

01 | **Leer digital, escribir digital**



7 de noviembre de 2023



16:00 h – 20:00 h



lugar de la actividad:

Goethe-Institut Madrid
Salón de Actos
C/ de Zurbarán, 21, 28010 Madrid



La actividad se dirige a **todo tipo de público**, pero especialmente a un público joven, a interesados en arte digital.



a cargo de:
Universidad
de Complutense de Madrid
(UCM)



La actividad tiene como objetivo dar a conocer un ámbito de estudio científico-humanístico dentro de las Humanidades Digitales: el de la **literatura, la lectura y la escritura en la era digital y acercar el patrimonio digital y digitalizado a los ciudadanos.**

Esta iniciativa se corresponde con el enfoque en “tecnologías y cambios disruptivos” como fuente de nuevos proyectos para el bienestar social. Destaca también el legado de científicos y científicas de la historia de España y acerca su figura a la población general, por cuanto tiene en cuenta a los pioneros y pioneras en España en este campo de conocimiento.

En cinco fases se abordará en qué consiste la literatura digital y cómo su estudio contribuye a la reflexión consciente sobre la condición postdigital en la que vivimos, así como a la alfabetización digital crítica. Mediante el estudio de la literatura electrónica se aprende a detectar y desvelar los diseños tecnoestéticos que configuran nuestro mundo digital y que pasan desapercibidos. Ser conscientes de ellos, permite entender cómo impactan sobre nosotros. Además, el arte y la literatura digitales son un ámbito artístico contemporáneo que nos interpela directamente a los habitantes del mundo actual.

Los objetivos específicos de la actividad son: explorar y descubrir la literatura electrónica, dar a conocer los estudios literarios dentro de las humanidades digitales y sus logros, aprender a diseñar y manejar edición electrónica, aprender a analizar literatura con herramientas digitales y aprender a crear literatura electrónica



La actividad está concebida en **cinco estaciones** cada una con una breve introducción de 5 minutos y una actividad de 10 minutos.

01

Breve introducción a la literatura electrónica y a su estudio:
Explorando ejemplos de literaturas electrónicas en español,
alemán, etc. (LEETHI y Observatorio postdigital REC-LIT).

02

Ciberia, Tropos y la Literatura electrónica infantil y juvenil: Explorando repositorios
especializados y en varios idiomas.
Y ahora “lee y escribe tu propia literatura electrónica”

03

Leyendo Plaga de dragones. Calleja interactivo: Las posibilidades de la edición
electrónica.

04

Leyendo los cuentos de los hermanos Grimm: Entre los programas “inteligentes” para
análisis cuantitativo y la lectura crítica cualitativa.

05

Escribiendo literatura electrónica: Crea tu propio bot literario.