste antes de que esta se cierre y desaparezca. Miras el libro con el corazón estrujado. Buscas a tu alrededor y te acuestas en un sillón. A partir de eso, los días pasan. Algunos son más difíciles que otros, pero siempre lees el libro. Buscas los libros de tus seres queridos y los lees también, siguiendo sus vidas desde lejos. Conforme los años cambian y tú no lo haces, comienzas a sentirte mejor. Te alegra ver a las personas vivir su vida sin tener que sufrir por la cuarentena que los plagaba antes de que llegaras a La biblioteca. Cambias de forma, visitas otros lugares a través de las puertas. Aprendes a vivir contigo mismo. Hasta que un día, se abre una puerta.

Cuento B (lado izquierdo del diagrama)

Llevas un mes sin salir de tu casa. Extrañas a tus amigos, a tu familia. Los días parecen interminables. Vives atrapado en un ciclo, duermes, despiertas, comes, ves la misma serie en Netflix por milésima vez para volver a dormir. Nadie sabe cuánto va a durar la cuarentena. No sabes cuándo podrás salir de tu pequeña prisión y ver a tus seres queridos y lo único que quieres es salir de ahí. O que esto nunca hubiera pasado. Un día te acuestas en el piso, al lado de tu cama. Estás viendo el techo, preguntándote cuándo va a terminar esto. Volteas a ver debajo de tu cama y notas un relieve rectangular que no estaba ahí. Te asomas debajo de tu

cama y prendes la lámpara de tu teléfono para ver mejor. Notas que el relieve tiene forma de una pequeña puerta y cuando pasas tu mano por encima, ésta cede un poco. Parece que de verdad hay una puerta debajo de tu cama. Empujas el piso y la puerta se abre para revelar un túnel oscuro. Si ignoras la puerta puedes regresar a tu vida normal, sacándote los ojos y esperando a que la cuarentena termine para ver a tus seres queridos. Pero recuerdas la sensación de encierro insoportable, la soledad y la incertidumbre, así que decides entrar al túnel. Caes sentado y te levantas, sigues en el túnel. Cuando volteas hacia atrás, notas que el túnel ya no cae, sino que se extiende en frente de ti. Caminas por él con la luz de tu teléfono encendida. Bajo tus pies sientes el cambio de piso, ahora caminas sobre madera, el túnel un pasillo largo y las paredes un color crema deslavado. Al final de él distingues una puerta, también de madera. Giras la perilla con facilidad y del otro lado te encuentras con una biblioteca.

El cuarto es un cilindro, lleno de pies a cabeza con libros. En el centro hay un pedestal de piedra que sostiene un enorme libro viejo. Alrededor hay mesas de lectura y en un hueco en la pared hay otra puerta. Fuera de eso, todo está repleto de libros. Un gato blanco sale debajo de una de las mesas y se acerca a ti. Pasa entre tus piernas y se va a la otra puerta, te maúlla para que lo sigas, pero decides dar una vuelta y explorar la biblioteca por tu cuenta. En una de las mesas encuentras una llave antigua dorada. Ves a tu alrededor y encuentras una puerta que tiene el cerrojo del mismo color. No la habías visto antes. Te preguntas a dónde llevará la puerta, notando que se parece a la casa de una tía que murió hace unos años. Pensando en esto, abres la puerta.

Te encuentras en una sala grande, con sillones viejos y paredes deslavadas. De la cocina sale tu tía, antes de que se enfermara. Ve a una persona desconocida en la sala y da un brinco del susto.

—¡No! Espera, soy... — intentas decirle, pero se echa a correr. No entiendes cómo es que estás viendo a tu tía, pero sabes que no es un sueño. Recuerdas los días que solías pasar ahí y sabes que es real. Tomas la llave y abres la puerta de nuevo, regresando a la biblioteca. Te volteas y ves de nuevo al gato, observándote. Tú solo querías que terminara la cuarentena. O que nunca hubiera llegado la pandemia. El mundo se cae a pedazos y no sabes qué está pasando. Nada tiene sentido. El gato se pasa entre tus piernas y te maúlla para que lo sigas. Te acerca a una mesa con un libro abierto encima. En él está un diagrama de la llave que usaste junto al título “llave temporal”. El gato se sube a la mesa y pisa la hoja mientras te ve. Lo mueves a un lado y lees. Te es difícil creer que la llave abre portales en el tiempo, pero no puedes negar que viste a alguien que debería estar bajo tierra. Mientras lees, una idea invade tu mente. Si es verdad- y es muy difícil negar que lo es- la llave te deja viajar en el tiempo. Puedes detener la pandemia antes de que siquiera comience. Pero el libro dice que la llave solo puede abrir tres puertas. Eso significa que te queda un solo viaje. Si vas al pasado, ya no puedes regresar. Y tampoco puedes retomar tu vida en él, pues habrá dos tú. Recuerdas a tu familia, a todas las personas que sufren por la pandemia. Y tomas una decisión. Te acercas a la puerta y, pensando en el lugar al que quieres ir, la abres una vez más. Al cruzarla, la llave se desintegra en tus manos.

—Valdrá la pena —, piensas antes de cambiar el curso de la historia.

Anexo II: Tabla de combinaciones

Posibles combinaciones en la historia	
1	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
2	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
3	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
4	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
5	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
6	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
7	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
8	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
9	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
10	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.

11	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
12	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
13	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
14	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
15	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
16	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
17	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
18	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
19	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
20	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
21	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.

22	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
23	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
24	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
25	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
26	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
27	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
28	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
29	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
30	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
31	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
32	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 1. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le

	preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
33	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
34	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
35	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
36	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
37	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
38	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
39	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
40	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 2. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
41	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
42	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que

	puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
43	Encuentras la puerta la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
44	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato por qué habla. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
45	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
46	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te explica cómo llegó ahí el gato y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
47	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. No haces nada y regresas a tu vida normal.
48	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. Sigues al gato hasta la puerta 3. Buscas a otras personas y al no encontrar a nadie le preguntas al gato qué es ese lugar. El libro te dice qué es La biblioteca y que puedes reescribir el pasado. Reescribes el pasado y te quedas atorado en La biblioteca.
49	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. No sigues al gato y explorando te encuentras una llave y una puerta. Cruzas la puerta y viajas al pasado. Regresas a la biblioteca y el gato te dice que puedas viajar en el tiempo y detener la pandemia antes de que termine. Regresas y lo cambias, pero te quedas atorado ahí sin poder regresar ni retomar tu vida.
50	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. No sigues al gato y explorando te encuentras una llave y una puerta. Cruzas la puerta y viajas al pasado. Regresas a la biblioteca y el gato te dice que puedas viajar en el tiempo y detener la pandemia antes de que termine. Decides no cambiar el curso de la historia y regresas a tu vida normal.
51	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. No sigues al gato y explorando te encuentras una llave y una puerta. Cruzas la puerta y viajas al pasado. Regresas a la biblioteca y el gato te dice que puedas viajar en el tiempo y detener la pandemia antes de que termine. Regresas y lo cambias, pero te quedas atorado ahí sin poder regresar ni retomar tu vida.
52	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. No sigues al gato y explorando te encuentras una llave y una puerta. Cruzas la puerta y viajas al pasado. Regresas a la biblioteca y el gato te dice que puedas viajar en el

	tiempo y detener la pandemia antes de que termine. Decides no cambiar el curso de la historia y regresas a tu vida normal.
53	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. No sigues al gato y explorando te encuentras una llave y una puerta. No cruzas la puerta pero lees un libro que te dice que puedes viajar en el tiempo 3 veces. Viajas a un futuro gris. Regresas a la biblioteca y piensas en detener la pandemia antes de que comience. Regresas y lo cambias, pero te quedas atorado ahí sin poder regresar ni retomar tu vida.
54	Encuentras la puerta, la abres y entras a la librería. No sigues al gato y explorando te encuentras una llave y una puerta. No cruzas la puerta pero lees un libro que te dice que puedes viajar en el tiempo 3 veces. Viajas a un futuro gris. Regresas a la biblioteca y piensas en detener la pandemia antes de que comience. Decides no cambiar el curso de la historia y regresas a tu vida normal.
55	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. No sigues al gato y explorando te encuentras una llave y una puerta. No cruzas la puerta pero lees un libro que te dice que puedes viajar en el tiempo 3 veces. Viajas a un futuro gris. Regresas a la biblioteca y piensas en detener la pandemia antes de que comience. Regresas y lo cambias, pero te quedas atorado ahí sin poder regresar ni retomar tu vida.
56	Encuentras la puerta, la ignoras pero cuando escuchas una voz entras a la librería. No sigues al gato y explorando te encuentras una llave y una puerta. No cruzas la puerta pero lees un libro que te dice que puedes viajar en el tiempo 3 veces. Viajas a un futuro gris. Regresas a la biblioteca y piensas en detener la pandemia antes de que comience. Decides no cambiar el curso de la historia y regresas a tu vida normal.

Bibliografía

Aquilina, M., & Callus, I. (2016). Thirteen Ways of Looking at Electronic Literature, or, A Print Essai on Tone in Electronic Literature, 1.0. *CounterText*, 2(2), 236-255.

Berti, A. (2017). The Discrete Addressability Of Elusive Words: Procedures Of Argentinian Web Poetry. Perífrasis. *Revista de Literatura, Teoría y Crítica*, 8(15), 10-28.

Cova, F., & Garcia, A. (2015). The puzzle of multiple endings. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 73(2), 105-114.

Da Silva, A. M., & Bettencourt, S. (2017). Writing–reading devices: intermediations. *Neohelicon*, 44(1), 41-54.

Darmawan, A., Ignatius, I., Valdo, S., & Manuaba, I. B. K. (2018). A Comparative Study Between Narrative Fiction and Interactive Fiction to Enhance Youth Literacy in Indonesia. Annual International Conference on Computer Games, Multimedia & Allied Technology, 15–21.

Gainza, C. (2016). Literatura chilena en digital: mapas, estéticas y conceptualizaciones. *Revista chilena de literatura*, (94), 233-256.

Gainza, C. (2017). Networks of collaboration and creation in Latin American digital literature. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 19(1), 1.

García-Rodríguez, A., & Gómez-Díaz, R. (2016). Contenidos enriquecidos para niños o las nuevas formas de leer, crear y escuchar historias: una propuesta de clasificación. *Revista chilena de literatura*, (94), 173-195.

Guo, J. (2014). Electronic literature in china. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 16(5), 14.

Hayles, N. K. (2007). Electronic Literature: What is it? Recuperado 26 de marzo de 2019, de <https://eliterature.org/pad/elp.html>

Henkel, A. Q. (2018). Exploring the Materiality of Literary Apps for Children. *Children's Literature in Education*, 49(3), 338-355.

I.C. (2016). Where Reading Meets Gaming. *Library Journal*, 141(15), 37.

Ledesma, E. (2017). Ciencia-ficción digital iberoamericana (mutantes, ciborgs y entes virtuales): La Red y la literatura electrónica del siglo XXI. *Revista Iberoamericana*, 83(259), 305-326.

Ledesma, G. A. (2018). “Retaguardia”: el arte de los sesenta como pilar de la literatura electrónica. *CELEHIS: Revista del Centro de Letras Hispanoamericanas*, (35), 120-144.

Llamas, M. (2015). Digitising the world: globalisation and digital literature. *Neohelicon*, 42(1), 227-251.

Marecki, P. (2017). Crowdsourcing and literature: A report from the project “Wiersze za sto dolarów”. *World Literature Studies*, 9(3).

Marecki, P., & Montfort, N. (2017). Renderings: Translating literary works in the digital age. *Digital Scholarship in the Humanities*, 32(suppl_1), i84-i91.

Pablo, L., & Goicoechea, M. (2014). A survey of electronic literature collections. *clcweb: comparative literature and culture*, 16(5), 6.

Pawlicka, U. (2014). Towards a history of electronic literature. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 16(5), 2.

Pawlicka, U. A. (2016). Visualizing Electronic Literature Collections. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 18(1), 3.

Pisarski, M. (2017). Digital postmodernism: From hypertexts to twitterature and bots. *World Literature Studies*, 3, 41-53.

Robson, J., & Meskin, A. (2016). Video games as self-involving interactive fictions. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 74(2), 165-177.

Santana, S. B. (2018). From Nation to Network: Blog and Facebook Fiction from Southern Africa. *Research in African Literatures*, 49(1), 187-208.

Sanz, A. (2017). Digital Literatures circulation: testing post-Bourdieu theories. *Neohelicon*, 44(1), 15-25.

Szűts, Z., & Yoo, J. (2016). Reading from and writing on screens: a theory of two literatures. *World Literature Studies*, 3, 40-56.

VELOCCI, C. (2015). Flesh & Twine. *Bitch Magazine: Feminist Response to Pop Culture*, (68), 38-43.

Zimmermann, H. (2014). New challenges for the archiving of digital writing. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 16(5), 7.

Bibliografía de la antología

@ASmallFiction. (James Mark Miller). (2019, 5 de diciembre). "He was over-explaining himself. Again. Blurting out his whole master plan, even though he knew the hero would use it against him..." [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/ASmallFiction/status/1202470046972334083>

@bcnegracast (Jordi Cervera). (2010, 13 de enero a 6 de febrero). "He visto muchos crímenes pero ninguno como este. Nada justifica la presencia de una gallina en el centro de la ciudad." [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/bcnegracast?lang=en>

@Centquarante. (Jean-Michel Le Blanc). (2016, 10 de diciembre). "Dans le doute, certains s'abstiennent. D'autres osent. Et ceux qui osent s'abstenir ne sont pas les mêmes que ceux qui s'abstiennent d'oser." [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/Centquarante/status/807573320724074496>

@CulturaCiudadMx. (2018, 12 de noviembre). "Muchas gracias por participar en esta Quinta Jornada de Literatura Breve #TweetPorViaje 5.0. Felicitamos a @Sauceverde, @arizmonca y a @ByronBarranco, nos pondremos en contacto por DM. #DíaNacionalDelLibro" [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/CulturaCiudadMx/status/1062120541270822912>

@DeadEndFiction. (2019, 27 de abril). "I used to be afraid to walk through the woods. But then all the trees were cut down and paved over. Now I am scared to walk through the carpark." [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/DeadEndFiction/status/1122199884302553088>

@echovirus12. (2019, 11 de mayo). “We burned the books. The places we scattered their ashes grew trees that told their tales.” [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/echovirus12/status/1127103147959185408>

@echovirus12. (2019, 9 de mayo). “Many came to look in the dirt. Just searching for the seeds to their own stories.” [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/echovirus12/status/1126458778642198528>

@FeriaDelHilo. (2018, 8 de junio). Ganadores de #FeriaDelHilo [Twitter momento]. Recuperado de <https://twitter.com/i/events/1005038434946338816?lang=en>

@modesto_garcia. (2018, 4 de junio). “Hace unos días publiqué el hilo sobre el asesinato, para el concurso #FeriadelHilo, organizado por @TwitterEspaña...” [Tweet]. Recuperado de https://twitter.com/modesto_garcia/status/1003719320306880513

@NagoreSuarez. (2019, 28-31 de octubre). “Llevo un tiempo quedando con un chico de Tinder. Todo iba genial pero hace un par de días que parece que se lo haya tragado la tierra...” [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/NagoreSuarez/status/1188848391448600576>

@nanoism. (Ben White). (2019, 28 de marzo). “You wake up in the hospital, having failed even at this.” [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/nanoism/status/1111327213960511488>

@neilhimsself. (2009, 13 de octubre). “Sam was brushing her hair when the girl in the mirror put down the hairbrush, smiled & said, ‘We don’t love you anymore.’ @BBCAA #bbcawdio.” [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/neilhimsself/status/4837873679?lang=en>

@nelagarnela (Manuel Bartual y Modesto García). (2018, 20-26 de agosto). “A ver, tengo que contar esto porque estoy FLIPANDO. El otro día me encontré este móvil por la calle...” [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/nelagarnela/status/1031480480401686528>

@nelagarnela (Manuel Bartual y Modesto García). (2018, 20-26 de agosto). “Evidentemente, Marta Gutiérrez nunca existió. Utilizaron fotos de una chica fallecida para crear este misterio que me llevara hasta ellos.” [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/nelagarnela/status/1033681092468006912>

@OriolQF. (2018, 2 de septiembre). “¿Os acordáis de la misteriosa esquila del hombre que había “dejado este mundo sin haber aportado nada de interés”?...” [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/OriolQF/status/1036319367401758720>

@pierrepleau. (Jean-Yves Fréchette). (2017, 21 de abril). “N'oublie jamais que ce sont tes souvenirs qui coulent dans tes veines. Alors suce bien doucement tes écorchures pour en déguster la mémoire.” [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/pierrepleau/status/855477125553565696>

@ramirezmascaro. (28 de junio de 2018 a 6 de diciembre de 2019). “ESTA BACTERIA que veis aquí se conoce como "litobacter mycota"...” [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/ramirezmascaro/status/1012400058556436480>

@TerseTales. (Christopher Ryan). (2016, 11 de abril). “Scanning the library shelves, a title catches his eye: his own name. Confused, he flips to a page in the middle...” [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/TerseTales/status/723182331998146561>

@TomBomba9. (2019, 25 de diciembre). “Volviendo, por el camino viejo, el pasto crecido...” [Tweet]. Recuperado de <https://twitter.com/TomBomba9/status/1209852410346311682>

Bartual, M., & García, M. (2019). La Hiloteca. Recuperado en 2019, de <https://lahiloteca.com/>.

Krake, K. (2016, 17 de marzo). Twitter Fiction: What Is It? How to Write It. And Why You'd Ever Want To Try. Recuperado en 2019, de <https://www.katekrake.com/forwriters/twitter-fiction-what-is-it-how-to-write-it/>.

Ohannessian, K. (2009, 3 de diciembre). Neil Gaiman, the BBC, and 124 Twitterers Make Fiction. Fast Company. Recuperado de <https://www.fastcompany.com/1475513/neil-gaiman-bbc-and-124-twitterers-make-fiction>

Ordóñez, L. A. (2013, 2 de agosto). Gatubellísima. Recuperado en 2019, de <https://www.laoficinadeluis.com/gatubellisima/>.

S.N. (2012, 17 de octubre). Se realizó el Primer Festival Internacional de "Twitteratura" de Quebec. ¿Conoce de qué se trata? Recuperado en 2019, de <http://nmnoticias.ca/2012/10/17/se-realizo-el-primer-festival-internacional-de-twitteratura-de-quebec-conoce-de-que-va/>.

S.N. Quinta Jornada de Literatura Breve “Tweet por viaje 5.0,” Quinta Jornada de Literatura Breve “Tweet por viaje 5.0” (2018). Retrieved from <https://cultura.cdmx.gob.mx/eventos/evento/quinta-jornada-de-literatura-breve-tweet-por-viaje-50>

Torres Begines, C. (2014). Novelas en Twitter: el fenómeno de la narrativa en 140 caracteres. *Espéculo Revista de Estudios Literarios*, 54, 208-220.