

SELGYC

SOCIEDAD ESPAÑOLA  
DE LITERATURA GENERAL  
Y COMPARADA

*Nuevos horizontes de la literatura comparada (Vol. 1)*

COMPARATISMO DIGITAL

EDITORA GENERAL  
*Julia Ori*



*Nuevos horizontes de la literatura comparada (Vol. 1): Comparatismo digital, 2018.*

ISBN: 978-84-09-07655-0

Comité científico: Gutiérrez Blesa, Elsa del Campo Ramírez, Alfonso Lombana Sánchez, Daniel Arrieta Domínguez, Guillermo Gómez Sánchez-Ferrer, Manuela Rodríguez de Partearroyo y Juan Francisco Pastor Paris.

© de la edición: SELGyC

© de los textos e ilustraciones: sus respectivos autores

*Nuevos horizontes de la literatura comparada*  
*(Vol. 1)*

## COMPARATISMO DIGITAL

**EDITORA GENERAL**

*Julia Ori*



**SELGYC**

SOCIEDAD ESPAÑOLA  
DE LITERATURA GENERAL  
Y COMPARADA

## Índice

PREFACIO	
DÁMASO LÓPEZ GARCÍA	
<i>El mundo, el texto, el relato y la red</i>	7
ANA GONZÁLEZ-RIVAS FERNÁNDEZ	
<i>Selgyc. Nuevos horizontes en literatura comparada.</i>	
<i>Comparatismo digital</i>	9
AGRADECIMIENTOS	11
PRÓLOGO	13
I. COMPARATISMO DIGITAL: REFLEXIONES Y HERRAMIENTAS	
GLYN HAMBROOK	
<i>Comparatismo digital: cuatro puntos cardinales, una bisectriz</i>	
<i>y un pequeño enfrentamiento septentrio-meridional</i>	21
AMELIA SANZ	
<i>Para un comparatismo digital necesario: del relato al dato,</i>	
<i>del dato al relato</i>	33
II. LITERATURA DIGITAL E INTERMEDIALIDAD	
SOFÍA NICOLÁS DÍEZ - DOLORES ROMERO LÓPEZ	
<i>¿Puede un ordenador escribir un poema de amor?</i>	
<i>Tres creadores sin freno ni marcha atrás</i>	43
CRISTINA SALCEDO GONZÁLEZ	
<i>La poesía Flash como un medio innovador para la transmisión</i>	
<i>de mitos clásicos: el caso de «After Persephone» de Ingrid Ankersen</i>	55
PATRICIA URRACA DE LA FUENTE	
<i>Herramientas narrativas de Internet al servicio de la narrativa</i>	
<i>epistolar: de la pantalla al papel</i>	63
ESTHER MARÍA GARCÍA PASTOR	
<i>El Ministerio del Tiempo: la “propagabilidad” de una nueva forma</i>	
<i>de crear y consumir televisión en España</i>	68
INÉS MÉNDEZ FERNÁNDEZ	
<i>La literatura como elemento temático y transmedia en El Ministerio</i>	
<i>del Tiempo</i>	77
III. HERRAMIENTAS DIGITALES: DIFUSIÓN, INVESTIGACIÓN Y ENSEÑANZA DE LA LITERATURA	
MARÍA CUSTODIA SÁNCHEZ LUQUE	
<i>Library for all en Haití, utopía alcanzable mediante las bibliotecas</i>	
<i>digitales</i>	91
RIVA EVSTIFEEVA	
<i>La contribución de la textometría a la historia de la recepción</i>	
<i>de Baltasar Gracián en Rusia</i>	99
ANA BELÉN SOTO	
<i>El uso de herramientas e instrumentos digitales en la enseñanza</i>	
<i>de la literatura: de los cambios sociales a su aplicación en el aula FLE</i>	108
MÓNICA DEL ÁLAMO TORAÑO - CAROLINA NOVOA FLORIDO	
<i>El mundo digital como complemento del aprendizaje de la</i>	
<i>Literatura en Educación Secundaria</i>	118
AUTORES	126

# *La poesía Flash como un medio innovador para la transmisión de mitos clásicos: el caso de «After Persephone» de Ingrid Ankerson*

CRISTINA SALCEDO GONZÁLEZ

Universidad Autónoma de Madrid

Cristina.salcedog@uam.es

## *Resumen*

A través del análisis del ciberpoema «After Persephone» (Ingrid Ankerson 2001), en este trabajo se pretende medir la efectividad de la ciberliteratura –en concreto de la poesía *Flash*– para transmitir mitos clásicos, algo que no ha sido examinado con suficiente detalle en los trabajos actuales de mitocrítica. El estudio, por un lado, de tres particularidades del ciberpoema en cuestión y de la manera en que estas condicionan la interpretación del mismo, por otro, pondrán de manifiesto algunas dinámicas que se ponen en marcha en la reinterpretación de los mitos a través de la literatura electrónica.

PALABRAS CLAVE: ciberliteratura, Perséfone, mitos, cybermitología, estética de la recepción

## *Abstract*

Through the analysis of the e-poem «After Persephone» (Ingrid Ankerson 2001), in this paper I intend to assess the effectivity of electronic literature—more precisely, of the so-called Flash poetry—to transmit classical myths, something which has not yet been investigated in great detail within the field of myth criticism. The study of three particularities of the e-poem in question, on the one hand, and of the manner in which these condition its reading, on the other, will shed light on some of the dynamics that are activated in the reinterpretation of myths through e-literature.

KEY WORDS: e-literature, Persephone, myths, e-mythology, reception studies

## *1. Introducción*

Resulta imposible ignorar las posibilidades que las herramientas digitales ofrecen en el ámbito de la literatura. De hecho, la aparición de Internet y la continua mejora de los recursos informáticos han propiciado el surgimiento de nuevos tipos de discursos narrativos relacionados con lo virtual, como son los videojuegos o los ciberpoemas. Es denso el debate que se articula en torno a estos productos y muchas las voces que debaten acerca de su narratividad. A propósito de esta discusión, resulta interesante analizar un fenómeno que todavía no ha sido abordado con suficiente detalle en el ámbito académico, y que constituirá el objetivo de esta comunicación: la trascendencia y efectividad que tiene la ciberliteratura en la transmisión de mitos. Para ello, nos centraremos en la poesía *Flash*, y en concreto en el análisis de «After Persephone» de Ingrid Ankerson (2001), que es ejemplo ilustrativo de una manera de funcionar de los mitos en la literatura electrónica. Partiendo del marco teórico de la estética de la recepción y de los estudios seminales sobre literatura digital de Richard Ziegfeld y George P. Landow, se ofrecerá, en primer lugar, una breve contextualización del mito clásico de Perséfone, subrayando sus principales funciones sociales, así como los aspectos que más han interesado a la literatura posterior (apartado 2); en segundo lugar, se examinarán tres características de la ciberliteratura en general –la hipertextualidad, la interactividad y la intermedialidad– que se ponen en



marcha en «After Persephone» y que transforman la experiencia de lectura convencional (apartado 3); en tercer lugar, se analizará «After Persephone» como ejemplo de ciberpoema donde convergen los aspectos descritos en el apartado anterior (apartado 4); este análisis de «After Persephone» pondrá en evidencia algunas dinámicas que se activan en la reinterpretación de los mitos a través de la ciberliteratura, apuntando así la existencia de un sistema que va más allá de la obra estudiada en este artículo (apartado 5). Finalmente, concluiremos con una reflexión sobre la aportación del medio digital a la experiencia lectora de un texto impreso (apartado 6).

## 2. *Perséfone: del mito clásico al mito posmoderno*

El mito de Perséfone (*lat.* Proserpina) es uno de los más antiguos de la mitología griega, y su historia personifica temas universales, tales como la vida, la muerte y la resurrección. Perséfone es, en su juventud, diosa de la primavera; pero una vez que ha sido abducida por Hades, el dios de los muertos, se convierte en la reina del Inframundo. Además, Perséfone está íntimamente relacionada con los ciclos de la tierra, que permanece estéril durante los meses en los que la diosa vive en el Inframundo como consorte de Hades, y que florece cada primavera con su retorno a los brazos de su madre, Deméter. La propia dualidad de Perséfone (su naturaleza como deidad de la primavera y reina de los muertos, como hija y esposa, como imagen de inocencia y de sabiduría) es lo que la convierte en una figura tan poderosa y simbólica. Sin embargo, pese a la trascendencia de Perséfone, las obras clásicas que narran su historia confieren a la diosa un papel secundario, y siempre al servicio de otros mitos y personajes principales. Por otro lado, en las fuentes clásicas, el vínculo maternofilial parece quedar supeditado al de esposa-marido, pues se presenta la idea de que el matrimonio (y, con ello, la separación entre madre e hija) es, para la mujer, un rito de paso, esto es, una fase indispensable en su camino a la adultez. No obstante, a partir del siglo XIX, el mito de Perséfone adquiere un nuevo tratamiento, y empieza a leerse a la luz de ciertos cambios históricos, sobre todo en lo que respecta a la mujer y su papel en la sociedad.

A través de un proceso de ficcionalización y de reinterpretación que se genera durante el siglo XIX, Perséfone se convierte en un personaje protagonista, con voz propia<sup>1</sup>. Paralelamente a la motivación decimonónica de dar voz a una figura que en las narraciones clásicas es silenciada, en el siglo XX surgen nuevas preocupaciones que marcan la recuperación del mito: en concreto, un gran número de escritoras se interesa por explorar la relación madre-hija en un intento de reivindicar la importancia de este vínculo y de ofrecer historias donde las relaciones femeninas son el centro de la trama<sup>2</sup>. En sus reformulaciones del mito, estas escritoras rechazan la idea del matrimonio como ritual iniciático de la mujer a la madurez, condenando, al mismo tiempo, la legitimación que los autores clásicos realizan de la abducción de Hades<sup>3</sup>. Se observa cómo, de manera progresiva, la herencia de las fuentes clásicas se ve transformada por la emergencia de nuevas disciplinas como la antropología o la psicología, al mismo tiempo que por diversas corrientes de pensamiento (los estudios de género o el posmodernismo), sobre todo a partir de la segunda mitad del siglo XX. Y es en este escenario, con la aparición y progresiva democratización de los medios digitales, por un lado, y con el surgimiento de nuevas inquietudes sociales, por otro, donde las interacciones entre mitología clásica y las nuevas

1 Véanse, por ejemplo, las recreaciones que ofrecen escritores como Swinburne («Hymn to Proserpine», 1866), Thomas Hardy (*Tess of the d'Urbervilles*, 1891), Jean Ingelow («Persephone», 1862) o D.H. Lawrence (*Lost Girl*, 1920).

2 Tal es el caso de escritoras contemporáneas como Toni Morrison (*The Bluest Eye*, 1970), Alicia Ostriker («Demeter to Persephone», 1937), H.D. (*Her y Asphodel*, 1981) o Margaret Atwood («Procedures for Underground», 1970; «Double Persephone», 1961).

3 Muchas son las recreaciones que, a lo largo del siglo XX, se realizan en torno a la figura de Perséfone; sobresale, por ejemplo, la representación de Perséfone como deidad de lo mágico y lo fantástico en *Charlotte's Web* (1952) de E.B. White.

tecnologías se multiplican, adquiriendo una gran relevancia. Por ello, y pese a la poca atención que dichas sinergias han recibido por parte de la crítica, resulta esencial el estudio de estas si se desea alcanzar un conocimiento exhaustivo de los nuevos caminos que los mitos toman en su incorporación –y su adaptación– al mundo posmoderno.

### 3. *El medio digital y sus características: hipertextualidad, interactividad e intermedialidad*

Las peculiaridades del medio digital inevitablemente condicionan la interpretación que el lector extrae de un cibertexto, fomentando, además, una serie de aspectos que complementan la experiencia lectora que se puede tener de un libro. En «After Persephone», tres características medulares de la ciberliteratura se ponen en marcha: la hipertextualidad, la interactividad y la intermedialidad.

El hipertexto, término acuñado por Theodor H. Nelson en los años sesenta, es uno de los elementos neurálgicos en la literatura electrónica. George Landow, el mayor exponente de una tradición de críticos que, con la aparición de los nuevos medios, investigaron el empleo de las tecnologías hipertextuales en el campo de las humanidades, define esta herramienta como “un texto compuesto por un bloque de palabras (o imágenes) vinculadas electrónicamente por múltiples caminos [...] en una textualidad abierta y perpetuamente inacabada”<sup>4</sup> (Landow 1993: 34). Landow afirma, en este sentido, que “el hipertexto desafía toda forma literaria basada en la linealidad, cuestionando los conceptos de trama e historia vigentes desde Aristóteles” (1993: 101). Ahora bien, esto no significa que la ruptura de la linealidad aparezca en todos los hipertextos, ni que sea irrealizable en los textos impresos, como bien demuestran *Rayuela* de Cortázar o los libros juveniles de *Elige tu propia aventura*. Las herramientas hipertextuales permiten, eso sí, una mayor flexibilidad a la hora de crear literaturas no lineales: toleran la inclusión de infinidad de caminos potenciales; favorecen que se pueda saltar (a veces, de manera simultánea) de un camino a otro eligiendo el orden de la lectura y posibilitan la salida a espacios externos al propio hipertexto. En definitiva, los recursos hipertextuales suponen un reto para el modo occidental de organizar, percibir y entender el mundo en el que vivimos, y los mundos de ficción sobre los que nos deleitamos en escribir y leer.

Un segundo concepto clave que hemos de tener en consideración es el de la interactividad. Es extenso y agitado el debate existente en torno al componente interactivo de la ficción hipertextual<sup>5</sup>; por cuestiones de espacio y pertinencia, bastará con afirmar aquí que, en tanto que el hipertexto está compuesto por enlaces de navegación que necesitan ser activados, las narraciones construidas con instrumentos hipertextuales son interactivas (Chaouli 2005: 612). De lo anterior se extrae que el hipertexto demanda a un tipo muy concreto de usuario, a saber, un usuario activo –un escritor y un lector, esto es, un “escrilector” (*wreader*, en terminología de Landow (1993))– que sea capaz de activar la tecnología que ante sus ojos se presenta. Por lo tanto, la función del lector de hipernarraciones es primordial, pues, sin la mencionada activación, el artefacto permanece incompleto en una suerte de limbo, como un código sin descifrar que espera ser interpretado<sup>6</sup>. Por otra parte, la posibilidad que ofrece el hipertexto de

4 El hipertexto concebido como un sistema de elementos conectados entre sí recuerda de manera notable al entendimiento que desde la estética de la recepción se propone del texto. Por este motivo, un gran número de críticos ha argumentado que el hipertexto constituye la concreción de las nociones posmodernistas del texto haciendo uso, eso sí, de la tecnología disponible (Barnet 1999: 188).

5 Para adentrarse en profundidad en este debate, consúltese la obra de Marie-Laure Ryan, *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos* (2004).

6 La ciberliteratura enfatiza, de esta manera, los presupuestos defendidos por escuelas como la estética de la recepción que reivindica la aproximación a la literatura como un sistema de comunicación donde el lector desempeña una función activa sin la cual la operación comunicativa permanece incompleta. Pero, si bien las teorías de la recepción ya conceden un papel esencial al lector, la literatura electrónica supone ir un paso más allá al conferir todavía más importancia a la actividad que realiza el receptor en la descodificación de hipertextos.

presionar hipervínculos le añade a la lectura hipertextual una dimensión nueva, de la que carece la lectura del texto impreso, puesto que, como bien sostiene Susana Pajares Tosca, leer un cibertexto ya no es solo un proceso cognitivo, sino también físico, pues implica acciones como, por ejemplo, mover el ratón del ordenador (Pajares Tosca 2004: 42). Por ende, la literatura electrónica favorece un tipo de interacción que la literatura tradicional no permite, sin que esto entrañe que el lector sea pasivo en formatos más convencionales.

En vista del papel central que el “escrilector” pasa a desempeñar en la producción de hipernarraciones, corresponde preguntarse por la labor del autor en este tipo de textos. A este respecto, parece evidente que el escritor adopta la función de programador, la cual no se hace efectiva hasta más tarde cuando el usuario presiona los vínculos. Al estructurar el texto en tramos que son activados en el proceso de lectura, el autor de hipertextos cede necesariamente algo de control a los futuros usuarios (Barnet 1999: 188). De hecho, este deja de ser la fuente de significación única y se convierte en *scriptor*, en terminología de Barthes, lo que sugiere que la relación jerárquica que existe entre el autor y el lector se disuelve, como lo hacen, también, las connotaciones de poder asociadas al concepto de “autor”. El autor de hipertextos pierde autoridad (o lo que es lo mismo, deja de ser autor) en este sistema de comunicación, y es por ello que varios estudiosos del medio digital han argumentado legítimamente que la actividad de leer hipernarraciones hace realidad la noción típicamente posmoderna de la muerte del autor<sup>7</sup>.

La intermedialidad<sup>8</sup> o, en términos de Jankowski *et al.*, “la integración digital de diferentes tipos de medios dentro de un único sistema tecnológico” (1996: 43), constituye otra peculiaridad por excelencia de los textos construidos con herramientas hipertextuales. A propósito de dicho componente, cabe señalar que la lectura de cualquier producto intermedial conlleva un trabajo de negociación (esto es, de integración e interpretación) de los múltiples medios y códigos que componen el cibertexto. El significado de un hipertexto se construye, por ende, a través de la tarea activa del “escrilector” de llegar a un acuerdo con tal grupo heterogéneo de interfaces establecidas en diálogo o, de manera más precisa, en “polílogo”. Otro aspecto relevante que se ha de subrayar es que, puesto que los medios que componen los cibertextos permutan a lo largo de la experiencia hipertextual, no existe un significante sólido, sino múltiples y movedizos significantes: cada vez que el “escrilector” viaja a través de un hipervínculo, el soporte digital (significante) y el sentido encerrado en el mismo (significado) se transforman. De ello se infiere que el conocimiento en las páginas-nodo del hipertexto es siempre transitorio y está sujeto a una constante revisión y expansión (Cicconi 1999: 3; Tolve 1993: 4). En síntesis, las peculiaridades de lo digital previamente referidas potencian una serie de aspectos –la ruptura de la linealidad, el papel activo del lector y la vivencia multisensorial del texto– que transforman la experiencia de lectura tradicional en algo diferente e innovador.

#### 4. «After Persephone»: el mito a través de la ciberliteratura

«After Persephone»<sup>9</sup> (2001) es un texto de literatura electrónica –más concretamente, un poema *Flash*<sup>10</sup>–, diseñado por la artista gráfica Ingrid Ankerson y publicado en el cuarto

7 Esta idea fue planteada por Barthes en «The Death of the Author» (1968) y Foucault en «What Is an Autor?» (1969), entre otros.

8 Utilizaré el término de *intermedialidad* como sinónimo de *multimedialidad*, tal y como Jankowski (1996) propone.

9 El poema completo puede consultarse en <<http://elmcip.net/creative-work/after-persephone>> [Último acceso: 05/06/18].

10 Se utiliza el término *Flash* para designar aquellas obras construidas mediante la plataforma multimedia de creación de contenido Adobe Flash, que emplea imagen, sonido, vídeo e hipertexto.



número de la revista en línea *Poems that Go*<sup>11</sup>. El funcionamiento de este ciberpoema es adecuadamente intuitivo: tras una breve narración del mito clásico en código textual, el *wreader* ha de activar un hipervínculo en forma de flecha que le traslada a la página-nodo principal, donde numerosas gotas de agua impactan sobre la imagen de una jovencísima Perséfone. En este punto, el usuario debe ir presionando las gotas-enlace para que el relato avance; con cada clic, se desencadenan secuencias textuales, de sonido y de animación que permiten que el lector se adentre en los particulares de la narración.

En términos de organización del contenido, «After Persephone» presenta una estructura no lineal, ya que, en función de los hipervínculos presionados, se inician unas secuencias u otras, que no mantienen un orden de progresión secuencial. Además, este poema *Flash* ofrece la posibilidad de activar diversos enlaces de manera simultánea, y de retroceder y elegir un nuevo orden de lectura. Es relevante, asimismo, el hecho de que «After Persephone» carezca de indicación alguna que sugiera al lector que la experiencia está empezando o que ha acabado: mientras que los libros se terminan físicamente, los ciber textos como el de Ankeron se encuentran eternamente abiertos. La propia no linealidad del ciberpoema junto con su rechazo por un inicio y un final marcados producen un impacto en el usuario, quien, al introducirse en un terreno desconocido, puede experimentar una sensación de incomodidad. De hecho, es probable que dicha sensación conduzca al “escribitor” a buscar en el ciberpoema el desarrollo narrativo tradicional, pulsando ansiosamente un hipervínculo tras otro, dejando así de disfrutar de la verdadera esencia del hipertexto, que reside en la ambivalencia<sup>12</sup>.

Al hilo del efecto que el medio produce en el receptor, es pertinente resaltar que la confusión que embarga al lector al internarse en un espacio que no ofrece progresiones teleológicas, finales definitivos ni respuestas concretas es análoga a la estupefacción y desasosiego que inundan a Deméter al verse despojada de su hija, emociones con las que la diosa tiene que aprender a lidiar en su esfuerzo por encontrar a Perséfone. Por lo tanto, la naturaleza no lineal e inconclusa del medio en el que se lee el mito hace posible que el usuario experimente en primera persona uno de los sentimientos que puede llegar a producir la pérdida de una hija. Luego, el soporte digital, por sus propias peculiaridades, contribuye a poner el énfasis en un aspecto muy concreto del mito clásico, esto es, en el desconcierto y sufrimiento de Deméter, que adquiere una especial relevancia en la reescritura digital de Ankeron.

En otro orden de cosas, la peculiaridad de la interactividad característica de las hipernarraciones es notoria en el objeto de estudio de nuestro ensayo. Para que la narrativa avance, en «After Persephone» el usuario ha de activar los hipervínculos diseñados por el autor-programador<sup>13</sup>; solo de esta manera se consiguen pistas relativas a lo que le ha ocurrido a Perséfone y a la angustia de Deméter ante tal acontecimiento. Con impaciencia y curiosidad, el “escribitor” pulsa los enlaces, anhelando desenterrar la continuación del hipertexto –cuál es el paradero de Perséfone, en qué situación se encuentra esta, etc. En esta indagación del sentido de la historia, el lector asume una posición de búsqueda muy similar a la que adopta Deméter en el mito, puesto

11 Fundada en el año 2000 por Megan Sapnar y la propia Ingrid Ankeron, dicha publicación pretendía “explorar una nueva forma de hacer poesía; una que abandonase el acercamiento tradicional a la literatura, que articulara experiencias y emociones a través de gráficos en movimiento y animación, que integrase estas formas de arte para así cuestionar la propia definición de poesía” (Ankeron y Sapnar 2000) [La traducción es de la autora del artículo]. En este sentido, *Poems that Go* (<<http://www.poemsthatgo.com/>> [Último acceso: 26/12/17]) surgió de una doble necesidad de aunar diversos lenguajes, medios y formatos, y de celebrar la poesía a través de las posibilidades que el soporte tecnológico brindaba.

12 Esta desazón que invade al usuario es problemática, pues si se da rienda suelta al impulso fuertemente arraigado de obtener algo de la interacción con el texto (ya sea placer, conocimiento, etc.), el *wreader* se arriesga a perder el control sobre la interacción (Barnet 1999: 191). En vista de lo cual, al “iniciar sesión” en «After Persephone», el usuario debe resistir la urgencia de buscar un final cerrado que explique el paradero de Perséfone o que resuelva el problema que en un inicio se plantea.

13 El hecho de que el autor-programador haya construido previamente un número concreto de hipervínculos sugiere que la libertad del *wreader* para producir el ciberpoema es reducida, y siempre está condicionada por los límites establecidos por el autor.

que, del mismo modo que la diosa de la agricultura busca desesperadamente a su hija, el usuario, con análoga inquietud, pulsa hipervínculo tras hipervínculo con el objetivo de conferir sentido a una historia que no procura respuestas firmes. Por esta razón, puede aseverarse que la naturaleza interactiva del ciberpoema de Ankerson propicia la inmersión en la narración por parte del usuario, quien es capaz de experimentar el sufrimiento de Deméter de un modo más íntimo.

De manera análoga a lo que hemos observado con respecto a la hipertextualidad y la interactividad, la intermedialidad que caracteriza a «After Persephone» también se utiliza como recurso literario para apelar de manera más efectiva a los sentimientos del lector, ya que el empleo de diferentes medios (en concreto, de vídeo, imagen, texto y audio) permite que el “escribitor” pueda percibir la historia mítica en diversos formatos y que, de este modo, la experiencia de lectura se diversifique y enriquezca. En este contexto, la actividad lectora adquiere nuevas connotaciones que trascienden a la propia lectura: leer se convierte en algo más que leer. Así las cosas, atravesar un hipertexto se presenta como toda una experiencia, con los significados de “realidad”, de “sentimiento” y “conocimiento” que el término *experiencia* trae consigo.

### 5. *Los mitos y las nuevas experiencias lectoras: hacia una “cibermitología”*

Como se ha expuesto en los apartados anteriores, en «After Persephone», la naturaleza hipertextual, no-lineal, interactiva e intermedial del soporte digital se utiliza como recurso literario para activar de forma eficiente la empatía del lector para con Deméter. Dichas características de lo digital favorecen, además, que se establezca una relación más íntima e intensa con el hipertexto, creando una suerte de realidad virtual para el “escribitor”, quien no solo imagina lo que lee, sino que también lo experimenta (lo escucha, lo observa, lo toca, etc.). El hecho de que la experiencia hipertextual tenga lugar en distintos niveles (auditivo, visual, motor) enriquece, en suma, la experiencia lectora del mito de Perséfone. Igualmente, vale destacar que esta experiencia de realidad virtual que se logra en la ciberliteratura es más difícil de alcanzar en un proceso de lectura tradicional, y se asemeja a experiencias que se pueden percibir en el cine o en un concierto. Así, la literatura electrónica se erige como un medio eficiente y relevante para la transmisión de mitos: el carácter lúdico, multimodal e inmersivo del medio despierta el interés de aquellos lectores que, por diversos motivos, ya sea falta de interés, de conocimiento, de acceso, etc., no se habían acercado a la mitología en su modalidad textual<sup>14</sup>. Ahora bien, hemos de ser prudentes y evitar la idealización de lo digital: si bien la ciberliteratura fomenta una serie de aspectos en los que la literatura convencional no es siempre tan efectiva, esta tiene, asimismo, sus limitaciones y aspectos negativos. Por ejemplo, el carácter intermedial de la ciberliteratura restringe la capacidad imaginativa de los lectores, ya que se proporcionan, sin posibilidad de modificación, en forma de imagen, vídeo o sonido, aquellos aspectos ficcionales que, en literatura convencional, encuentran asiento en la mente de los lectores. Más allá de su uso como herramienta complementaria para la transmisión de historias míticas, en ningún caso la “cibermitología” (si así pudiéramos denominarla) debe establecerse como sustituto de la mitología clásica en su formato convencional.

En último término, es importante mencionar que el uso del medio digital como estrategia para fomentar la empatía del lector no es exclusivo de «After Persephone», sino que se observa en otros ciberpoemas contruidos con herramientas hipertextuales. Por ejemplo, en «Redeeming the Gene, Molding the Golem, Folding the Protein» (2002) (<http://users.lmi.net/sonyarap/redeeming/index.html>), Sonya Rapoport, partiendo de las historias míticas de Lilith y Eva, construye una hipernarración en la que estas mujeres mitológicas se reinventan a sí mismas y son capaces de trascender las definiciones y representaciones que las fuentes clásicas

<sup>14</sup> La efectividad de los nuevos medios a la hora de llamar la atención de potenciales usuarios es elevada, tal y como demuestran los videojuegos sobre mitos y figuras mitológicas *Loki* (2007), *Age of Mythology* (2002) o *Titan Quest* (2006)

(y contemporáneas) han desarrollado alrededor de ellas. Además, de manera similar a lo que ocurre en «After Persephone», el componente no lineal, interactivo y multimodal del soporte en el que se leen los mitos de Lilith y Eva propicia que el usuario se sumerja en la experiencia lectora y perciba de una forma intensa y real las tribulaciones de estas dos figuras. Y lo propio ocurre en la ficción hipertextual «Its name was Penelope» (1989) (<http://www.eastgate.com/catalog/Penelope.html>) de Judy Malloy, y en el poema hipermedia de Kim White, «The Minotaur Project» (2001) (<http://home.earthlink.net/~theminotaurproject/home.html>): la naturaleza del soporte favorece la activación de los procesos empáticos del lector, quien se involucra en la lectura como si de realidad virtual se tratara. El tratamiento que reciben otros mitos en los nuevos medios es, como se percibe, análogo al que observamos en «After Persephone», lo que permite atisbar ya la existencia de un sistema común que puede ayudar a explicar las diferentes dinámicas de los mitos en la ciberliteratura.

## 6. Conclusiones

Los medios digitales ofrecen, como se ha demostrado, un soporte novedoso con el que reinventar la literatura; en esta revolución literaria no solo se proponen nuevos paradigmas, sino que, también, se ponen en tela de juicio algunos de los conceptos mejor asentados en teoría de la literatura. En nuestro ensayo, por un lado, hemos advertido que la ciberliteratura propicia desarrollos no lineales de la trama, favorece el rol activo del lector y facilita la experiencia multisensorial del texto. Por otro lado, adentrándonos en el uso de la mitología desde las nuevas tecnologías, hemos podido comprobar que el medio digital se utiliza en «After Persephone» como recurso para activar la empatía del lector, favoreciendo que este se sumerja de lleno en la experiencia lectora. Además, se ha podido observar que en el ciberpoema de Ankerson el soporte digital hace posible la transmisión de una inquietud social determinada, a saber, la trascendencia del vínculo materno-filial; de esta manera, Ankerson hace hincapié en aspectos que, en las fuentes clásicas, son desatendidos, pero que ya habían sido puestos en valor a partir del siglo XIX. Por consiguiente, en «After Persephone», el soporte electrónico ayuda al mito a cumplir la función social de reivindicar la importancia del vínculo entre madre e hija y de desligarlo del lugar secundario con respecto al de marido-esposa al que había sido relegado. A lo largo de la historia, los mitos han servido de válvula de escape, es decir, han desempeñado funciones sociales y han permitido poner de relieve preocupaciones contemporáneas; en el caso analizado, el hipertexto logra que el mito cumpla ahora su objetivo y que el mensaje que encierra llegue al lector actual de manera efectiva. Por lo tanto, podemos afirmar, a modo de conclusión, que la ciberliteratura constituye un medio innovador y eficaz para la transmisión de mitos clásicos y que, en consecuencia, ha de ser tenida en consideración por los estudios actuales de mitocrítica.

## Bibliografía

- ANKERSON, I., «After Persephone» 2001 [En línea]. Disponible en: <<https://elmcip.net/creative-work/after-persephone>> [Último acceso 05/06/18].
- ATWOOD, M., *Double Persephone*. Londres: Hawkshead Press 1961.
- BARNET, B., «Storming the Interface: hypertext, desire and technonarcissism», *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 13.2 (1999), 187-203.
- BARTHES, R., «The Death of the Author», en: *Image-Music-Text*. Trans. Stephen Heath. Nueva York: Hill and Wang 1977, 142-148.
- CHAOU LI, M., «How interactive can fiction be?», *Critical Inquiry* 31.3 (2005), 599-617.
- CICCONI, S., «Hypertextuality», en: *Mediapolis: Aspects of Texts, Hypertexts and Multimedial Communication*. Ed. Sam

- Inkinen. Berlín / Nueva York: De Gruyter 1999, 21-43.
- , «*The Shaping of Hypertextual Narrative*», en: M. Yla-Kotola, J. Suoranta, S. Inkinen & J. Rinne (eds.): *The Integrated Media Machine: A Theoretical Framework*. Helsinki: Universidad de Lapland 2000, 101-120.
- CORTÁZAR, J., *Rayuela*. Madrid: Cátedra 1996.
- CYANIDE, *Loki: Heroes of Mythology* [Windows PC]. París: Askaron 2007.
- DERRIDA, J., «Différance», en: Rivkin, J. y M. Ryan (eds.): *Literary Theory: An Anthology*. Malden, MA: Blackwell 2004, 278-299.
- DOOLITTLE, H., *Asphodel*. Durham: Duke University Press 1992.
- , *Her*. Durham: Duke University Press 1993.
- ENSEMBLE STUDIOS, *Age of Mythology* [Windows PC]. Texas: Microsoft Games 2002.
- HARDY, T., *Tess of the d'Urbervilles*. Londres: Penguin Books 1994.
- INGELOW, J., *The Complete Poems of Jean Ingelow (1863)*. Montana: Kessinger Publishing 2008.
- IRON LORE, *Titan Quest* [Windows PC]. California: THQ 2006.
- JANKOWSKI, N.W. / L. HANSEN., *The contours of multimedia. Recent technological, theoretical and empirical developments*. Luton: University of Luton Press 1996.
- JOYCE, M., *Of Two Minds: Hypertext, Pedagogy and Poetics*. Ann Arbor, Michigan: The University of Michigan Press 1995.
- LANDOW, GP., *Hypertext: the Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press 1993.
- LAWRENCE, D.H., *The Lost Girl*. Wessex: Penguin Books Ltd 1950.
- LYOTARD, JF., *The postmodern condition: A Report on Knowledge*. Minnesota: University of Minnesota Press 1984.
- MALLOY, J., «Its name was Penelope» 1990 [En línea]. Disponible en: <<http://www.eastgate.com/catalog/Penelope.html>> [Último acceso 12/10/2017].
- MANOVICH, L., «Post-Media Aesthetics», en: Kinder M. / T. McPherson (eds.): *A Decade of Discourse on Digital Culture*. California: University of California Press 2007, 100-118.
- MCLUHAN, M., *Understanding media: The extensions of man*. Corte Madera (Canadá): Gingko Press 2003.
- MORRISON, T., *The Bluest Eye*. Nueva York: Holt, Rinehart and Winston 1971.
- OSTRIKER, A., «Demeter to Persephone», *Ploughshares* 35.1 (2009), 120-120.
- PAJARES TOSCA, S., *Literatura digital: el paradigma hipertextual*. Extremadura: Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones 2004.
- RAPOPORT, S., «Redeeming the Gene, Molding the Golem, Folding the Protein» [En línea]. Disponible en: <<http://users.lmi.net/sonyarap/redeeming/index.html>> [Último acceso 12/10/2017].
- RYAN, ML., *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós 2004.
- SLATIN, J., «Reading hypertext: order and coherence in a new medium», en: Delaney, P. / G. Landow (eds.): *Hypermedia and Literary Studies*. Cambridge, MA: The MIT Press 1994, 153-169.
- SWINBURNE, AC., *The Collected Poetical Works of Algernon Charles Swinburne*. Londres: W. Heinemann 1924.
- TOLVA, J., *Ut Pictura Hyperpoesis: Spatial Form, Visuality, and the Digital Word*. UNC 1993.
- WHITE, E.B., *Charlotte's Web*. Nueva York: Scholastic 1980.
- WHITE, K., «The Minotaur Project» 2001 [En línea]. Disponible en: <<http://home.earthlink.net/~theminotaurproject/home.html>> [Último acceso 22/11/2017].
- ZIEGFELD, R., «Interactive fiction: A new literary genre? », *New Literary History* 20.2 (1989), 341-372.