

Call for Papers: Special Issue of *Letras Hispanas*

Paperless Text: Digital Storytelling in Latin America and Spain (1983-2013)

Special Issue Editors:

Oswaldo Cleger, Georgia Tech
Phillip Penix-Tadsen, University of Delaware

Deadline for Submissions: December 31, 2014

Tentative publication date: Fall 2015

Digital storytelling takes on many forms in Spain and Latin America. Starting from the very advent of electronic media, the regions' hackers, programmers, authors and artists have created a spectrum of multimedia literary and poetic projects that represent a diverse array of approaches and concerns. Currently, as countries on both sides of the Atlantic report triple-digit annual growth in e-book sales, the populations of Latin America and Spain are spending increasing amounts of time consuming and creating content for tablets and other digital devices, from personal computers to smartphones to video game consoles. As digital storytelling gains prominence, it brings with it fundamental new challenges for concepts regarding the nature of narrative discourse, from our notions of what constitutes a *text*, to the contextual meaning of semiotic or literary devices, to models of narrative structure and authorship.

While the hastening spread of new media technology throughout Latin America and Spain is a relatively recent phenomenon, e-reading and digital storytelling are as old as the first personal computers that entered the market in the mid-1970s. Scholars commonly refer to the late 1980s and early 1990s as the dawn of digital storytelling, with the publication of some of the earliest works of hypertext fiction, such as Michael Joyce's *afternoon, a story* (1987) or Colombian-born author Juan B. Gutiérrez's earliest versions of *Extreme Conditions* (1996). However taking into account that interactive fiction had preceded hypertext fiction by at least a decade, with the earliest example, William Crowther's *Colossal Cave Adventure*, appearing in 1976, and *Don Quijote, La Aventura* being released in Spain by Dinamic Software in 1987, it is possible to conclude that digital storytelling has been present for even longer.

Since 2000, the proliferation of social networks, online literary and cultural publications, blogs, and e-books--along with the mobile devices that make all of these things legible--have made digital storytelling even more ubiquitous. Likewise, these new media bring with them new expressive devices that open up a wide range of possibilities for experimenting with stories that not only combine text with sound and moving images, but that also incorporate such technologies as Google Maps, touch screens used for navigation or for triggering animation and effects, or the tablet's GPS, camera and audio capabilities to display an augmented reality layer embedded in the story. These and other contemporary transformations to the practices of reading and writing are expanding what authors can do--and readers can experience--when it comes to digital storytelling.

For this special issue of *Letras Hispanas* we will consider papers addressing Digital Storytelling in the Ibero-American context from a variety of perspectives and methodologies. We are particularly interested in articles that focus either on specific e-genres (such as hypertext fiction,

blog-fiction, location-based narrative, etc.), on the effects of specific media technologies on storytelling, or on specific questions related to the creation, distribution and consumption of digital media in the Latin American and Spanish context.

Topics of interest include, but are not limited to, the following:

- Software, platforms and devices that have transformed the art of storytelling
- Interactive fiction (or Aventuras Conversacionales) during the Golden Age of Spanish Software (1983-1992)
- Hypertext and multimedia narrative and poetry from Latin America and Spain
- Blog-fictions and Blog-novels from Latin America and Spain
- Hybrid textualities: from blog to book (blook) and back again
- Extreme short fiction (or minificción) on Twitter and other social networks
- Serialized online narratives
- Location-based narratives or geolocate narratives
- Augmented reality and storytelling
- Animated and interactive stories for the iPad and other tablet readers
- Children's literature for e-tablets
- The e-book industry in Latin America and Spain
- Cultural representation in new media
- Video games and storytelling
- Procedurality and storytelling
- Interactivity and storytelling
- Challenges and prospects for the future of digital storytelling in Ibero-America

Submission process:

Authors must submit a detailed abstract (300-500 words, English or Spanish) and preliminary bibliography by September 1, 2014 to the special issue editors, Osvaldo Cleger (ocleger3@mail.gatech.edu) and Phillip Penix-Tadsen (ptpt@udel.edu). Please copy both in your email with the subject line "Special Issue of Letras Hispanas." Authors will be selected for inclusion in the special issue based on the strength of these abstracts, but publication is contingent upon review of the completed manuscript.

All completed manuscripts must be submitted by January 15, 2014. Manuscripts will be accepted in English and Spanish. All submissions should be between 5000 and 8000 words in length and must adhere to the *MLA Style Manual*. All submissions will go through the regular double-blind review process of *Letras Hispanas* and follow the standard norms and processes for peer reviewed publications.

For more information about this call for papers, please contact the Special Issue Editors or the Directors of *Letras Hispanas*, Sergio Martínez (sm55@txstate.edu) and Agustín Cuadrado (cuadrado@txstate.edu).

Convocatoria de artículos para número especial de *Letras Hispanas*

Textos sin papel: la Narrativa Digital en Iberoamérica (1983-2013)

Editores del Número Especial:

Oswaldo Cleger, Georgia Tech
Phillip Penix-Tadsen, University of Delaware

Fecha límite para envío de resúmenes: Agosto 1, 2014

Fecha de publicación: Otoño de 2015

La narrativa en formato digital cuenta ya con una nutrida tradición en varios países de Iberoamérica. Desde que los primeros medios digitales de comunicación hicieron su entrada en la escena, a finales de los años setenta, numerosos programadores, *hackers*, escritores y artistas de la región se han dedicado a crear una gran diversidad de proyectos narrativos, en los que se han propuesto diferentes modos de integrar las tradiciones literarias con las tecnologías digitales emergentes en cada época. En la actualidad, el libro electrónico y la narrativa en dicho formato disfrutan de una perspectiva de futuro promisorio en la región, si se tiene en cuenta que países como Brasil están reportando anualmente un crecimiento de tres dígitos en sus ventas de libros electrónicos. A tal ritmo de crecimiento, las poblaciones de España y Latinoamérica se han orientado cada vez más hacia la creación y el consumo de contenido digital accedido desde sus tabletas, computadoras personales, teléfonos inteligentes y consolas de videojuegos. Y en la misma medida en que aumenta la visibilidad de las formas digitales de narración, nuevos retos emergen a la hora de ofrecer una comprensión crítica de tales discursos, desde la necesidad de reexaminar nuestras presunciones sobre lo que constituye un *texto*, hasta el significado que adquieren en tal contexto los recursos semióticos o literarios, o el imperativo de articular una narratología que dé cuenta de las formas emergentes de estructurar una narración o adjudicar su autoría.

Si bien el ritmo acelerado con que los medios digitales de comunicación se están expandiendo por toda Latinoamérica y España es un fenómeno relativamente reciente, la lectura y la narración en formato digital son tan antiguas como los primeros ordenadores personales que ingresaron al mercado español a finales de la década de 1970. Entre los académicos que investigan el tema, es común referirse a la segunda mitad de los ochenta y principios de los noventa como fechas que marcan el despegue de la narrativa en formato digital, con la publicación de algunas de las primeras obras de ficción hipertextual, como *afternoon, a story* (1987) de Michael Joyce, y *Condiciones extremas* (1996) del colombiano Juan B. Gutiérrez. Sin embargo, si tenemos en cuenta que la ficción interactiva había precedido a la ficción hipertextual por una década al menos, con obras como *Colossal Cave Adventure* de William Crowther (1976), decana del género, y su equivalente en español, *Don Quijote, La Aventura*, publicado en España en 1987 por Dinamic Software, es posible concluir que la narración digital cuenta con una presencia aun más antigua.

Desde el año 2000, la proliferación de las redes sociales, las publicaciones literarias y culturales en línea, los blogs y los libros electrónicos - junto con los dispositivos móviles que facilitan el acceso a todo este contenido - han hecho de la lectura y la narración en formato digital un

fenómeno mucho más ubicuo. Asimismo, estos nuevos medios de comunicación han venido acompañados de una serie de recursos expresivos novedosos, los cuales han abierto un amplio abanico de posibilidades para la experimentación en el campo de la narración; desde la posibilidad de combinar el discurso textual con sonido e imágenes en movimiento, a la opción de incorporar tecnologías como Google Maps, pantallas táctiles para la navegación o para activar animaciones y efectos, o la posibilidad de explotar las capacidades de audio, video y GPS de las tabletas digitales para insertar una capa de realidad aumentada en las historias. Estas y otras transformaciones contemporáneas en las prácticas de lectura y escritura han expandido lo que los autores pueden hacer - y los lectores pueden experimentar - cuando se trata de la narración en formato digital.

Para este número especial de *Letras Hispanas* consideraremos ensayos que aborden la narración digital en el contexto iberoamericano desde una variedad de perspectivas y metodologías. Estamos particularmente interesados en artículos que se enfoquen tanto en géneros electrónicos específicos (como la ficción hipertextual, la blogoficción, la narrativa geolocalizada, etc.), como en analizar el efecto que han tenido tales tecnologías en el arte de narrar. Asimismo, se considerarán aquellos trabajos que ofrezcan enfoques puntuales relacionados con el proceso de creación, distribución y consumo de la narrativa digital en el contexto latinoamericano y español.

Entre los temas de interés se encuentran, sin limitarse sólo a ellos, los siguientes:

- Software, programas y dispositivos digitales que han transformado el arte de narrar
- La ficción interactiva o “aventura conversacional” durante la llamada “Época de Oro del Software Español” (1983-1992)
- La ficción hipertextual y la narración de hipermedios
- La blogoficción y la blogonovela en Iberoamérica
- Textualidades híbridas: del blog al libro (o *book*) y viceversa
- La minificción en Twitter y otras redes sociales
- La serialización y la estética del folletín en la narración en línea.
- La narrativa geolocalizada
- La Realidad Aumentada y la narración
- La narración interactiva y animada para el iPad y otras tabletas digitales
- La literatura infantil para tabletas digitales
- La industria del libro electrónico en Latinoamérica y España
- Representaciones culturales en los Nuevos Medios
- La narración interactiva en los videojuegos
- Formulaciones algorítmicas y/o *procedurales* del relato
- Interactividad y Narración
- Desafíos de cara al futuro en el campo de la narración y la lectura en formato digital

Proceso de Entrega y Revisión:

Los autores deben enviar un resumen detallado (300-500 palabras, en inglés o español) y una bibliografía preliminar antes del 2 de agosto de 2014, a los editores del número especial, Osvaldo Cleger (ocleger3@gmail.gatech.edu) y Phillip Penix-Tadsen (ptpt@udel.edu). Por favor, envíen una copia de sus resúmenes a ambos por correo electrónico con el sujeto “Número Especial de Letras Hispanas”. Los trabajos serán elegidos en base a la adecuación temática, originalidad y rigor académico de estos resúmenes, pero la inclusión en el número especial dependerá de una revisión del manuscrito completo.

Todos los manuscritos completos deben ser entregados antes del 16 de enero de 2014. Se aceptarán manuscritos en español o inglés. Todos los artículos deben tener una extensión entre las 5.000 y 8.000 palabras y adherirse al *MLA Style Manual*. Todos los artículos pasarán por el proceso regular de arbitraje ciego de *Letras Hispanas* y se seguirán las normas y procedimientos estándares para publicaciones revisadas por pares.

Para más información sobre esta convocatoria, contacte a los Editores del Número Especial o a los Directores de *Letras Hispanas*, Sergio Martínez (sm55@txstate.edu) y Agustín Cuadrado (cuadrado@txstate.edu).