

## YHCHI: UN MODERNISMO DIGITAL

Elsa Raquel ARMENTIA COUCE  
Universidade da Coruña  
e.armentia@yahoo.es

**RESUMEN:** En el presente trabajo se analiza la pieza de literatura digital *Dakota*, creada en el año 2002 por el dúo canadiense-coreano YOUNG HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES y basada en los dos primeros *Cantos* de Ezra Pound. Este análisis atiende a los preceptos del método poético de este escritor, que para lograr una buena obra literaria, concretamente poética, recomienda sacar el mayor partido a tres elementos principales: melopoeia, phanopoeia y logopoeia, a los que aquí nos referiremos como la música de las palabras, la imagen proyectada y la danza del intelecto. Transversalmente, este ensayo pone de relieve el papel del usuario en esta obra electrónica, sus elementos autorreferenciales, sus condiciones de producción y las referencias e influencias de otras artes en ella.

*Palabras clave:* literatura digital, YHCHI, Ezra Pound.

**ABSTRACT:** This essay analyses a work of digital literature called *Dakota*, created in 2002 by YOUNG HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES, a canadian-corean dueto. It is based on the first two *Cantos* by Ezra Pound. This analysis is focused on the precepts adviced in this author's poetic method, who, in order to achieve a succesfull work of literature, specially in poetry, recommends to exploit to the utmost degree three main elements: melopoeia, phanopoeia, and logopoeia. Those elements will be referred to here as the music of words, the casted image, and the dance of the intellect. Transversally, this essay highlights the role of the user in this piece of electronic literature, its self-referential elements, its production conditions, and its influences and references to other arts.

*Key words:* digital literature, YHCHI, Ezra Pound.

Las grandes obras  
literarias son simplemente lenguaje  
cargado de significado hasta el  
grado máximo que sea posible  
(Pound 1934: 23).

Puede parecer elemental la afirmación con la que coronó esta presentación, en la que Pound sostiene que la literatura es simplemente lenguaje cargado de significado. Cuando Pound aborda la poesía en concreto, explica que el lenguaje se carga de significado cuando se saca el mayor partido posible a tres componentes que analiza y ejemplifica en varios de sus ensayos,<sup>1</sup> y que enumeraremos a continuación.

Pero antes quisiera anticipar la paradoja que se esconde en el caso que hoy nos ocupa, *Dakota*, una pieza de literatura digital. Jessica Pressman clasifica este trabajo como un “modernismo digital” (Pressman 2008: 302-325), una frase que describe obras electrónicas que enfatizan una conexión con los textos impresos modernistas. Esta pieza es considerada una gran obra de literatura electrónica y, sin embargo, es en su mayor parte ilegible. Veamos de qué forma es “literatura ilegible cargada de significado”.

Para eso, quiero presentar *Dakota* a través de los tres puntos clave que transforman, según Pound, la poesía en una gran obra literaria. De manera transversal, estas tres coordenadas me servirán como base para hablar sobre otros tres aspectos que me gustaría compartir: las condiciones de producción de esta obra, sus influencias y referencias a otras artes y el papel del receptor de la obra.

Son los propios autores quienes afirman que *Dakota* está basada en un *close reading* de los eruditos *Cantos* de Ezra Pound, en concreto de los cantos I y II (Swiss 2002), que a su vez se habían inspirado en la *Odisea* de Homero para explotar la metáfora del viaje épico de un héroe no exento de cierto aprendizaje. El registro desde Pound a YHCHI ha cambiado bastante, como podemos observar ya desde la primera línea de la pieza: el verso inicial de Pound “And then went down to the ship” se ha convertido en VAMOS HACIA EL PUTO COCHE, BAILOTEANDO / “Fucking waltzed out to the car.” Pero, como afirma Jessica Pressman, veremos que las conexiones entre una pieza y otra van más allá del tema y del lenguaje.

Vayamos ahora a los tres componentes<sup>2</sup> para el éxito poético que Pound comenta y ejemplifica en varios de sus escritos. Éstos son:

A) *Melopoieia*: Término griego compuesto por *mélos* (‘canto acompañado de música’) y *poiein* (‘hacer’). De los tres componentes del método poético de Pound, melopeya es el único que figura en el *Diccionario de la Real Academia* como:

1. Por ejemplo en *El ABC de la lectura* (1934) o en «Cómo leer», uno de sus numerosos escritos sobre literatura, publicado por primera vez en 1931 y recopilado en sus *Ensayos literarios*.

2. Los profesores de semiótica Noeth y Santaella estiman que estos tres componentes están en directa correlación con las tres matrices fundamentales del lenguaje y del pensamiento expuestas en la semiótica de Peirce: primariedad, secundariedad, terciariedad (Noeth / Santaella 2008).

- f. Arte de producir melodías.
- f. Entonación rítmica con que puede recitarse algo en verso o en prosa.

Pound se refiere con este término a la búsqueda de la música en las palabras o grupos de palabras para saturarlas de sonido. El trabajo del buen poeta es sacar el máximo partido a la dimensión acústica de las palabras de modo que no sólo rimen bien, sino que, además, la musicalidad del flujo del discurso añade una información de tanto peso como su mensaje.

B) *Fanopoeia*: *Phan* es un derivado del verbo del griego *pháinō*, que se traduce por ‘aparecer’ o ‘mostrarse’. Podemos traducir este concepto por ‘hacer aparecer’. En este caso el objetivo es “proyectar una imagen visual en la imaginación” (Pound 2000: 44) a través de la elección de las palabras más adecuadas. Se trata de exprimir la dimensión visual de la literatura y la miríada de imágenes que ésta puede evocar.

C) *Logopoeia*: Del griego *lógos*, que puede traducirse por ‘concepto’ o ‘discurso’. Este término se refiere a “la danza del intelecto entre las palabras” (Pound 1954: 25) que se crea cuando se emplean las palabras de modo imprevisto. Para el autor, a la hora de crear se debe tener en cuenta todo lo que rodea al lenguaje, como los hábitos de uso, los contextos en los que habitualmente aparece cada término, los elementos sintagmáticos y paradigmáticos que suelen acompañarlo, y también los posibles juegos irónicos.

## 1. LA MÚSICA DE LAS PALABRAS

El trabajo de YOUNG HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES practica exclusivamente una estrategia estética muy particular basada en obras cortas elaboradas en Macromedia Flash, en las que los autores se centran principalmente en un texto animado y música.<sup>3</sup> La animación resulta paradójica ya que imposibilita la lectura de una obra que se basa eminentemente en texto. También la austeridad en el uso del color y la ausencia de efectos visuales forman parte de los elementos idiosincrásicos del corpus de estos autores.

En *Dakota*, una pieza de seis minutos de duración aproximadamente, el texto negro sobre fondo blanco se sucede al ritmo de la música de jazz del tema «Tobi Ilu», de Art Blakey, que complementa el desarrollo de la historia y caracteriza a los personajes. Comienza con un sonido de tambores que acompaña a una cuenta atrás y marca un ritmo lento que se acelerará a medida que la historia avanza. El texto progresa al compás de la música, que va cobrando velocidad para hacer la lectura cada vez más trabajosa hasta el punto de resultar imposible. El lector se queda, pues, con la sola compañía de la música, mientras que, al cierre de la pieza, una secuencia de cacografías se sucede en la pantalla coronando un final dramático acompañado por un redoble de tambores.

3. En las piezas de YHCHI, los temas musicales seleccionados suelen elegirse a conciencia de entre la clásica, el mambo, bossa-nova o jazz.

El tiempo de lectura se reduce en una progresión asfixiante con el resultado de un lector frustrado, capaz de intuir únicamente un significado global muy vago al perderse en el hilo de la historia sólo asequible por flashes efímeros de información que no permiten seguir la evolución temporal de los acontecimientos. Este ritmo abrupto y sincopado de aparición del texto en la pantalla, en perfecto maridaje con el tema de Blakey, pone en acto la idea de Pound de que el ritmo de cada línea poética se corresponde con la emoción deseada (Pound 1954: 9). De esta manera, como afirma Pressman, gran parte de los sentimientos de ira o estrés que inundan a los personajes de las historias de YHCHI se sitúan en paralelo a las aspiraciones malogradas del lector. La desesperación y confusión de personajes y lectores ante el poder y la tecnología se destilan de la mayoría de los trabajos de YHCHI.

*Dakota* es un periplo en forma de cuento de carretera de adolescentes americanos que discurre en paralelo con la improvisación del jazz en directo. En este sentido, la obra corre pareja al flujo de información digital en la red, y se sitúa en paralelo al modo en que leemos cuando navegamos. En esos momentos nos enfrentamos a significantes intermitentes, una información fluida que no permanece en la pantalla, sino que se actualiza constantemente.

La música, muy presente tanto en la vida como en los *Cantos* de Pound,<sup>4</sup> adquiere tal importancia en el método poético del autor que llega a advertir a los poetas: “compórtate como un músico, un buen músico, cuando estés trabajando con esa fase de tu arte que tiene paralelismos exactos en la música” (Pound 1954: 6). El mismo Pound construyó sus *Cantos* con la estructura musical de una fuga (Lazarri 1997: 5) y de hecho llegó a escribir una ópera titulada «Le Testament» entre 1920 y 1921. Pound trabajó para aplicar los conceptos del Vorticism, término acuñado por él, a la música. El Vorticism, movimiento de vanguardia activo sólo de 1912 a 1925, nació como un rechazo al cubismo por su falta de interés por el movimiento. En él, los cuadros se asemejan a fotos aéreas llenas de movimiento, como en el caso de Edward Wadsworth titulado «El Puerto», de 1915, y dirigen la mirada en un remolino al punto central del cuadro.

Por su parte, «Tobi Ilu» fue compuesto por el propio Art Blakey y grabado en 1962. Este tema no sólo es improvisado, como sucede con frecuencia en las piezas de jazz, sino que además fue grabado en vivo, por lo que al final de *Dakota* podemos oír las voces del público que grita. Una relación entre ficción y realidad se establece con la introducción de esta música en directo. Al mismo tiempo, ésta añade una nueva temporalidad, la de la documentación y memoria del tiempo real en los medios. Sorprende que en el mundo digital del *sample* y la apropiación, el dúo YHCHI no se apropie de otros géneros, no los recombine o produzca nuevas versiones, sino que toma una canción reconocida y la reproduce en su versión original. Por otro lado, la sensación de inmersión se consigue también, como afirma Jessica Pressman, con la repetición de la frase *RIGHT- HERE* ('AQUÍ MISMO'), que sitúa al lector en el momento presente de

4. Su primera mujer era mezzo-soprano. También escribió abundantes artículos y reseñas sobre música, y trabajó como crítico musical en Londres.

su lectura en pantalla, y al final de la narración, cuando la línea narrativa se evapora, se alcanza un clímax en el que la figura del lector se hace explícita por primera vez como consumidor de la obra, literalmente comiéndosela.

## 2. LA IMAGEN PROYECTADA

Llama la atención el minimalismo en la forma de las piezas de estos artistas. El texto casi siempre es negro sobre fondo blanco o viceversa, en mayúsculas, y en tipo de fuente Mónaco. Con frecuencia la narración se sucede a demasiada velocidad y el programa que le da soporte, Macromedia Flash, no ofrece la posibilidad de volver atrás para releer. Tanto Jessica Presmann como Noah Wardip-Fruin coinciden al afirmar que la técnica de animación textual de YHCHI es una transposición del principio central de la poética de Pound: la Superposición o Método Ideogramático (Wardip-Fruin 2006: 69), en el que se añaden al verso los principios de yuxtaposición de imágenes y montaje. En las piezas de YHCHI el ratón pierde sus funciones de picar y arrastrar, y el usuario se enfrenta a la pantalla del ordenador, donde las formas visuales textuales se han puesto en movimiento, de la misma manera que se enfrentaría a la pantalla de televisión o cine. No es por casualidad que la mayoría de las obras de YHCHI comiencen con una cuenta atrás en referencia clara a los primeros momentos del cinematógrafo. Pero a esta cuenta atrás sigue el montaje textual desafiando cualquier intento de encasillarla sino en la intersección entre la animación digital, el vídeo experimental, el cine, el arte web, el net art o la poesía digital.

En conjunto, esta pieza evoca las historias de carretera de Jack Kerouac (*On The Road*, 1957), el cine negro o el cine experimental, y explota una caracterización que se deriva de la hollywoodiense (Cornell 2008: 139). El género de la novela de viajes se acerca al concepto de *'periplum'* de Ezra Pound, que toma del latín *periplus*, literalmente 'navegar alrededor'. Fenicios, griegos y romanos llamaban así al mapa o diario de viaje que documentaba distancias, señales y puertos vistos desde el mar en cada navegación, que daba como resultado un insólito punto de vista que podría evocar al de los cuadros vorticistas. Pound eligió este término para describir tanto la técnica como la forma de sus *Cantos*. El periplo, tal como él lo concibe, es la navegación por el espacio y por la historia, pero desde el punto de vista del poeta. Es al mismo tiempo el viaje y la narración de ese viaje, "la sintaxis y la gestalt" (Taylor/Melchor 1993: 184). No resulta difícil concebir *Dakota* en los mismos términos, puesto que también se resiste a mostrar un patrón o estructura que sólo puede ser apreciada globalmente, desde la distancia.

Wardip-Fruin repasa la historia del texto animado y explica que antes de la World Wide Web el lector tenía un acceso bastante limitado a tipografías animadas. Uno de esos escasos ejemplos sucedía en los títulos de las películas, que presentaban una cierta estetización, aunque su animación pocas veces tenía que ver con el significado del texto. La curiosidad de Pound por los avances tecnológicos queda patente en su colaboración con el proyecto «Readies», ideado por Bob Brown en 1930. Brown,

apunta Wardip-Fruin, creía que la escritura necesitaba moverse, como correspondía a los tiempos modernos, y proyectó un aparato para leer textos que nunca llegó a materializarse. Para este proyecto contó con contribuciones de autores como Pound, Marinetti o Gertrude Stein.

*Dakota* ha favorecido un canibalismo en el que el sistema semiótico textual ha sido devorado por el de las artes visuales y sonoras: el texto ha sido privado de su valor lingüístico y ha sido sustituido por la imagen en movimiento y el sonido. Roberto Simanowski, en su texto «Event and Meaning», relaciona este hecho con el cine de Debord de los años 50, cuando el uso social de la imagen abarrotó definitivamente los procesos por los que el sujeto de post-guerra sentía y entendía el mundo. Decía Debord que “el cine se había convertido en la catedral de la modernidad, reduciendo a la humanidad, que anteriormente constaba de individuos autónomos y contemplativos, a un espectador aislado, sentado en la oscuridad inmóvil ante la pantalla brillante” (Simanowski 2010: 141). Por ello declaró la guerra al cine, no renunciando a él, sino apropiándose de él de manera iconoclasta, y liberándolo del dominio del espectáculo. En su película *Hurlements en faveur de Sade* (1952), un film de 82 minutos y de un minimalismo visual similar al de *Dakota*, la pantalla va cambiando del blanco al negro, acompañada de escasos momentos de sonido en los que tres voces recitan anodidamente fragmentos de literatura modernista, de periódicos o de leyes. La intención de YHCHI parece la misma: crear una conciencia crítica a través de un *detournement* que inunda de ironía las perspectivas de futuro en un entorno hostil dominado por la tecnología.

En los años 50 nace también la poesía concreta, que rechazaba el verso tradicional para centrarse en las posibilidades de la palabra y del espacio que le dan soporte; y, posteriormente, en los años 60, ciertas películas fluxus como la de Paul Sharits «Word Movie», de 1966, presentan por su parte ciertas afinidades con la obra de YHCHI. Otros ejemplos tomados del mundo del arte se encuentran en algunas obras de artistas que trabajan con el lenguaje, como Lawrence Weiner o Jenny Holzer.

Con la llegada de las nuevas tecnologías se ha abierto una pléyade de nuevos horizontes para la animación textual a disposición de los usuarios. Diferentes tipos de hardware y software nos traen a nuestro domicilio la posibilidad de experimentar nosotros mismos con las posibilidades de las nuevas herramientas y las del medio. Sin embargo, en todas las piezas de YHCHI, sus autores llaman la atención sobre la ausencia de “efectos especiales digitales”, precisamente porque son tan abundantes en el medio en el que se presentan. Por su estética digital minimalista, *Dakota* presenta una irónica resistencia consciente a las expectativas y características más comunes de la literatura electrónica habitual.

En el caso del Macromedia Flash hay que destacar que este programa no permite la pausa o la vuelta atrás, y la acción de cortar y pegar no está disponible, por lo que la narración y el tiempo corren lineales sin ofrecer al lector la posibilidad de recapacitar o revisar lo leído. Así también, en *Dakota* el usuario se sitúa en una posición de indefensión e impotencia, abandonado a la mera contemplación de una corriente de imágenes que pasan ajenas a su presencia. La velocidad del texto se acelera o ralentiza sin posibilidad de intervención y anula por completo las posibilidades de interacción

—esa categoría tan polémica— en el supuesto paraíso de la interactividad: Internet. Según Pressman, esto contradice la noción de hipertexto puesto que no hay lexias, la interactividad o algún tipo de control por parte del lector está ausente, la narración se desarrolla de manera inexorablemente lineal y se favorece en general una “estética de la dificultad” (Pressman 2008: 302). Esta estética de la dificultad está presente también en la apropiación de una obra perteneciente al canon de la literatura modernista, los *Cantos* de Ezra Pound, que a su vez se habían inspirado en la *Odisea* de Homero. *Dakota* representa una versión irónica de sus serios predecesores, ha sido pensada para existir exclusivamente en el soporte digital de la red, en el medio más popular hoy en día, y en ella es distribuida gratuitamente. Estableciendo un paralelo con la obra del artista conceptual Lawrence Weiner, un escultor de palabras, Cornell afirma que este tipo de artistas mantiene una postura ambigua en este sentido, celebrando por un lado a sus predecesores y rechazándolos por otro lado al mismo tiempo. El hecho de que *Dakota* se base en los *Cantos* de Pound acorta la distancia entre modernidad y postmodernidad, y entre el arte de alta y baja cultura.

### 3. LA DANZA DEL INTELLECTO

Hoy los libros no se destruyen o se queman, sino que censurar es prohibir el acceso a la red.

La austeridad hipertextual de las piezas de este colectivo se utiliza para ironizar sobre el entorno digital, el texto, el mundo y el usuario. Macromedia Flash es un programa que ha alcanzado una enorme popularidad entre los diseñadores de páginas web porque permite mezclar animación, transiciones a pantalla completa, diferentes tipos de tipografías y sonido en MP3. Jack Post nos cuenta que este programa consigue hacer prácticamente todo posible, y se ha convertido en la herramienta favorita de muchos sitios web, tanto de artistas como de grandes compañías, como Sony, Disney, Nike o IBM. Post coincide con la opinión de Lev Manovich sobre la ‘Generación Flash’ (Manovich 2002), en la que sostiene que los “flash-artistas no están ya interesados en la crítica de los medios, que ha preocupado a artistas durante las dos últimas décadas” (Post 2003: 126). Ésta, de hecho, fue la preocupación principal de los primeros net-artistas a mediados de los años 90. Hoy, dice, los artistas que trabajan con Flash se centran en “la crítica del software [...]. El resultado es un nuevo modernismo de visualizaciones de datos y vectores, retículas de píxeles y flechas. Bauhaus al servicio del diseño de la información” (Post 2003: 126). Lo que resulta evidente tras un primer acercamiento a la obra de YHCHI es que su interés principal, así como el de Pound (Pérez Villalón 2007: 133), no es tanto por lo transmitido como por el proceso de transmisión.

YHCHI parece adaptarse a ambas críticas, la del medio y la del software, al mantener sus piezas con una presentación estrictamente dentro de la estética de la austeridad. Contradiendo todas las expectativas en el ciberespacio, el usuario de Flash no tiene ningún control sobre la pieza: detenerla o decelerarla es imposible. Y nada en la interfaz le distrae del texto puesto que es lo único visible en pantalla. La crítica se dirige,

pues, hacia dos objetivos: las propiedades del software, pues mantiene sus posibilidades en el mínimo de espectacularidad; y hacia el medio, precisamente por denunciar el abuso de espectacularidad en él, y, por haber creado sus piezas específicamente para este medio, comentan sobre sus posibilidades formales y conceptuales. La estética de baja intensidad de YHCHI es “una parodia de las estructuras del poder y la tecnología. [Ellos] reducen la noción grandiosa del ciberespacio a una mera extensión de una cultura saturada de medios” (Cornell 2008: 136).

El programa Macromedia Flash ha sido criticado por varios expertos en ergonomía y diseñadores de interfaces. Post, además de las ya mencionadas, enumera algunas otras imposiciones que el programa ejerce sobre el usuario: el *bookmark*, la barra de direcciones o la impresión de página no son funcionales. El buscador de palabras no está activo, y los *links* a las páginas que ya se han visitado no cambian de color, por lo que se tiende a volver a pulsar en ellas. En suma, Post sugiere que éstas son precisamente las razones por las que las grandes compañías utilizan tanto este programa: les proporciona control sobre el usuario, “creando entornos inmersivos, encapsulando al usuario y manteniéndolo en la página al tiempo que les da la sensación de una experiencia real” (Post 2003: 127). La posibilidad de capturar a los usuarios en el sitio web de YHCHI no depende de efectos espectaculares o hipnotizadores. Sólo se les ofrece un texto en blanco y negro que se mueve al ritmo de la música. Lo único que el usuario puede hacer para detener la narración es cerrar la ventana y volver a empezar.

Por último, me gustaría mencionar una nota de Lauren Cornell, en la que apunta que al final de los años 90 y principios de los 2000, YHCHI mantenía una estrategia formal activista con su uso de animaciones que podían transmitirse por redes con muy poco ancho de banda. Esto viene a colación por la procedencia de uno de los componentes de YHCHI nacido en Corea del Sur. Muchas de sus obras muestran una temática política crítica con su vecina Corea del Norte, y podían ser así más fácilmente distribuidas por la red permitiendo el acceso desde conexiones muy lentas y desde la mayor parte de ubicaciones internacionales. Hoy, estas piezas son testimonios y contrapuntos que Cornell llama “antídotos” (Cornell 2008: 140) contra el exceso visual actual de la red. También Pressman afirma que la historia que cuenta *Dakota* es “un símbolo o analogía de los poetas en su viaje hacia los aspectos más oscuros de la civilización o hacia los lugares enterrados más profundamente en la mente” (Cornell 2008: 319), justo en el mismo sentido en que la *Odisea* lo es para Pound.

Para finalizar, queda en sus manos, en sus ojos y en sus oídos el convenir si estamos o no ante una gran obra literaria, al menos, en el sentido poundiano del término.

#### BIBLIOGRAFÍA

- BLAIS, J. / J. IPPOLITO, *At the Edge of Art*. London: Thames & Hudson 2006.  
 CORNELL, L., «Young Hae Chang Heavy Industries: Flash-Food», *Art & Asiapacific* 58 (2008), 136-141.  
 LAZARRI, M. (ED.), *Cantos, Epics for Students*. Detroit: Gale 1997.



- MANOVICH, L., «Generation Flash», 2002. [<http://www.fdcw.unimaas.nl/is/generation-flash.htm>], fecha del último acceso: 10-05-09.]
- NOETH, W. / L. SANTAELLA, «Literature and the other Arts: the Point of View of Semiotics», en: L. Block de Behar *et alii* (eds.): «Comparative Literature: Sharing Knowledges for Preserving Cultural Diversity», *Enciclopedia of Life Support Systems*. Oxford: Eolss Publishers 2008, 173-190. [<http://www.eols.net>], fecha del último acceso: 01-09-2010.]
- PÉREZ VILLALÓN, F., «Vicente Huidobro-Ezra Pound: Traducir lo moderno», *Taller de letras* 40 (2007), 121-139. [[http://www.uc.cl/letras/html/6\\_publicaciones/pdf\\_revistas/taller/tl40\\_7.pdf](http://www.uc.cl/letras/html/6_publicaciones/pdf_revistas/taller/tl40_7.pdf)], fecha del último acceso: 01-09-2010.]
- POST, J., «Requiem for a reader» en: J. Van Looy / J. Baetens (eds.): *Close Reading New Media: Analyzing Electronic Literature*. Lovaina: Leuven University Press 2003, 123-140.
- POUND, E., «How to read», en: E. Pound: *Literary Essays*. Nueva York: New Directions 1954.
- , *El ABC de la lectura*. Fuentetaja: Madrid 2000.
- PRESSMAN, J., «The Strategy of Digital Modernism: Young Hae Chang Heavy Industries's *Dakota*», *MSF Modern Fiction Studies* 54, 2 (2008), 302-325.
- RAGUS, D., «*Flash is Evil*», 2000. [[http://www.dack.com/web/flash\\_evil.html](http://www.dack.com/web/flash_evil.html)], fecha del último acceso: 01-09-10.]
- SIMANOWSKI, R., «Event and Meaning. Reading Interactive Installations in the Light of Art History», en: J. Schaffer / P. Gendolla (eds.): *Beyond the Screen*. Nueva Jersey: Transaction Publishers 2010, 137-153.
- SCHÄFER, J. / P. GENDOLLA (EDS.), *Beyond the screen. Transformations of literary structures, interfaces and genres*. Nueva Jersey: Transcript 2010.
- SWISS, T., «Distance, Homelessness, Anonymity, and Insignificance: An Interview with Young Hae Chang Heavy Industries», 2002. [<http://uvpress.blogs.uv.es/2009/12/>], fecha del último acceso: 01-09-2010.]
- TAYLOR, R. / C. MELCHOR (EDS.), *Ezra Pound in Europe*. Atlanta: Rodopi 1993.
- VAN LOOY, J. / J. BAETENS (EDS.), *Close Reading New Media: Analyzing Electronic Literature*. Lovaina: Leuven University Press 2003.
- WARDRIIP-FRUIIN, N., *Expressive Processing: On Process-Intensive Literature and Digital Media*. Rhode Island: Brown University 2006.
- YHCHI (Young Hae Chang Heavy Industries), *Dakota*. [<http://www.yhchang.com/DAKOTA.html>], fecha del último acceso: 01-09-2010.]

