



CONSEJO SUPERIOR DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS



**DETLI**

Diccionario Español de Términos Literarios Internacionales  
Dirigido por Miguel Ángel Garrido Gallardo  
ISBN 978-950-585-116-4



UNION  
ACADEMIQUE  
INTERNATIONALE

## Diccionario Español de Términos Literarios Internacionales



CONSEJO SUPERIOR DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS

Madrid, 2015

**ciberliteratura.** Del prefijo *cíber-* y *literatura*. El prefijo está tomado del griego *kyber*, timón, control y referido a procesos digitales o electrónicos. (ing. cyber, fr. cyber, it. cyber, al. Cyber, port. cyber).

*Conjunto de las obras cuya función se sitúa históricamente como continuación de la serie literaria, pero cuya virtualidad radica en su condición digital (normalmente, perteneciente a la red de Internet).*

(Nótese que se habla de naturaleza [“virtualidad”] y no de soporte. Una obra literaria no deja de ser tal porque se ofrezca en un *e-book* o se lea en un ordenador).

## 1. LITERATURA

Desde finales del siglo XX se viene estudiando la función y significación que cabe atribuir a la literatura y a los estudios literarios en la cultura del siglo XXI, caracterizada por la comunicación audiovisual, los medios de comunicación de masas y la cibernética (Reiss, 1992; Chico Rico, 2007). Esta voz aborda el término “literatura”, que se aloja también en su lugar específico, solamente para delimitar el fenómeno *cíber* (“ciberliteratura”) ya insoslayable.

Al decir *literatura*, se debe recordar enseguida que *literatura*, con el perfil que hoy damos por supuesto, en sus variadas acepciones (Escarpit, 1962), es un término que solo tiene una vigencia de dos siglos, el siglo XIX y el XX, pero que todavía no existía como tal en el siglo XVIII y que se está viendo hostigada en sus fronteras en estos comienzos del siglo XXI.

En el siglo XVIII se hablaba de “poesía” con el término aristotélico que significa creación o recreación: “a la recreación hecha con palabras le

ocurría, según Aristóteles, que no tenía en su tiempo un nombre particular”<sup>1</sup> y, así, sin nombre particular fue sobreviviendo siglo a siglo el hecho y la disciplina que lo estudiaba (*Poética*: "Sobre la creación").

*Litteratura*, derivada de *litterae* (letras, cartas, escritos en general) aparece ya una vez con un sentido compatible con el de los dos últimos siglos en la *Institutio oratoriae* (II, 4) de Quintiliano (siglo I), pero es por pura casualidad: en determinado contexto, está claro que podemos nombrar una obra de creación como “escrito”.

Se da por aceptado, sin embargo, que la primera persona que emplea, de modo más o menos titubeante, *litteratura* en el sentido moderno (o sea en conexión con el antiguo sentido de *poesía*) es Mme. Stäel en torno a 1800<sup>2</sup>. La difusión de la Galaxia Guttenberg (McLuhan, 1964), que había propiciado la proliferación del libro y el surgimiento del periodismo, propicia también que nos fijemos en el carácter de escrito que tiene el soporte de toda creación hecha con palabras y que la denominemos así por metonimia. Queda atrás la *Historia de la Literatura* del P. Andrés (1784-1806) en la que *litteratura* significaba “escrito” e *historia de la literatura* algo

---

<sup>1</sup> Ἡ δὲ ἐποποιία μόνον τοῖς λόγοις (...) ἀνόνημος τυγχάνει οὔσα μέχρι τοῦ νῦν 1447<sup>b</sup>.

<sup>2</sup> Es necesario subrayar la importancia de la *litteratura* considerada en su acepción más extendida, o sea, la que engloba los escritos filosóficos y *las obras de imaginación*, todo lo que concierne, en fin, al ejercicio del pensamiento en los escritos, *excepción hecha de las ciencias físicas* [ I le nécessaire de retracer l'importance de la littérature considérée dans son acception la plus étendue, c'est à dire renfermant en elle les écrits philosophiques et les ouvrages d'imgination, tout ce qui concerne en fin l'exercice de la pensée dans les écrits, les sciences physiques exceptées. (p.1).

así como “bibliografía”.

Ocurre también otro cambio. Como la creación se había ofrecido desde el principio con frecuencia en moldes rítmicos, que eran señal y justificación de una intención creadora, pero tal exigencia había dejado de ser universal, queda entonces restringido el uso de “poesía” para el molde y no para el contenido: encontramos que la literatura se puede presentar en *poesía* y *prosa*. Así la hemos conocido los que abrimos los ojos en el siglo XX (Fumaroli, 1980; Schaeffer, 1983).

Nadie pensará, no obstante, que el hecho humano que está detrás de la literatura es igualmente temporal y perecedero. No. Lo temporal y perecedero es la forma de verlo cristalizado en el lenguaje, pero que haya personas a las que les gusta contar historias o transmitir sentimientos y que haya otras a las que nos gusta que nos cuenten historias o nos transmitan sentimientos es algo que pertenece a lo eterno del ser humano y salta de cultura en cultura: por eso, por ejemplo, podemos emplear sin inmutarnos el oxímoron “literatura oral”.

A lo largo del siglo XX, el desarrollo de los medios audiovisuales ha planteado un radical interrogante a la literatura, que se ha visto incrementado de manera notable a finales de siglo XX y principios del siglo XXI por la revolucionaria incidencia de las nuevas tecnologías.

En septiembre de 2003 dictaba el que suscribe un curso en la Universidad de Puerto Rico y vinieron a invitarme a pronunciar una conferencia en un ateneo. “Se trata de un público no especializado, me dijeron. Conviene que aborde un tema general” “¿Puedo hablar de cómo se comenta una novela?” inquirí yo. “Ah, quiere hablar de televisión. Está bien”. Para mis interlocutores, el término “novela” sin más explicaciones significaba telenovela y sería, al contrario, la referencia al soporte libro la

que estaría necesitada de explicitación.

El cine y la televisión, en efecto, han sustituido muchas veces con ventaja la acción de leer un libro en que se nos cuenta una historia. Los niños de hoy consumen dibujos animados y películas desde su más tierna infancia. Para ellos, la antigua literatura oral de los cuentos narrados por su abuela dista mucho de ser lo único connatural.

¿Nos tendremos que disponer a aceptar la desaparición del libro, de la literatura? Algunos agoreros así lo dicen, pero me parece que no son esas las perspectivas que se presentan (Kernan, 1990; Nunberg comp., 1996). Cuando se empezó a difundir el vídeo doméstico, también hubo quien anunció la desaparición del cine, lo que evidentemente no ha llegado a ocurrir. Es cierto que el número de espectadores ha decrecido de modo notable, pero también lo es que se ha recategorizado el hecho de salir a ver una película. Una cosa es tumbarse en el sofá al final de la jornada y contemplar en duermevela la película que ponen en el televisor y otra es salir a la calle a cumplir una actividad, normalmente integrada en un plan más amplio, en la que nuestra actitud de espectador será más voluntaria y más activa. La incidencia de la tecnología ha diversificado las opciones, pero la del “cine” de antes sigue ahí, minoritaria, pero con más entidad.

Supondría también una refutación a la hipótesis de la desaparición de la literatura su superproducción editorial, sobrevenida al calor del abaratamiento de costes que han propiciado las nuevas tecnologías, a no ser porque también son miles y miles los libros que se publican y no se leen, quedándose relegada su función a la vanidad del autor que paga (Autores auto-financiados, los AAF de Umberto Eco en *El Péndulo de Foucault*) y a la finalidad del político cuyo apoyo a la cultura es del tipo “superfragilístico espialidoso” (no quiere decir nada, pero es prestigioso). Sin duda, el dato de

producción es compatible con una “corriente profunda” que corre en dirección contraria.

## 2. CÍBER

Más allá de esta competencia, la literatura ha visto surgir con ímpetu otro fenómeno textual ciertamente distinto, la textualidad electrónica, el fenómeno “ciber” (Schnell ed., 2009). Como se sabe, hacia mediados del siglo XX, Norbert Wiener estableció en su libro *La Cibernética. El control y la comunicación en el animal y la máquina* (1948), una serie de conceptos fundamentales que afectan tanto a los sistemas orgánicos como a los inorgánicos, es decir a cualquier sistema que contenga un bucle de retroalimentación de la información. En consecuencia, no se refiere exclusivamente al modo de textualidad electrónica, aunque nosotros adoptemos esta restricción, ya que estamos operando con otra, la de considerar “literatura” (texto literario) en los estrechos márgenes de la referida Galaxia Guttenberg y su consecuencia más contundente, que es el libro.

Pero lo que nos interesa resaltar ahora es que, salvo que consideremos la electrónica como un mecanismo inocuo, que se reduce a lo que hace quien, mientras viaja, lee un libro en su agenda electrónica en la que ha vertido el original escaneado, el lector electrónico propiamente hablando, el lector del cibertexto, no es un lector como el lector literario, ni siquiera es un lector. Como dice Aarseth (1997: 1):

El cibertexto coloca a su lector potencial en una posición de riesgo: el riesgo del rechazo. La energía y el esfuerzo exigido al lector por el cibertexto llevan la interpretación hasta el grado de la



intervención. Intentar conocer un cibertexto es una inversión de improvisación personal que puede dar como resultado la intimidad o el fracaso. Las tensiones existentes en un cibertexto, aunque no son incompatibles con las del deseo narrativo, son también algo más que éstas: una lucha no solo por la idea interpretativa, sino también por el control narrativo: “quiero que este texto cuente *mi* historia; la historia que *no podría darse sin mí*”. En algunos casos eso es literalmente cierto; pero, en otros casos, quizás la mayoría, la sensación de resultado individual es ilusoria, pero aun así el aspecto de coerción y manipulación es real.

Esto nos lleva al fenómeno que llama Aarseth *literatura ergódica* (de ἔργον y ὁδός = “trabajo” y “camino”). La cibernética invita al lector a un trabajo de cooperación y creación que no es necesario (o, al menos, no es igualmente necesario y en el mismo sentido) en las operaciones de lectura literaria. El lector del cibertexto está llamado a ser un jugador, a descubrir caminos inexplorados mediante las estructuras topológicas de la maquinaria textual.

Nos encontramos en el mundo del llamado *hipertexto*. Hace ya tiempo que Nelson (1987:12.) acuñó este término. El hipertexto es una colección de escritos que un lector puede transitar en el ordenador sin una dirección predeterminada. Cada segmento contiene enlaces que remiten a otros segmentos y éstos, a su vez, a otros, de manera indefinida. En el trayecto, podemos hacer paradas y basta con pinchar en distintos lugares para que aparezca ante nuestros ojos una página concreta. Este tipo de lectura facilita la búsqueda de forma instantánea, pues podemos encontrar en un momento lo que antes nos costaba todo un lapso más o menos largo afanados en

trabajosa búsqueda. Se trata en primer lugar de un fabuloso ahorro de tiempo.

Ahora bien, lo que tenemos delante es algo radicalmente diferente de la página impresa que caracteriza al libro y, por consiguiente, la noción de *literatura*. A lo largo de la linealidad del texto literario aparecen en forma de alusiones (o de notas, en el texto convencional) infinidad de discursos ajenos y entrevistados, pero su presencia es de orden metafórico, absolutamente distinta de la que se obtiene pinchando en el enlace correspondiente del cibertexto. La noción de “cierre” textual que resulta tan característica en literatura (Lázaro Carreter, 1976:32) se torna literalmente imposible, ya que el texto escrito se vuelve el *texto escribible* (Barthes, 1970:558), o sea, “ese espacio social que no deja ningún lenguaje a salvo, ni a ningún sujeto de enunciación en condición de juez, maestro, analista, confesor, intérprete” (1971:1217).

El nuevo modo de lectura confluye con la postura filosófica postmoderna. El recorrido informativo no estará ya marcado por las previsiones de un autor, no gozará de ninguna garantía y se convertirá en el libre acceso a los bancos de datos de que hablaba J. F. Lyotard (1979), una inmensa biblioteca que es un tablón de anuncios en que los usuarios pueden establecer conexiones libremente.

Stuart Moulthrop (2003: 29-30) propone tres principios que podrían incorporarse al diseño de los hipertextos del futuro:

1. *El hipertexto no es un objeto, sino un sistema.* Es ésta una simple reedición de la distinción de Barthes entre la obra y el texto. Los diseñadores de la próxima generación de hipertextos no deberían producir libros de textos para cursos básicos. El hipertexto no es un



artefacto que pueda definirse como un volumen impreso: es más bien una colección dinámica y expandible de escritura cuyos contenidos cambian de un día para otro. No se parece en absoluto a un libro y solo parcialmente puede compararse a una biblioteca: es más bien como una universidad, en el sentido de que conjuga el legado más antiguo con las contribuciones más recientes. Y como ningún sistema necesita realmente partes permanentes, es mejor que no dependa en exceso de una estructura básica de textos canónicos o definitivos.

2. *El hipertexto es un medio.* Todos los proyectos hipertextuales alojan la escritura y la lectura. La función de un sistema hipertextual no es simplemente la de difundir información, sino también la de crear condiciones mejores para el intercambio, desarrollo y valoración de las ideas. Los usuarios del hipertexto académico habrían de ser capaces de explorar los vínculos entre áreas diversas del discurso, pero también de crear vínculos propios entre sus textos y los textos del sistema. Como es un medio público de comunicación, el sistema hipertextual debe estar administrado por un cuerpo representativo: idealmente, por una comisión en la que participen todos los tipos de usuarios (estudiantes, profesores, etc.).

3. *El hipertexto tiene que ser variado.* Los primeros dos principios suscitaban un problema crucial: ¿cómo puede una institución académica apoyar la libre expresión y, a la vez, mantener estructuras significativas de conocimiento? Si todos pueden cambiar el sistema, y si tanto los profesores como los estudiantes tienen privilegios autoriales, ¿cómo se mantendrán los privilegios imprescindibles? La solución es simple: el sistema hipertextual no necesita ser una matriz uniforme, sino una red heterogénea de espacios

textuales. Las mejores propuestas hipertextuales proporcionarán áreas discursivas separadas, que se regirán por convenciones distintas. Un área puede ser una aplicación de la biblioteca y sólo permitirá acceso para la lectura, y mantendrá archivos permanentes. Otras áreas podrían permitir el vínculo y el privilegio de escritura, pero solo para algún tipo de usuario determinado (por ejemplo, estudiantes matriculados en algún tipo de curso), mientras que otras no permitirán la contribución. Pero la división del hipertexto en áreas no debe conducir a su balcanización. Aunque pueda valorarse de forma distinta la relevancia del discurso de cada área, ninguna de ellas debería estar sometida a intervención editorial o censura y todas deberían estar abiertas, al menos para la lectura, a todos los miembros de la comunidad.

La página que acabo de transcribir se refiere de modo particular a la tarea educativa y a la institución académica, pero, sean cuales sean las ventajas del hipertexto así concebido, independientemente de la revolución social que pueda entrañar en el diseño del control de la información, lo que está claro es que crea un mundo en que el discurso no está dividido en *obras* y, por consiguiente, es ajeno al universo de la literatura que se constituye precisamente con el conjunto de obras que tienen (o a las que se les reconoce) una cierta función o virtualidad. Los géneros literarios tradicionales dejan de ser *literarios* cuando se enfrentan con el nuevo medio, aunque quepa mantener una cierta continuidad de origen, incluso (o sobre todo) en el nombre, como veremos a continuación.

## 2.1. Ciberpoesía

El primer apartado que consideraremos, siguiendo a Joan-Elias Adell (2004), es el de la llamada *poesía digital*, también conocida como *poesía*

*electrónica, poesía informática, e-poesía o ciberspoesía*, o sea, la continuidad cibernética del término “poesía” (tomado en el sentido de denominación de género dentro del espacio literario y no como cuasi sinónimo de “literatura”).

Se trata de aquellos poemas realizados mediante un programa de ordenador y que necesitan también del ordenador para ser leídos. La primera impresión que se obtiene es la de encontrarnos ante nuevas técnicas que facilitan poéticas de vanguardias como las que estuvieron de moda en la década de 1950 y que se vinculaban a los experimentalismos de principios del siglo XX (futurismo, dadaísmo, surrealismo).

La poesía electrónica tiene ya una larga tradición que arranca de los experimentos de Théo Lutz en Alemania y Brion Gyon en los Estados Unidos, que consiguieron en 1959, con independencia el uno del otro, programar un “calculador” capaz de generar los primeros versos libres electrónicos, lo cual engarza con el interés de Raymond Quenau y otros del OULIPO (“Ouvroir de Littérature Potentielle”)<sup>3</sup> por crear una producción combinatoria y aleatoria mediante el uso de los ordenadores.

Esta poesía, verdaderamente automática, capaz de producir textos diferentes hasta el infinito, se desvincula radicalmente del origen que el poema tiene en su autor, el poeta, así como del puesto que al lector u oyente cabía otorgarle en el proceso de la comunicación poética. No se trata aquí de calibrar la calidad de los resultados, que ha llevado a algunos a calificar de subliteraria toda la producción electrónica, sino en la transferencia de la instancia creativa que pasa aquí al trabajo de construcción de la máquina y a

---

<sup>3</sup> El OULIPO conoce en 1981 una derivación informática, ALAMO (Association pour la Littérature Assistée par la Mathématique et par l’Ordinateur).

la combinatoria posible de las unidades textuales, en la determinación del programa, que es más importante que el texto que pueda resultar. Ciertamente, los vanguardistas ponían la potencialidad del lenguaje por encima del sujeto-autor. Así lo ilustra Adell con una cita de Italo Calvino:

Alguien podrá objetar que cuando más tiende la obra a la multiplicación de los posibles, más se aleja del *unicum* que es el *self* de quien escribe, la sinceridad interior, del descubrimiento de la propia verdad. Al contrario, respondo, ¿qué somos, qué es cada uno de nosotros sino una combinatoria de experiencias, de informaciones, de lecturas, de imaginaciones? Cada vida es una enciclopedia, una biblioteca, un muestrario de estilos donde todo se puede mezclar continuamente y reordenar de todas las formas posibles (1988:285).

Para los campeones de la muerte del sujeto, principio y fin de la postmodernidad, la poesía electrónica, la ciberpoesía, es una confirmación del horizonte que habían ya abrazado mucho antes.

No diremos, pues, que la posibilidad que constituye la poesía electrónica no estuviera entrevista, pero sí que no es literatura en el sentido radical. La lectura de un poema generado automáticamente o de un texto de poesía animada visual dinámica es algo totalmente distinto de la experiencia del poema en el formato impreso. Leer es una actividad que rastrea indefectiblemente el sentido (incluso simplemente presunto) otorgado por un autor; en cambio, el sentido *radicalmente* ambiguo de los textos electrónicos supone una experiencia nueva. Desde luego, la poesía electrónica no es simplemente la poesía que se lee en pantalla, sino la que responde a una poética de la programación, de los códigos, de los algoritmos y de los cálculos. La ciberpoesía no es, insisto, la sustitución de la página impresa por la pantalla, sino la voluntad de entregarse a la transformación que ofrece el ciberespacio. Esta transformación ocurre de un modo especial en lo que se

empezó a llamar en los años 80 “poesía animada” donde lo visto y leído en la pantalla cobra vida y se apropia del espacio exterior. Se trata de un “salto” que aparece traspasando el límite de la poesía literaria que quisiera entregar el objeto único, aunque no puede porque lo que entrega es un mensaje vinculado a un código, el cual, si es verdaderamente código, no puede ser único y si es verdaderamente único, no puede ser compartido, no puede ser código.

La naturaleza intersemiótica de la poesía electrónica (lengua natural, artes plásticas, música, cine) pone claramente de relieve que el salto se ha experimentado, aunque en una dirección ya establecida: como venimos diciendo, la dirección marcada por la poesía de vanguardia o experimental. Según recuerda Fernando Cabo (2001: 87), Gadamer advertía de que una de las características de la poesía contemporánea era la de producir palabras aisladas, desagregadas de sus conexiones lógicas, de modo que su propio aislamiento potencia su dimensión virtual. Adviene una nueva dimensión temporal y topográfica, que no tiene nada que ver con el tratamiento del tiempo y el espacio en la narración literaria, por ejemplo, sino con el hecho de que no se cuenta con un texto presente de principio a fin como ocurre con el libro o con la película de cine. El texto se gesta en nuestra presencia y es preciso contar, como dice Joan-Elies Adell (2004:295) con “la dimensión temporal, la dimensión espacial o topográfica (las coordenadas que transitan por una superficie) y la dimensión del movimiento, cinética”.

El trabajo de Joan-Elies Adell que venimos parafraseando hace finalmente referencia a la experiencia de los “poemas de lectura única”, o sea, poemas que serán confeccionados una sola vez y que, después de leídos, se borrarán sin posibilidad de ser rastreados. *Passage* de Philippe Bootz se organiza, según explica el autor, en tres fases: la primera, de textos

*multimedia* que introducen el componente narrativo del texto; la segunda, interactiva, en la que el lector puede escoger entre la lectura siguiente y la lectura del prólogo y está formada por un hipertexto en que cada nodo puede ser activado una sola vez; la tercera, es un generador automático de texto animado que solamente genera un único texto: la respuesta al estado de petición resultante de la interactividad de la fase precedente. El texto animado final contiene una historia para quien la ha “escrito”, pero excluye cualquier otro lector posible.

## 2.2. Narración hipertextual

Jürgen Fauth (2003) compara la narración hipertextual que ha posibilitado la cibernética con la narrativa literaria (“plana”) y obtiene una serie de conclusiones del mayor interés para nuestro propósito de delimitación. Conceptúa el nuevo producto de calidad inferior por cuanto propende a la dimensión lúdica superficial, ya que los autores se ven tentados de usar y abusar de los nuevos efectismos posibles, aunque ciertamente, esto puede ser defecto de principiantes y quedar superado con el afianzamiento de la práctica.

Pero a lo que vamos es a precisar la naturaleza específica de la hipernarración (frente a la narración literaria) y eso, incluso si se trata de la modalidad *explorativa* u obra de solo el autor, y no de la *constructiva*, aquella en la que el lector está invitado a añadir o suprimir partes de la historia.

No hay duda de que la diferencia existe, pero hay que precisarla. Me parece que la dicha diferencia es menor de lo que tienden a subrayar los que se dan cuenta de que estamos ante un nuevo paradigma y mayor de lo que advierten quienes creen encontrarse ante un simple avatar más de ese hecho constante del que venimos hablando que “está detrás” del fenómeno literario.



A estas alturas, todos estamos convencidos de la importancia del lector en la comunicación literaria. El lector se recrea en unos pasajes de su lectura y se apresura en otros, lee no solamente lo que el autor “puso”, sino lo que su propia cabeza lectora, con su enciclopedia y presuposiciones, le dicta. Toda lectura es individual y crea un espacio tridimensional en que los signos se hace ecos unos de otros, se relacionan en el cotexto y en el contexto, cuentan con el pasado y se proyectan al futuro. Por eso, nos sigue diciendo Fauth, aunque la lectura implícita del hipertexto sea “multilineal”, “anti-jerárquica”, “centrífuga”, “sin principio ni fin evidente” sin “arriba” ni “abajo”, los textos lineales finalmente resultantes no son tan diferentes de los textos “planos”, la diferencia no es tanta como cupiera pensarse a primera vista.

Sin embargo, la estructura hipertextual presenta rasgos propios, el más significativo de los cuales es el *enlace*: palabra, frase o icono que envía a un *nodo* o fragmento del texto y que, a su vez, ofrece más enlaces al incesante movimiento del ratón que el lector puede llevar a cabo. Dice Fauth que la cadena significativa a que da lugar es muy parecida a aquella, característica de la nueva cultura, a la que tanto temía Baudrillard (1981:10) por su carácter mareante y sin sentido.

El enlace hipertextual empezó ofreciendo al lector la posibilidad de elegir entre dos nodos, el lector realizará recorridos diferentes según los nodos que elija y se convertirá, a veces, en un agente perplejo que no sabe cuál sería la mejor elección. Eligiendo, el lector electrónico no solamente llega al último extremo de la posibilidad de cooperación que abrió *Rayuela* y otros exponentes de la novela más o menos experimental, sino que produce un salto cualitativo. El lector interactivo puede obedecer o discrepar, ampliar o reducir el texto, reorganizarlo, revisarlo, añadirle comentarios. Las

fronteras entre autor y lector y entre lector y crítico tienden a desaparecer en estos especímenes. La nueva realidad se parece más a la poesía oral del aedo o rapsoda, que sufría las reacciones de su público; incluso se parece más al teatro, que tiene como esencia esa influencia inmediata de la reacción del receptor, a diferencia de la literatura cuyo carácter escritural la mantiene indefectiblemente inalterada (abierta a las diferentes lecturas, pero inalterada).

Ahora bien, el problema se traslada del autor al lector. ¿Cómo saber si se acierta al elegir? ¿En virtud de qué se puede estar seguro de que el comentario no desvirtúa el texto inicial? El lector literario acertará o no en su lectura, pero puede despreocuparse porque ella no influye en nada ni en nadie a continuación. El lector cibernético está obligado a la cooperación.

Hay que tener en cuenta, sin embargo, que la cooperación que se da en la narración cibernética no es la que existe entre dos artistas que colaboran, sino entre el diseñador de un juego y el jugador. Fauth nos lo recuerda de la mano de Bolter (1991:130):

Por eso, la literatura electrónica, como la programación informática, seguirá siendo un juego. En los videojuegos de naves espaciales y de robots implacables, el jugador compite contra el programador, quien ha determinado las metas y ha colocado los obstáculos en el camino del jugador. Independientemente de lo competitivo que sea, la experiencia de leer en el medio electrónico sigue siendo un juego, más que un combate, en el sentido de que no tiene conclusión definitiva. El lector puede ganar un día y perder el siguiente. La no permanencia de la literatura electrónica puede interpretarse de las dos maneras: que no hay victoria duradera, pero que tampoco lo es la derrota. La página impresa, por el contrario, incluso en la comedia, en las novelas de amor y en la sátira, se caracteriza por su solemnidad, la cual se sigue de su carácter inmutable.

La propensión al carácter lúdico es consustancial con el hipertexto, pero lo que de verdad lo caracteriza es su referencia al *enlace*, su obligatoria metaestructura, algo que es ajeno al texto literario o texto “plano”, siguiendo la nueva terminología al uso. Así, la narración literaria es necesariamente distinta de la hipertextual. Adoptar y adaptar el modelo hipertextual en el literario solo acarrearía problemas y ninguna ventaja. La narración literaria debe ser vigorosa y continua al contrario que la narración hipertextual en la que el autor renuncia al orden y selección del texto. Además, por mucho que el autor literario quisiera configurar su narración a imitación del modelo hipertextual, no parece que pudiera conseguirlo. Tampoco ganaría nada un relato hipertextual que pretendiera diferenciarse lo menos posible del literario: en el extremo, consistiría tan solo en un texto literario para leer en pantalla, perdiendo entonces, por definición, su condición.

En consecuencia, como la imaginación es cosa de la narración literaria al igual que de la hipertextual, Fauth no le ve a esta segunda otra ventaja que las oportunidades que ofrece para la interacción lúdica. Y pone el ejemplo del cine en 3D que fabricaba películas en las que, a la menor ocasión, se arrojaban objetos contra el espectador para que éste viviese el efecto de tres dimensiones que había acudido a experimentar, sin embargo,

una vez que el director de la película ha entendido que la gran cantidad de objetos esgrimidos contra la cámara y contra los futuros espectadores no mejorará las cualidades narrativas de la película, tendrá que recurrir a los recursos cinematográficos clásicos y usarlos, abusar de ellos, o relacionarse con ellos de modo productivo. Pero, en este caso, ya no serían necesarias esas gafas de papel con un cristal rojo y otro verde para disfrutar de la película (Fauth, 2003: 128).

Insisto en que, con todo, la cuestión no estriba en que la narración hipertextual sea narrativamente (estéticamente) más pobre que la narración literaria, ni siquiera en el debate de si eso es así por sus caracteres intrínsecos o por la falta de práctica en la nueva estrategia en la que “tirar objetos al espectador” es consecuencia de la novedad y no exigencia del propio discurso. Aunque la narración hipertextual llegara a conseguir construcciones de una excelente calidad estética, no son pertinentes las comparaciones artísticas como si se tratara del presente y pasado de lo mismo. Lo que aquí se ha mostrado es que narración literaria y narración hipertextual no son dos géneros de un *continuum* discursivo que sufre una inflexión por la incidencia de las nuevas tecnologías, sino que la narración “plana” es un género literario y la narración cibernética es sencillamente *otra cosa*.

### 2.3. El ciberteatro

La clasificación de los grandes géneros en épicos, líricos y dramáticos tiene una sólida tradición cultural. Sin embargo, cuando está en juego la delimitación rigurosa del término *literatura*, hay que recordar que el teatro no es literatura, aunque el *texto dramático* del que puede partir o al que finalmente llega, pueda ser considerado un género literario más, el dominado por el diálogo y condicionado por la presuposición de una representación, prevista o pasada. Visto solo así, la consecuencia del reto cibernético es el hiperdrama. Como explica Gonzalo Pontón (2003), “obra teatral escrita en hipertexto en la que se sustituye el desarrollo lineal por la simultaneidad, pues se convierte en materia representada aquello que en el teatro convencional no llega a elevarse a la escena: la vida de los personajes durante la ausencia de las tablas” (p. 150). Naturalmente, hay que calificar esta práctica de no literaria, por las mismas razones que venimos viendo, y ajena a lo teatral por las que veremos a continuación.

José Luis García Barrientos (2007) estudia el desafío que para el teatro supone la galaxia cibernética a partir de la doble dicotomía con la que ha caracterizado en su obra dramatólogica las condiciones de producción de significado que describen el hecho teatral, la oposición escritura/actuación y la oposición narración/actuación.

La “actuación” opuesta a la “escritura” que caracteriza el teatro lo hace diferir de la literatura, pero también del cine. La comunicación de la “escritura” se realiza en dos fases con solución de continuidad: la producción (autor- obra) y el consumo (obra-espectador), la comunicación de las actuaciones se realiza en una sola fase (actor- público) sin que sea posible separar producción y consumo, creación y recepción.

El *autor* de la escritura deja un texto completo y definitivo que espera acogida, pero no reacción; el *actor* es sujeto de una experiencia intersubjetiva, compartida por actores y público que, en cuanto tal experiencia, carece propiamente de autor. García Barrientos ofrece un ejemplo clarificador: un actor o un torero difícilmente podrán acusar de plagio a quienes los imiten, la propiedad intelectual es cosa de autor: “en el cine y las escrituras el sujeto (autor “ausente”) desaparece en beneficio del objeto (obra), mientras que en el teatro y las actuaciones es la obra (el objeto) la que desaparece en la relación subjetiva (entre actores y espectadores)” (p. 15).

Según lo dicho, la definición del teatro como actuación se fundamenta en la presencia y el presente (Gouhier, 1943: 21), o sea, la concurrencia de dos clases de sujetos, actores y espectadores en un espacio compartido y durante un tiempo también compartido. Pues bien, el ciberespacio, al disociar las coordenadas de espacio y tiempo, hace que no necesariamente se correspondan presencia y presente. El presente comunicativo no

presupone ya sin más la presencia de los comunicantes, pues la tecnología permite dicha comunicación sin que sea necesario un contacto en el espacio real.

Si el teatro exige la presencia en presente, ¿será teatro el ciberteatro porque la interacción en ausencia pueda considerarse una suerte de nueva presencia? ¿Podría seguir llamándose teatro al que solamente ofrece una presencia virtual en un presente real? ¿Debe el teatro darse en vivo y en directo o basta con lo último? García Barrientos plantea estos interrogantes y se muestra escéptico con la posibilidad interactiva de que se dispone, la cual le parece “muy limitada” y, sobre todo, “muy pautada”. Quizás es demasiada su aprensión cuando todavía se pregunta si, incluso a los efectos que nos ocupan, en el ciberespacio se da una presencia real como la del teatro o, más bien, la pseudopresencia propia del cine y la televisión.

La oposición narración/actuación cuenta con el abolengo de ser una distinción de Aristóteles, quien en su *Poética* conceptúa el teatro como uno de los dos modos de creación: narrando lo imitado, “o bien presentando a todos los imitados como operantes y actuantes” (1448<sup>a</sup>, 19-24). Esta distinción modal diferencia claramente teatro y literatura, pero también, aunque pudiera sorprender a primera vista, teatro y cine, pues éste comparte con la narración literaria su carácter *mediado*: la voz del narrador y el ojo de la cámara son instancias mediadora entre el mundo de ficción y el narrador, que solamente a través de ellos tiene acceso al mundo representado.

Cabe preguntarse ahora si la transmisión en directo que permite la galaxia cibernética nos lleva a admitir que el ciberteatro presenta los correspondientes rasgos teatrales y no es más que una forma de continuidad. García Barrientos responde así:



Entonces, la transmisión en directo, que es de lo que se trata, sea o no interactiva, ¿es actuación por darse en el presente que comparten, segundo a segundo, actores y espectadores? La respuesta parece ahora clara: no, porque el rasgo pertinente no es el tiempo sino la mediación. Y en el directo hay tanta mediación como en el diferido. Lo decisivo es que yo asista a algo viéndolo con mis propios ojos o bien a través de los ojos de la cámara, que son los ojos de alguien que no soy yo, de otro (que, eso sí, solicita o mejor, exige que los míos se identifiquen con los suyos). Creo con Walter Benjamin (1936:48) que 'la naturaleza que habla a la cámara no es la misma que habla al ojo'. Y en la videoconferencia, en el ciberespacio no hay –de momento- ojos, sino cámaras, puntos de vista. (2007: 19-20)

El crítico no puede estar seguro de que el progreso de las nuevas tecnologías pueda salvar las barreras (“insalvables”) que hasta ahora nos llevarían a considerar que el ciberteatro no es teatro. Este progreso tendría que proporcionar al espectador “una libertad de mirada” igual o similar a la del ojo humano, a pesar de que lo que mire sean imágenes captadas por una o más cámaras; y, además, un tipo de contacto comunicativo en el ciberespacio entre los espectadores y los actores/personajes semejante al que se produce cuando se encuentran en un espacio real. Sería una relación entre unos y otros de los que componen el público, entre unos y otros de los actores personajes y de los actores con el público y viceversa. El modelo propuesto por la Fura del Baus denominado *Work in progress* en que los espectadores que forman el público están reunidos en diferentes lugares, realmente presentes y en contacto, en cada sitio, entre ellos facilita más la posibilidad de entrever un auténtico ciberteatro, aunque lejos de la consecuencia última que sería aquella que contemplara la experiencia teatral de cada usuario situado ante su pantalla.

Recapitulemos. Está claro que la ciberliteratura no es literatura. Lo que se conoce como tal o no es ciber, porque se trata solo de la utilización ocasional de un soporte electrónico que sustituye el soporte del libro impreso de la literatura convencional; o no es literatura porque responde a una actividad hipertextual que difiere esencialmente de la actividad que supone la comunicación literaria.

El teatro no es literatura (porque es escritura). El ciberteatro, hoy por hoy, tampoco es teatro, porque no es propiamente actuación. Pero si un día llegara el ciberteatro a ser una especie del teatro, como el teatro no es literatura, nunca llegaría a ser literatura. Por definición.

## BIBLIOGRAFÍA

ADELL, Joan-Elias (2004): “Las palabras y las máquinas. Una aproximación a la creación poética digital”, en D. Sánchez Mesa ed., pp. 269-296; AARSETH, A. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore/Londres, John Hopkins University Press; AGUIAR E SILVA, Vítor M. (2008): “Genealogias, Lógicas e Horizontes dos Estudos Culturais”, en *O Trabalho da Teoria*. Actas do Colóquio em Homenagem a V. A. e S., R. M. Goulart, M d. C. Fraga, P. Meneses (eds.), Ponta Delgada, Universidade dos Açores, pp. 243-269; ARISTÓTELES: *Poética*, Madrid, Gredos, 1974. (Ed. de V. García Yebra); BARTHES, R. (1970) : *S/Z*, en *Oeuvres Complètes II*, Paris, Seuil, 1994, pp. 557-757; (1971), « De l'œuvre au texte », *Oeuvres complètes II*, Paris, Seuil, pp.1211-1217. [*Revue d'Esthétique*, 3er. trimestre] ;BAUDRILLARD, Jean (1981) : *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée ; BENJAMIN, Walter (1936), “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, en *Discursos interrumpidos I*, Madrid, Taurus, 1973, 15-60;BOLTER, J. David (1991): *Writing Space. The Computer, Hypertext and the History of Writing*, Hillsdale and London,

Lawrence Erlbaum; CABO, Fernando (2001): “Poesía e hipertexto: la conciencia del límite”, en A. Abuin González *et alii* (eds.), *Homenaje a Benito Varela Jácome*, Santiago de Compostela, Universidad, pp. 73-90; CALVINO, Italo (1988): *Seis lecciones para el próximo milenio*, Madrid, Siruela, 1996; CHICO RICO, F. (2007). “Literatura y teoría literaria en la era digital”, *Estudios literarios i .h. E. Torre*, Sevilla, Universidad, pp. 787-800; ESCARPIT, R. (1962): “La definición del término *literatura*”, en *Hacia una sociología del hecho literario*, Madrid, Edicusa, 1974, pp. 257-272; FAUTH, Jürgen (2003): “Promesas y limitaciones de la narrativa hipertextual”; en María José Vega ed., pp.120-128; FOSTER, David W. (2005): “Conversaciones con...”. A cargo de Guadalupe Cortina; *Hipertexto. Revista digital*. The University of Texas Pan American, verano de 2005 p. p. 85-91 ; GARCÍA BARRIENTOS, J.L. (2006): « La Teoría literaria en el fin de siglo: panorama desde España”, *Revista de Literatura*, LXVIII/136, 405-445; (2007): *El Teatro del futuro*, México D.F., Paso de Gato (Cuadernos de Ensayo Teatral); GARRIDO GALLARDO, M. A.2000): *Nueva Introducción a la teoría de la literatura*, Madrid, Síntesis, 2004, 3ª ed. Corregida y aumentada; (2007): “El término *literatura* en un diccionario del siglo XXI”, *Boletín de la Academia Argentina de Letras* LXXII, 289, pp. 5-12; (2009): “/Literatura/ Investigaciones sobre el campo entre poesía y ciber”, *Revista de Literatura* LXXI, 142, 2009, pp. 379-405; GOUIER, Henri (1943): *La esencia del teatro*, Madrid, Artola, 1954; HERBRECHTER, S. and CALLUS, I. (eds.): *Post-Theory, Critical Studies*, 26, 2004; KERNAN, Alvin (1990): *The Death of Literature*, New Haven, Yale University Press; LÁZARO CARRETER, F. (1976): *Estudios de lingüística*, Barcelona, Crítica, 1980; LYOTARD, J. F. (1979) : *La Condition postmoderne: rapport sur le savoir*, Paris, Minuit ; MCLUHAN, Marshall (1964): *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Barcelona, Paidós, 1996;MOULTHROP, Stuart (2003): “El

hipertexto y la política de la interpretación”, en María José Vega ed., 23-31; NELSON, Th. H. (1987): *Computer Lib/Dream Machines*, Redmond, WA, Tempus Books; NUNBERG, Geoffrey (comp.) (1996), *El Futuro del libro. ¿Esto matará a eso?* Con un epílogo de Umberto Eco, Barcelona, Paidós, 1998; PONTÓN, Gonzalo (2003): “El hiperdrama. Alegoría escénica de la era digital”, en María José Vega ed., pp. 150-156; QUINTILIANO, M. F.: *Institutionis Oratoriae Libri XII/Sobre la formación del orador: doce libros*. Traducción y comentarios de Alfonso Ortega Carmona. Universidad Pontificia de Salamanca, 1997-2001, 5 vols; REISS, T. (1992): *The Meaning of Literature*, Ithaca, Cornell Univ. Press; SÁNCHEZ MESA, D. (ed.) (2004): *Literatura y cibercultura. Estudio. Compilación de textos. Bibliografía*, Madrid, Arco/Libros; SARLO, B. (1984): “La Crítica: entre la literatura y el público”, *Espacios*, 1, 6-11; SCHNELL, Ralf (ed.) (2009): *Veränderungen des Literaturbetriebs, Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, 154; STÄEL, Mme. De [Anne-Louise-Germaine Necker] (1799) : *De la littérature considérée dans ses rapports avec les institutions sociales*. Nouv. édition crit., présentée et annot. Par Axel Blaeschke, Paris, Flammarion, 1998; STEINER, G. (1989): *Presencias reales*, Madrid, Barcelona, Destino, 1991; VEGA, María José (ed.) (2003): *Literatura hipertextual y teoría literaria*, Madrid, Marenostrium; WIENER, N. (1948): *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, New York, Technology Press.

Miguel Ángel GARRIDO GALLARDO

ILLA (CCHS-CSIC). Madrid.