

## ¿HACIA UN CANON DE LA LITERATURA ELECTRÓNICA?<sup>1</sup>

### *Towards a Canon of Electronic Literature?*

Virgilio TORTOSA  
*Departamento de Filología Española,  
Lingüística General y Teoría de la Literatura  
Universidad de Alicante  
virgilio.tortosa@ua.es*

Recibido: 2 de julio de 2015; Aceptado: 1 de septiembre de 2015;

Publicado: diciembre de 2015

BIBLID [0210-7287 (2015) 5; 25-44]

Ref. Bibl. VIRGILIO TORTOSA. ¿HACIA UN CANON DE LA LITERATURA ELECTRÓNICA? 1616: *Anuario de Literatura Comparada*, 5 (2015), 25-44

RESUMEN: A veinticinco años de la creación del primer hipertexto propiamente dicho, nos permitimos una reflexión sobre la oportunidad de afirmar la presencia de un canon hiperliterario surgido en este recorrido incipiente, o todo lo contrario si entre su dificultad para constatar se hallan las limitaciones de dicha modalidad literaria en instaurarse entre los más amplios sectores de la sociedad lectora, más allá de lo académico. Un repaso a esas escrituras de referencia, a su acción difusora, y el debate sobre las dificultades de un lenguaje que

1. Ampliación de una parte de la comunicación leída en el II Congreso Internacional de la Asociación de Teoría de la Literatura «Escritura y Teoría en la actualidad», celebrado entre los días 28 y 30 de enero de 2015 en el Centro de Ciencias Humanas y Sociales del CSC, titulada «Literatura j́bara y expansiva: Nuevas formas de expresi3n en la sociedad 2.0».

paradójicamente nace con vocación universalizadora centran la reflexión del artículo, finalizando con lo que pudiera ser polémico: el exceso de confianza y responsabilidad lectora lastran su popularización.

*Palabras clave:* Canon; Hipertexto; Internet; Escritector; Tecnocaverna.

ABSTRACT: Twenty-five years after the creation of the first hypertext itself, we allow ourselves to reflect on the opportunity to affirm the presence of a hiperliterary canon emerged in this incipient way, or on the contrary if the limitations of this modality are among its difficulty note in literary instituted between broader sectors of the reader beyond the academic society. A review of those scriptures reference to its diffusing action, and the debate on the difficulties of language that paradoxically born with vocation universalizing article focus reflection, ending with what could be controversial: overconfidence and reading responsibility weigh its popularization.

*Key words:* Canon; Hypertext; Internet; Wreader; Technocavern.

## 1. PLANTEAMIENTO

La cuestión es la siguiente: ¿es posible a un cuarto de siglo de la creación de los primeros hipertextos hablar de un canon de literatura electrónica? El desarrollo de las nuevas tecnologías (exponencial desde el final de la II Guerra Mundial) en las últimas décadas del anterior siglo, la madurez de la telaraña mundial (www), con su uso masivo (a partir de 1995), permite a muchos artistas plásticos migrar sus pinceles a lo digital en una expansión que no ha tocado techo todavía en lo que se llama net.art. La literatura no se queda atrás con formas expansivas de creación auguradas por los escritores de la era Gutenberg, más en concreto por los visionarios del siglo XX tras las vanguardias. Es lo pensado por Borges o Calvino, por Cortázar o Aub, por Perec o Saporta, por Joyce y tantos otros vanguardistas que piensan una escritura fragmentaria, abierta, disrupta, expansiva... en los límites del papel todavía; pero también en su estela ilustres precedentes como Laurence Sterne o más lejos todavía Ramón Llull piensan una lógica textual más allá de la lineal y analógica propia de sus respectivas sociedades (imprenta o manuscrito). Es la vieja utopía materializada del texto expandido.

El desarrollo de una nueva tecnología de la comunicación servida por una escritura lo más cercana posible a la instantaneidad, conectividad, asociacionismo caótico y disimilitud ha llevado al ser humano a emular una lógica textual que no es otra sino similar a la del cerebro humano, con su caótica red de terminaciones conectivas unidas por nodos. Una revolución

largamente acariciada pero desarrollada tan pronto se alcanza la época de la fragmentariedad, el caos, la desterritorialización y desubicación espacial<sup>2</sup>: aquello que Deleuze/Guattari llaman con fortuna «rizoma», por su similitud con la madeja de raicillas interconectadas. Una transformación que afecta a la funda y al modo de generarse esa misma textualidad. Una distancia sustancial respecto a la tradicional textualidad impresa en la que lo secuencial ya no es tal (puede ser paralelo), la linealidad es disrupción azarosa, la representación estática es simulación dinámica, la solidez es fluidez, la jerarquización ha dado paso a la horizontalidad, lo arbóreo a lo reticular, la centralidad a toda descentralización, la autoridad a la lectoría libertaria, la durabilidad a lo efímero, el trabajo al juego, la unidad a la diversidad, el orden al caos, la distancia a la inmersión, la dependencia a la interactividad, etc. Vínculos textuales acordes al modo de funcionamiento de la mente humana, donde la unicidad se ha visto desplazada por la pluralidad, la rigidez por la movilidad, el aislamiento por la conexión. Ya no hay centro ni lugar desde el que irradiarse la textualidad, sino nodos a través de los cuales construir tramos de lexías acordes con las circunstancias o el azar (lector).

Lo que cambia en ese final de siglo último es que por primera vez el ser humano no necesita de ningún soporte físico (papiro, manuscrito, libro...) para fijar su creatividad<sup>3</sup>, ésta es instantánea y ubicua, su textualidad se autogenera por sí misma en una simple pantalla, resulta estrictamente dependiente de una fuente de energía eléctrica y de una terminal conectada a un módem. Es decir: el ser humano ha sido capaz de construir en el final del siglo xx una «memoria exenta»<sup>4</sup>, cuy(o)a potencia(l) resulta proporcional a su fragilidad.

Una curiosa convergencia entre escalada tecnológica (síntesis de microelectrónica, informática y telecomunicaciones) y aceleración temporal –al tiempo que estrechamiento espacial– generan una potencial alternativa a la creación literaria en la sociedad de la imagen (y de consumo) frente al creciente descrédito de la palabra.

## 2. LITERATURA Y CREACIÓN EXPANSIVAS

Entre sus características más destacadas, el texto electrónico –también llamado hipertexto– tiene en su haber la ubicuidad al situarse en ninguna

2. *Vid.* TORTOSA 2008, 92.

3. *Vid.* TORTOSA 2006.

4. *Vid.* RODRÍGUEZ DE LAS HERAS 2008, 139-148.

pero en todas partes, la ruptura (uni)lineal del discurso como había sido costumbre cuando menos desde la era del manuscrito, su capacidad interactiva con el público receptor, su ruptura de lo secuencial, infinitud y multidimensionalidad, entre otras<sup>5</sup>. En el polo opuesto de la escritura tradicional Gutenberg esta nueva escritura se permite la expansividad a partir de lexías o fragmentos textuales en conexión prácticamente infinita, de tal modo que en la conectividad textual reside su virtud (y no ya en la tranquilizante/controladora lectura lineal). Estas lexías quedan unidas por los llamados enlaces, nodos o *links*, de tal manera que clicar se convierte en un acto cultural transformador en tanto remite a otros lugares y pasajes de la propia o ajena obra de modo automático y prácticamente instantáneo, descentralizador, desasosegante incluso para todo lector.

El hipertexto ha cambiado el paisaje cultural de nuestro tiempo al arraigar en toda forma comunicativa, incluida la literaria. Apenas estamos en los inicios de este nuevo estadio cultural y sólo podemos intuir un paisaje inmenso: el que se nos abre frente a nuestros ojos. Sabemos que combinando las más diferentes textualidades discursivas, y en lo que respecta a la creación de las diferentes artes, es posible la gestación de una suerte de ópera textual, al integrar en una sola las más diversas manifestaciones artísticas pensables, desde la plástica (dibujo, pintura), la auditiva (musical), la audiovisual (vídeo, cine...), fotografía, infografía y todo ello teniendo como epicentro la literatura, o incluso el arte plástico en ese género emergente llamado «net.art».

Obvio resulta decir que las sociedades ubicadas en la avanzadilla tecnológica llevan la delantera a mucha distancia, aunque otras regiones emergentes como India o Brasil no se quedan atrás. Artistas híbridos como Mark Amerika o Ben Fry en Norteamérica han llevado este arte a su cumbre con propuestas realmente lúcidas en la encrucijada en la que sitúan su obra artística reservándose un espacio destacado de reflexión metadiscursiva del lugar que ocupa el ser humano con todas estas prótesis electrónicas: es el caso de *Grammatron* (2000) en el primero, una auténtica gramática electrónica, o de *Cartografía genómica* (2002) del segundo, una cartografía de la identidad humana en el interior de la comunicación del mundo digital; el brasileño especializado en *media art* Eduardo Kac ha ido llevando su obra hacia la investigación en torno a la robótica, la telepresencia, la biotelemática y finalmente el «arte transgénico» construyendo un discurso en torno a los límites de la manipulación genética de la vida; españoles como Gabriel Corchero con *Marea negra* (2000) anticipándose a una saga

5. Vid. VILARIÑO y ABUÍN 2006, 20.

de desastres medioambientales marítimos en las costas, o Bernardo Rivalde con reflexiones sutiles sobre el nuevo estadio electrónico del ser humano en *Homo digitales* (2003) o su porvenir en *Future nature* (2012) con la dimensión digital, por citar algunos pocos nombres dedicados a este nuevo quehacer con resultados sumamente productivos.

En lo que respecta a la literatura, mucho es también lo recorrido aunque su efecto sea diferente al artístico. Desde que en 1987 Michael Joyce escribiera una historia narrativa entonces servida inicialmente en disquete y que titulara *Afternoon, a story*, demuestra la posibilidad de transitar por muy diferentes fragmentos/itinerarios textuales (lexías) de forma más o menos azarosa por donde el lector construye la historia con su personal tramo de lectura (azaroso o puramente instintivo). La primera frase (un monólogo interior del narrador) ofrece múltiples itinerarios de lectura escogidos por el lector componiendo un collage de técnicas y géneros literarios múltiples. Luego, en 1990, distribuida por Eastgate System; en el catálogo de este portal aparecen autores de una solidez innegable como Stuart Moulthrop con su *Victory Garden* (1992, historia ubicada en la Primera Guerra del Golfo, centrada en la relación con diferentes personajes de su protagonista y la conexión múltiple por la que el lector transita al albur de su interés, dependiendo el desenlace de la evolución de ese lector por los diferentes textos, todo ello en una narrativa expansiva que tiene su figuración en el mapa del «jardín» al que alude el título); Deena Larsen con su *Marble Springs* (1993, explora la vida de diferentes mujeres en un pueblo de montaña de Colorado entre 1853 y 1935, y permite que el lector complete en anotaciones la historia añadiendo incluso personajes al paisaje); Shelley Jackson con su *Patchwork Girl* (o *Un monstruo moderno*, 1995), toda una emulación del *Frankenstein* de Mary Shelley al que homenaja desde su pseudónimo y en el que construye todo un ser híbrido producto de la combinatoria más dispar, viva metáfora de la nueva textualidad; Geoff Ryman con su *253, or Tube theatre. A novel for the Internet about London Underground in seven cars and a crash*, 1996, cuya lógica es el plano del metro (*tube*) de Londres con sus 253 textos o nodos (estaciones) y sus 253 personajes/pasajeros que viajan repartidos a lo largo de 7 vagones (36 más el conductor): viva metáfora de la red comunicativa de nuestro tiempo subterránea: se ofrecen piezas fragmentarias de una única historia construida por collage. M. D. Coverley en *Califia* desarrolla una historia prototipo con la búsqueda de un tesoro perdido en algún lugar de California a través de cinco generaciones. Prácticamente todas estas piezas tienen en común la búsqueda premeditada de una estructura formal prácticamente rizomática partiendo de lo visual para acabar en el contenido temático, sin olvidar que esa estructura formal visivamente es generada por el motivo temático central.

En castellano, el venezolano Doménico Chiappe firma, junto con Andreas Meier, la «novela multimedia en CD-ROM» *Tierra de extracción* (2000, perfeccionada en versiones posteriores hasta que en 2007 se publica en Internet), suma combinatoria de literatura, pintura, fotografía, música, arte plástica y lenguaje programador cuya estructura multiseccional da cuenta de Menegrando, el valle pionero en la extracción petrolífera en Venezuela, relatando en tres tiempos diferenciados (principios, mediados y finales de siglo XX) la transformación del lugar por los efectos de las multinacionales acudidas para llevarse el oro negro. Una lectura azarosa que integra los más diversos discursos, con la intención de inducir al lector a una lectura asociativa de pensamientos, a decir de su autor. El colombiano Jaime Alejandro Rodríguez es autor del relato hipermedia en construcción titulado *Gabriela infinita* (comenzado en 1999), todo un rompecabezas textual en torno a la protagonista que hace honor al adjetivo, a partir de un paisaje bélico en Santa Fe de Bogotá en el que habitan dos enamorados idealistas que luchan por transformar su sociedad entre los sesenta y los ochenta del siglo pasado. Un hipermedia de ficción interactiva posterior más depurado titulado *Golpe de gracia*<sup>6</sup> integra hipertexto, imagen y música, donde el lector juega buscando pistas e interactuando con las escenas mostradas. El lector debe hallar, a través de pistas, al asesino del sacerdote Amaury, del que sabemos en un primer nivel de juego (llamado «cadáver exquisito») que sufrió un atentado y en un primer momento se halla en la cama de un hospital, figura de autoridad herida de muerte a la manera (metafórica) del texto tradicional; un segundo nivel (titulado «línea mortal») muestra al padre Amaury, en estado de coma, en el interior de un videojuego a través del cual emprende un viaje; y el tercer nivel, llamado «muerte digital», permite hallar al autor del ataque. También el proceso estructural del relato parece albergar una viva metáfora de lo que es el nuevo estadio cultural.

Por su parte y en lo referente a poesía, la modernidad ya alumbró el camino para transitar integrando música, pintura y rompiendo límites establecidos con poéticas parnasianas, decadentistas y simbolistas como es el caso de Baudelaire, Rimbaud o Mallarmé entre otros. Las vanguardias posteriores acaban por demoler el orden vigente lírico y por ahí transitarán estéticas posteriores que la hiperespecialización de la era Gutenberg había llevado a dejar de lado como es el caso de la palabra en vivo, su puesta en escena, la interacción con el público, etc. Ahora la poesía electrónica permite potenciar esos aspectos relegados por la imprenta, equiparando

6. Representado en el segundo volumen de la antología *Electronic Literature Collection*.

ese discurso que siempre tuvo en la voz viva de los cantores, juglares, etc., su carga signica y recuperando elementos abandonados con la imprenta como su carga cinética, fonación, etc. El ingeniero y poeta portugués Rui Torres es uno de los más rigurosos investigadores de las posibilidades de aplicación de las nuevas tecnologías a la poesía, ya sea a partir de textos ajenos, ya propios, habiendo creado en su web (telepoesis.net) un amplio muestrario de su potencia a partir de motores textuales animados con infografías y toda clase de pistas audiovisuales que integran a la perfección la poesía con el resto de discursos circundantes: a veces se trata de explorar las posibilidades combinatorias, a veces *flashes* expansivos, a veces vídeos, etc. Es el caso de la reescritura electrónica del relato corto de la escritora brasileña Clarice Lispector *Amor de Clarice* (2005), poema hipermedia generativo potenciado para la ocasión<sup>7</sup>, en el que el creador portugués explora la irrupción de las nuevas formas de pensar que ponen en peligro la rutinaria perfección del tiempo calmo. Entre los años 2005 y 2008 se falló el «Premio de Literatura Digital Ciutat de Vinaròs», tanto en la modalidad narrativa como poética, a iniciativa del Ayuntamiento de dicha ciudad, y bajo el respaldo de la UOC a través de los profesores especialistas Laura Borràs y Joan-Elies Adell. En su nómina de premiados descubrimos a poetas digitales como el norteamericano Jason Nelson, al brasileño Chico Marinho o a Caitlin Fisher.

Por último, el teatro ha ido integrando las nuevas tecnologías en el escenario, incluso hasta alcanzar la médula del espectáculo como es la dramaturgia. A partir también de experiencias vanguardistas, de la performance, etc., compañías como La Fura dels Baus llevan años experimentando las posibilidades dramatúrgicas de lo virtual integrando lo carnal con lo actoral humano en simbiosis curiosas por significativas. Hay quien habla de ciber-teatro y otros incluso de hiperdrama, a partir de esa posibilidad abierta de abrazar en el escenario tecnología con actuación viva en simbiosis perfecta.

La Fura dels Baus<sup>8</sup>, pionera en nuestro panorama de una perfecta amalgama entre representación escénica, proyección videográfica y creación de sensaciones audiovisuales en el espectador durante la representación actoral en vivo y en directo, en 1996 inicia un acercamiento escénico al mundo de la ópera que no ha parado de crecer hasta la actualidad con *La Atlántida*, a la que siguió *El martirio de San Sebastián*, donde el trabajo de

7. Trabajo de reescritura caracterizado por una navegación fragmentaria y aleatoria a partir de la combinatoria y superposición de textos, locuciones y fragmentos de vídeo que profundizan en el proceso mental de la protagonista del relato originario. Trabajo incluido también en el volumen 2 de *Electronic Literature Collection*.

8. Vid. <http://www.lafura.com/web/cast/home.php>.

imágenes digitalizadas en el fondo de una enorme pantalla resulta importante para el desarrollo de la trama escénica. Ahí está ese primer acercamiento a la caja escénica italiana (es decir, lo que significa el control absoluto de la espacialidad escénica) de la compañía que hizo de la estética del teatro de acción su *modus vivendi* con el formidable ejemplo de *F@usto 3.0* (1998), donde luces y sombras agigantadas en el fondo del escenario confieren al montaje grandilocuencia y expresionismo acorde con el espíritu de la obra. En 2000 versiona *Macbeth* en el espectáculo titulado *ØBS*, donde desarrolla en el escenario imágenes en 3 dimensiones. Luego vendrán el resto de óperas escénicas que han dado fama a la compañía en esta última fase de investigación, desarrollando ese lenguaje de amalgama entre actor de carne sometido a los rigores implacables cual *deux ex machina* de la tecnología digital. La danza contemporánea no ha sido menos, incorporando su plástica coreográfica a las sensaciones que transmite la proyección simultánea de imágenes y sonidos apuntillando lo que ocurre sobre el escenario, en un desplazamiento de la representación a la simulación ciertamente ya en *DQ. Don Quijote* (2000), *La navaja en el ojo* (2001) o *La flauta mágica* (2003), y que ha proseguido por esa vía con otras óperas escenificadas como *Le grand macabre* de Ligeti (2009) o *El Anillo del Nibelungo* de Wagner. Entre medias, trabajos escénicos de diferente tipo como la adaptación de la *Metamorfosis* (2005) de Kafka al escenario con proyección videográfica incluida integrándose en el espectáculo, y de cuyas grandilocuentes e impactantes imágenes impresas sobre fondo escénico o escenográfico ya no van a prescindir en sus espectáculos, consiguiendo gran fuerza expresiva entre el público asistente.

Pero un temprano trabajo de taller, realizado en colaboración con L'Institut del Teatre de Barcelona, titulado *Work in progress* (1997), curiosamente se aproxima a esta noción al experimentar una puesta en escena (en el interior de un almacén como era lo propio por esa época) simultánea en la que la representación «furera» tenía lugar al tiempo que en otras tres ciudades europeas (Friburgo, Amberes y Salt) otras tantas personas representaban al mismo tiempo y conectando por videoconferencia las respectivas acciones, ya que al menos potencialmente pretendían modular coralmente el desarrollo y culminación del espectáculo en una auténtica obra global.

Uno de los pioneros en nuestro ámbito es el «exfurero» Marcel·lí Antúnez, auténtico investigador de las posibilidades performativas y escénicas de las nuevas tecnologías que conviven con nosotros, habiendo creado sinergias que llama mecatrónicas (integración de mecánico y electrónico) con softwares diseñados *ex profeso* en los que integra imagen virtual con actuación en vivo actoral, e incluso montajes donde el actor queda



conectado a través de sensores (que llama exoesqueleto o *dreskeleton*) por todo su cuerpo a un ordenador que será movido al albur del público como un pelele, como ocurre en su temprano *Epizoo* (1994). Desde entonces su apuesta por incorporar lo virtual en la representación dramática y escénica es total, en una amplia variedad de acciones, *workshops*, *performances*, exposiciones, instalaciones y representaciones. En los noventa combina instrumentos como *bodybots* (robots de control corporal), *systematurgy* (narración interactiva con ordenadores) y *dreskeleton* (interfaz corporal en forma de vestido exoesquelético). Mediante un trabajo de rigurosa investigación ubicado en la encrucijada precisa entre la creación dramática, la ingeniería robótica, la informática y la biología, utiliza materiales biológicos en la robótica en *Joan l'home de Carn* (1992), el control telemático del cuerpo actoral por parte del espectador en la performance *Epizoo* (1994), la expansión del movimiento corporal con *dreskeletons* (interfaces exoesqueléticas) en las *performances Afasia* (1998) y *Pol* (2002), la coreografía involuntaria con el *bodybot Réquiem* (1999), las transformaciones microbiológicas en *Rinodigestió* (1987) y *Agar* (1999). En *Pol* (2002), por ejemplo, yuxtapone lenguajes como la interacción narrativa entre actuante y sistema con el desarrollo de mecanismos robóticos capaces de articular grafía, automatismo industrial y videojuegos, generando una dramaturgia interactiva. En *Tantal* (2002) prosigue en esa línea jugando con amalgamas imposibles a través de digitalización de rostros y acciones proyectadas sobre la gran pantalla revirtiendo el discurso de la identidad en un *collage* de cuerpos imposibles. Es en la primera década del nuevo siglo cuando indaga en el componente bio-tecnológico humano en propuestas como *Transpermia* (2003), *Protomembrana* (2006) o *Hipermembrana* (2007) cuyo vestido electrónico (*dreskeleton*) conecta al actor con acciones escénicas plenamente virtuales. Plantea así los límites de lo humano, sus posibilidades expansivas y la inevitable carga «ciborg» de nuestro tiempo (abrazo de lo biológico con lo tecnológico)<sup>9</sup>.

Los experimentos del director norteamericano Robert Wilson, al poner sobre el escenario óperas como *Monster of Grace: A digital Opera in three Dimensions* (1998) y música en directo de Philip Glass, e importante

9. Una reflexión propia sobre la dramaturgia digital, ampliación de lo mencionado a ese respecto, es la ponencia «La carne y el pixel. De la representación al simulacro y viceversa», tenida lugar en el Seminario del Aula de Teatro de la Universidad de Granada «Teatro y cibercultura», los días 23-27 de abril de 2012. No sólo teatro sino modalidades aledañas y artistas destacados son revisados ahí como Obermaier, Sterlac u Orlan. Está prevista su publicación en la revista *Caracteres. Estudios Culturales y Críticos en la Esfera Digital*, vol. 4, n.º 2, noviembre de 2015.

presencia animada por ordenador en 3-D (el público sigue el espectáculo provisto de unas gafas en tres dimensiones) trabaja la azarosidad de la complejidad, con actores de síntesis en proyección estereoscópica. En una línea parecida trabaja el artista alemán polivalente Johannes Birringer, con proyectos multimedia transculturales a mitad de camino entre la danza y el teatro, utilizando también interfaces interactivas modificadoras de los hábitos perceptivos del espectador, generando un juego sincrético entre cuerpo actoral humano y movilidad tecnológica (ciberdanza) a través de tecnologías protésicas. En palabras de M.<sup>a</sup> A. Grande (2013, 555) «para Birringer la escena tecnológica supone la unión de cultura elevada y *mass-media*, el sincretismo híbrido entre corporalidad humana-tecnología digital y la fusión de arte y vida», gestando una inédita interacción con los espectadores en la amalgama entre el «acontecimiento» y el «simulacro» representado, desnaturalizando y expandiendo el propio cuerpo actoral en lo que Grande llama «arquitecturización del cuerpo» al parecer gestarlo tridimensionalmente.

Por eso, con el ciberteatro, conceptos tradicionales como el actoral o el movimiento se desmaterializan de sí mismos y se proyectan en un flujo continuo<sup>10</sup>, donde la tradicional representación se abre hacia una inédita inmediatez y simultaneidad. No en vano, el teatro virtual tiene entre sus características el ser remediado (su contenido es el propio medio, de modo que construye una curiosa intertextualidad o medialidad consigo mismo), su inmersión (el performer se halla dentro de la propia obra) e interactividad (participación por telepresencia)<sup>11</sup>; por otra, resulta muy cercano a la estética del videojuego y a otras realidades estrictamente virtuales. El ciberteatro pretendería, pues, desde nuestro punto de vista, como hemos visto, la implementación o modificación del cuerpo humano actoral a través de la interacción con el entorno tecnológico.

### 3. LAS WEBS DEL CANON

No existe un canon explícito y con auténtica vocación de tal a efectos electrónicos en lo que a literatura se refiere, y bajo los presupuestos generados por H. Bloom en los noventa, es decir, repertorio de obras ya clásicas

10. Como refiere GRANDE (2013, 555): «La escena adquiere como potencial artístico inexplorado una cualidad sinestésica de enorme complejidad estética, provocada por sensaciones derivadas de estímulos que involucran varios sentidos de forma múltiple».

11. *Vid.* ABUÍN 2008, 277.

y básicas en este ámbito, y en este soporte novedoso. Lo que sí existe, que damos cuenta a continuación, desde nuestra perspectiva y conocimiento, son instituciones y webs que han ido confirmando a esta literatura sesgos de credibilidad con su acción difusora. Desde un portal de ventas anglófilo, pasando por una antología *in progress* que confecciona otra institución norteamericana con vocación representativa, hasta en nuestro ámbito una revista castellana de referencia en la difusión o un grupo de investigación también referente en el estudio del hipertexto.

Una de las pioneras difusoras de la nueva literatura hipertextual, como hemos dicho, es Eastgate<sup>12</sup>, cuya función ha sido clave en la divulgación de esta literatura no sólo en el ámbito anglófilo sino internacionalmente, llegando a erigirse durante bastante tiempo en referencia de lo publicado en este soporte. Compañía editorial, y de software, fundada en 1982 en Massachussets (Watertown), hoy es sinónimo de literatura electrónica. Publica tanto ficción, no ficción, como poesía e hipertextos de autores consagrados. Incluye la venta del software Storyspace, un sistema de creación de hipertextos salido de la práctica de escritores como Jay David Bolter, Michael Joyce y John B. Smith, en el que la primera ficción fue escrita (herramienta inédita hasta entonces de software para la escritura hipertextual por mostrar el mapa estructural de la creación a través de una cartografía hipertextual que visualiza en todo momento la estratificación textual); además también patentó Thinderbox, una herramienta para la gestión de notas e información hipertextual (asistente de contenidos, análisis y cartografía de notas en entorno hipertextual). Uno de sus directores es el escritor hipertextual Mark Bernstein. No sólo el autor pionero M. Joyce se publicita en su catálogo, sino además los antes referidos en el ámbito inglés como Jackson, Moulthrop, Larsen, Marsall, Malloy, Coverley, McDaid, Yellowlees, Kerman... que son referentes en el ámbito de la narrativa y a su modo han ido ocupando un lugar común en el imaginario de esta nueva escritura en su fase inicial. En la no ficción, se publicitan autores como Coover, Kolb o el propio Landow incluso con ensayos o documentales ampliamente divulgados. Con el tiempo Eastgate añadió una sección de poesía hipertextual, más reducida, pero entre la que están Strickland, Rosenberg, Kerman, Kendall, Larsen, Smith, etc. Ha sido la fuente que ha nutrido a iniciados en este tipo de literatura, y por tanto referente en los pioneros divulgadores del hipertexto, bien que por servir al espíritu del sistema del que forma parte su afán de lucro siempre fue su motor.

12. Vid. <http://www.eastgate.com/>.

Por su parte, la posterior iniciativa del College Park de Maryland denominada Electronic Literature Collection (ELO)<sup>13</sup> nace con el empuje de N. Katherine Hayles, Nick Montfort, De Scott Rettberg y Stephanie Strickland que actúan como editores, patrocinada por el Centro de Programas de Escritura Contemporánea de la Universidad de Pennsylvania, ELINOR (Literatura Electrónica en los Países Nórdicos), MITH (Instituto de Maryland para la Tecnología en las Humanidades de la Universidad de Maryland), la sección de Artes y Humanidades del College Richard Stockton de Nueva Jersey, la Escuela de Periodismo y Medios de Comunicación de la Universidad de Minnesota y la Facultad de Letras y Ciencias de la Universidad de California (Los Ángeles). ELO es una organización sin ánimo de lucro, creada en 1999 para promover y facilitar la escritura, edición y lectura de literatura electrónica. Su vocación es difundir la creación digital, tanto a un público amplio como en el ámbito educativo del aula. Ubicada en el polo opuesto a la anterior, su consulta es libre y gratuita, sin fines lucrativos, bajo licencia Creative Commons, así como en un momento determinado se pueden pedir a la organización CD-Roms de los trabajos sin coste alguno.

ELO publicó un primer volumen antológico en octubre de 2006, y uno segundo en febrero de 2011. Toda su pretensión es constituir con el tiempo una verdadera antología de referencia universal con su sistema riguroso de informantes entre especialistas de todo el mundo en hipertextos literarios, sin limitarse a narrativa. Un atractivo muestrario de los trabajos hipertextuales más destacados hasta ese momento. Esa primera entrega abarca desde poesía visual cinética y combinatoria (*Nio*; *On Lionel Kearns* de Jim Andrew; Philippe Bootz y Marcel Fremiot, Patrick-H. Burgaud, y *Oulipoems* de Millie Niss); poesía autogenerativa concatenada; poemas anagramáticos (Richard Holeton); poesía visual a través de un cubo giratorio donde fluyen los verbos (*I, You, We* de Dan Waber y Jason Pimble); juegos exploratorios de códigos de artefactos digitales (Giselle Beiguelman); poemas cúbicos de tridimensionalidad interactiva en superficies geométricas (D. C. Howe y A. Karpinska); poemas epigramáticos mezclando paisajes psicodélicos (Bill Marsh); escritos aleatorios en forma de pájaros volando el cielo (María Mencia); aleatoriedad combinatoria narrativa jugando con los estereotipos sociales y la cultura popular (*Storyland* de Nanette Wylde); los límites entre las artes visuales y la literatura como forma de traducción (John Cayley); relatos sobre la memoria humana a partir de la *skyline* de Los Ángeles (MD Coverley) o la memoria semiautobiográfica (Shelley Jackson); los enigmas de la memoria, el deseo, la lujuria y la verdad (M. Joyce); la relación entre los sueños y la memoria en las enfermedades raras a través de juegos

13. Vid. <http://collection.eliterature.org/>.

multimedia (*Dreamphage* de Jason Nelson) y, todo lo contrario, reflexiones sobre el olvido y la pérdida (*Reagan Library* de Stuart Moulthrop); una meditación multimedia sobre la naturaleza de la memoria y el proceso de recuperación de recuerdos que se creían perdidos por la fragilidad de la memoria humana (Reiner Strasser y MD Coverley); navegación por un paisaje fotográfico aéreo (Edward Falco); el tallaje a través del movimiento del ratón mediante el brazo del rostro de una escultura reconocida al tiempo que se impresionan pensamientos breves (Deena Larsen); la práctica de la escritura conceptual a través de un soliloquio digital (Kenneth Goldsmith); acontecimientos reales en torno a un asesinato mezclados con poemas fragmentarios (Kerry Lawrynovicz); revisitación de relatos tradicionales como el de *Caperucita Roja* pasada por la estética popular del cómic y el jazz (Donna Leishman), o una versión multimedia del cuento de L. Carroll (*Inaminado Alice* de Kate Pullinger Babel). Hay un trabajo de deconstrucción gramatológica del nuevo lenguaje interactivo, fragmentario, intertextual (Talan Memmott), generadores de retratos pictóricos a partir de la combinatoria gráfica de pinturas reconocidas componiendo un nuevo rostro y una identidad a la carta (Talan Memmott), un proyecto escritural que juega con los efectos subliminales de la publicidad creando poesía concreta (William Poundstone). Una investigación sobre los límites de los fluidos corporales a partir del virus de la hepatitis C (Melinda Rackham y Damien Everett), una sátira de la retórica empresarial y el contenido de las artes en los medios comerciales en MyBall (Shaw Jinete), ficción interactiva en formato lúdico de entidades mecánicas controladas por una Reina central en *Bad Machine* (Dan Shiovitz), la también meditación sobre el mundo en el ciberespacio a través del lenguaje y el cuerpo con protocolos y programa *on line* (Alan Sondheim), una interacción con Star Wars de G. Lucas a través de la máquina de escribir que la creara con efectos sonoros en el proceso de escritura (Brian Kim Stefans), una reflexión sobre la vieja escritura caligráfica a través del garabato de la firma de alguien en *Cuerdas* (Dan Waber). La exploración textual como instrumento comunicativo al servicio de lo político en *Cambio de Régimen* (trabajo colectivo de Noah Wardrip-Fruin, David Durand, Brion Moss y Eliane Froehlich). Un total de sesenta trabajos seleccionados en esa primera entrega que pretende servir obras rigurosas y mínimamente solventes desde el punto de vista artístico. En su segundo volumen, la publicación se abre a ámbitos lingüísticos distintos, donde se integran ciberpoemarios del portugués Rui Torres (*Amor de Clarice*, 2005; *Poemas no meio do caminho*, 2009), narraciones del colombiano Jaime Alejandro Rodríguez (*Golpe de gracia*, 2006), el venezolano Doménico Chiappe (*Tierra de extracción*, 2007), el catalán Isaías Herrero (*La casa sota el temps* y *Universo molécula*, 2007). Todos ellos conviven con históricos como Coover, Moulthrop y otros más recientes.

A finales de 2014 comienza la recopilación de la tercera parte que se habrá de publicar en 2016, con nuevo repertorio de literatura electrónica de la comunidad internacional, tanto históricamente representativa como más reciente. La edición de cada colección es encargada a diversos estudiosos y artistas mundiales, previamente seleccionados, que a su vez cuenta con consultores internacionales para alcanzar una amplitud y un mínimo de garantías lo representado. Por su carácter abierto y gratuito, universalizante y amplio, en construcción sinfín ELO, comienza a ser referencia obligada en la creación hipertextual literaria.

En nuestro ámbito castellano, proporcionalmente y de forma más modesta, ha servido de faro para la divulgación la revista digital de la Universidad Complutense de Madrid *Especulo. Revista de Estudios Literarios* (adscrita a la Facultad de Ciencias de la Información, dirigida por el profesor Joaquín M.<sup>a</sup> Aguirre) y que lleva una cincuentena de entregas desde noviembre de 1995, muy sensible desde sus inicios a la divulgación de contenidos digitales y en concreto a la literatura hipertextual<sup>14</sup>. Gracias al tesón de su editor, se ha normalizado en lengua castellana la crítica hiperliteraria de destacadas obras, cumpliendo un cometido normalizador importante. Del mismo modo, la profesora Laura Borràs, pionera en nuestro ámbito en el desarrollo de estudios teórico-literarios y comparados hipertextuales, ha desarrollado una importante labor difusora (de las nuevas formas de producción y recepción ciberculturales) con encuentros internacionales con destacados investigadores y publicaciones respectivas, con un grupo también multinacional investigador llamada *Hermeneia*<sup>15</sup>, surgido inicialmente en el seno de la UOC de Barcelona, donde impartió docencia, y continuado en la Universidad de Barcelona, donde está actualmente adscrita como profesora. Su web muestra un amplísimo muestrario antológico que enlaza con hipertextos de todo tipo (más de 700), cuenta con una «sala de lectura» que da cabida a multitud de autores y artículos especializados, proyectos didácticos, además de ofrecer información sobre publicaciones especializadas en el ámbito, y sobre toda clase de eventos relacionados con la cultura digital. La condición divulgadora de ambas plataformas ha permitido en nuestra lengua dar a conocer títulos y prácticas desconocidas, bien que su calado sea el ámbito universitario en el que se mueven.

14. El último número aparecido hasta la fecha (n.º 54, enero-junio 2015) lleva por título *Narrar en la era digital*.

15. Vid. <http://www.hermeneia.net/>.

#### 4. ¿CANON Y UTOPIA HIPERTEXTUAL?

Un ensayo reciente de Javier Echeverría traza un lúcido paralelismo –que invita cuando menos al diálogo– entre la caverna platónica y la tecnológica digital mediando 2.400 años. Del mismo modo que en la sociedad griega la naturaleza social de los humanos alcanza el desarrollo del lenguaje, la caverna tecnológica lleva al desarrollo de lo que llama «tecnolengua» («lenguajes informáticos de programación, interconexión, etc...»)<sup>16</sup>, de la que surgen esos espacios por antonomasia de nuestro conectado tiempo, las «tecnociudades», siendo el instrumento con el que relacionarnos con nuestro «entorno». Ambas, pues, caverna y «tecnocaverna» respectivamente, muestran una diferencia sustancial: a la salida el prisionero ya no se topa tanto con la luz solar como con «un complejo entramado de redes eléctricas, informáticas y comunicacionales que más pudieran ser comparadas con *Matrix* que con las divinidades solares de las que Platón era devoto» (Echeverría 2013, 19). La gran diferencia es que frente a la primera caverna física (conformada por objetos), esta tecnocaverna muestra toda su conformación de forma sígnica: lenguaje-máquina de programación capaz de sintetizar toda clase de textualidades (imagen, sonido, lenguaje). Echeverría estratifica, dentro de los presupuestos de anteriores ensayos<sup>17</sup>, las cavernas según grado: la primaria, de Platón (lo que llamó «primer entorno»); la secundaria, caverna literaria (reencarnaciones imaginarias como la llevada a cabo por Cervantes en el *Quijote*: no siendo real, su huella en la humanidad a posteriori ha sido indeleble para los lectores); la terciaria, la tecnocaverna (cuyas paredes ahora son pura virtualidad tecnológica)<sup>18</sup>. Frente a un mundo moderno instalado en la idea cartesiana de «realidad» (el «pienso, luego existo», garante del primer entorno: la *physis*), el mundo contemporáneo asiste de forma creciente (desde el «segundo entorno», la *polis*) a la instauración mucho más tarde en el final del siglo xx de su contrario lo virtual («tercer entorno»). Lo omnipresente civilizatorio físico-biológico, e incluso el añadido posterior urbano, da paso a lo virtual del espacio electrónico (una realidad que pudiéramos llamar expandida, en todo caso). El fondo de la cuestión es que estos mundos virtuales están generando sentimientos y emociones reales en humanos que experimentan con sus artefactos electrónicos.

16. ECHEVERRÍA 2013, 14.

17. *Vid.* ECHEVERRÍA 2004.

18. Dice al respecto ECHEVERRÍA (2013, 87) que «nuestra época, la Era Tecnocientífica, ha generado una nueva variedad de cuevas y cavernas, que son electrónicas, digitales, informáticas y telemáticas. El término “tecnocavernas” solo se refiere a ellas».

Sin perder la perspectiva, el libro impreso es al paradigma racionalista y al modo de producción capitalista lo que el hipertexto al «paradigma de la complejidad»<sup>19</sup>, y al modo de producción poscapitalista informacional de nuestro tiempo. Expectativas escriturales propias de una sociedad de extrema complejidad (en sus mutantes elementos comunicativos: canales, mensajes, roles, etc.). Una forma de escritura acólita llamada hipertextual que, pese a toda su maleabilidad y posibilidades infinitas, en lo literario podemos afirmar que apenas ha trascendido la esfera de los iniciados (académicos, escritores hipertextuales, hiper/net.artistas...). Es cierto que no es poco el debate generado en el ámbito académico por lo original y absolutamente novedoso de su formato, siempre a la zaga los académicos de nichos que desarrollar, sin embargo, no menos cierto es que su calado y trascendencia social resultan del todo insuficientes para el potencial despertado (nada menos que toda una utopía textual). No podemos afirmar, de ningún modo, la popularización de un discurso en una sociedad tecnológica que *a priori* parecía rendírsele sin condicionantes. Todo lo contrario, los chismes tecnológicos desarrollados y popularizados (*ipad* o *tablet*, *ebook* o libro electrónico, ordenador, videoconsola, etc.) parecieran invitar a una lectura hipertextual incluso en lo literario. Sin embargo, y pese a la masiva divulgación del hipertexto en nuestra sociedad (televisión, Internet, etc.), no ha trascendido a la amplia esfera social como hubiera sido lo esperable. En las aglomeraciones urbanas (transportes públicos como metro, bus, aviones, estaciones, etc.) la gente lee, cierto, libros electrónicos que resultan un fiel reflejo de la modulación lectora ordenada, lineal tradicional (*gutenberg*), pero apenas hay quien en ese tránsito urbano (o «no lugares» en términos augeanos) lea hipertextualmente. No se trata de que los chismes que usan estén más o menos preparados, porque la tecnología da para ello, sino que el ciudadano gusta leer tecnología del «segundo entorno» (libros tradicionales) solo que migrada a pantalla y en tinta digital. Es el acople del segundo entorno al tercero y no viceversa como pudiera ser lo esperable. Por asombroso que parezca es la realidad del día a día, mucho que el público lector en otras tareas cotidianas utilice comúnmente el hipertexto (whatsApp, Internet...).

Transcurrido un tiempo suficiente para el desarrollo de la tecnología que le da soporte, tratar de explicar el limitado éxito público del hipertexto literario no es tarea sencilla, aunque pudiera residir en el exceso de confianza puesto en el final de siglo pasado y la delegación excesiva de la toma de decisiones en manos del lector. Quizá se sienta apabullado por un

19. Designación de MORIN (1990).



exceso de confianza, aterrado por ese poder omnímodo al conferírsele un estatus semejante al del pequeño dios que toma de continuo decisiones (y que en exceso pudieran bloquearle), acostumbrado a transitar el umbral textual de la mano amiga del narrador, guiado por su diestra omnipresente, el ejercicio de una autoridad en la que delegaba toda confianza para dejarse «perder» en esa selva textual (por compleja que fuera). Una ausencia de modulación de este nuevo en realidad lectoautor (lector que contribuye a modular el texto) que le dificulta –lejos de lo que *a priori* pudiera pensarse– el tránsito. Y si a ello añadimos la propuesta de historias, tramas o creaciones sinfín, abiertas, ilimitadas, que ponen a prueba la paciencia lectora del usuario, sintiéndose en muchos casos perdido o desasistido en su tránsito hasta que abandona sin más, tenemos los que creemos los más destacados motivos por los que el común de los lectores siga instruyéndose en la galaxia Gutenberg.

Las vanguardias literarias del siglo xx prepararon este complejo camino por formatos inusitados que las nuevas tecnologías aplicadas al texto permitieron su desarrollo exponencial, además de ensanchar fronteras genológicas en lo literario (romper barreras clasificatorias de géneros). Un ensanchamiento de la vía por donde circulaba la literatura más que estimulante en una nueva sociedad cuyos parámetros espacio-temporales se han acelerado y cuyo sujeto ha visto cambiado su estatus social, más cercano a lo que el sociólogo Zygmunt Bauman ha denominado «sociedad líquida» una vez desaparecidas las marcas tradicionales y los parámetros de percepción que las alumbraron, un sentimiento etéreo totalmente instalado en esta sociedad: levedad y fluidez parecen su esencia<sup>20</sup>. La territorialidad física deja de ser espacio clave y el éter en cambio gana enteros por momentos (lo que Echeverría llama «los señores del aire» son los nuevos jefes de este tiempo invisibilizado). El uso de chismes tecnológicos en cualquier lugar y circunstancia (chat, móvil, correo electrónico) ha creado una sociedad conectiva, bien que con gran frecuencia de forma superficial por serlo el fin en sí mismo el que la motiva sin más. A ello Bauman (2003) añade la emergencia de una nueva identidad que también denomina «líquida» por ser moldeable a cada instante y adaptable a la nueva circunstancia, donde la estabilidad anterior ha dado paso a un nuevo paradigma inestable y

20. Afirma Z. BAUMAN (2000, 8) que «la “fluidez” o la “liquidez” son metáforas adecuadas para aprehender la naturaleza de la fase actual en muchos sentidos “nueva” de la historia de la modernidad»; a tal punto que llega a denominar la modernidad como un «proceso de licuefacción», de «disolución de los sólidos» (2000, 11), tal cual los autores del *Manifiesto comunista* refirieron en pleno XIX con la expresión «derretir los sólidos».

dinámico de relaciones. Un proceso de «licuación» servido de forma instantánea para sociedades masificadas.

En el ensayo reciente antes dicho de J. Echeverría, su autor pone como ejemplo sumo (le dedica todo un capítulo) de «caverna Gutenberg» (segundo entorno, producto del tiempo moderno) al *Quijote*, resultado de la imprenta y al que la literatura debe una de sus «subcavernas», generando una nueva cultura (la impresa, basada en las capacidades lecto-escriturales no innatas sino aprendidas). Un estadio lector caracterizado por la evocación de toda clase de objetos, personajes, ideas y acontecimientos generados en el proceso mental. Es el ámbito de la imaginación y la recreación vivificante de experiencias prestadas<sup>21</sup>. Ficciones que suscitan emociones y sentimientos empáticos en el lector tan vívidos que parecen reales. El papel, la encuadernación, y definitivamente la imprenta confieren una persistente consistencia a lo que Echeverría llama «microcueva» de los libros, cuyo fundamento se basa en estar repleto de personas y objetos, sucesos y acciones, que a pesar de su aparente fugacidad ofrece apariencia muy vívida de realidad: un mundo imaginario erigido con el arte de la palabra compartida, de tales dimensiones que se hace pasar por real. Don Quijote es una construcción lingüística tan real que ha sido compartida por diferentes generaciones de lectores en muy diversas lenguas y culturas del mundo (bien que su existencia material sea ajena a este mundo)<sup>22</sup>. Por muy reales que nosotros seamos, el *Quijote* se proyecta más allá de nuestras limitadas vidas con su simple imaginario, viajando en el tiempo e impregnándose a la retina humana de diferentes tiempos, mientras que lo nuestro –¡pobres mortales!– es

21. «Una puede quedarse absorta leyendo una novela e imaginar al detalle lo que allí sucede, viviéndolo apasionadamente. Las obras literarias pueden ser consideradas como cuevas donde los lectores se introducen y en donde las autoras, página tras página, hacen desfilar objetos artificiales (letras, palabras, párrafos, apartados) que suscitan imágenes y emociones vívidas en quienes se quedan prendidos por el relato» (ECHEVERRÍA 2013, 31).

22. Ese ente imaginario producto de la pluma de Cervantes se proyecta sobre el telón de fondo de muchas sociedades posteriores, en cuyas mentes crea moradas virtuales: «Gracias a la imprenta, las traducciones y la industria del libro, se ha convertido en una entidad de referencia para muchas culturas. La escultura, la pintura, la música, la arquitectura, el cine y otras artes se han ocupado de él, reproduciéndolo. Hoy en día, el Quijote es un personaje transnacional, con un alto grado de existencia. Nunca ha tenido una vida biológica, pero ello no le ha impedido existir en mayor medida que muchas personas vivas. El Quijote es más real que cualquiera de los coetáneos de Cervantes, incluido el propio Cervantes. Las sombras de las cavernas literarias existen en la mente de los prisioneros, los cuales creen que son reales. A eso se le llama existir. Ciertos personajes literarios se han revelado mucho más duraderos que sus creadores, que al fin y al cabo eran animales mortales» (ECHEVERRÍA 2013, 34-35).

pasar. El *Quijote* habita en esa caverna por excelencia que es nuestro cerebro, por tanto su existencia es mental y social, no ya corpórea y biológica (no es físico, sino ajeno al primer entorno). Surgido de la mente prodigiosa de Cervantes, desde entonces su reproducción en la mente de los humanos ha sido imparable. Es un hecho que la ficción es ajena a toda materialidad orgánica: «Habitan mundos virtuales que nuestra mente rescata de tumbas encuadradas para darles vida en el espacio intangible del pensamiento, la imaginación y la risa», dirá Echeverría (2013, 38). Quizás también haya que buscar, quién sabe, como causa de esta reserva del hipertexto literario a círculos académicos y poco más a que el tercer entorno o tecnología virtual genera tramas donde la integración de textualidades (imagen, sonido, palabra...) dejan poco margen de maniobra para esa empática recreación en la caverna mental humana del acto de lectura del usuario actual, confiéndole las más de las veces al personaje y rostro desvelado unas facciones, una caracterización física, incluso un movimiento tan persistente que elimina (mejor decir neutraliza en una proporción elevada) esa capacidad insinuante, estimulante e imaginaria que siempre tuvo la literatura tanto en el segundo como en el primer entorno a la que se refería Echeverría en su ensayo, dando ahora por cerrado incluso el grano de su voz, los movimientos, etc., que creaban la magia de la literatura en la galaxia Gutenberg. Por eso Don Quijote ha tenido tantos rostros en tantos otros discursos, y sus aventuras tantas interpretaciones a lo largo del tiempo.

Básicamente, detectamos, finalmente, que la escritura de este tiempo se ubica en el ámbito de una paradoja flagrante: el código escritural de la nueva era digital es de una universalidad ajena a cualquier tiempo anterior y sin embargo no acaba de imponerse a la altura de dichas circunstancias; un nuevo sistema de representación basado ya no en imitaciones (*mimesis*) como dijera Platón, sino en «el arte de fabricar imitaciones de las que servir-se» (Echeverría 2013, 100), una realidad que muchos prefieren denominar aumentada (otros expandida), cuyo entorno (virtual) opera a distancia telemáticamente o en una ausencia imposible en los dos anteriores entornos humanos de la historia (natural y urbano). Sin embargo, y pese a lo andado un cuarto de siglo después de la aparición de los primeros hipertextos literarios, su calado social no parece problema canonizante pese a la utopía (textual) que propone. Más bien al contrario, pudiera deducirse el origen de su problema precisamente en ese carácter utopizante que por de pronto genera una cierta resistencia a esa posible canonización literaria.

## BIBLIOGRAFÍA

- ABUÍN, Anxo. «Consideraciones sobre la posibilidad de un teatro virtual». En TORTOSA, Virgilio (ed.). *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante: Publicaciones Universidad de Alicante, 2008, pp. 267-287.
- BAUMAN, Zygmunt. *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Trad. M. Rosenberg y J. Arrambide. Madrid: FCE, 2003.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidad líquida*. Buenos Aires: FCE, 2004 (orig. ingl. *Liquid Modernity*. Cambridge: Polity Press y Blackwell Publishers Ltd., 2000).
- CAMPÀS, Joan. *L'hipertext*. Barcelona: Editorial UOC, 2005.
- ECHEVERRÍA, Javier. *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Barcelona: Destino, 2004.
- ECHEVERRÍA, Javier. *Entre cavernas. De Platón al cerebro, pasando por Internet*. Madrid: Triacastela, 2013.
- GRANDE ROSALES, M.<sup>a</sup> Ángeles. «Tecnologías de la *performance* digital en Johannes Birringer». En ROMERA CASTILLO, José (ed.). *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*. Madrid: Editorial Verbum/ensayo, 2013, pp. 546-556.
- MORIN, Edgar. *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa, 2004 (orig. fr. *Introduction à la pensée complexe*. París: ESPF Éditeur, 1990).
- RODRÍGUEZ DE LAS HERAS, A. «Memoria digital y nuevas tecnologías de la edición». En TORTOSA, Virgilio (ed.). *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante: Publicaciones Universidad de Alicante, 2008, pp. 139-148.
- TORTOSA, Virgilio. «Una nueva lógica escritural: El hipertexto». En TORTOSA, Virgilio (ed.). *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante: Publicaciones Universidad de Alicante, 2008, pp. 51-97.
- TORTOSA, Virgilio. «La primera escritura biológica de la historia». En *Conocimiento Abierto, Sociedad Libre*, III Congreso OnLine del Observatorio para la CiberSociedad, 2006. [en línea] <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=439&llengua> [14 junio 2015].
- VEGA, M.<sup>a</sup> José. «Literatura hipertextual y teoría literaria». En VEGA, M.<sup>a</sup> José (ed.). *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Mare Nostrum Comunicación, 2003, pp. 9-22.
- VILARIÑO, M.<sup>a</sup> Teresa y Anxo ABUÍN. «Historias multiformes en el ciberespacio. Literatura e hipertextualidad». En VILARIÑO, M.<sup>a</sup> Teresa y Anxo ABUÍN (eds.). *Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica*. Madrid: Arco/Libros, 2006, pp. 13-33.