El relato digital

Jaime Alejandro Rodríguez Ruíz

Novela
El Relato Digital

Jaime Alejandro Rodríguez Ruíz

Edición
Centro de Educación Asistida por Nuevas Tecnologías
CEANTIC
Primera edición, 2006

Diseño y diagramación
Centro de Educación Asistida por Nuevas Tecnologías
Claudia Rocío Martínez

Impresión
Javegraf

Pontificia Universidad Javeriana
Edificio Lorenzo Uribe, S.J. Carrera 7a. No. 42-27
Teléfono: 3208320, ext. 6016
Bogotá - Colombia

©

Prohibida la reproducción total o parcial
de esta publicación sin la debida autorización
de la Pontificia Universidad Javeriana

ISBN Volumen:
ISBN Obra:

Tabla de Contenido

Introducción 15
Advertencia sobre el contenido 18
Algunas aclaraciones terminológicas 21
La narrativa digital 21
Una nueva forma de narrar 22
Narrativa digital: Tres sentidos 24
El estudio del Relato Digital 27
Conceptos sobre el hipertexto 28
Revisión de las condiciones históricas y culturales de aparición del hipertexto 29
Descripción de una nueva situación epistemológica: la cibercultura 29
Existencia de una nueva oportunidad para la experiencia estética 30
Delineación de la estética del nuevo medio 30
Reconocimiento de los nuevos protocolos de comunicación 30
Balance del impacto cultural de esta nueva forma de comunicar la verdad y la belleza 30

Teoria del hipertexto 33
El hipertexto de ficción como convergencia de tecnología, mentalidad y pensamiento 35
Estética del nuevo medio 38
La estética digital 38
Elementos de la estética digital 40
Características técnicas de los entornos digitales ... 41
Cuatro condicionamientos estéticos 42
Una nueva oportunidad para la experiencia estética 43
Hipertexto y experiencia poética 45
Poiesis, aestesis y catarsis: una nueva convergencia 47
Una nueva situación epistemológica 49
Reestructuración de la conciencia 50
El paradigma informático 52

Paso de la modernidad a la posmodernidad 55
Pensamiento complejo 56
Hipertexto y mente 58
Pensamiento post-maquinal, pensamiento digital 60
Algunos ideales posmodernos: relativismo y virtualidad 61
Cibercultura: inteligencia conectiva y virtualidad 63
Discurso y retórica del hipermedia 65
Una estructura blanda 65
Una enunciación pionera 67
Una nueva morfología 69
Cuestiones en torno a una pragmática en el ambiente hipertextual 71
Problemáticas del proceso creativo en la narrativa hipertextual 77
Una batalla por el signo 81
Promotores y detractores 81
La renegociación del signo: palabra vs. Imagen 84
Cibercultura 85
Teoría en la Red 89

Modelos de Relatos Digitales 95
Antecedentes del relato digital 100
Algunas lecturas de relatos digitales 104
Cuatro hipertextos representativos 105
El lenguaje del computador se hace poesía 107
No es posible asir el sentido 109
Una lectura de Afternoon de M. Joyce 110
Comentario a Condiciones Extremas 112
Gabriella Infinita 112
El narrador en la ficción interactiva 115
Historias digitales 117
Algunos análisis de relatos digitales 119
Six sex scenes: Historias de mujer 120

253 or tube teatre: combinatoria y novela 122
Un paseo alucinante - Sunshine´69 124
My Body as a Wunderkammer: Mujer - colcha de retazos 126
Placing: una crítica al mercado 129
Twelve Blue: como el agua, azul 130
Grammatron: hacia una conciencia digital 132
Pangea: una hipernovela de misterio 133
Black Moon 134

Taller de Narrativa Digital 137
Tutoría de proyectos 141
Foro interactivo 142
Ejercicios prácticos 143
Ejercicios de navegación teórica 143
Ejercicios de revisión de antecedentes 144
Ejercicios de lectura y análisis de modelos 144
Ejercicios de escritura electrónica 144
Ejercicios de estructuración de la historia 144
Ejercicios de síntesis escritural 145
Ejercicios de diseño multimedial 145
Ejercicios de ambientación 145
Ejercicios de interactividad 145
Las estructuras hipertextuales 146
Estructuras lineales 146
Estructura Ramificada 147
Estructura Paralela 147
Estructura Concéntrica 147
Estructura Jerárquica 148
Estructura Reticular 148
Estructura Mixta 148
Las herramientas del diseño digital 149
Tratamiento digital de imágenes 150
Tratamiento digital de sonido 150
Tratamiento digital de video y animaciones 150
Ensamblaje multimedia 150

Conclusiones provisionales 151
Convergencias: todo se conecta, todo se puede conectar 153
¿Es la hiperficción un género? 157
¿Hay hoy lugar para la tregua? 164
Acerca de las voces de este texto o el destino de este trabajo 169
El camino escogido 169

Temas relacionados 173
El arte como información añadida 175
Caos 176
Caos e hipertexto 177
Cibermundo 179
Conectividad 181
Convergencias 183
Diacronía y sincronía 184
El dilema: Alma vs. Tecnología 184
¿Dónde está la audiencia del hipertexto? 185
El lugar de la obra 187
Ekphrasis 188
En la multimedia no existe el placer de leer 189
Escenarios contemporáneos de la batalla por el signo 190
Escrituras de la creatividad 193
Escrituras de la esperanza 195
Escrituras de la estética 198
Escrituras de la resistencia 200
Escrituras del siglo XXI 202
Cuerpo y virtualidad 202
Destinos del libro 203
Politextualidad 205
Palabra e imagen 206
Publicar y comunicar 208
La publicación en Internet: escenarios de la escritura en el siglo XXI 210

Estructuras antropológicas de la imaginación 212
Estructuras narrativas 213
La expresión en el hipertexto 214
Las lecciones de la historia..... 216
¿Un género hipertextual? 221
Hipertexto y experiencia poética 222
Hipertexto, literatura y ciudad..... 224
Una enunciación pionera 226
Espacio liso y espacio estriado 228
Antecedentes del hipertexto..... 231
Novela y ciudad 234
Máquinas interactivas 237
Anticipaciones hipertextuales en Debido Proceso..... 238
Gabriella Infinita, un hipermedia narrativo 240
Gabriella infinita, la novela..... 242
Gabriella Infinita: el hipermedia..... 243
Cómo deambular por "Gabriella…"..... 244
Conclusiones..... 246
Hipermedias literarios 247
Hipertexto 248
Hipertexto como acontecimiento 249
El hipertexto como objeto de arte posmoderno:
la estética de fuerzas 251
Hipertexto: distorsión y perversión 257
Hipertexto e historia de las mentalidades 258
Hipertexto e imprecisión 260
Historia de la literatura moderna 261
Hipertexto e interactividad 266
El hipertexto frente al límite 267
Hipertexto: un lenguaje en competición 269
El hipertexto: un objeto híbrido
(imagen vs. palabra) 270
Hipertexto y anarquismo 272
Hipertexto y azar 275
Hipertexto y carnaval 275
Hipertexto y colaboración 278

Hipertexto y complejidad 278
Hipertexto y fragmentación 280
El hipertexto y la caída de Hierarco 282
El hipertexto y la caverna posmoderna 284
El hipertexto y la máquina de visión de Virilio 288
El Hipertexto y la matriz de la posesión 295
El hipertexto y la matriz mesiánica
de la imaginación 298
El hipertexto y la novela posmoderna 300
El hipertexto y la puesta en práctica
de la libertad 302
El hipertexto y la tradición del underground 303
El hipertexto y la utopía 304
Hipertexto y laberinto 306
El hipertexto y las escrituras posmodernas 308
Hipertexto y metamorfosis 311
Hipertexto y neobarroco 313
Literatura y Posmodernidad 314
Historia del hipertexto de ficción 314
Precedentes tecnológicos 314
Historia del hipertexto 315
Multimedia 316
Hipermedia 317
Internet 318
Soportes físicos 318
Iconicidad 319
Ideales postestructuralistas 320
Imaginarios en lucha 322
Inteligencia conectiva 324
Interés por la escritura en soporte hipertextual 325
Juegos de rol 327
La escrilectura 327
El lector crítico de hipertextos 329
Literatura e hipermedia 330
La literatura hipermedia 331
Una lógica de la edición 332

Lógica difusa 332
Metalectura 333
Metáforas del saber hipertextual 334
Mutantes 335
Una múltiple convergencia 335
Narración de ficción 341
La narración oral escénica (NOE): 8 características
de un género híbrido 342
Oralidad y dimensionamiento estético 342
Equilibrio 342
Oralidad y escritura 343
Hibridez 344
NOE y Teatro 344
Teatro (actor) 344
Noe (narrador) 345
Fusión de las artes 345
Adaptaciones 345
El público 346
Un género híbrido 346
Navegación 347
Necesidad y posibilidad 348
Nueva creatividad 349
Plasmación 350
Politextualidad 350
¿Por qué una pragmática hipertextual? 351
Por una práctica equiparable 352
Pragmática del hipertexto 354
Pre y proto hipermedias 355
Psicodinámicas de la hipertextualidad 356
Quid distinctum 357
La realidad virtual 358
Reconfiguraciones a las que da lugar
el hipertexto 359
Reconfiguraciones del texto 359
Reconfiguraciones del autor 360
Reconfiguraciones de la narrativa 361

Reconfiguraciones del autor 363
Reconfiguraciones del texto 364
Reconfiguraciones mentales 366
Registros informáticos 366
El relato 367
El hacer - saber del relato 367
Resistencia al hipertexto 369
Ritmo e hipertexto 370
Rizoma 371
La segunda referencia 373
Tecnologías de la conexión 373
Tecnologías de la ilusión perceptual 376
Teoría de la recepción 377
Lo universal totalizador 378
Lo virtual 379
Videojuegos 381
Zapping 382
Zimma y la intertextualidad 384
Anexo: Sobre la versión hipertextual de
El Relato digital 384
¿Cómo abordar la lectura hipertextual de la
obra y no morir en el intento? 385
Cinco estilos hipertextuales 388
Algunos aspectos técnicos 390
Fase 1: Concepción inicial – Guión 391
Fase 2: Desarrollo e Implementación 392
Fase 3: Publicación y Divulgación 393
Fase 4: Prueba, actualización y mantenimiento 393
Grupo de Trabajo 394

Bibliografía 395
Bibliografía general 397
Compendios bibliográficos 405
Teoría del hipertexto - Libros - 406
Teoría general - Artículos 410
Hiperficción - Artículos 412

Artículos en Línea 415
Hiperficción - Artículos en línea 418
Revistas en línea 419
    Suscripciones 421
Hiperficción en línea 421

Agradecimientos

Al Doctor Joaquín María Aguirre quien, a pesar de los obstáculos de la distancia, guió este trabajo con sabiduría y discreción.

A Juan Manuel Torres, Programador Web y editor, verdadero coautor.

A Graciela Leyton quien, pese al lenguaje obtuso y casi hermético de los textos, digitó, siempre con diligencia y alegría, gran parte de este trabajo.

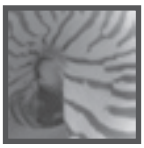
A la Facultad de Ciencias Sociales y al Centro de Educación Assitida por Nuevas Tecnologías de la Universidad Javeriana de Bogotá, que apoyaron la producción final.

A Claudia Martínez, Encargada de los artes finales del libro

Pero sobre todo a Yaneth, a Daniel y a Juliana, quienes supieron comprender y acompañar, sacrificando el tiempo familiar, la íntima elaboración del trabajo.



Introducción



Este libro es en realidad la versión "lineal" del hipertexto:
El Relato Digital, teoría, práctica y enseñanza del
hipertexto de ficción, cuya dirección electrónica es:

http://www.javeriana.edu.co/relato_digital

Digo lineal, porque se ha intentado dejar aquí, para su lectura secuencial, un texto de lo esencial de la tesis que se desarrolla allá para una lectura hipertextual. la razón: muchos lectores de la versión hipertextual que si bien reconocoen la riqueza de su estructura, la libertad que permite de sus recorridos y el poder "enciclopédico" de sus enlaces electrónicos, extrañan la posibilidad de acercarse más familiarmente al formato en papel .

Pero hay también otra razón: es muy posible que haya lectores que se acerquen al tema sólo a través del formato libro. Par ellos, este texto será la invitación a navegar por la versión más completa y potente del mismo: el hipertexto. Por esta razón he dejado al final, un corto anexo en el que doy una breve descripción del hipertexto, de modo que los nuevos lectores tengan la oportunidad ahora de recorrerlo.

Para unos y para otros, la oportunidad de verificar las diferencias, no tanto de contenido, como de enunciación y de sentido que se desprenden de la experiencia de dos formatos tan distintos.

Por ahora, paso a desarrollar dos temas introductorios necesarios:

- Una advertencia sobre los contenidos.
- Algunas aclaraciones terminológicas.

Advertencia sobre el contenido

En este trabajo nos hemos propuesto abordar la ficción hipertextual desde tres aspectos: su teoría, su práctica y su enseñanza. No necesariamente se da un equilibrio, al menos en términos de extensión, entre los tres tópicos. Podría pensarse que la enseñanza de la hiperficción apenas se toca y/o que los asuntos sobre su práctica se presentan de una manera demasiado esquemática, mientras que la teoría se lleva el protagonismo casi absoluto. Pero esto es sólo en apariencia, una apariencia que la forma impresa del trabajo, desafortunadamente, parece patentizar; una apariencia favorecida por el tipo de interfaz escogido como estrategia de interacción para la presentación hipertextual. Igualmente puede suceder que el lector no distinga muy claramente entre teoría del hipertexto y teoría de la hiperficción. De ambos asuntos me ocuparé ahora.

La estrategia metodológica consistió en atender el extenso discurso sobre hipertexto que ya circula tanto en la red como en la literatura impresa, para derivar de allí la visión teórica acerca de una de las aplicaciones del hipertexto: la hiperficción. Por esta razón, el módulo "teórico" contiene no solamente conceptos específicos sobre ficción hipertextual, sino que incluye todo el ambiente conceptual que fue necesario para rodear la cuestión sobre una posible consolidación genérica de la hiperficción.

El módulo llamado "conceptos" se ha organizado de modo que el lector recorra privilegiadamente al menos ocho temas: En primer lugar, la "historia" del hipertexto, presentada aquí como una convergencia de varios factores: el desarrollo de la informática y de la tecnología perceptual, el discurso crítico de la posmodernidad y el postestructuralismo, y un ambiente cultural y mental favorable.

Un segundo tema tiene que ver con el análisis de un supuesto cambio de tipo cognitivo que las nuevas tecnologías de la comunicación, y específicamente los sistemas hipertextuales, estarían promoviendo, esto es, una nueva situación epistemológica.

Un tercer tema, la batalla por el signo, tiene que ver con la repartición de las posiciones teóricas frente al hipertexto y a la cultura electrónica en general: de un lado los tecnófilos y de otro los tecnófobos. Estos tres temas conforman un panorama de generalidades sobre el hipertexto que permite ir comprendiendo el sentido de una ficción basada en sistemas hipertextuales.

Más relacionados con la hiperficción son los temas sobre discurso, retórica y pragmática del hipertexto. En últimas, la hiperficción consiste en un uso retórico y estético particular del hipertexto, en tanto discurso, y requiere por eso de una pragmática específica y distinta de la que usualmente se da en relación con otras formas tradicionales de comunicación verbal, como la oralidad o la escritura. Por lo demás, el hipermedia incorpora información audiovisual y esto configura un reto para su posible gramática, que el lector o escritor de hiperficciones debe considerar a la hora de desarrollarla.

Precisamente, el tema de la estética se aborda desde dos perspectivas. Una más técnica está enfocada a ofrecer descripción, características y limitaciones estéticas del nuevo medio y que, siguiendo a Holtzamn, deberíamos llamar de los mundos digitales. Otro enfoque es más "filosófico" y propone la idea de que la hiperficción debe considerarse como una oportunidad para potenciar la experiencia estética. Más que su adscripción a un arte o a un género, la hiperficción debe encontrar el modo de diferenciarse y de posicionarse como nueva expresión.

Tal vez, el tema más relacionado directamente con la hiperficción es el que se centra en las problemáticas del proceso creativo en el ambiente hipertextual. Sin embargo, este tema también requiere una ambientación teórica proveniente de las generalidades sobre el hipertexto, de modo que se pueda apreciar mejor la especificidad del ejercicio creativo propio de las hiperficciones.

Los otros dos módulos: el de la práctica y el de la enseñanza de la hiperficción, se benefician directamente del módulo teórico, en tanto, aplicaciones, pero también como aspectos que requieren un escenario conceptual y un lenguaje para su desarrollo.

Cada uno de estos dos módulos pueden, sin embargo, abordarse como "entradas principales" al material sobre hiperficción. En algún momento de su recorrido por estos módulos, el lector tendrá que abordar los temas conceptuales y para ello se han "conectado" convenientemente a la teoría los apartes de los modelos de hiperficción que se presentan en el módulo de práctica, así como los apartes correspondientes a las instrucciones del taller.

Pero aún más: un posible enfoque de lectura es el que asume como pivote la práctica de la hiperficción. Otro, su enseñanza. En ambos casos, la teoría del hipertexto funge como apoyo y trasfondo, y ya no como punto de partida o pre requisito. El desarrollo de un proyecto de hiperficción, por ejemplo, puede requerir de una revisión de la pragmática hipertextual o de los antecedentes de la hiperficción o del examen de ciertos modelos.

En ese caso, el estudiante-usuario del módulo taller afronta la teoría de un modo muy práctico y en función de su proyecto, convirtiendo así el taller en el módulo "central". De igual modo, para una comprensión adecuada de las lecturas y análisis de modelos de ficción hipertextual, e incluso para el análisis mismo de estos modelos, se hace necesario que el lector-usuario de hiperficciones aborde ciertos aspectos teóricos. El testimonio de la factura del hipermedia Gabriella Infinita, por ejemplo, asume y aplica la teoría prevista, y muestra cómo funciona concretamente dicha teoría en una obra de ficción hipertextual.

En últimas, la "partición" del estudio sobre la ficción hipertextual en módulos es sólo una facilidad para el usuario, quien pronto encontrará que los tres tópicos están íntimamente imbricados, no sólo por el diseño de conexiones entre las distintas partes, sino porque los tres se necesitan mutuamente.

Algunas aclaraciones terminológicas

A lo largo del trabajo, se utilizan en forma aparentemente indiferenciada varios términos que vale la pena mencionar ahora. En primer lugar se habla de hipertexto y de hipermedia. Consideramos el hipermedia como un caso particular del hipertexto: aquéllas obras que, haciendo uso de un sistema de presentación hipertextual, incorporan el multimedia: gráficos, sonido, vídeos o animaciones. Hablamos también de hipertexto de ficción, ficción hipertextual, ficción interactiva o hipermedia ficcional para referirnos a un uso específico de las presentaciones con base en sistemas hipertextuales: la ficción, es decir, un uso con fines estéticos de dicha presentaciones.

Finalmente, usamos los términos: narrativa digital, narrativa interactiva o relato digital para referirnos a las ficciones hipertextuales que desarrollan el cauce narrativo.

En algunos casos, se usa el término hipernovela en el mismo sentido. Se trata de una manera de indicar que el interés del estudio se centra en la narrativa, pues sería posible dedicar uno a la poesía interactiva o al drama interactivo, entendidos como desarrollos de poesía o teatro en soporte hipertextual o hipermedial. No es el caso del presente documento.

Aunque no se desarrolla, la decisión de hablar de relato digital contiene un propósito para el futuro de la investigación: ampliar el horizonte a otras formas de relato o narrativa que usan la tecnología digital interactiva como los ciberjuegos, el hipervideo o la realidad virtual.

La narrativa digital

Podría hablarse de narrativa digital en múltiples sentidos: narrativa hecha con los dedos, narrativa hecha con números o dígitos, narrativa disuelta en la vitualidad electrónica. De hecho, esos tres sentidos

tienen mucho que ver entre sí y con el tipo de "textos" de los que trata este estudio: los hipermedia literarios[1] o, de otro modo, siguiendo a Susana Pajares, con las posibilidades de la narrativa hipertextual.

En últimas, con el término narrativa digital, se pretende contribuir a la comprensión, descripción, valoración y análisis de eso que podríamos también llamar, siguiendo a Xavier Berenguer, narrativa interactiva: una nueva forma de narrar que se estaría configurando gracias al aprovechamiento estético de las tecnologías digitales de la comunicación y, específicamente, al uso del hipertexto[2], entendido, siguiendo a Landow, (en su artículo: Dentro de veinte minutos) como una forma de textualidad digital en la que los vínculos electrónicos unen lexias, o fragmentos de textos, que pueden adoptar la forma de palabras, imágenes, sonido, vídeo, etc., promoviendo una lectura multilineal, multisecuencial o no lineal, y trasladando, así, parte del poder de los autores a los lectores.

Una nueva forma de narrar

Suele aceptarse que uno de los tres cauces "naturales" de la comunicación humana es la narración (contar), que se suma a otros dos: la poesía (cantar) y el teatro (representar). También suele decirse que la narración es un género capital que puede envolver a los otros: siempre hay una historia detrás de todo poema, siempre un relato detrás de todo drama. Incluso, dado que el saber humano es temporal, puede afirmarse que los discursos científicos y filosóficos son narrativos, en cuanto narración de observaciones y/o memoria de la experiencia humana.

Pero podemos narrar de diversas formas, dependiendo de la materia con la que lo hagamos. La más frecuente es la materia verbal,

[1] Vea Temas Relacionados *"Hipermedias literarios"* pág 247.

[2] Ibíd, *"Hipertexto"* pág. 248

por supuesto, pero también se puede narrar mediante imágenes y/o sonidos u otros sistemas semiológicos (el cuerpo, la ropa, etc.).

En cuanto a la narración verbal, ella siempre ha estado ligada a lo que podríamos llamar, siguiendo a Walter Ong, las tecnologías de la palabra: primero a la oralidad, luego a la escritura, y ahora, posiblemente, al hipertexto. Cada una de estas tecnologías ha despejado posibilidades expresivas que el acervo cultural acumula y potencia.

Esto quiere decir que si bien la línea narrativa progresa, no elimina formas anteriores (lo que puede explicar, entre otras cosas, que la narración oral tenga tanta funcionalidad hoy como la narración digital). No obstante, estas nuevas formas[3] han alterado los elementos de la narración verbal tradicional y han innovado el conjunto de normas y criterios que configuraban hasta ahora la pragmática de la imagen narrativa.

Si echamos un vistazo a las posibilidades que la tecnología ha abierto en los últimos tiempos podemos afirmar que la línea narrativa se ha ensanchado espectacularmente: imágenes de síntesis, realidades virtuales[4], hipernovelas, videojuegos, juegos de rol[5], se suman a otras formas "tradicionales": la narración oral escénica[6], novela, cuento, cine, etc.

La representación icónica, la narratividad y la producción y consumo de ficción están cambiando de una manera profunda, provocando un salto que podríamos llamar, sin recato, cualitativo. La "informática" ha promovido la formalización innovadora y creadora de los modelos narrativos, y técnicas como la digitalización, la simulación

[3] Vea Temas Relacionados *"Reconfiguraciones a las que da lugar el hipertexto"* pág 359.

[4] Ibíd, *"La realidad virtual"* pág 358.

[5] Ibíd, *"Juegos de rol"* pág 327.

[6] Ibíd, *"La narración oral escénica"* pág 342.

y la interactividad de imágenes 3D, para sólo mencionar algunas, están permitiendo el diseño de nuevas estrategias discursivas.

Pero, aunque resulte difícil y hasta arbitrario, es útil distinguir entre narración cotidiana y narración de ficción o, siguiendo a los formalistas rusos, entre narración estándar y narración poética. La primera correspondería a ese tipo de narración vinculada a un simple hacer - saber, mientras que la otra incorpora conscientemente estrategias del tipo simbólico - estético que conducen a potenciar otras categorías del saber - decir: el hacer - hacer y el hacer - ser.

En síntesis, la narrativa digital, acorde con este nuevo horizonte de la narratividad, se puede definir como un objeto virtual capaz de poner en dinámica no sólo una dimensión técnica (la utilización de recursos audiovisuales y de las nuevas tecnologías de la comunicación), sino una dimensión estética; esto es, la posibilidad de afectar la experiencia sensible a partir del uso artístico de esas técnicas, con lo que entreteje un tipo peculiar de relato[7]: el relato digital.

Narrativa digital: Tres sentidos

El primer sentido: narrar con los dedos. Hoy todavía hay escritores que usan la vieja Olivetti para reproducir sus textos sobre el papel. Entre las imágenes que corren por la mente de uno de esos escritores, y las palabras que el lector podrá degustar después, se entrevera un instrumento que permite convertir imágenes en palabras. Ese artefacto es la máquina de escribir que, como todos sabemos, exige cierta habilidad por parte del usuario para que una "traducción" exitosa de tales imágenes sea posible. Y esa habilidad consiste básicamente en el uso adecuado de los dedos de las manos como impulsores de los tipos correspondientes a las letras que,

[7] Vea Temas Relacionados *"El relato"* pág 367.

una tras otra, si la intención es contar una historia, irán formando la narración. En este sentido el escritor narra con los dedos.

El segundo sentido: narrar con números o dígitos. Los procesadores de palabra han introducido una serie de modificaciones tanto de tipo técnico como cultural al acto físico de escribir. Una de las "interfaces" que se utiliza para escribir en computador es el teclado, un dispositivo que simula, precisamente, la máquina de escribir. El escritor que opta por el procesador de palabras utiliza sus dedos ya no tanto para teclear las palabras como para digitarlas (no siempre en forma consciente), esto es, para enviar una instrucción al computador de modo que éste convierta cada letra pulsada en un conjunto de dígitos (unos y ceros) que serán luego identificados y procesados electrónicamente por el computador, de manera que puedan ser vistos en la pantalla con la figura (irreal, fantasmal) de la letra tecleada inicialmente. En este nuevo sentido tecnológico, el escritor narra con números o dígitos.

El tercer sentido: disolución del texto en la virtualidad electrónica. Pero el procesador de palabras es apenas una de las muchas facilidades que ofrece el computador: hoy es posible asistir la actividad escritural mediante múltiples utilidades informáticas como la consulta y aprovechamiento de bases de datos (por ejemplo, las ortográficas y sintácticas que permiten una corrección gramatical automática), el uso de programas de traducción o la edición e ilustración electrónica de textos, entre otras. Incluso ya no es necesario "teclear" palabras, pues los programas de reconocimiento de voz permiten el "dictado" al computador. Todas estas aplicaciones tienen algo en común: la información fluye disuelta en la virtualidad electrónica, y sólo se hace visible porque, imperceptiblemente, realizamos una manipulación del lenguaje lógico-matemático, cuyo efecto es la "aparición" en la pantalla de esa escritura que ya no es real en el sentido anterior, de estar ubicada, tangible y ostensiblemente, sobre un material concreto: el papel, y ahora se encuentra inmersa en el espacio digital.

Lanham ha llamado a este espacio de virtualización, espacio de equivalencia digital, en el cual los "materiales", (y ya no sólo los

materiales verbales, sino incluso los audiovisuales como las ilustraciones, la voz e, incluso materiales cinematográficos, es decir, la multimedia), se han reducido a "señales" equivalentes (ceros y unos), a partir de las cuales es posible un nuevo y muy flexible ensamble de la expresión, tal y como lo plantea Vouillamoz: la irrupción del modelo multimedia permite que el "contenido literario" llegue al receptor mediante otras vías de transmisión: una imagen, un vídeo, la declamación de una poesía así como las expresiones habituales de la pieza literaria, en una edición electrónica.

Llevada a consecuencias insospechadas, la narración que puede surgir de esta virtualización de la escritura y de la expresión es radicalmente distinta, Ya no puede ser la misma narración que realiza un escritor que teclea su vieja máquina; ni siquiera, la que resulta del escritor que simplemente reemplaza la máquina de escribir por un procesador de palabras. Es, tiene que ser, una narración que disuelve sus formas y sus funciones tradicionales, las virtualiza, las reduce a elementos primarios, a partículas que deben recomponerse después, mediante operaciones de conectividad.

El escritor de narrativa digital se enfrenta a la conciencia de que ya no basta con que las realidades estén ahí, dispuestas a conectarse; es necesario que el lugar físico de la realidad se disuelva en favor de la información y del lenguaje, para que se pueda realizar una plena conectividad[8].

Y esa virtualización supone una actitud: promover la interacción[9] radical. Una de las funciones más interesantes del arte así "afectado" por lo virtual es, precisamente, estimular cualquier forma de interacción. El artista interactivo propone siempre a los espectadores una colaboración creativa, una "co-creación". Y la pregunta por el lugar de la obra se desplaza a las siguientes cuestiones: ¿dónde

[8] Vea Temas Relacionados *"Conectividad"* pág 181.

[9] Ibíd, *"Hipertexto e interactividad"* pág 266.

está la "obra": en el modelo interactivo que ofrece el artista al espectador? ¿En las interacciones propiamente dichas que podrían llegar a alterar radicalmente la obra "original"? ¿En la idea inicial del autor, quien busca por sobre todo promover la interactividad? ¿Quién es finalmente el autor?

En este orden de ideas, la narrativa digital se contrapone a una narrativa "analógica", esto es, a una narrativa formada previamente por disposición del autor, con organización y funciones muy claras. La narrativa digital, al estar constituida básicamente por un conjunto de "señales", se expone, más bien, al "lector" para que éste participe, actúe y se involucre con la obra y hasta pueda "hacerla" él mismo.

Como si (usando una expresión deleuziana[10]) la narrativa hubiera devenido narrativa niña, como si hubiera estallado, por efecto de la tecnología informática, en elementos sin forma ni función, en partes infinitamente pequeñas, materiales no formados que llegarán a ser "algo" sólo gracias a sus conexiones potenciales; materiales combinables que formarán un cuerpo no por su organización o funcionalidad predeterminadas, sino por la actualización que pueda hacer el "usuario", ahora con el poder de dar cuerpo y "criar" a esa narración niña. Mientras la narrativa analógica organiza y desarrolla formas, y asigna y desarrolla sujetos, la narrativa digital libera las partículas, y las hace comunicar a través de "envolturas" de formas y sujetos: se convierte en el proceso del deseo.

El estudio del Relato Digital

El estudio que presentamos, se extiende a través de tres módulos o "bloques" que intentan cubrir los distintos aspectos teóricos y prácticos de la narrativa digital. En el primer bloque se desarrollan, a su

[10] Vea Temas Relacionados *"Rizoma"* pág 371.

manera, los aspectos que Claudio Guillén ha planteado para las genologías literarias; esto es, los aspectos: histórico, sociocultural, lógico, pragmático y estructural de la narrativa digital. El resultado es la extracción de "reglas de juego" para la construcción de hipermedias de ficción: la adquisición de lo que podríamos llamar una competencia técnica. Consecuencias de esta estrategia se desarrollan en otros dos bloques. En el que se ha denominado "modelos", se ofrecen algunos ejercicios de lectura y análisis de hipermedias narrativos, así como la memoria de construcción de una hipernovela del autor del estudio. Un tercer módulo ("taller interactivo"), se dedica a ofrecer una didáctica del diseño de hipermedias de ficción, que se apoya en los aspectos teórico-prácticos de los otros dos módulos.

De este modo, creemos, el estudio podrá aportar a los desarrollos de una práctica que si bien no se ha posicionado del todo, encuentra en el ambiente cultural de hoy un sitio privilegiado para su evolución.

Conceptos sobre el hipertexto

Para una caracterización teórica de la narrativa digital, nos hemos arrogado la probable semejanza de esta manera de narrar con lo que suele considerarse como un género "literario". Y hemos acudido a Claudio Guillén, quien, con el ánimo de orientar las genologías literarias, hace inicialmente una distinción, muy útil a nuestros propósitos, entre cuatro conceptos: los cauces de comunicación (el contar, el cantar y el representar); los géneros propiamente dichos (la tragedia, el poema épico, el ensayo, etc.); las modalidades literarias como la ironía, la sátira, la alegoría, la parodia; y, finalmente las formas o procedimientos literarios como la versificación, el uso de escenas, etc.

Guillén también propone una necesaria verificación de seis aspectos, frente a la cual (y sólo frente a la cual) sería posible hablar con toda certeza de "género". Estos aspectos son: el aspecto histórico, es decir, la evolución del modelo; el aspecto sociológico, es decir, su posicionamiento en la institución; el aspecto pragmático, es decir, el tipo de "contrato" entre creador y receptor (las reglas

de circulación); el aspecto estructural, es decir, su funcionamiento intrínseco y extrínseco; el aspecto lógico, esto es, el modelo mental con el que el escritor crea la obra; y el aspecto comparativo, propiamente dicho, es decir su universalidad.

Sabemos que el hipermedia narrativo no es un género como tal; pero sí puede considerarse, en principio, como una expresión del cauce narrativo La idea de este estudio es asumir por analogía, y a manera de pretexto metodológico, las consideraciones genológicas de Guillén, para obtener así una descripción lo más completa posible de la práctica de la narrativa digital y de sus connotaciones. En ese sentido, el asidero metodológico aquí esbozado permite extender múltiples consideraciones en torno a la práctica de una narrativa digital, las cuales se han agrupado de la siguiente forma:

Revisión de las condiciones históricas y culturales de aparición del hipertexto

Este aparte corresponde al aspecto histórico sugerido por Guillén. Se plantea aquí que la aparición del hipertexto y sus desarrollos (hipermedias, narrativa digital) obedece a la convergencia de tres fuentes: el desarrollo de las tecnologías informáticas, el desarrollo de un pensamiento post estructuralista y el asentamiento de una mentalidad contemporánea capaz de revalorar ciertas circulaciones simbólicas.

Descripción de una nueva situación epistemológica: la cibercultura

Este aparte corresponde al aspecto lógico sugerido por Guillén: Se plantea aquí que El hipertexto es una de las manifestaciones más importantes de un acontecimiento cultural: la eclosión de la así llamada "cibercultura", que contiene una situación epistemológicamente distinta a la del mundo cultural de la escritura y de la imprenta. Esta nueva situación espistemológica constituye la condición de posibilidad para el desarrollo y posicionamiento de hipertextos de ficción.

Existencia de una nueva oportunidad para la experiencia estética

En este aparte se propone que si bien no estamos frente a un nuevo género literario, si se configura una oportunidad muy importante para el ejercicio del arte, de un nuevo arte, es decir, de una nueva manera de expresar verdad y belleza y de estimular placeres inéditos.

Delineación de la estética del nuevo medio

Este aparte corresponde al aspecto estructural sugerido por Guillén. En él se describen las características de los nuevos instrumentos de narración (computador, red, plataformas hipertextuales), así como las condiciones mínimas de utilización y potenciación de estas herramientas con miras a producir objetos estéticos.

Reconocimiento de los nuevos protocolos de comunicación

Este aparte corresponde al aspecto pragmático sugerido por Guillén. En él se describen algunas cuestiones problemáticas en torno a la creación (formas de creación en la ficción interactiva, revisión de la figura del autor) y recepción de la narrativa digital (los nuevos códigos de lectura, la revisión de la figura del lector), así como las características de lo que podríamos llamar la morfología del discurso hipermedia.

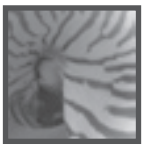
Balance del impacto cultural de esta nueva forma de comunicar la verdad y la belleza

Este aparte corresponde al aspecto sociológico sugerido por Guillén. Se plantea aquí que el hipertexto y sus desarrollos, enfrentan toda una resistencia de tipo mental y cultural que, de un lado, obliga a su caracterización específica y, de otro, a la revisión de las prácticas escriturales precedentes a su aparición. Se enumeran también los peligros inherentes a una utilización a-crítica de las nuevas herramientas.

Adicionalmente, se ofrecen en el estudio teórico dos asuntos complementarios. El primero se ha derivado del balance cultural y está agrupado bajo el nombre genérico de cibercultura. El segundo es una ayuda a la revisión teórica que consiste en la reunión en una misma presentación de las reseñas de artículos sobre hipertexto e hiperficción que hemos encontrado en la red. El título: teoría en la red.



Teoria del hipertexto



El hipertexto de ficción como convergencia de tecnología, mentalidad y pensamiento

Para una historia de la narrativa digital es preciso acudir a dos estrategias de exposición. Una consiste en describir eso que Landow (en su libro: Hipertexto) ha caracterizado como una convergencia[11] de literatura e informática. La otra exige admitir que la historia del hipertexto de ficción[12], es decir, el uso de las facilidades hipertextuales para producir objetos de ficción, es muy reciente y que, por lo tanto, apenas se construye.

En la primera línea de exposición, resulta interesante detallar cómo la carrera de las tecnologías informáticas (aunque también es necesario incluir aquí la historia de las tecnologías de la conexión[13], así como la historia de las tecnologías de la ilusión perceptual[14]) ha tenido su paralelo con un deseo, presente tanto en la crítica llama-

[11] Vea Temas Relacionados *"Convergencias"* pág 183.

[12] Ibíd, *"Historia del hipertexto de ficción"* pág 314.

[13] Ibíd, *"Tecnologías de la conexión"* pág 373.

[14] Ibíd, *"Tecnologías de la ilusión perceptual"* pág 376.

da posestructuralista[15] como en la práctica literaria del posmodernismo[16]: el deseo de ir más allá del libro y de la escritura, en tanto objetos y prácticas sociales alienantes, que debían ser superados.

Esta convergencia puede explicarse observando la tensión, presente en toda práctica social, entre necesidad y posibilidad[17]. En efecto, la necesidad de contar con herramientas de procesamiento de información ágiles y eficientes es, esencialmente, la misma de contar en la literatura con formatos alternativos al del libro y la escritura tradicional. Pero la posibilidad de adquirir tales herramientas y formatos sólo se puede dar en tanto una visión de mundo basada en la centralidad y en la jerarquización de funciones empieza a quebrase para dar paso a una visión descentrada y flexible. Poder pensar y operar de una manera distinta crea las condiciones de posibilidad para desarrollar nuevas herramientas informáticas, y estas a su vez despliegan la materialización de los deseos apenas entrevistos teóricamente en otros campos, aparentemente tan alejados, como el de la literatura. Al fin y al cabo, siguiendo a Lussato, la literatura, como el arte en general, es un tipo de información: la información añadida[18].

En la segunda línea de exposición, la de una historia del objeto como tal (el hipertexto de ficción), se hace necesario tener en cuenta que la práctica de la narrativa hipertextual basada en tecnología electrónica (el relato digital) es demasiado reciente como para ofrecer hoy configuraciones estables. Por eso resulta útil incluir aquí dos conceptos: el concepto de pre-hipertexto y el de proto-hipertexto[19]. El primero tiene que ver con los antecedentes literarios de la práctica hipertextual;

[15] Vea Temas Relacionados *"Ideales postestructuralistas"* pág 320.

[16] Ibíd, *"El hipertexto y las escrituras posmodernas"* pág 308.

[17] Ibíd, *"Necesidad y posibilidad"* pág 348.

[18] Ibíd, *"El arte como información añadida"* pág 175.

[19] Ibíd, *"Pre y proto hipermedias"* pág 355.

el segundo se aplica a las actuales manifestaciones de dicha práctica. Esto implica reservar el término "hipertexto de ficción" a obras que, en el futuro, superen la actual etapa de consolidación genérica y tecnológica[20]. Pero también hay que decir que además de una historia de las tecnologías (de la información, de la comunicación y de la ilusión perceptual) y de una historia de la literatura[21], se debe recurrir a una historia de las mentalidades[22], en la medida en que el cambio de paradigma de un pensamiento centralista y jerárquico a uno descentrado y flexible sólo puede ser comprendido si se acude a una observación de larga duración donde sea posible vislumbrar la extensa lucha ideológica entre la imposición de una visión y los reclamos y resistencias de la otra. Una historia de las mentalidades también brinda la oportunidad para comprender la irrupción de la cultura electrónica en tanto acontecimiento[23] y, por lo tanto, para discernir las resistencias[24] y la distribución de los campos de poder que se configuran en los distintos escenarios culturales[25] contemporáneos ante esa irrupción.

Finalmente, se hace necesario la sana relación entre una diacronía y una sincronía[26], esto es, entre una mirada al pasado y el parentesco y convergencia de las distintas manifestaciones culturales contemporáneas entre sí. Sólo de esta forma es posible hallar y valorar las relaciones entre el hipertexto de ficción y gestos culturales de hoy como el gusto neobarroco[27], el carnaval[28] y la estética anarquista[29], entre otras.

[20] Vea Temas Relacionados *"¿Un género hipertextual?"* pág 221.

[21] Ibíd, *"HIstoria de la literatura moderna"* pág 261.

[22] Ibíd, *"Hipertexto e historia de las mentalidades"* pág.

[23] Ibíd, *"Hipertexto como acontecimiento"* pág 249.

[24] Ibíd, *"Resistencia al hipertexto"* pág 369.

[25] Ibíd, *"Escenarios contemporáneos de la batalla por el signo"* pág 190.

[26] Ibíd, *"Diacronía y sincronía"* pág 184.

[27] Ibíd, *"Hipertexto y neobarroco"* pág 313.

[28] Ibíd, *"Hipertexto y carnaval"* pág 275.

[29] Ibíd, *"Hipertexto y anarquismo"* pág 272.

Estética del nuevo medio

Los entornos digitales son dispositivos que han venido poco a poco superando una utilización puramente funcional de su potencial, para convertirse en los medios más fascinantes de producción de mundos imaginarios alternos. En ese sentido es posible hablar en primer lugar de una estética digital, cuyas características serían compartidas por las distintas manifestaciones de este nuevo arte (entre otras, el relato digital). En segundo lugar, se hace necesario una caracterización técnica de los entornos digitales con miras a entrever su potencial expresivo. En tercer lugar resulta importante establecer los elementos de su estética que favorecen una potenciación de lo narrativo. Y finalmente, es preciso observar los condicionamientos propios del medio que un artista (y especialmente un narrador) debe enfrentar a la hora de su producción estética.

De este modo, caracterizando la estética digital y describiendo sus distintos elementos se establece un acercamiento muy importante al potencial expresivo que promete, de modo que el relato digital (una de sus manifestaciones) se hace mucho más comprensible.

La estética digital

Según Steven Holtzman, el arte digital es aquél que propone mundos digitales, es decir, mundos que sólo son posibles de crear y recrear a través de los sistemas de realidad virtual propios del llamado ciberespacio. Los mundos digitales no son como los mundos de la naturaleza: son mundos artificiales hechos por hombres a través de computadores. Como en los artefactos del arte tradicional (pintura, teatro, música, literatura, poesía y escultura), todo allí es imaginación; pero los mundos digitales tienen el potencial para poner en marcha ideas y profundas emociones de un modo que otros medios no podrían hacerlo. Mundos que en todo caso no podrían ser expresados sin la tecnología digital.

Holtzman se vale de seis propiedades para caracterizar una estética digital así:

Discontinuidad: los mudos digitales son discontinuos, no predeterminan ningún recorrido y promueven por eso la elección y la decisión libre por intereses.

Interactividad: la experiencia digital no es pasiva. Demanda la participación[30]. La obra no se define por el trabajo "privilegiado" de un artista encumbrado en su pedestal, sino por la interacción entre obra y público.

Dinamismo y vitalidad: la obra digital genera una amplia gama de posibilidades de realización, de modo que, a la manera de la improvisación en el jazz, se requiere de un alto dinamismo para la "interpretación" de la obra. Además, no hay nunca una experiencia estética única, lo que hace que la obra digital sea un objeto de mucha vitalidad.

Mundos etéreos: Los mundos digitales son etéreos. No existe un ahí de la obra. Ninguna materialidad la sustenta. En contraste con las palabras físicas, no existen límites de resolución y el foco de atención del texto se potencia desde la tradicional página escrita en dos dimensiones al espacio tridimensional, donde adquiere otras cualidades.

Mundos efímeros: la experiencia de una secuencia de bits existe sólo instantáneamente. Aún las imágenes que parecen estáticas o los efectos de persistencia digital dependen de una continua computación. Los lenguajes de programación están diseñados para su perpetua actualización. Es en la "ejecución" del programa cuando se realiza la obra.

Fomento de las comunidades virtuales: la disolución de las barreras de tiempo y espacio promovida por la conexión de la gente en la red, forma comunidades virtuales, generando una nueva forma de conciencia global.

[30] Vea Temas Relacionados *"Hipertexto e interactividad"* pág 266.

Elementos de la estética digital

Según Murray, estas son las características que debe cumplir un relato digital para llevar al lector a experimentar nuevas formas de belleza y de verdad acerca de nosotros y del mundo en que vivimos:

Inmersión: la inmersión es la experiencia de estar en un lugar ficticio muy elaborado. Ocurre tanto en la literatura como en el cine, porque es propia de la narrativa que nos lleva a sumergirnos en una "realidad virtual". En un medio como el computador, caracterizado por ser participativo y espacial, donde el lector se encuentra efectivamente involucrado en la narración, ocupando un lugar en ella y actuando sobre ella, esta experiencia resulta tener una gran intensidad. Las posibilidades que ofrezca el hipermedia para la participación del usuario, inciden enormemente sobre la experiencia de inmersión. Por lo tanto, para mantener al lector sumergido en la realidad virtual, es necesario estructurar esa participación de tal forma que el usuario pueda sentirse realmente en un lugar donde sus actos afectan el entorno.

Actuación: el placer de la actuación proviene precisamente de la posibilidad de efectuar acciones significativas al interior de la narración, y ver allí mismo los resultados de las decisiones y elecciones que se tomen. En un relato digital, donde el lector se siente totalmente inmerso en otra realidad, habitando un espacio concreto, éste querrá inevitablemente actuar sobre esa realidad. Pero la actuación va más allá de la participación y de la actividad que implican el uso de un mouse o un control para moverse a través de un entorno digital. La actuación es el placer de manipular o dar forma a los materiales u objetos; de pasear por un lugar desconocido.

Transformación: las oportunidades que ofrece el computador para cambiar de apariencia promueven el placer de la transformación. Prácticamente todo lo que se presenta en el computador se puede cambiar, y este poder transformador es particularmente seductor para la narrativa participativa. Invita al usuario a desarrollar acciones siendo un personaje de la narración, olvidándose de sí mismo. El hecho de encarnar un rol dentro de una historia, hace más viva la

experiencia dramática, pues le permite al usuario comprender una situación determinada, viviéndola desde los distintos personajes que en ella participen. Pero además, el usuario no tiene porqué estar sujeto a una secuencia de acciones, dado que en el computador se pueden presentar todas las acciones simultáneamente, dejando libre al usuario para que vaya a su gusto de una a otra, representando en su travesía el personaje que quiera, y cambiando cuando quiera.

Características técnicas de los entornos digitales

Janeth Murray nos recuerda las características del nuevo medio:

Sucesividad: los computadores están diseñados para seguir instrucciones una por una; es decir, para ejecutar programas, que no son otra cosa que una serie de operaciones complejas y dependientes unas de otras. Un relato digital es también un programa, y en la medida en que las instrucciones o reglas que lo compongan, sirvan para obtener una interpretación del mundo, estarán potenciando la programación a niveles estéticos.

Participación: la capacidad de respuesta del computador es muy grande, y dependiendo de las reglas o instrucciones que contenga, le permite al usuario una cierta libertad de acción dentro del programa. Esta propiedad hace indispensable pensar en el usuario a la hora de programar, y mucho más aún en un hipertexto que pretenda generar efectos estéticos.

Espacialidad: el computador tiene un considerable poder para representar espacio. No nos sentimos viendo algo, sino estando en ese algo, y además tenemos la posibilidad de recorrerlo, de navegar[31] a través de ese espacio representado.

[31] Vea Temas Relacionados *"Navegación"* pág 347.

Enciclopedismo: esta propiedad surge de la capacidad de los computadores para almacenar y conectar información. Al artista, esta propiedad enciclopédica le permite ofrecer una gran cantidad de detalles y extenderse profusamente en su expresión. De hecho la multiplicidad de caminos que permite el hipertexto se debe a que los computadores son enciclopédicos.

Cuatro condicionamientos estéticos

Salgar propone cuatro condicionamientos estéticos a los entornos digitales:

Brevedad: se requiere que el texto escrito en cada lexia sea corto para que sea leído en pantalla, no solamente para evitar el abuso de la propiedad enciclopédica de los computadores, sino también porque la pantalla es en sí misma, un medio absolutamente visual. El computador ofrece la posibilidad de presentar textos largos, que se van moviendo en la pantalla por medio de las barras de desplazamiento vertical y horizontal. Pero si en una lexia las palabras se extienden a lo largo y ancho de la pantalla, lo más factible es que no sean leídas, y no tiene sentido escribir un texto que no va a ser leído, no importa lo que diga. También debe limitarse el espacio de cada nodo, a fin de que el usuario no pierda la noción del lugar en donde está con respecto a la totalidad del hipermedia, pues al recorrer una lexia demasiado grande dicha noción se pierde.

Articulación de palabra e imagen: la necesidad de integrar imagen y palabra en una sola unidad significante, proviene principalmente de la forma en que se han desarrollado las nuevas tecnologías de comunicación, y de concebir las lexias como unidades de significado. En la escritura electrónica las palabras y las imágenes pertenecen al mismo espacio. Las gráficas –sean dibujos, fotos o videos– presentadas en pantalla, han sido digitalizadas, transformadas al código binario, el mismo que representa las palabras y toda la información que procesa el computador. Por lo tanto, en un relato digital el texto electrónico de una lexia debe estar com-

puesto por imágenes y palabras, donde éstas se integran y complementan en una unidad significante.

No linealidad: el hipertexto promueve constantemente la idea de que, debido a las decisiones tomadas, se han abandonado recorridos posibles. Y aunque el lector vaya fijando su propia y personal secuencia en su mente, es claro que el objeto-texto no es secuencial. Al ser no secuencial, es no lineal; y por lo tanto es el lector quien establece el camino o el curso de la narración y no el texto. Esta condición que vincula no linealidad y participación debe ser uno de los ejes en el diseño de la hiperficción narrativa.

Diseño: el diseño, entendido como la estructuración del hipermedia a partir de la relación entre sus elementos, es un factor muy importante a tener en cuenta. El acto de crear un hipermedia, más que un escribir, es un diseñar. Desde la lexia como unidad mínima hasta la totalidad del sistema, debe ser diseñado con base en la intencionalidad del autor para producir un efecto estético. El diseño de las lexias y de la disposición de éstas en todo el sistema, es la condición fundamental para que el relato digital sea un material disponible para las necesidades de expresión. Es por el diseño que el relato digital puede hacerse coherente y obtener un mínimo sentido de totalidad o unidad, características que le permiten ser interpretable y por lo tanto objeto del estudio estético.

Una nueva oportunidad para la experiencia estética

¿Son los relatos digitales obras literarias? ¿Qué conviene más: hablar de hipermedias literarios o de literatura hipermedia? ¿La relación: literatura – hipermedia[32] es una relación por extensión que tiende

[32] Vea Temas Relacionados *"Literatura e hipermedia"* pág 330.

a disolverse? Estos son algunos de los interrogantes que se abren cuando se intenta describir el fenómeno de la ficción hipermedia. Algunos autores optan por separar radicalmente la ficción hipermedia (incluido ahí el relato digital) de la literatura. Otros inscriben a los hipermedias en la producción literaria y hablan por eso de literatura hipermedia[33] o de hipermedias literarios. Para los primeros, el ejercicio mismo, los protocolos de comunicación y todo el sistema que se mueve alrededor de la ficción hipermedia es algo esencialmente distinto del ejercicio literario y su sistema. Para los segundos, el hipermedia se ofrece o irrumpe en la literatura para abrirla a otros géneros y posibilidades expresivas, sin afectarla en su esencia. La razón de esta última posición radica quizás en el hecho de que se ve el hipermedia como la encarnación y extensión tecnológica de ideales posestructuralistas[34] y prácticas posmodernas.

Pero más allá de una "inscripción" del hipermedia en una institución o en una rama específica del árbol de las artes, resulta más provechoso plantear que el hipermedia, y toda su parafernalia electrónica, está allegando una nueva oportunidad para la experiencia estética. Y que en la medida en que su ejercicio se defina, el desarrollo de una poiesis basada en la plataforma hipermedial se irá consolidando.

Esa oportunidad está basada principalmente en la clara posibilidad que ofrecen los entornos digitales de realizar una auténtica co-creación de la obra por parte del lector. Y cuando se habla de co-creación, se está aludiendo a uno de los descubrimientos más importantes de la estética de la recepción[35]: la idea de que el texto (abierto) está en realidad definido como un espacio de encuentro entre autor, texto y lector. O, dicho de otro modo, como el nece-

[33] Vea Temas Relacionados *"La Literatura hipermedia"* pág 331.

[34] Ibíd, *"Ideales postestructuralista"* pág 320.

[35] Ibíd, *"Teoría de la recepción"* pág 377.

sario entrecruzamiento simultáneo de los procesos de producción (poiesis), recepción (aestesis) y comunicación (catarsis) de la experiencia estética.

Hipertexto y experiencia poética

Octavio Paz (en su libro: El arco y la lira) hace una distinción muy útil entre lo poético, poema y poesía (poiesis). Lo poético para Paz, es poesía en estado amorfo, mientras que poema es organismo, poesía erguida. Entre el estado amorfo de lo poético y la obra creada, se da el espacio propio de la poiesis. De esta distinción se deduce que la poiesis consiste en la disposición (y su proceso concomitante hacia la creación) que existe en el ser humano para la experiencia de lo poético y que el poema es el resultado de poner en marcha tanto esa disposición como el inventario amorfo de la poesía.

Lo poético existe porque existe una condición humana que es básicamente nuestra finitud y limitación (el ser mortal y el estar restringido). Lo poético es conciencia de esa finitud y de esa limitación y, a la vez, disposición para la expresión de sus posibilidades. Es también necesidad de encuentro y deseo de ser otro (otredad). La poesía, según Octavio Paz, es ante todo potencia y voluntad de expresión y de significación. Expresión mediante la "imagen" y propuesta de sentido. El poema, como resultado de la dinámica de ese sistema expresivo, es una obra única e irrepetible que, sin embargo, requiere de la re-creación, de la lectura, del lector dispuesto a recibir y potenciar la experiencia poética.

Visto como un sistema potencialmente expresivo, el hipermedia puede considerarse como una plataforma disponible y eficaz para un ejercicio de la experiencia estética, no sólo porque, como toda técnica comunicativa, puede potenciar su propia funcionalidad hasta la expresión (estética), sino porque puede llegar a ofrecer un interesante poder de significación. Ahora, su expresión y su significación potenciales son esencialmente distintas de las que ofrecen

la poesía y las artes tradicionales en general. En el caso concreto del relato digital, por ejemplo, ese poder significativo no está constreñido a la clausura semántica, sino que demanda la construcción participativa. Desde esa perspectiva, sus concreciones no están ligadas necesariamente a estéticas de la originalidad y de la unidad. Así mismo, la participación del lector ya no sólo es recreación, sino autentica co-creación.

Con respecto al fomento de una co-creatividad del lector, resulta importante anotar que existen hoy modelos interactivos[36] (juegos y otras utilidades) que utilizan el computador más allá de su capacidad para almacenar datos (herramienta informática) e incluso más allá de su potencial para expresar ideas y fantasías (espejo) y se aventuran a ofrecer la posibilidad de "atravesar el espejo", esto es, a brindar una vivencia de mundos virtuales. Facilidades como los dominios para múltiples usuarios[37] (MUDS), permiten hoy ya no sólo la "colaboración"[38] literaria de los lectores en la construcción de textos, sino la construcción de nuevos "yos" a través de la interacción en tiempo real con otras personas conectadas a la red (Turkle). Estos juegos funcionan como auténticos "alter egos" que permiten asumir libremente roles tan cercanos o tan lejanos del propio yo real, como se quiera. Llevada a su extremo, la apropiación de tales roles puede conducir incluso a la indiferencia entre juego y realidad, entre ficción y realidad, esto es, a la encarnación de la otredad que, según Paz, es uno de los elementos claves de la experiencia poética.

Otros dos aspectos interesantes del hipermedia que deben comprenderse como parte de su potencial expresivo, son su virtualidad digital y la capacidad para promocionar un "pensamiento divagante". Los medios informáticos consisten en la disolución de materia-

[36] Vea Temas Relacionados *"Hipertexto e interactividad"* pág 266.

[37] Ibíd, *"Juegos de rol"* pág 327.

[38] Ibíd, *"Hipertexto y colaboración"* pág 278.

les en la virtualidad electrónica. Esta disolución electrónica es aprovechada para "re-armar" el material y disponerlo a la interacción. Tal propiedad de los medios electrónicos digitales es asumida de distintas maneras; en el caso del relato digital, para ofrecer una narración deconstruida y expuesta al libre recorrido y/o a la participación creativa del lector. Y correspondería, por tanto, a una "encarnación" muy interesante del "estado amorfo" del material poético, al que hace mención Paz como característica de lo poético.

Igualmente, la expresión a través de "imágenes" (entendidas más como discurso no jerárquico que como íconos), en contraposición a la expresión a través de conceptos (discurso formal), que caracteriza la poesía, según Paz, tiene en el hipermedia una gran naturalidad, en la medida en que el carácter hipertextual del hipermedia proporciona un sistema material e intelectual dentro del cual el lector interactúa con las informaciones que surgen de su recorrido y a su vez modifican sus representaciones y sus demandas. Esto constituye una real posibilidad de construir pensamiento y discurso a partir de esos "datos" y se aproxima así a lo que querría Paz de la poesía: dejar al pensamiento divagar en libertad.

Poiesis, aestesis y catarsis: una nueva convergencia

Siguiendo a Jauss en su Experiencia estética y hermenéutica literaria, es posible comprender el hipermedia como la culminación de un proceso histórico de la experiencia estética en occidente que habría promovido por lo menos tres situaciones:

1. El paso que, en la época moderna, da la poiesis (el trabajo del artista), desde un énfasis en la promoción de una contemplación pasiva, propia de la obra mimética, a la promoción de una participación activa del espectador y del lector, propia de una obra autónoma (que deconstruye la frontera realidad/ficción) y del objeto ambiguo, que demanda del

lector una postura teórica y estética, necesaria para completar el sentido de la obra.

2. El paso que, desde la aestesis (la recepción de la obra) se da en la actitud del espectador (lector) frente a la obra, a la que se exige una dilución performativa, esto es, una estructura más abierta y proclive a la participación. Este paso se explicaría por una especie de "duda" sobre la capacidad del artista, sobre su autoridad, que explicaría la demanda de participación y de co-creación a la que tendría derecho el espectador-receptor.

3. El paso de una catarsis basada en la ejemplariedad, esto es, la obtención de una "lección" o un mensaje moral a través de la propuesta de la obra, a una catarsis basada en la promoción de la libertad y la autonomía.

Al respecto de este último punto, Landow (en su libro: Hipertexto) nos recuerda que, frente a la relación: moralidad/narrativa, se requiere tener en cuenta que la afirmación según la cual la moralidad sería inherente a la coherencia y a la unidad, es básicamente una moralidad "ideológica" (promoción de la idea de que narrar = moralizar la realidad = dotar a los hechos de coherencia, integridad, plenitud y terminación). El hipermedia no promueve tal integridad (la visión de conjunto, coherente). Pero, eso no significa que rechace la moralidad, sino que configura otra, basada en una oferta de libertad para el lector. Esa sería, precisamente la moral del texto electrónico: el ofrecimiento de una conciencia y de una practica de la libertad y de la creatividad. El lema sería: no hay historias, sino lecturas. Es decir, no hay performatividad, sino libertad.

Otra forma de comprender esta convergencia es afirmando que el relato digital es ese tipo de relato[39] que ofrece hoy la posibili-

[39] Vea Temas Relacionados *"El relato"* pág 367.

dad más completa de realizar en forma integral y explícita, los tres quehaceres básicos de la narración: El hacer saber (una historia), el hacer hacer (la historia) y el hacer ser (en libertad).

Una nueva situación epistemológica

Así como la literatura "imita" la voz y el cine "imita" la imagen, el hipermedia "imita" la mente. ¿Es el hipertexto una forma de representar el pensar-vivir posmoderno, o es, más bien, una simple herramienta informática, útil (muy útil, eso sí) para la lectura e interrelación de textos y el procesamiento de información? En este aparte, se examinan algunos de los aspectos que podrían llegar a constituir una "epistemología" del hipertexto, esto es, las condiciones de conocimiento que exige y demanda el ejercicio hipertextual. En ese intento, se abordarán elementos aparentemente tan dispares como el paradigma informático, el pensamiento complejo y la cibercultura.

Siendo el hipertexto un objeto propio de la llamada "cultura electrónica", resulta útil, en primer lugar, y con miras a establecer las condiciones de posibilidad de su desarrollo y posicionamiento, considerar el planteamiento de Kernan, según el cual, en el paso de una cultura de la imprenta a una cultura electrónica está sucediendo algo similar a lo ocurrido en otras épocas, cuando se han experimentado transiciones similares en los modos de acceder al conocimiento y a la información: una nueva reestructuración de la conciencia.

Esa nueva manera de obtener información y de acercarse a la verdad (procesar y vincular información mediante el uso de computadores en red) se suma, por una especie de efecto acumulativo cultural, a otras anteriores: escuchar al sabio, adquirir y leer libros. Sin embargo, la idea de que las formas más antiguas van perdiendo funcionalidad en favor de las más nuevas, hace necesario echar un vistazo a lo que ha dado en llamarse el paradigma informático, en sus dos concepciones: 1) como una interpretación mecanicista y fisicalista del pensamiento y comportamiento humanos (metáfora

del computador, máquina de pensamiento), 2) como una potenciación de la interactividad y de un "pluralismo epistemológico".

El pluralismo epistemológico corresponde en cierta forma a una confirmación de la creencia posmoderna de que el yo es múltiple, fluido y constituido en la interacción, que está hecho y transformado por el lenguaje, que la comprensión proviene de la navegación y del bricolage más que del análisis o la interpretación final. Por lo que se hace pertinente examinar ese paso a la posmodernidad.

Dentro de las ideas posmodernas más interesantes está la de la necesidad de un pensamiento complejo, que es particularmente interesante para el caso del relato digital, en tanto podría plantearse que el hipertexto (plataforma del relato digital) es una herramienta que estaría, a la vez, facilitando este tipo de discurso (el correspondiente a un pensamiento complejo) y reflejando sus demandas, lo cual remite inmediatamente a la idea de un relación entre hipertexto y mente, especialmente por la promoción de un "pensar a la deriva", que coincide a la perfección con la aseveración de Morin de que el conocimiento es siempre una aventura que conlleva a "navegar en un océano de incertidumbre a través de archipiélagos de certezas."

¿Pero es válido por eso proponer un pensamiento post-maquinal? Tal vez si: si se entiende por tal, un pensamiento no reduccionista ni disyuntivo y proclive a la interacción a la contextualización y a la multidimesionalidad de lo real, esto es un pensamiento relativista y muy cercano a la idea de una inteligencia conectiva, favorecida por la virtualización del objeto.

Con estas consideraciones se intenta formular algunas inquietudes en torno a la relación: hipertexto y conocimiento que podrían ser útiles a la hora de caracterizar una práctica de la narrativa digital.

Reestructuración de la conciencia

Evocando el famoso slogan de Marshall Mcluhan: "el medio es el mensaje", Kernan nos recuerda que cada una de las grandes tec-

nologías históricas de la información (la oral, la escrita, la impresa y la electrónica), ha modificado la percepción y ha postulado un tipo de verdad diferente. Así, en una sociedad oral, la comprensión de cada oyente está guiada por quien habla, por la interacción de los demás miembros del público y por su propia competencia de un saber-oir-decir[40] (Lyotard, en su libro: La condición posmoderna). En la sociedad de la imprenta, se refuerza más bien la idea de que el conocimiento es complejo, ambivalente, abstracto y que requiere por eso de la interpretación y, por ende, de textos estables. En la era electrónica, esos textos estables ya no existen, el pensamiento se desjerarquiza, se hace evidente la necesidad de una conectividad y la conciencia empieza a reestructurarse según esta nueva situación epistemológica. Así mismo, los objetivos últimos cambian: mientras la sociedad oral busca la sabiduría, la sociedad del manuscrito y de la imprenta demanda el conocimiento y la información, y la cultura electrónica manipula bytes para producir datos.

Una manera de comprender en qué consiste esa nueva situación epistemológica correspondiente a la llamada "cultura electrónica", la ofrece Pierre Lévy en su artículo Sobre la cibercultura. Según Lévy, la evolución cultural podría describirse como la sucesión y acumulación de tres momentos:

1. El de las sociedades pequeñas y cerradas, de cultura oral, que viven una totalidad sin universalidad.

2. El de las sociedades "civilizadas", imperiales, que utilizan la escritura y hacen surgir una universalidad totalizadora.

3. El de la cibercultura, que corresponde a la mundialización concreta de las sociedades, inventa una universalidad sin totalidad, y a la cual correspondería una expresión "hipertextual".

[40] Vea Temas Relacionados *"Pragmática del hipertexto"* pág 354.

Lo común de estos tres tipos de cultura es la idea de universalidad. Mientras en la primera es posible el sentido, éste (la totalidad del conocimiento), es apenas local, restringido a la tradición, cerrado. En las sociedades modernas, debido al descubrimiento de la escritura, se hace posible una práctica de la universalidad, entendida como la fijación del sentido (clausura semántica, según Lévy). Las obras (incluso las artísticas) se valoran en la medida en que sus mensajes pueden circular por todas partes, independientemente de su proceso de producción. La obra escrita se hace autoexplicativa y la condición de universalidad, así entendida, se extiende a otras dimensiones de la cultura, en la medida en que su base se hace "textual". En el tercer tipo, el concepto de totalidad (y también las estéticas de la totalidad) es relativizado. Sin embargo, la idea de universalidad no desaparece, sino que se comprende de otra manera: ya no depende del cierre del sentido (de la clausura semántica), de la necesidad de completar un trayecto, sino, más bien, de la posibilidad de conectar muchos: la interconexión generalizada, cuya plataforma más cercana es hoy el hipertexto. "Este universal no lleva a cabo su empresa totalizadora a través del sentido, sino que relaciona por medio del contacto, de la interacción general" (Lévy, 24. Sobre la cibercultura). Y este modo de relacionar ya no es propiamente totalizador.

El paradigma informático

Una primera posición frente al paradigma informático la ofrece Claudio Gutiérrez quien, en su curso de Epistemología e informática, advierte que existen diversas maneras de entender esta disciplina. Una manera, la original, consiste en concebirla como una rama de las matemáticas; esto es, admitir que sus temas se derivan de una elaboración de la teoría de la computabilidad, tal como fuera practicada en la primera mitad del siglo XX por Turing y otros matemáticos. Pero es también posible concebirla como una disciplina empírica y, específicamente, como un estudio experimental sobre los sistemas de símbolos físicos. Según Gutiérrez, este modo de considerarla es la visión actualmente preponderante. Finalmente, es posible describir el quehacer y

las preocupaciones de los informáticos comparándolos con los quehaceres y preocupaciones de otros científicos y profesionales, como, por ejemplo, los científicos sociales, los literatos y artistas, y los profesionales del diseño. En este último sentido, se vuelve legítimo considerar la informática como una disciplina científica "suave". Pero aún acogiendo la categorización de la informática como una ciencia "fuerte", es posible entender este carácter científico de maneras fundamentalmente nuevas, con base en una reflexión sobre el desarrollo tecnológico reciente, en especial frente al advenimiento de máquinas masivamente paralelas que no se conforman de manera simple con el modelo de la computadora de Von Neumann o de la máquina de Turing.

Ahora, entendida la informática como una disciplina donde es predominante la actividad del diseño y de la programación, aparece una segunda concepción, delineada muy bien por Sherry Turkle. Turkle propone una concepción de la informática, menos ligada a la formalización de procesos y más abierta a una interactividad hombre-máquina. La autora nos advierte que existe una imagen muy difundida del computador como una máquina estrictamente lógica, y de la programación computacional como una actividad rigurosamente técnica y matemática. Como consecuencia, tanto la cultura especializada como la popular consideran la informática como la encarnación misma de lo formal y abstracto. Sin embargo, existen otras facetas que le interesa resaltar. Turkle sostiene que existen programadores muy exitosos cuya relación con el material se parece más a la de un pintor con su tela que a la de un lógico con su lápiz y papel y sus símbolos abstractos. Estos programadores utilizan aproximaciones al conocimiento concretas y personales, bastante diferentes de los estereotipos que asociamos con las matemáticas o la lógica formal.

Esta diversidad de enfoques sugiere que el acceso equilibrado a los elementos básicos de la informática exige aceptar la validez de maneras múltiples de conocer y pensar, lo que la autora califica de "pluralismo epistemológico". Aquí la palabra "epistemología" se usa en un sentido más cercano al psicólogo Piaget que a los filósofos de

la ciencia. En la filosofía de la ciencia, se considera como meta de la epistemología indagar sobre la naturaleza del conocimiento y las condiciones de su validez; y, con la excepción de corrientes inspiradas en la historia de la ciencia, como la de Thomas Kuhn, solo una forma de conocimiento, la proposicional, se considera adecuada. El paso dado por Piaget en su definición de epistémologie génétique es evadir la pesquisa sobre la "verdadera" naturaleza del conocimiento a favor de un estudio comparativo de la naturaleza diversa de las distintas clases de conocimiento. Turkle asumiendo este pluralismo epistemológico de Piaget, va un paso más allá. En efecto, donde Piaget ve las diversas formas de conocimiento en términos de etapas hacia un punto de llegada que sería la razón formal, ella ve las diferentes aproximaciones al conocimiento como estilos varios, cada uno igualmente aceptable en sus propios términos.

Si esto es así, resulta que el computador, con sus gráficos, colores, sonido, texto y animación (interfaces opacas), ofrece una oportunidad única para la gente cuya manera principal de relacionarse con el mundo se da a través de la intuición, las impresiones visuales y el movimiento. El objeto informático está en el límite entre la idea abstracta y el objeto físico concreto. Tomando el caso más simple, un objeto informático de la categoría de un icono que movemos con el "ratón" en la pantalla, puede desde luego ser definido de acuerdo con reglas completamente formales y es obviamente una construcción matemática. Pero al mismo tiempo es un objeto visible, casi tangible, y su control da a la persona común una sensación de manipulación directa que solamente los matemáticos muy aculturados en su disciplina son capaces de sentir en relación con los sistemas formales tradicionales que ellos manejan. Así, se descubre para el computador una nueva vocación: transformar lo abstracto en concreto, convertir lo formal en real; y es aquí donde reposan extraordinarias potencialidades para la utilización de la informática como método y ambiente educativo y estético de gran valor.

Ahora: en realidad las interfaces opacas sólo "simulan" un espacio más cercano a la cotidianidad (el escritorio) y permiten por eso establecer un vínculo altamente interactivo. Al dejar de ser nece-

saria la comprensión de los lenguajes y de la máquina, al sustituir la realidad (programas y ensambles) por sus representaciones (entornos), las ideas computacionales dan el paso de la modernidad a la posmodernidad. De la realidad a la simulación: "la cultura de la simulación, nos recuerda Turkle, anima a interpretar lo que se ve directamente en la pantalla según el valor de la interfaz. En la cultura de la simulación, si algo funciona, quiere decir que tiene toda la realidad necesaria", dice Turkle.

En vez de reglas para aprender, entornos para explorar; en vez de lenguajes complejos y sintaxis herméticas, la forma, el color, el sonido, los objetos virtuales.

Paso de la modernidad a la posmodernidad

El uso plástico de la informática corresponde, curiosamente, según Turkle, a una "encarnación" de ideas postestructuralistas[41] y posmodernistas. La potente interactividad vía computador estaría, según ella, confirmando la creencia posmoderna de que el yo es múltiple, fluido y constituido en la interacción, que está hecho y transformado por el lenguaje, que la comprensión proviene de la navegación y del bricolage más que del análisis o la interpretación final; o, para expresarlo en palabras de Sherry Turkle: "La tecnología informática estaría aproximando un conjunto de ideas asociadas con el posmodernismo —en este caso ideas sobre la inestabilidad de los significados y la ausencia de verdades universales— a la vida cotidiana".

Pero el paso de la modernidad a la posmodernidad es toda una revolución paradigmática. Según Mires, esa revolución paradigmática se caracteriza por la pérdida de funcionalidad de las ocho

[41] Vea Temas Relacionados *"Ideales postestructuralistas"* pág 320.

características que él considera fundamentales para el paradigma moderno: el determinismo, el naturalismo, el esencialismo, el racionalismo, la lógica dicotómica, el utopismo, la creencia en un orden universal y la separación entre objeto y sujeto. En lugar de estas ideas y creencias, se estarían forjando e imponiendo estas otras: indeterminismo, autoorganización, complejidad, realidad sin esencia, mundo como representación, imposibilidad de separar sujeto y objeto, disolución de fronteras disciplinares, realidad que se construye (en oposición a la idea de una realidad dada).

Pensamiento complejo

Con la revalorización de lo caótico[42], prácticamente no hay aspecto de la cultura que no se haya revisado desde la perspectiva que ofrecen los estudios acerca de lo complejo (Calabrese). Pero son esos fenómenos, ligados tradicionalmente a lo inefable o a lo indecidible, los que más se han favorecido con esta nueva tendencia. El pensamiento es uno de esos fenómenos, sobre los que los estudiosos han renovado su mirada, ya sea para reformular su aspecto lógico, ya para adentrarse en sus aspectos biológicos.

En los estudios sobre inteligencia artificial, por ejemplo, esto ha permitido distinguir mejor varios campos (Rojas, 54-58). Uno de ellos, el de la representación del conocimiento, resulta especialmente interesante en relación con las condiciones de conectividad simultánea[43] propias de la cibercultura. Modelos como el de los "marcos" permiten ahora entender mejor la manera como el pensamiento dinamiza los horizontes de experiencia en la lectura hipertextual. Este modelo, sugiere la idea de que la mente interpreta cada nueva situación (reconocimiento y potenciación de nodos) en concordancia con estructuras de datos que ha almacenado previa-

[42] Vea Temas Relacionados "*Caos*" pág 176.

[43] Ibíd, "*Conectividad*" pág 181.

mente (contextualización). Por otra parte, el modelo de las "redes semánticas", permite comprender la manera como conectamos esos nodos con otras informaciones, pero también hace que un fenómeno tan inefable como el de la creación o el descubrimiento, pueda ser ahora falible.

La idea del pensamiento complejo es particularmente interesante para el caso del relato digital, en tanto podría plantearse que el hipertexto (plataforma del relato digital) es una herramienta que estaría, a la vez, facilitando este tipo de discurso (el correspondiente a un pensamiento complejo) y reflejando sus demandas. Edgar Morin (en: Siete Saberes), uno de los autores que más han trabajado sobre el tema, define lo complejo como "lo que está tejido en conjunto", lo inseparable de un todo. En consecuencia, el conocimiento que él estima pertinente es, precisamente, el que asume y se propone evidenciar esa complejidad, la cual tendría al menos tres características: 1) la ubicación de las informaciones y los elementos en su contexto para que adquieran sentido. 2) La multidimesionalidad, esto es, el reconocimiento de que la realidad se compone de múltiples dimensiones y que para comprenderla, se debería no solamente aislar la partes del todo, sino las partes de otras partes. 3) Lo global, es decir, el conjunto que contiene partes diversas relacionadas de manera inter-retro-activa u organizacional. Un pensar complejo es, pues, aquél que permite aprehender en conjunto el texto y el contexto, el ser y su entorno, lo local y lo global y lo multidimensional.

El hipertexto, según nuestra opinión, estaría facilitando estas condiciones y favoreciendo claramente sus aptitudes mentales correlativas: las interacciones, las retroacciones, las contextualizaciones y las globalizaciones, ayudando a generar los valores que para Morin son lo más importante: la responsabilidad y la solidaridad. De otro lado, el ejercicio hipertextual colabora en el socavamiento de dos principios muy ligados a la forma de pensar propia de la ciencia clásica: el reduccionismo (conocimiento especializado de las partes que aplica la lógica mecánica y determinista a las complejidades

y por eso las restringe a lo simple), y la disyunción, por la cual el saber se parcela y se dispersa. Quien ha trabajado con hipertexto sabe que los enlaces a fragmentos siempre sugieren y demandan la necesidad de una comprensión compleja, abierta y "enciclopédica" de su discurso.

Hipertexto y mente

Kerckhove en hipertexto y mente, un aparte de su libro Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la Web, afirma que los sistemas de procesamiento de información (y de entre ellos sobre todo el hipertexto) serían extensiones de algunas de las propiedades de nuestra mente, serían algo así como psicotecnologías, esto es, herramientas que facilitarían mejor que otras tecnologías los procesos naturales de producción del pensamiento. Igualmente, Kerckhove afirma que, al mismo tiempo, la mente estaría viéndose afectada por efecto de la utilización de estas tecnologías. Y trae a colación a Stephen Talbot, quien considera que el computador adquirió forma en la mente humana antes de que se materializara en el mundo. Nos estaríamos enfrentando, por consiguiente, a los más activos poderes de nuestro propio funcionamiento mental: "Una vez que has vuelto a concebir tu interior como una computación, afirma Talbot, y una vez has incrustado un reflejo de ese interior en el computador, buscas satisfacción de forma compulsiva por medio de la interfaz".

Clément, en cambio, en su Epistemología del discurso hipertextual, nos advierte que no deberíamos considerar tan fácilmente al hipertexto como "imagen" del pensamiento. Aunque el objetivo de Clément en su artículo es examinar el funcionamiento de la estructura hipertextual en tanto instancia enunciativa, parte del hecho de que la interacción entre hombre y máquina dentro de un sistema complejo es lo que distingue al hipertexto de otros dispositivos, tales como los sistemas expertos o las bases de datos. La idea básica que sostiene este autor es que el hipertexto puede considerarse a la vez como un sistema material e intelectual dentro del cual un actor humano interactúa con las informaciones que

surgen de su recorrido y que a su vez modifican sus representaciones y sus demandas. A diferencia de una base de datos, el interés del hipertexto no está solamente en las unidades informativas que contiene, ni tampoco en la forma en que están organizadas, sino en la posibilidad que ofrece de construir un pensamiento o un discurso a partir de esos datos. Y aunque esta operación de extracción de un sentido a través de un recorrido de lectura es propia de cualquier texto, en el caso del hipertexto reviste un carácter particular: tiende a la no linealidad y, potencialmente, a la discontinuidad

Según Clément, existe toda una literatura de la discontinuidad que insiste en las limitaciones de la retórica narrativa o argumentativa. Esta literatura fragmentaria cuenta con obras muy notables y constituye la señal de una escritura que busca "restituir el surgimiento del pensamiento, oponerse al tratado, al espíritu del sistema, a la plenitud, a los tiempos muertos de las transiciones". En forma de montaje discontinuo, encuentra su cohesión no en la linealidad de un desarrollo, sino en la red subterránea de temas vueltos a retomar y a variar. Esta estructura deconstruida es la que el hipertexto le propone al lector para que él la organice según su propio gusto, a partir de configuraciones potenciales, como un espacio semántico a construir.

Pero no hay que confundir este tipo de deconstrucción (de la continuidad), nos advierte Clément, con la creencia de que nuestro modo de pensar más natural es el analógico. En "As we my think", Bush imagina el hipertexto del futuro como un dispositivo material para unir documentos que se le presentan simultanea o sucesivamente a la mente de un científico en la fase preliminar de su investigación, de tal manera que pueda después consultarlos en el mismo orden. Esta búsqueda de información y su puesta en relación analógica, según Clément, puede aportar una valiosa ayuda al investigador, pero no es equivalente al pensamiento. Porque el ejercicio del pensamiento exige que pasemos de la información a la argumentación, y por eso la sola recopilación de información no basta para construir un razonamiento. El hipertexto no reproduce estas categorías habituales de la lógica o el discurso, sino que se construye a través del recorrido del lector.

La especificidad del hipertexto está en la ausencia de un orden jerárquico fijo que estructure el dominio previamente a su lectura y en la invención de nuevas formas discursivas.

Por esta razón, Clément afirma que la escritura hipertextual trata los puntos de vista y las estructuras conceptuales como paisajes para ser explorados más que como posiciones para ser defendidas o atacadas. Potencia la fluidez y la redundancia más que los fundamentos y las posiciones definitivas. Ofrece caminos que llevan al lector a visitar varias veces un mismo fragmento. Inventa una nueva retórica. Clément finaliza su exposición de esta manera:

> *Si hay que encontrar una información, las bases de datos lo harán. Si hay que seguir una argumentación, el orden de los razonamientos induce a la linealidad. La especificidad del hipertexto es que introduce una forma de enunciación pionera. Podemos recorrerla utilizando un plano, seguir las indicaciones de las "calles". Pero en cada cruce, es el peatón quien decide qué dirección seguirá, dando un rodeo o tomando un atajo. Y lo que le induce a girar a izquierda o derecha es la alquimia que se establece entre los humores del paseante y los ambientes de la ciudad. Recorrer un hipertexto es ir a la deriva.*

Curiosamente, este "ir a la deriva", coincide a la perfección con la aseveración de Morín de que el conocimiento es siempre una aventura que conlleva a "navegar en un océano de incertidumbre a través de archipiélagos de certezas."

Pensamiento post-maquinal, pensamiento digital

Mires nos recuerda que el determinismo es uno de las características fundamentales del paradigma moderno. De acuerdo con él, existe una "relación maquinal" entre causa y efecto que impide la libertad para los hechos causados. Pero Mires también recuerda que las primeras máquinas surgieron a imitación del orden premoderno, "de la misma manera que las programaciones mentales de los científicos imitaron las máquinas" (160). La máquina es, pues, el modelo de es-

tructura ontológica y epistemológica occidental y habría así un "pensamiento maquinal". Pero, ¿podría plantearse entonces la existencia de un "pensamiento post-maquinal"? ¿Qué características tendría? Yo afirmo que sí; que ya está instalado y posiblemente sea el responsable de una plasticidad mental sin precedentes. Quizá este pensamiento post-maquinal sea un pensamiento menos formal, relativo y sobre todo flexible, y podamos atribuirle por eso el calificativo de "digital", en una acepción que iría más allá de su vinculación con los sistemas numéricos del computador y designe más bien la posibilidad de un nuevo y muy flexible ensamble de la expresión. Un pensamiento liberado de la sistematicidad, sin orden jerárquico fijo, expuesto a configuraciones potenciales, reticular en vez de lineal, y particularmente sensible a un pluralismo epistemológico. Un pensamiento no reduccionista ni disyuntivo y proclive a la interacción a la contextualización y a la multidimesionalidad de lo real.

Algunos ideales posmodernos: relativismo y virtualidad

Una manera de definir el posmodernismo es considerándolo como el triunfo del relativismo. Primero en la esfera de las ciencias duras y luego en la de las ciencias suaves, el relativismo ha sido un proyecto intelectual que busca demostrar y derivar consecuencias de un socavamiento de formas de pensar y conocer ligadas a la razón, la lógica y el argumento. Según el relativismo, la razón es simplemente un sistema de persuasión, la lógica es pura retórica y la verdad apenas una ilusión producida por los efectos de la argumentación. Manifestaciones de este relativismo se han dado desde las teorías científicas de la relatividad, la incertidumbre y la probabilidad a la antropología cultural y la historia de las ideas, hasta el existencialismo y la lingüística estructural. Pero quizás ha sido Lyotard, quien mejor ha compilado esta trayectoria, afirmando primero que el saber no es la ciencia y luego que el saber es diverso.

Efectivamente, siguiendo a Lyotard (especialmente en su libro: La condición posmoderna), es posible afirmar que existe, no uno, sino

muchos saberes, de los cuales dos han sido claves en occidente: el que Lyotard llama saber narrativo (o popular, vinculado a la oralidad) y el saber científico (vinculado a la escritura). Pero el corolario más importante de esta posición relativista de Lyotard es precisamente el reconocimiento de la diversidad, esto es, la atención y el respeto que pide Lyotard a las particularidades culturales y locales de todo saber (de nuevo aquí el pluralismo epistemológico). Pero admitir la diversidad es también admitir la alteridad (reconocimiento del otro, diferencia) y el disenso (la posibilidad que se abre de que el conocimiento no sea necesariamente consensual). Todas estas ideas, nacen de una desestabilización de la "capacidad de explicar" que habían tenido casi exclusivamente los saberes narrativo y científico, y que se manifiesta en la promulgación de nuevas normas de inteligencia y nuevas reglas para el juego del lenguaje. Nueva inteligencia y nuevos juegos del lenguaje que exigen su expresión y a la vez condicionan la tecnología de la expresión de modo que puedan hacerse, ambas: la expresión y la tecnología, compatibles.

Pero otra manera de definir el posmodernismo es asignándole el carácter de "cultura de producción de presencia". Según Hans Ulrich Gumbrecht, se ha efectuado una reordenación cultural que ha implicado pasar de una cultura de producción de sentido (cultura de la representación) a una cultura de producción de presencia. Esta reorientación ha significado también un desplazamiento de los instrumentos para acceder al conocimiento y específicamente una "reacción a leerlo todo a interpretarlo todo", esto es, a seguir aceptando la pretensión universal de la hermenéutica, en la medida en que la cultura contemporánea, en su afán de producir presencia, ha hecho de la estabilidad y de la permanencia de los textos (condición para el ejercicio hermenéutico) algo poco funcional.

Pero la presencia de la cultura contemporánea no es una presencia plena, sino una presencia apoyada en la virtualidad[44], y ésta en los

[44] Vea Temas Relacionados *"Lo virtual"* pág 379.

sistemas de presentación perceptual[45] (que van en contravía de los sistemas de representación). Así, el conflicto entre cultura de la representación y cultura de la producción de presencia puede verse como el conflicto entre sistemas de representación simbólica (dentro de los cuales, la escritura es el más imponente) y sistemas de presentación perceptual. Y la tecnología electrónica parece haber expuesto no sólo la fuerza de ese conflicto sino su irresolubilidad. Según Bolter, la deseable convergencia entre tecnologías de la impresión y tecnologías electrónicas parece cada vez lejana, y esto por dos razones correlacionadas: porque la imagen tiene hoy más probabilidad de imponerse como forma de acceso al conocimiento y la realidad, y porque el medio electrónico parece más proclive a la presentación perceptual. El deseo de ver el mundo en la palabra, según Bolter, ha sido sustituido gradualmente por el deseo más fácilmente obtenible de ver el mundo mediante las tecnologías de la ilusión perceptual. Facilidad que hace pensar en otro conflicto de fondo: el que se da entre signos arbitrarios y signos naturales.

En efecto, las facilidades tecnológicas de hoy han generado el despertar de un deseo reprimido por la cultura y el orden del libro: el deseo por el signo natural, por pasar directamente del signo a la cosa sin mediaciones simbólicas, lo que implica, en su extremo, la disolución de los sistemas de representación que no son capaces de competir con sistemas de inmediatez y transparencia como la realidad virtual. Promoción de la visualización y de la interacción, desvalorización de una conciencia del signo, parecen ser las nuevas condiciones de una cultura de la producción de presencia.

Cibercultura: inteligencia conectiva y virtualidad

Para una mejor comprensión de la relación entre hipertexto y conocimiento, es preciso relacionar el concepto de inteligencia

[45] Vea Temas Relacionados *"Tecnologías de la ilusión perceptual"* pág 376.

conectiva[46] con el de virtualidad[47], conceptos que caracterizan la llamada cibercultura. Según Quéau, la virtualización de lo real consiste básicamente en el quebranto del poder que la categoría de lugar ha tenido tradicionalmente para dar cuenta de la realidad, en favor de una potenciación de las posibilidades que el lenguaje posee para ello. Esta situación genera varias consecuencias, en primer lugar para la representación del mundo (para el arte, que se hace más fluido, metafórico y plástico), pero también para las mismas formas de la vida (en cuanto nuestra aprehensión sensomotriz cambia). Así es como lo ostensible-verificable (ir a ver los hechos), condición para una comprensión de lo real basado en la categoría de lugar, es desplazado por lo conectable (relación de hechos), condición propia de la vitualidad: la virtualización facilita la conectividad, pero también la conectividad sólo es eficaz en función de una alta virtualización de la realidad.

Según Kerckhove, la inteligencia conectiva es una condición de la mente que nace de la asociación espontánea o deliberada de numerosas personas en grupos. Esta condición pareciera, de un lado. estar favorecida hoy por la dimensión de conectividad simultánea, propia de la cibercultura (y que ha permitido el afloramiento de nuevas formas de pensamiento basadas en la interdependencia) y, de otro, expresaría muy bien la nueva realidad que surge de esa creciente conectividad en los distintos sectores de nuestra sociedad.

La conciencia sobre la realidad de esta inteligencia conectiva permitirá, según Kerckhove la sinergia de los procesos de conocimiento descentralizado, pues su dinámica no tiene un único centro, un solo yo, sino que viaja de individuo a individuo. Surge así una nueva propiedad, un nuevo funcionamiento que podría estar afectando no sólo las tradicionales formas de conciencia compartida, sino las estructuras mentales mismas.

[46] Vea Temas Relacionados *"Conectividad"* pág 181.

[47] Ibíd, *"Lo virtual"* pág 379.

Discurso y retórica del hipermedia

Es indudable que los protocolos de expresión basados en las nuevas tecnologías informáticas (hipertexto[48], hipermedia[49]), están obligando a re estructurar las prácticas discursivas y a reconocer nuevas retóricas o maneras de llevar eficazmente y a su manera el mensaje. Podríamos en primer lugar, apreciar los nuevos protocolos como una flexibilización de las estructuras del discurso en relación con discursos cuya base material ha sido el libro impreso. También podríamos afirmar que la carterística fundamental del hipertexto es la de convertirse en una enunciación pionera, es decir en una nueva forma de comunicar ideas. Pero también sería válido apreciar la conformación de una nueva morfología discursiva: el hipermedia.

La combinación de estas tres observaciones puede ayudar a la hora de caracterizar las condiciones discursivas en las que se debe mover una narrativa digital.

Una estructura blanda

En su libro Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing, Jay Bolter caracteriza dos tipos de estructuras discursivas según el grado de flexibilidad de organización de sus elementos: las estructuras blandas y las estructuras duras. Las estructuras duras generalmente están determinadas por los materiales tangibles donde se soporta la escritura. Así, en el caso del libro, por ejemplo, las estructuras duras están definidas por los materiales usados en su fabricación: el orden de las páginas, que se fija al pegarlas o coserlas; la secuencia del texto, que se define por el seguimiento "página por página", de una sucesión predetermina-

[48] Vea Temas Relacionados *"Hipertexto"* pág 248.

[49] Ibíd, *"Hipermedias literarios"* pág 247.

da. Las estructuras blandas serían las palabras mismas, el alfabeto, aunque también los dibujos, las gráficas, etc., que tienen un mayor grado de flexibilidad de organización.

En las tecnologías electrónicas, las estructuras duras están determinadas por el hardware del computador. El texto no sólo se escribe, sino que se almacena y debe ser recuperado para la lectura. En este proceso intervienen varios dispositivos electrónicos: el teclado, la memoria del computador, el disco duro y la pantalla. Parece ser evidente que el espacio de escritura es la pantalla, pero en realidad sólo es el mecanismo que nos permite ver el texto. El texto es almacenado en el disco duro del computador, pero cuando se está usando reside también en la memoria de trabajo del computador. La pantalla es entonces la superficie natural del texto electrónico para la escala humana, pues aunque el texto quede en la memoria o en el disco duro el ser humano es incapaz de reconocerlo en ellos, por lo que necesita de un aparato que lo presente en un tamaño fácilmente identificable para el ojo humano.

La página, como unidad de soporte escritural condiciona el texto a su medida y a la necesidad de una secuencia, mientras la pantalla, por el contrario, cambia su contenido a una velocidad que depende de las características del procesador, la memoria del computador y el lugar donde se encuentre alojada la información (memoria, disco duro, otro computador). Esto hace que el texto electrónico sea efímero en sí mismo, pues aunque un mismo fragmento pueda ser consultado varias veces en oportunidades distintas, no permanece todo el tiempo en la pantalla, por lo cual no es estable ni permanente para el ojo humano.

Ahora bien, entendido como una estrategia de vinculación textual que permite recorridos flexibles y libres por parte del usuario o lector, el hipertexto resulta ser una estructura discursiva relativamente blanda que, aunque puede estar soportada en diferentes medios, (y no se limita por eso al medio electrónico), parece tener su mejor presentación en el computador, donde puede explotar todas sus características, de ahí que el discurso hipertextual sea un discurso

flexible y proteico a diferencia de lo que ocurre con el discurso propio del soporte libro.

Una enunciación pionera

Clément, con base en el análisis que hace del funcionamiento del hipertexto como instancia enunciativa, sostiene que su especificidad consiste en favorecer un discurso que se hace y se transforma a la par con su consumo, esto es, consiste en promover un "pensar a la deriva". Esta característica explica, de un lado, el hecho de que el hipertexto no promueva un orden jerárquico fijo que estructure el dominio previamente a su lectura, pero a la vez, le exige la puesta en marcha de nuevas formas discursivas.

Las operaciones discursivas que, en consecuencia favorece el hipertexto, según Clément, son:

- Proposición, contra-proposición
- Generalización, contra-ejemplo
- Pregunta, respuesta
- Pregunta, reformulación de la pregunta
- Afirmación, prueba
- Duda, refuerzo
- Texto, variación
- Texto, mala lectura
- Relectura de un texto en un contexto nuevo
- Texto, meta-comentarios, etc.

Así mismo, el hipertexto facilita el juicio acerca de los dos términos de una alternativa, la comparación entre dos o más elementos y la refutación de una objeción a una afirmación. Y en casos de estructuración más compleja, el hipertexto favorece la parodia de textos y la interdependencia de dos conceptos formando parte de un conjunto mayor, entre otras operaciones discursivas.

Clément también plantea que el hipertexto obliga a descubrir formas de llevar a la práctica interacciones complejas entre fragmen-

tos, que van más allá de la simple implicación o de la relación enunciado-comentario. Según él, la nueva escritura hipertextual trata los puntos de vista y las estructuras conceptuales como paisajes para ser explorados más que como posiciones para ser defendidas o atacadas. Potencia la fluidez y la reutilización más que los fundamentos y las posiciones definitivas. Y Ofrece caminos que lleven al lector a visitar varias veces un mismo fragmento.

Por esa razón, sugiere la necesidad de inventar una nueva retórica, aunque desataca, de entre las figuras de la retórica clásica, tres a las que el hipertexto reviste de un sentido particular: la sinécdoque, el asíndeton y la metáfora.

En primer lugar, el hipertexto es una especie de sinécdoque creciente, en la que la parte (el fragmento, el recorrido) se toma por el todo (el hipertexto en su totalidad). Es cierto que la mayor parte de sistemas hipertextuales ofrecen una vista global de su estructura, pero esa vista no es la del texto, sino que pertenece más bien, al nivel del paratexto. Para el lector, el hipertexto será siempre aquella parte que ha leído, es decir una parte de un conjunto extraída según su recorrido de lectura, la actualización parcial de un hipertexto virtual que nunca conocerá en su totalidad. Y esta sustitución de la parte por el todo vale también en menor medida para el autor.

Ahora, la deconstrucción del discurso que provoca el hipertexto tiene como primera consecuencia una disgregación de la palabra, que se desembaraza así de palabras de conexión (conjunciones, adverbios, etc.) y de las figuras oratorias que encadenan las partes del discurso tradicional. Cada fragmento del hipertexto "flota" en la página-pantalla de la máquina. Su pertenencia a diversos recorridos potenciales le prohibe todo vínculo discursivo con los demás fragmentos. Desde un punto de vista estrictamente textual, nada le permite al lector anticipar el contenido del fragmento siguiente. Los autores de ficción hipertextual, según Clément, hacen del asíndeton la clave de un nuevo modo narrativo que funda su estética sobre la ruptura, la sorpresa y la desorientación.

Finalmente, aplicado al hipertexto, el concepto de metáfora permite evidenciar que un determinado fragmento se presta a varias lecturas en función de los recorridos en los que se inscribe. Esa es una de las características básicas del hipertexto en comparación con el texto. Cada fragmento está en un cruce de caminos que hacen uso de él y le aportan diversas facetas. "Quizá sea esa la clave del pensamiento hipertextual del futuro, afirma Clément: un pensamiento en constante devenir, un pensamiento potencial, variable y cambiante, la progresiva formación de la memoria a través de un recorrido laberíntico".

Una nueva morfología

Vouillamoz propone comprender el hipermedia como una nueva morfología discursiva, apoyada en tres características: de un lado, la potenciación de la discursividad no lineal (funcionamiento sobre estructuras hipertextuales); en segundo lugar, la promoción de la interactividad; y, en tercer lugar, la incorporación de lo "multimedial". Esto implica, en el caso de los "hipermedia literarios"[50], que se deben garantizar, además de la virtud textual misma: 1) Una eficaz organización interna de fragmentos significativos (nodos, lexias) y un diseño ágil de sus interrelaciones; 2) una adecuada interfaz gráfica que facilite la participación del lector, y 3) una productiva articulación del entorno multimedial.

Al tener como base estructural de comunicación al hipertexto, el hipermedia puede ofrecer, de un lado, una plataforma técnica capaz de potenciar la intertextualidad y, de otro, la sustitución del hilo discursivo secuencial por otro multilineal. Todo esto, facilita la desestructuración del orden jerárquico del discurso, en favor de un acto receptivo más libre (navegación)[51].

[50] Vea Temas Relacionados *"Hipermedias literarios"* pág 247.

[51] Vea Temas Relacionados *"Navegación"* pág 347.

Sin embargo, esa novedosa y deseable discontinuidad discursiva debe apoyarse, tanto en una adecuada organización de los fragmentos (nodos o lexias), como en un diseño operativo que guíe, sin llegar a performar, la lectura del hipermedia. La disposición y enlace de las lexias o nodos debe atender por eso al menos tres características: la naturaleza y número de nodos, la naturaleza y número de enlaces, y la estructura general del sistema. Pero además, se requiere la construcción de una interfaz gráfica suficientemente operativa (acceso a las pantallas, facilidades para navegar, etc.), que le dé un adecuado grado de uniformidad, consistencia, simplicidad, fluidez e interacción al discurso mismo.

Algunas de las estructuras discursivas derivadas de la base hipertextual y reseñadas por Vouillamoz son: descubrir la historia (la historia es un enigma que se devela en la medida en que se superan obstáculos). Secuencias alternativas (en determinados puntos de la historia se ofrecen argumentos alternos). Representación de roles (la historia se despliega a voluntad del espectador, apoyado en herramientas que le ofrece el hipermedia). Múltiples versiones (la historia se configura con base en el desarrollo de varios puntos de vista). Construir la trama (la historia es un "modelo para armar" por parte del lector). Todas estas estructuras y otras más atrevidas que incluyen facilidades de escritura y transformación de la historia por parte del lector, evidencian la encarnación de paradigmas narrativos, deseados y previstos desde la literatura, pero sólo hasta ahora posibles, gracias a una convergencia entre voluntad de superación del discurso secuencial, promoción de la participación del lector y tecnología que los hace practicables.

Ahora, dado que un hipermedia consiste en la articulación de estas dos características (multilinealidad e interactividad) con un entorno multimedia, la morfología de su discurso no quedaría completa sin la consideración de esa incorporación de lo multimedial. Más allá de una simple "ilustración del texto", lo que permite la multimedia es el ensamblaje de canales de comunicación alternativos a la palabra escrita, potenciando así la expresividad hipertextual. Esto implica un re-dimensionamiento expresivo, basado en la relación entre literatu-

ra, artes audiovisuales y tecnología digital. Y esa relación potenciada no sólo determina la morfología del discurso hipermedia, sino que demanda una nueva retórica, es decir, una nueva manera de generar un carácter perlocutivo o persuasivo (Vouillamoz).

Ese cambio necesario en las estrategias retóricas afecta esencialmente tanto la elocución, es decir, la configuración de los recursos expresivos de la obra, como la composición, que debe ahora asumir la descentralización del discurso tanto como el favorecimiento de la participación del lector. Ambas operaciones se ponen en función de la realización virtual de la obra[52].

Cuestiones en torno a una pragmática en el ambiente hipertextual

Aunque la práctica misma del hipertexto pone en tela de juicio las tradicionales fronteras entre escritor y lector, una primera aproximación a las cuestiones que necesariamente se abren cuando se trata de discutir una pragmática posible[53] de la ficción hipertextual, consiste en la distinción de tipos de escritores y tipos de lectores. Esta aproximación preliminar (que se basa en la imitación de un modelo que está a la mano: el de la pragmática de los sistemas convencionales de escritura) se hace inevitable, dada la condición de hibridez y transición de la práctica hipertextual. Sin embargo, en la medida en que sea posible hablar de una consolidación genérica[54], se podrán ofrecer descripciones más pertinentes.

Susana Pajares reconoce dos tipos de hiperficción: la hiperficción explorativa y la hiperficción constructiva. Esta distinción resulta

[52] Vea Temas Relacionados *"Lo virtual"* pág 379.

[53] Ibíd, *"¿Por qué una pragmática hipertextual?"* pág 351.

[54] Ibíd, *"¿Un género hipertextual?"* pág 221.

útil para comprender lo que sucede del lado de la "escritura" hipertextual. La primera práctica tiene que ver con un tipo de escritura individual (rezago de la práctica tradicional, vinculada al libro como soporte); la segunda, en cambio, apunta al escritor múltiple, figura más acorde con las nuevas condiciones culturales de la conectividad.

Una situación semejante puede preverse en la descripción de los tipos de lectores de hipertexto. Así, sería posible hablar de un lector común de hipertextos, ligado a una práctica superficial, análoga en mucho al zapping[55]. Al lado de este lector "superficial", podría hablarse de un lector más crítico[56], interesado en la valoración de la práctica hipertextual, atento no sólo a la dimensión técnica o lúdica del hipertexto (pragmática de la interfaz), sino a sus dimensiones estética e ideológica. Esta perspectiva preliminar, sin embargo, debe encaminarse rápidamente a lo que parece tener mejor futuro a la hora de hablar de una posible pragmática de la ficción hipertextual[57], la definición de una nueva práctica: la escrilectura[58].

Otra perspectiva, sin embargo, consiste precisamente en la apreciación de las diferencias entre la pragmática de la escritura convencional y la de los sistemas de escritura electrónicos. Estos últimos promueven la flexibilidad y el cambio (el juego) como parámetros de la interacción comunicativa, en lugar de la monumentalidad y la permanencia (lo serio), propios del sistema de escritura ligada al libro. Y aunque pareciera que esta situación facilitara el camino hacia una nueva pragmática, en realidad, según Bolter, la mayoría de los lectores actuales no están preparados para sustituir sus libros por ordenadores. Más allá de las dificultades técnicas que

[55] Vea Temas Relacionados *"Zapping"* pág 382.

[56] Ibíd *"El lector crítico de hipertextos"* pág 329.

[57] Ibíd *"Pragmática del hipertexto"* pág 354.

[58] Ibíd *"La escrilectura"* pág 327.

retardan esa sustitución, lo realmente determinante es la resistencia[59] a valorar los nuevos parámetros de la interacción comunicativa (O´Donnell). Pareciera que el lector no estuviera dispuesto a apreciar todavía la flexibilidad, la interactividad y la velocidad de distribución que proporcionan los nuevos soportes y se refugiara en las necesidades psicológicas de la estabilidad y de la autoridad que ofrecen los libros.

En relación con una pragmática del juego (Castro), habría que decir que la cultura humana sería impensable sin un componente lúdico. Tal es el poder de la presencia que el juego tiene en las actividades creativas, desde las cotidianas a las artísticas, que éstas se escinden como algo aparte-diferente que se destaca del mundo habitual. No obstante, intentar una delimitación satisfactoria de tales actividades resulta arduo porque el concepto de juego es múltiple y está sujeto a las variables lingüísticas y culturales registradas a través de su historia. Pero siguiendo el rastro de la estética filosófica, desde su consolidación como disciplina autónoma en el siglo XVIII, encontramos varias características determinantes del fenómeno lúdico que podemos relacionar con el hipertexto, en tanto este nuevo medio de lectura y escritura invita a la participación creativa. Son estas características: la libertad[60], la interactividad[61], la virtualidad[62], la participación[63], la navegación[64] infinita y el azar[65].

Por otro lado, curiosamente estaríamos viviendo, un momento de repliegue de la palabra (Bolter): los medios de comunicación esta-

[59] Vea Temas Relacionados *"Resistencia al hipertexto"* pág 369.

[60] Ibíd, *"El hipertexto y la puesta en prática de la libertad"* pág 302.

[61] Ibíd, *"Hipertexto e interactividad"* pág 266.

[62] Ibíd, *"Lo virtual"* pág 379.

[63] Ibíd, *"Hipertexto y colaboración"* pág 278.

[64] Ibíd *"Navegación"* pág 347.

[65] Ibíd, *"Hipertexto y azar"* pág 275.

rían facilitando una imposición de la imagen sobre el texto, configurándose así un escenario de lucha ideológica, en el que pareciera no haber espacio para la convergencia. Una de las manifestaciones de ese repliegue es la pérdida de funcionalidad de una operación retórica tradicional: el ekphrasis[66], es decir, la descripción de imágenes con palabras. Cada vez se hace más difícil subordinar las imágenes a las palabras, y más bien pareciera que las formas visuales y sensuales tendieran a brindar la explicación que deberían ofrecer las palabras.

Detrás de este asunto, existe toda una batalla por la imposición del signo. Esta batalla podría visualizarse desde dos escenarios: uno primero es la pugna entre sistemas de representación simbólica y sistemas de presentación perceptual. Desde esta óptica, el hipertexto sólo se convierte en herramienta novedosa de expresión al incorporar gráficos, imágenes y otras utilidades perceptuales; de otra manera, como simple manipulador de símbolos, solamente amplia la tradición del rollo y el códice.

Esa lucha, puede entenderse también como la pugna entre signos arbitrarios y signos naturales. Lo que quizás han puesto en evidencia las tecnologías de lo visual[67] (o de la ilusión perceptual) es, precisamente, la posibilidad de una imposición del signo natural fuera del campo de la expresión verbal: deseo al fin cumplido de la inmediatez y de la destrucción de la representación simbólica (representación mediada y por lo tanto percibida como una performación).

Una consecuencia[68] para la pragmática del hipertexto es que sus "lectores" mejor acondicionados probablemente provengan más del lado de los sistemas de presentación perceptual que del lado

[66] Vea Temas Relacionados *"Ekphrasis"* pág 188.

[67] Ibíd, *"Tecnologías de la ilusión perceptual"* pág 376.

[68] Ibíd, *"¿Dónde está la audiencia del hipertexto"* pág 185.

de los sistemas de representación simbólica. Si esto fuera cierto, los "escritores" de hipertexto tendrían que adaptar su retórica a ese repliegue de la palabra, de modo que pudieran acomodarse a una nueva lógica en la que la iconocidad[69], la navegación[70] y la edición[71], jugarían un papel preponderante. Así, sería la capacidad del lector por visualizar (su capacidad de leer en imágenes) lo que haría conmensurable un hipertexto.

Pero esto no significa el fin de la escritura: debajo de la presentación perceptual hay capas muy densas de escritura: los lenguajes de programación o de máquina, que son, quizás, los lenguajes más duros. Quien los conoce y maneja, controla en realidad la batalla, pues si bien el lector que consume "realidad virtual" gana en grados de libertad perceptiva, pierde en grados de libertad deconstructiva.

Desde el punto de vista del "encuentro" entre lector y escritor, resulta interesante la paradoja que plantea Toschi: con las nuevas tecnologías visuales, el escritor recupera el poder de la edición (e incluso de la promoción de la obra) que había perdido. La paradoja consiste en que, de un lado, esto quiere decir que, a la par con la extensión de su posibilidad expresiva[72], se amplía también su poder performativo (de intervención y control); de otro, se deconstruyen las tradicionales fronteras entre escritor y editor. Para este último, se amplían las posibilidades y las facilidades de lectura, especialmente en lo que tiene que ver con la develación del proceso creativo. El hipertexto facilita conocer ese cuerpo oculto de la escritura.

Otra perspectiva, ésta más centrada en el lector, es la que propone Bazín: la puesta en escena de toda una metalectura, Según Bazín, la lectura tiene ahora (con la aparición del hipertexto) la oportuni-

[69] Vea Temas Relacionados *"Iconicidad"* pág 319.

[70] Ibíd, *"Navegación"* pág 347.

[71] Ibíd, *"Una lógica de la edición"* pág 332.

[72] Ibíd, *"La expresión en el hipertexto"* pág 214.

dad de liberarse del corsé del libro y aplicarse a una politextualidad[73], es decir, a toda una variedad textual que incluye, en forma simultánea, información verbal, visual, oral, sonora, numérica; disponible desde presentaciones epigráficas hasta soportes tecnológicos avanzados. Todo lo cual tiene que ver con un nuevo orden del conocimiento (diferente al establecido por el orden del libro), que por ahora tiene una apariencia híbrida, pero que revela un estado de transición hacia la consolidación de la expansión del texto y sus modos de lectura. El mito de la biblioteca universal, según Bazín, se hace carne y la lectura se potencia, se deconstruyen las fronteras y ya no nos vemos limitados por la extensión espacio-temporal del texto, ni por el límite funcional entre escritor y lector, pero tampoco por el coto que impone la distinción entre palabra e imagen. Todo esto afecta una sociología de la lectura, y por eso se impone una nueva imagen: estamos inmersos colectivamente en un libro interminable; imagen que supera a la otra: estamos solos enfrentados a la doble dimensión de la página impresa.

A la modularidad tradicional, que genera un conocimiento coherente, convergente y unificado, se superpone la conectividad. En la conectividad[74], la importancia de cada nodo depende de los otros nodos y del punto de vista (interés) adoptado por el investigador. La conectividad pone en juego el campo heterogéneo de la experiencia cambiante, en lugar de rígidas interfaces que jerarquizan el acceso. Ya no se da la diferenciación especular autor-lector. La nueva lectura cruza el espejo.

Finalmente, la deconstrucción de la frontera palabra-imagen no implica tanto una potenciación de la función ilustrativa del texto, como la generación de una hibridación en la que el texto pierde linealidad y "territorialidad" (y empieza a explorase como mapa, es decir como imagen) y la imagen gana en discursividad.

[73] Vea Temas Relacionados *"Politextualidad"* pág 205.

[74] Ibíd, *"Conectividad"* pág 181.

La lectura, como la escritura, se hace, así, juego y reto a la vez, se carnavaliza[75].

Problemáticas del proceso creativo en la narrativa hipertextual

Troncoso propone entender la creación artística como un proceso dialéctico en el que el sujeto y sus circunstancias (el yo) actuarían como tesis, y un cierta realidad concreta (el mundo) como antítesis. La síntesis (el quid distinctum)[76] sería resultado del choque dialéctico entre el yo y el mundo y se entendería como la necesidad de expresar esa cierta realidad que el yo ha percibido como buena y necesaria.

El proceso a su vez, pasaría por tres fases: el contacto mismo, el primer resultado (quid distinctum o necesidad de expresar) y la plasmación[77]. En esta última fase, el yo busca un lenguaje adecuado a su necesidad y emprende la tarea de realizar la obra (segundo resultado). Es aquí donde el hipertexto[78] pude apreciarse como herramienta de expresión: un cierto lenguaje, una cierta técnica a disposición del yo creador, quien la pone en función de su necesidad expresiva.

Sin embargo, el hipertexto no es un lenguaje del tipo artístico como la pintura o la música o la literatura, lenguajes que han acumulado posibilidades expresivas. Es más bien una técnica o una herramienta de registro de información cuyo potencial expresivo apenas si ha

[75] Vea Temas Relacionados *"Hipertexto y carnaval"* pág 275.

[76] Ibíd, *"Quid Distinctum"* pág 357.

[77] Ibíd, *"Plasmación"* pág 350.

[78] Ibíd, *"Hipertexto"* pág 248.

sido entrevisto y practicado por unos pocos[79]. De otro lado, el hipertexto ha sido valorado como una afortunada convergencia[80] entre ciertas investigaciones en torno al registro informático[81] y el ideal expresivo que han anticipado las teorías posestructuralistas[82].

Tanto para los escritores que, animados por esta convergencia, han emprendido la tarea de expresarse a través del hipertexto, como para aquéllos que le niegan cualquier posibilidad de expresión comparable al de la escritura creativa, esta herramienta se ha experimentado como un auténtico acontecimiento[83]. Unos, presienten que el hipertexto permitirá generar efectos inéditos de sentido y universalidad; otros se resisten[84] a considerarla siquiera equiparable al lenguaje literario.

De cualquier modo, quedan en el ambiente de la discusión varios asuntos que podrían sintetizarse así:

¿Es el hipertexto (y su parafernalia técnica), un lenguaje lo suficientemente desarrollado como para competir[85] con otros tradicionales como el literario o con lenguajes recientes tan potentes como los de la realidad virtual[86], la multimedia[87] o los videojuegos?

¿Es la hiperficción una práctica equiparable[88] a la obra literaria en la cultura de lo impreso? ¿Podría llegar a poner en juego la manifes-

[79] Vea Temas Relacionados *"Interés por la escritura en soporte hipertextual"* pág 325.

[80] Ibíd, *"Convergencias"* pág 183.

[81] Ibíd, *"Registros informáticos"* pág 366.

[82] Ibíd, *"Ideales postestructuralistas"* pág 320.

[83] Ibíd, *"Hipertexto como acontecimiento"* pág 249.

[84] Ibíd, *"Resistencia al hipertexto"* pág 369.

[85] Ibíd, *"Hipertexto: un lenguaje en competición"* pág 269.

[86] Ibíd, *"La realidad virtual"* pág 358.

[87] Ibíd, *"En la multimedia no existe el placer de leer"* pág 189.

[88] Ibíd, *"Por una práctica equiparable"* pág 352.

tación artística de la nueva situación epistemológica, generada por una imposición del modo de ver inherente a la imagen electrónica?

¿Cuál es la audiencia del hipertexto[89]? ¿De dónde proviene: de la literatura o del ciberespacio? ¿Cómo lee esa audiencia las hiperficciones?, ¿cuál es su psicodinámica[90], su pragmática[91], ¿hay que reeducar para pensar, imaginar, crear, conocer en formato hipertextual, o es algo connatural?

Ahora, más allá de considerarlo una técnica, el hipertexto, como técnica expresiva[92], podría afectar el proceso creativo al menos de dos maneras:

En primer lugar, o bien creando nuevas posibilidades expresivas (en la medida en que el lenguaje se refine y afloren sus potencias), o bien generando nuevas necesidades de expresión. Así por ejemplo, lo que permitiría expresar el hipertexto sería una nueva posibilidad de comprender el sentido o la universalidad humana, ya no atada a la totalidad-secuencialidad[93] como a la conectividad simultánea[94], no al signo, como a la semiósis infinita.

En segundo lugar, afectando nuestra manera de percibir el proceso creativo o el lugar de la obra misma (Quéau).

Finalmente, ¿no sería posible más bien pensar que la hipertextualidad podría constituir una modificación o recuperación de estructuras antropológicas de la imaginación[95]?

[89] Vea Temas Relacionados *"¿Dónde está la audiencia del hipertexto?"* pág 185.

[90] Ibíd *"Psicodinámicas de la hipertextualidad"* pág 356.

[91] Ibíd *"Pragmática del hipertexto"* pág 354.

[92] Ibíd *"La expresión en el hipertexto"* pág 214.

[93] Ibíd *"Lo universal totalizador"* pág 378.

[94] Ibíd *"Conectividad"* pág 181.

[95] Ibíd *"Estructuras antropológicas de la imaginación"* pág 212.

¿Cuál es ese nuevo sustrato[96] de una imagen que ya no sería la icónica, sino la imagen virtual (Abril) : el caos[97], el rizoma[98] (Deleuze), la lógica difusa[99], el pensamiento complejo, la inteligencia conectiva[100]?

¿A qué nos invita el hipertexto: a usar otra herramienta o a crear de una manera inédita[101]?

¿No hay, pues, que replantear el esquema del comienzo y abordarlo no desde un sujeto aislado, sino desde un sujeto interconectado (Zima)[102] que se enfrenta a una realidad virtualizada[103]?

Y, ya delirando: ¿no hay que plantear que la hipertextualidad hecha carne evidencia una nueva tensión evolutiva humana, no sólo de nuestras estructuras antropológicas, sino de nuestra configuración mental[104]?

¿No estamos a punto de mutar[105] dramáticamente?

[96] Vea Temas Relacionados *"Metáforas del saber hipertextual"* pág 334.

[97] ibíd, *"Caos"* pág 176.

[98] Ibíd, *"Rizoma"* pág 371.

[99] Ibíd, *"Lógica difusa"* pág 332.

[100] Ibíd, *"Inteligencia conectiva"* pág 324.

[101] Ibíd, *"Nueva creatividad"* pág 349.

[102] Ibíd, *"Zimma la intertextualidad"* pág 384.

[103] Ibíd, *"Lo virtual"* pág 379.

[104] Ibíd, *"Reconfiguraciones mentales"* pág 366.

[105] Ibíd, *"Mutantes"* pág 335.

Una batalla por el signo

Hablar de batalla cultural en torno al hipertexto, implica aceptar que existe una tensión ideológica caracterizada por el endurecimiento de dos posiciones: por un lado, la que reclama la posibilidad de poner en escena nuevas alternativas de escritura y expresión y por otro la que levanta la voz intentando impedirlo. Pero en realidad, esta llamada batalla es mucho más compleja que la simple tensión entre promotores y detractores del hipertexto y abarca otros escenarios culturales[106] contemporáneos. Puede vivirse como conflicto personal o como el dilema entre alma y tecnología[107] (Birkerts). Ante esta situación se hace cada vez más importante una revisión crítica y minuciosa de las posiciones que consideran la cibercultura como un escenario inevitable y aquellas que consideran que ha llegado la hora de resistir la cibermundialización[108].

En este aparte vamos a detallar sólo dos de esos escenarios. En el primero se observará la forma como se reparten las posiciones y argumentos entre quienes promueven la extensión de la práctica hipertextual y entre quienes denuncian sus peligros. En el segundo se presenta lo que se ha dado en llamar la renegociación entre palabra e imagen.

Promotores y detractores

Stuart Moultroph es uno de los autores más representativos de lo que se ha dado en llamar la promoción del hipertexto. Sus ensayos dan cuenta de la resistencia tanto negativa como positiva frente a los sistemas hipertextuales. Algunos de los conceptos que atra-

[106] Vea Temas Relacionados *"Escenarios contemporáneos de la batalla por el signo"* pág 190.

[107] Ibíd, *"El dilema: Alma vs Tecnología"* pág 184.

[108] Ibíd, *"Cibermundo"* pág 179.

viesan los planteamientos de Moultroph tienen que ver con sus características, de algún modo antagónicas a la tradición discursiva de occidente. Así por ejemplo, el concepto de "avería" intenta mostrar cómo el hipertexto es una especie de interrupción o accidente en el flujo lineal del discurso que obliga a tomar conciencia de la falibilidad de algunas de nuestras certezas más fuertes en relación con una deseable precisión discursiva. Junto al concepto de Avería, Moultroph plantea que el hipertexto constituye una posibilidad de realización concreta de espacios semánticos, es decir, de crear significaciones alternas a través de una práctica discursiva no lineal. Al discutir el carácter virtual del hipertexto, descubre que una característica fundamental suya es esa aparente inexistencia que lo hace, más que real, un tipo de escritura potencial, disuelta en el espacio etéreo de la imagen electrónica, algo que irrita a los lectores habituados a un texto estable, amigable y cierto. Pero Moultroph también ve en la realización de sistemas hipertextuales como Internet problemas que deben ser superados, e incluso hace algunas propuestas como el sistema citescapes, y aunque en general se muestra optimista frente al posicionamiento del hipertexto, en algún momento, Moultroph se detiene a analizar las posiciones de resistencia negativa, y debate específicamente las consideraciones de Birkerts y en general de la llamada escuela elegiaca.

Birkerts, en efecto, es considerado el mayor promotor de la llamada "escuela elegiaca", según la cual es necesario denunciar la pérdidas culturales a las que estamos enfrentados por la extensión de una cultura digital que estaría sustituyendo, sin una base sociológica adecuada, los valores propios de la cultura de la imprenta. Pero Lanham expone una posición antagónica cuando demuestra que la extensión de la información electrónica afectará positiva e inevitablemente campos aparentemente tan alejados de su influencia como el conocimiento humanístico y de las artes. No obstante, es quizá John Palatella quien ofrece la mejor crítica y deconstrucción de la teoría de los promotores del hipertexto. Palatella propone que en la teoría de autores como Lanham existe una especie de determinismo tecnológico y de desequilibrio genérico que en el que el fondo estaría orientado a restaurar cier-

tos privilegios del humanismo clásico, configurando una suerte de conservadurismo cultural de visos muy peligrosos. Heiman, de su parte, cree que el desmantelamiento de la palabra escrita debida a los medios digitales afectará no solamente aspectos psicológicos sino ontológicos que obligan a estar muy atentos a una extensión acrítica de la palabra digital. Para Heiman el pensamiento creativo será sustituido por un pensamiento de la eficacia y considera que la tan exaltada inteligencia colectiva conducirá más bien a un tipo especial de estupidez. Miall, entre tanto, considera que los sistemas hipertextuales pueden ayudar en el trabajo investigativo y de contextualización, pero no pueden reemplazar la experiencia de la representación de la interpretación literarias, y descree por eso de los beneficios del computador en el caso de la escritura y la lectura literarias. Gómez Martínez, en cambio cree que estas resistencias al hipertexto no son sino desahogos nostálgicos frente a una realidad que derrumbará inevitablemente estructuras de poder y de distribución del poder, especialmente en el ámbito académico y universitario. Desde el campo de la física y de la matemática, Rosemberg plantea que en la teoría del hipertexto se da una especie de utilización indebida de ciertos términos y de ciertos conceptos para promover una pretendida pero no cierta capacidad vanguardista y liberadora. Tolva prefiere hablar de miedos y ansiedades frente a la herejía del hipertexto, pero al final afirma que esto se debe a que estamos atravesando un tiempo de transición y que la comunicación humana se sabrá adaptar a las nuevas realidades que promete el computador. McGann estima que las escrituras electrónicas pueden alcanzar un desarrollo importante especialmente en las áreas de la investigación científica, aunque deben superar varios problemas que por ahora impiden su evolución extensiva.

Finalmente, Ess hace un llamado a los teóricos del hipertexto para que moderen sus posiciones posmodernas, pues considera que si bien el hipertexto tiene su antecedente teórico en los ideales posmodernos y posestructuralistas, su práctica exige combinar elementos modernos y posmodernos. Y, a pesar del anuncio de que el hipertexto es una realización de la textualidad, Bennington nos ad-

vierte que el hipertexto es sólo su imagen, no su encarnación, oponiéndose así a la vinculación entre hipertexto y decosntrucción.

La renegociación del signo: palabra vs. Imagen

La renegociación contemporánea entre palabra e imagen devela un conflico muy complejo entre sistemas de representación simbólica (dentro de los cuales, la escritura es el más imponente) y sistemas de presentación perceptual (o de promoción de la presencia inmediata). Y la tecnología electrónica parece haber expuesto no sólo la fuerza de ese conflicto sino su irresolubilidad. Según Bolter, la desable convergencia entre tecnologias de la impresión y tecnologías electrónicas parece cada vez lejana, y esto por dos razones correlacionadas: porque la imagen tiene hoy más probabilidad de imponerse como forma de acceso al conocimeinto y la realidad, y porque el medio electrónico parece más proclive a la presentación perceptual. Estas dos citas del autor mencionado son bastante dicientes:

La relación entre la palabra y la imagen se está haciendo tan inestable en los multimedia como en la prensa popular, y parece que esta inestabilidad se está extendiendo.

En los siglos XIX y XX, el deseo de ver el mundo en la palabra ha sido sustituido gradualmente por el deseo más fácilmente obtenible de ver el mundo mediante las tecnologías de la ilusión perceptual.

Facilidad que hace pensar en un conflicto de fondo: el que se da entre signos arbitrarios y signos naturales. En efecto, las facilidades tecnológicas de hoy han generado el despertar de un deseo reprimido por la cultura y el orden del libro: el deseo por el signo natural, por pasar directamente del signo a la cosa sin mediaciones simbólicas, lo que implica, en su extremo, la disolución de los sistemas de representación que no son capaces de

competir con sistemas de inmediatez y transparencia como la realidad virtual[109].

Esa inmediatez, tiene que ver, según Bolter, con otra característica del arte del siglo XX, que habría promovido más un mirar a través, que un mirar propiamente dicho. El arte del siglo XX nos ha acostumbrado a fijamos menos en la estructura del texto, que en lo que nos exhibe. De ahí la potencia de la realidad virtual: una tecnología para mirar a través de. El usuario solo se interesa por el entorno: alta interacción, pero poca conciencia técnica. Promoción de la visualización y de la interacción, desvalorización de una conciencia del signo.

Cibercultura

El término "cibercultura" es utilizado por diversos autores para agrupar una serie de fenómenos culturales contemporáneos ligados principal, aunque no únicamente, al profundo impacto que han venido ejerciendo las tecnologías digitales de la información y la comunicación sobre aspectos tales como la realidad, el espacio, el tiempo, el hombre mismo y sus relaciones sociales.

Algunos autores como Kerckhove y Lévy, definen la cibercultura como la tercera era de la comunicación, en la que se habría configurado un lenguaje todavía más universal que el alfabeto: el lenguaje digital. Una era que habría seguido a las de la oralidad y la escritura. Kerkchove, además, propone comprender la cibercultura desde tres grandes características: la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad (Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web)

Pero habría mucho más que decir sobre la cibercultura. Desde el punto de vista del impacto tecnológico, una cuestión clave para la ciber-

[109] Vea Temas Relacionados *"Lo virtual"* pág 379.

cultura es poder discernir de qué modo están afectando las nuevas tecnologías a la inteligencia y a las formas de usarla. Al respecto, Kerckhove, en su libro. La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica, indaga los efectos de las tecnologías electrónicas desde la televisión hasta el ciberespacio, pasando por la realidad virtual, el Internet, la biomecánica y las llamadas por él psicotecnologías.

Por su parte, Sherry Turkle, en su libro: *La vida en la pantalla*. La construcción de la identidad en la era de Internet, nos ofrece una muy bien documentada descripción de las nuevas subjetividades que surgen ante la irrupción y extensión de las nuevas tecnologías digitales, y muy especialmente acerca del problema de la identidad en el ciberespacio.

Para Mark Dery, en su documento: *Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo*, una descripción justa de la cibercultura debería atender toda una gama de fenómenos subculturales tales como la ciberdelia, el cibrepunk, el arte cibernético, el ciborg (cuerpo y tecnología) y la "robocopulación" o sexo por tecnología, entre otros temas.

Y precisamente en un libro que aborda este último aspecto de la cibercultura: El eros electrónico, Román Gubern se propone describir los efectos emocionales del impacto de la nuevas tecnologías de la información y la comunicación, desde una perspectiva biológica y antropológica. Gubern se detiene en fenómenos como la extensión de la pornografía, los usos amorosos del correo electrónico, la aplicación sexual de las imágenes digitales y de la realidad virtual, así como en lo que él llama el ideal claustrofílico y sus servidumbres.

Pero Gubern también propone reconsiderar la compleja evolución histórica de las imágenes icónicas en la cultura occidental, a partir de la irrupción de las nuevas tecnologías de la ilusión perceptual, especialmente, la Realidad Virtual. En su libro: Del Bisonte a la Realidad virtual. La escena y el laberinto, Gubern percibe la RV como una síntesis, aún no enteramente asimilada, de dos tradiciones occidentales: la imagen-escena explícita y la imagen-laberinto hermética.

En su libro: *Elegía a Gutemberg*, Sven Birkerts, asumiendo una postura similar a la de Kernan (en La muerte de la literatura), ve la cibercultura más como una época de transición hacia la consolidación de una "cultura electrónica" que estaría acabando con los valores propios de la "cultura de la imprenta", en la que estamos embarcados hace más de doscientos años; y hace un dramático pero justo balance cultural en el que es posible apreciar lo que se gana con la época por venir, pero también lo que se pierde. Birkerts no duda en calificar esta época de transición como la del último pacto fáustico de la humanidad.

Luis Joyanes, por su parte, describe en su libro *Cibersociedad*, los retos sociales ante un nuevo mundo digital, que incluyen aspectos tales como los cambios sociales de la revolución informática, los factores del cambio que han conducido a la cibercultura y un análisis de la nueva sociedad: la cibersociedad, centrado en los valores éticos asociados al cambio.

En Atracción mediática. El fin de siglo (XX) en la educación y la cultura, Cafiero, Marfioti y Tagliabue, compilan una serie de reflexiones sobre los distintos cambios culturales de nuestra sociedad contemporánea, registrando su impacto en los campos de la educación, la ciencia y la tecnología, los medios, la política y la industria cultural.

Edward Barret y Marie Redmond, reúnen una serie de interesantes artículos en torno a lo que consideran es la nueva forma de construcción social del conocimiento, basada en los medios contextuales.

Steven Holtzman se detiene en el análisis de una posible "estética del ciberespacio". En su libro: *Digital Mosaics*, propone una descripción de lo que él denomina "Mundos Digitales", a los que considera una nueva presencia basada en la virtualidad, la computación y la animación, y luego plantea la consolidación de un nuevo medio expresivo, específico y potencialmente arrollador.

Guiomar Salvat en: *La experiencia digital en presente continuo,* recoge diversos artículos que extienden su análisis del impacto de "lo digital" más allá de la esfera artística a otros aspectos de la vida cotidiana como la comunicación, el ámbito legal y el sociológico. Con este panorama se logran visualizar con mucha objetividad las tremendas repercusiones de una tecnología que debe ser apreciada con criterios oportunos e integrales

Pierre Lévy ofrece una bienvenida a "lo virtual" como su manera de describir la cibercultura. Para este autor, la virtualización se ha extendido a distintos aspectos de la cultura contemporánea: el cuerpo, el texto, la economía y la inteligencia. Describe su operatividad y propone algunas alternativas para intervenir en las transformaciones culturales, actualmente en curso.

James O¨Donnel, prefiere examinar los *Avatares de la palabra* en un libro que centra su atención en el destino de la palabra escrita, no sólo como medio expresivo, sino como fundamento de la academia y de la educación.

Una reflexión semejante se expresa en la compilación de Geoffrey Nunberg: El futuro del libro, en la cual se plantean diversos temas que confrontan el destino del libro frente a la tecnología electrónica

Tomás Maldonado realiza una Crítica de la razón informática, centrando su análisis en los aspectos político (el impacto sobre la democracia), tecnológico (la telemática y los nuevos escenarios urbanos) y epistemológico (cuerpo humano y conocimiento digital).

Con una intención similar, pero con base en un corpus más amplio, José Luis Sánchez Noriega, realiza una importante Crítica a la seducción mediática. En la parte pertinente de su libro, Sánchez Noriega plantea una ambivalencia esencial en el desarrollo y promoción de las llamadas autopistas de la información. Sin embrago, toda la estructura metodológica del libro, si bien enfocada al sistema mediático tradicional (cine, televisión) es aplicable al impacto

social y cultural de las nuevas tecnologías, entendidas como nuevos medios de comunicación masiva.

Finalmente, Aranowitz, Martinson y Menser, reúnen varios artículos para comprender mejor la interrelación entre cultura, tecnología y ciencia, en un libro titulado: Tecnociencia y cibercultura, que pretende aplicar el enfoque de los estudios culturales y de la complejidad en un fenómeno que parece identificar nuestra cultura contemporánea: el inevitable re-encuentro entre ciencia y cultura.

En realidad, habría muchos más enfoques y temas que tratar para poder comprender a plenitud el fenómeno de nuestra cultura contemporánea y que nosotros hemos englobado bajo el término Cibercultura. Pero creemos que el estudio y análisis de estos títulos permiten obtener un panorama amplio, objetivo y práctico acerca del ambiente cultural en el que se mueve e intenta surgir la narrativa digital.

Teoría en la Red

A lo largo del trabajo se reseñan 53 artículos provenientes de la red de Internet que tratan temas afines al proyecto. Estas reseñas son a la vez un testimonio de la evolución del debate sobre el hipertexto y un apoyo para algunos de los puntos centrales del trabajo, ya sea a modo de legitimación o de controversia de los mismos. Las temas que tratan estos documentos van desde metáforas que intentan ofrecer la comprensión de los procesos inherentes al nuevo medio hasta fuertes críticas de tipo cultural a la teoría que se ha desarrollado al rededor del fenómeno hipertextual, pasando por descripciones, historia, ejemplos de narrativa digital, exposición de posiciones en favor y en contra del desarrollo de la información electrónica, etcétera.

Es posible dividir el total de artículos y documentos en siete conjuntos: en el primero, se podrían agrupar aquellos que tratan aspectos generales sobre el hipertexto: su historia, sus antecedentes,

sus problemáticas y posibilidades. El segundo grupo, que es el más extenso, reúne los artículos que dan cuenta de eso que podríamos llamar la "batalla teórica y cultural" en torno al debate sobre el hipertexto. El tercer conjunto de artículos abarca el tema específico de la escritura digital y específicamente el de la hiperficción, con aspectos como su pragmática, sus dificultades, sus estructuras, sus expresiones, etc. En un cuarto grupo se encuentran los artículos que se refieren a la hiperficción como un arte o un género en proceso de consolidación. El debate sobre el discurso y la retórica hipertextual se desarrolla en el quinto grupo de artículos. La discusión sobre antecedentes teóricos y prácticos, especialmente en relación con los ideales postestructuralistas y posmodernos, se reúne en el sexto grupo. El último conjunto agrupa otros temas.

Balasubramanian realiza una revisión del estado del arte del hipermedia, sus problemáticas y sus posibilidades de aplicación, en uno de los documentos quizás más completos sobre el tema general del hipertexto. Keep y McLaughlin ofrecen un interesante documento hipertextual que incluye una gran variedad de temas que van desde la terminología más usada hasta la descripción de los ambientes software requeridos por los sistemas hipertextuales. Deermer plantea una breve pero muy útil glosa del concepto y la práctica de la escritura hipertextual. Nielsen propone un panorama a corto, mediano y largo plazo sobre las posibilidades de posicionamiento de los sistemas hipertextuales, especialmente en lo relacionado con la consolidación del mercado masivo para el hipertexto, la extensión de información comercial en el Internet y la integración del hipertexto con otros medios de información. Harnad expone su propuesta del surgimiento, con la aparición de los sistemas hipertextuales, de una cuarta revolución en el proceso de evolución de la comunicación humana, que se suma así a otras tres anteriores: el desarrollo de la tradición oral, el advenimiento de la escritura y la invención de la imprenta.

El tema de la ficción hipertextual es otro de los tópicos que ocupa una amplia atención por parte de los intelectuales interesados

en fenómenos hipertextuales. Cuatro de los autores que más han aportado en este sentido son reseñados aquí. De un lado Bolter propone que la escritura electrónica, cuya característica principal es una especie de transparencia semiótica, permite desplegar y manipular nuestra red mental de relaciones con una facilidad asombrosa, y hace una descripción de los requerimientos pragmáticos que se derivan de estas condiciones. Joyce insiste en las ventajas del nuevo medio frente al libro y propone la distinción entre el hipertexto exploratorio y el hipertexto constructivo, dándole mucho valor a este último, en la medida, en que considera que es la opción más cercana al ideal teórico de hipertexto.

A partir de la verificación de la existencia de toda una tradición de literatura ergódica o participativa, Aarseth plantea el termino "cybertexto" para indicar que actualmente se estaría dando una realización muy específica y cualitativamente diferente de esa literatura ergódica, con la aparición del texto electrónico. El cybertexto es entonces literatura participativa cuya plataforma es el texto electrónico. En este sentido, existen distintos cybertextos además del hipertexto; otros serían los juegos de rol en computador y la realidad virtual.

Bernstein, a partir de sus propias observaciones de hipertextos concretos desarrolla una lista de estructuras hipertextuales que orientan tanto al lector como al escritor en este medio. Susana Pajares nos prescribe las posibilidades de la narrativa hipertextual y afirma que su pensamiento dependerá de la capacidad para superar los actuales problemas y riesgos. Orihuela describe al narrador de hiperficciones como un jardinero en medio del laberinto, y asegura que la ficción interactiva tendrá que resolver dilemas que hoy son muy claros: ¿cómo hacer que las dos características principales, la no linealidad y la interactividad, puedan ser aprovechadas por los narradores para crear un nuevo y verosímil objeto estético?

Berenguer por su parte cree que no hay todavía un suficiente desarrollo de la ficción interactiva y describe algunas tendencias que puede ser interesantes para su próxima evolución; afirma que la hi-

perficción es un género en busca de obras y de autores, pero también de público. Fauth, de una manera semejante, considera que las hiperficciones actuales se encuentran en una fase experimental, en la cual hay una especie de fascinación por las técnicas que impida un resultado estético aceptable. Douglas considera que el hipertexto narrativo pone de manifiesto el proceso de percepción de sentido que pasa por la fragmentación y ciertas convenciones tradicionales. Para él, la narrativa hipertextual permite apreciar algunas de las estrategias que la narrativa secuencial ha utilizado para crear una fantasía mental de sentido, y establece algunas condiciones que los lectores de hipertextos deben ir asumiendo para gozar de las nuevas posibilidades que abre esta forma narrativa.

Barger plantea una serie de problemas y dificultades actuales para las ficciones interactivas, especialmente de tipo técnico, pero también algunas de tipo estético, y propone algunas posibilidades de solución. Amaral realiza una interesante reflexión sobre la escritura en medio hipertextual y concluye que la organización del hipertexto, así como la anticipación de una interacción del lector son los retos principales de un escritor de hipertextos. Una interesante propuesta de Page, vincula la hiperficción con una tradición de escritura feminista antilogocéntrica y revolucionaria. Finalmente, Aucherbach plantea la necesidad de que la ficción hipertextual proponga alternativas viables a la narrativa lineal, aprovechando la oportunidad que tiene de constituir una nueva línea narrativa.

Pero hablar de ficción hipertextual implica analizar su viabilidad "social". Dos artículos sirven a este propósito: el de Aguirre, que examina la incidencia de las redes de comunicación en el sistema literario, y el de Becker que plantea, desde el ámbito de una sociología del arte, la pregunta sobre si la hiperficción puede considerarse o no un nuevo arte.

En cuanto a la retórica y el discurso hipertextuales, se reseñan varias posiciones. Clément habla de una enunciación pionera que consistiría básicamente en la expresión de un "pensamiento a la deriva". Ulmer vincula hipertexto y gamatología y explora varias

metáforas en busca del substrato de la expresión hipertextual. Dalglish nos propone una especie de pragmática del tejido muy propia no sólo de los hipertextos actuales, sino de que otros tipos de escrituras antiguas como la cuneiforme, y concluye que el hipertexto es una nueva manera de poner en escena ese tipo de tradiciones. Brooke cree que no se puede hablar de retórica, y menos para el caso de la era electrónica y propone más bien un ejercicio posdisciplinario como alternativa. Mook nos advierte que el hipertexto rompe el equilibrio del ejercicio lingüístico normal, promoviendo un tipo de expresión similar al de la afasia. Petry nos propone la metáfora del cuerpo permeable para indicar una posible pragmática hipertextual. Gutiérrez nos ayuda a establecer relaciones muy útiles entre informática y epistemología

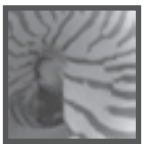
Los antecedentes ideológicos, prácticos y teóricos de la hipertextualidad constituyen un tópico muy estudiado por autores que se ocupan del hipertexto. Además de los ya mencionados Aarseth, Moultroph, Dalglish, Keep y McLaughlin, Linemann hace alusión al despliegue de lo que él llama novelas tipográficas en los años 60s y 70s del siglo XX. Harpold[110] cree que la estética de lo grotesco, muy vinculada al carnaval y estudiada por Bajtín, sirve como modelo para una pragmática del hipertexto. Similarmente, Eyman propone al hipertexto (sobre todo del tipo constructivo) como realización de la heteroglosia Bajtiniana. Ess hace un llamado a los teóricos del hipertexto para que moderen sus posiciones posmodernas, pues considera que si bien el hipertexto tiene su antecedente teórico en los ideales posmodernos y posestructuralistas, su práctica exige combinar elementos modernos y posmodernos. A pesar del anuncio de que el hipertexto es una realización de la textualidad, Bennington nos advierte que el hipertexto es sólo su imagen, no su encarnación, oponiéndose así a la vinculación entre hipertexto y deconstrucción.

[110] Vea Temas Relacionados *"Hipertexto y carnaval"* pág 275.

Otros dos temas son también reseñados: la relación que Balcom sugiere entre hipertexto y cierto cine que promueve la participación del espectador, es uno de ellos. El otro (Hernández) es la emergencia de nuevas subjetividades a partir de una expansión de la interactividad de la imagen numérica que hace pensar en la máquina más que como en un medio, e u sujeto que percibe y reacciona con comportamientos previsibles y aleatorios.



Modelos de Relatos Digitales



En este bloque, el estudio pretende ofrecer un modesto inventario de las posibilidades de la narrativa digital, analizando algunos de sus modelos. Se han seleccionado tanto hiperficciones disponibles en la red, y que pueden ser consultadas directamente por el lector, como algunos hipertextos de ficción de Eastgate System Inc. Todos ellos responden a propuestas estéticas interesantes. Se incluye también una descripción del proceso de elaboración de una hipernovela del autor del estudio.

Asistimos a un cambio en torno a las visiones sobre el proceso de la lectura. Ésta ha dejado de concebirse como un acto pasivo para convertirse en un proceso creativo; situación que es evidente en el caso de la narrativa digital. Tal y como se ha planteado en el aparte de este estudio titulado: "algunas cuestiones en torno a la pragmática en el ambiente en hipertextual", los sistemas de escritura electrónicos promueven la flexibilidad y el juego como parámetros de la interacción comunicativa, en lugar de la monumentalidad y la permanencia, propios del sistema de escritura ligado al libro.

Desde un punto de vista operativo y práctico, leer un hipermedia es estar dispuesto a navegar por el texto, a interactuar y deleitarse con él. La navegación, término que describe la exploración de un medio hipertextual, consiste en el movimiento sobre el texto que puede ser repetido indefinidamente, sin orientación precisa, avanzando o retrocediendo sin la expectativa de un "puerto" de llegada. El objetivo es el establecimiento de relaciones, por esto, el comienzo y

el final se relativizan: puede haber múltiples inicios y finales multiplicándose así sus variantes. Los hábitos de lectura tan fuertemente arraigados se quiebran y con ellos las expectativas por la estructura coherente y el final preciso. Y aunque no todo es aleatorio, en tanto hay un diseño que soporta la navegación, la experiencia de la lectura puede conducir al extravío. Por eso, la navegación en el hipertexto puede ofrecer las dos posibilidades: el movimiento vagabundo y sin salida que se realiza a sí mismo por su propio placer, y la recreación de un sentido final, fruto de una configuración autónoma y personalizada, que restituya un orden entre muchos.

Pero como el hipermedia es sobre todo imagen virtual, se impone en su lectura una dinámica icónica que consiste en poner en juego una lógica de la imagen como estrategia comunicativa. Por un lado, el escritor propone el hipermedia como imagen y lo diseña como mapa, y por el otro, el lector lo explora como territorio y lo concibe y lo forma como imagen. Escribir (codificar) y leer (decodificar) en imágenes se convierte en una condición importante para la comunicación del sentido en el ambiente hipertextual. Y en esta dinámica adquiere suma importancia la manera como se proponga esa iconicidad (que no consiste sólo en acompañar el texto con imágenes), para que el lector enfrente y dé forma al texto desde una perspectiva icónica. La competencia concreta consiste en este caso en la capacidad que unos y otros tienen o requieren para potenciar "icónicamente" no sólo las propuestas audiovisuales directas, sino las palabras y los demás elementos del hipertexto.

Ahora, si bien en el ambiente hipertextual se ofrecen cada vez más facilidades para modificar y sustituir textos (facilidades de edición), desde el punto de vista pragmático, se requiere desarrollar competencias para potenciar dichas facilidades. De un lado, el escritor debe aprender a obtener mayor control sobre aspectos de los que antes estaba marginado, como el diseño gráfico y la presentación final del texto. Del otro, el lector debe aprender a pasear por los fragmentos de texto que se le presentan en la pantalla y recomponerlos a su gusto, guiado por su propio interés. La posibilidad de separar y luego volver a unir textos en el ambiente hipertexto, debe convertirse en

una actividad normal y potente. Por eso, crear múltiples secuencias y asociaciones resulta ser una de las prácticas más útiles y a la vez creativas, en la medida en que la legilibilidad del hipertexto promueve una redefinición dinámica del sentido. El escritor prepara las redes de conexión y el lector las explora, las amplía y las potencia.

Pero una lectura "profunda" del hipermedia de ficción exige ir más allá de este nivel operativo, y debe abordar, por eso, al menos otros cuatro niveles: el técnico, el de diseño, el estético y el filosófico o poético. En el nivel técnico, la "lectura" debe dirigirse a la verificación del uso potenciado del medio en sus cuatro aspectos: 1) Como expresión de una alta habilidad de programación del computador; esto es, se debe verificar que el producto que el lector recibe en forma de una historia verosímil y placentera, tenga como sustrato una manera competente y aguda de vincular aplicaciones y utilidades informáticas. 2) Como representación de un espacio navegable, ya sea a través de una estructura hipertextual que promueva la exploración continua del texto o del uso de aplicaciones multimedia que induzcan al "viaje" del lector por sus caminos. 3) Como entorno enciclopédico, esto es, extendiendo, en forma funcional, el discurso puramente narrativo hacia otros (descripción de contextos, red de enlaces, argumentos múltiples, historias cruzadas, simulaciones, etc.). 4) Como espacio participativo, organizando la estructura de la narración de modo que garantice la alta participación del lector, ya sea como explorador del texto o como director del juego, y considerando, por sobretodo, al usuario en el diseño de la aplicación narrativa.

En cuanto al nivel de diseño, es preciso tener en cuenta que el hipermedia narrativo integre elementos ajenos a la literatura impresa y plantee en consecuencia, la necesidad de una metodología de análisis para comprender el sentido de la incorporación de los nuevos componentes, en función de una "retórica".

Vouillamoz, por su parte, propone atender dos aspectos: El estudio del diseño de la superficie y el estudio del diseño del interfaz del hipermedia. El primero tiene que ver con la parte visible para el usuario (las pantallas), e incluye aspectos como la tipografía, el uso

de gráficos, la calidad del lenguaje y la reacción misma del usuario. El segundo aspecto tiene que ver con los materiales electrónicos que permiten acceder al usuario a los distintos niveles del hipermedia. Aspectos como las instrucciones y ayudas de exploración, los mapas conceptuales, los índices, los motores de búsqueda, así como la consideración de las competencias físicas y psicológicas a las que debe exponerse el usuario, etc.

Una lectura de la estética del hipermedia narrativo implica estar atento a tres características: La inmersión, la actuación y la transformación, y a los cuatro condicionamientos vistos anteriormente.

La lectura de un nivel filosófico o poético, implica la capacidad de desentrañar los mensajes y la visión de mundo que propone el hipermedia. Además de corresponder a un texto lúdico y participativo, el hipermedia debe invitar a escudriñar en su interior, a recorrer sus fragmentos y a construirle un sentido, a interpretarlo. Dado que el lector tiene que asumir sus actos y decisiones, es dueño de su lectura y de su propia vivencia: más que en cualquier otro medio, aquí todo depende de su interpretación. El autor es simplemente el arquitecto, que ha diseñado y puesto las reglas del juego. En pocas palabras, el autor escribe las instrucciones a través de las cuales el computador responderá a las acciones del lector dentro del texto, y de las cuales saldrá la lectura e interpretación del usuario.

Antecedentes del relato digital

Cristoher Keep y Tim McLaughin en su "The Electronic Labyrint", nos hablan de una "tradición de la literatura no lineal". Según estos autores, es posible registrar una larga resistencia de los escritores a las estructuras cerradas de la novela. Muchos textos producidos como libros impresos anticipan la narrativa no secuencial del hiperlibro y otros ofrecen ejemplos particularmente instructivos de cómo las formas de edición y publicación pueden servir como vehículo de expresión artística.

Keep y McLaughin incluyen como ejemplos de tal tradición los siguientes:

- *Tristam Shandy* de Sterne
- *En el laberinto* de Robbe-Grillet
- *Pale Fire* de Nabokov
- *Rayuela* de Cotázar
- *At Swim-Two-Birds* de O´Brien
- *La exhibición atroz* de Ballard
- *El castillo de los destinos cruzados* de Italo Calvino
- *Diccionario de los Khazars y Paisaje pintado con té* de Pavic

Howell, citado por Vouillamoz, habla de una literatura experimental que demuestra la viabilidad de la novela no lineal y cita como exponentes a Borges (en Ficciones), Pavic (con su Diccionario de los Khazars), James Joyce (con su Finnegan´s Wake) e Italo Calvino (con su Si una noche de invierno un viajero).

La propia Vouillamoz afirma que existe como precedente literario del hipertexto el abordaje que la teoría literaria ha hecho de las problemáticas tanto de la pragmática de la lectura como de la idea del texto, especialmente el examen de las consecuencias de una ruptura de la linealidad discursiva o la superación del papel que tradicionalmente se le da a la creación y a la recepción de obras literarias. Según Vouillamoz, todas las teorías literarias posmodernas[111] son susceptibles de contemplarse a la luz de los avances tecnológicos como aportes a la reflexión teórica muy próxima a la asociada con el paradigma hipermedia.

La crítica posmoderna, el posestructuralismo[112] y la estética de la recepción[113] introducen presupuestos que culminan en la cons-

[111] Vea Temas Relacionados *"El hipertexto y las escrituras posmodernas"* pág 308.

[112] Ibíd, *"Ideales postestructuralistas"* pág 320.

[113] Ibíd, *"Teoría de la recepción"* pág 377.

tatación de la multiplicidad de significados de la obra literaria. Así mismo autores como Bajtín[114] habían demostrado que la obra literaria es un producto cultural capaz de reproducir las fuerzas activas de un determinado momento social y propone una lectura dialógica apoyando conceptos como la heteregloxia y plurilinguismo. También autores como Umberto Eco aportan a la idea de un texto abierto que tiene una escena muy cercana a la práctica concreta de hipertexto.

Algunos otros conceptos acuñados por este tipo de teoría como el de Intertextualidad y Transtextualidad abonan también el suelo de la necesaria reflexión sobre los nuevos paradigmas de escritura. Según la teoría de la recepción, asistimos a un cambio de la reflexión de fenomología de la lectura de modo que ésta deja de concebirse como un acto pasivo para convertirse en un proceso creativo. Pero esta nueva percepción del discurso como materia expandible, abierta e intertextual y una recuperación del lector como agente activo en la comunicación literaria ponen en crisis el biografismo neoromántico heredado del siglo XIX y suscitan una reflexión necesaria en torno a la figura del autor. La obra pierde la protección de su emisor, se recompone en una multiplicidad de voces y circula ofreciendo infinitas posibilidades de interpretación de modo que la noción tradicional de autor[115] como único regulador en la creación y significados queda deconstruido. La identidad de la autoría se desdibuja y el texto deja de identificarse con su autor.

Estas teorías literarias van a ser también un referente necesario en las reflexiones que suscita la literatura electrónica donde se acentúa la apertura e intertextualidad de la obra, donde el lector asume una mayor responsabilidad co-creativa a través de su interacción[116]

[114] Vea Temas Relacionados *"Hipertexto y carnaval"* pág 275.

[115] Ibíd *"Reconfiguraciones del autor"* pág 363.

[116] Ibíd *"Hipertexto e interactividad"* pág 266.

con el sistema, donde los avances informáticos facilitan nuevas formas[117] de producción y creación y donde se configuran nuevas prácticas del ejercicio literario.

Antecedentes de prácticas literarias que hoy se concretan en el hipertexto pueden ser los experimentos de los grupos OULIPO y ALAMO, según los cuales estamos ante una vertiente mucho más lúdica de la estética de la creación literaria en la cual se impone el modo de creación basado en la utilización de programas informáticos y en la combinación aleatoria de estructuras lingüísticas. En la medida en que el lector se convierte en creador de lo que lee, el poder del autor se desdibuja y el texto potencia su capacidad polisemántica. Estas líneas vienen a enmarcar los presupuestos teóricos en los que se inscriben los modelos de construcción y recepción asociados a la aplicación de la tecnología hipermedia en la literatura.

Por su parte Murray, habla de la no linealidad en los medios tradicionales, e incluye a Emily Bronte (con su Cumbres borrascosas), Alan Ligthman (con su Los sueños de Einstein, fragmento: 19 de abril de 1905), Maurice Blanchot (con su Tomás el oscuro). Y en cine: Duck Amuck, cine de animación (Warner Brothers); Atrapado en el tiempo, largometraje de Harold Ramis y "Parallels", episodio de Star Trek: The next generation, dirigido por Robert Wimer.

Finalmente, Rodríguez, plantea una relación entre novela[118], posmodernidad[119] e hipertexto[120] que puede complementar este panorama de antecedentes de la narrativa digital.

En todas estas referencias está claro que existe toda una tradición en narrativa a la que podríamos calificar, siguiendo a Murray, como una

[117] Vea Temas Relacionados *"Reconfiguraciones a las que da lugar el hipertexto"* pág 359.

[118] Ibíd, *"El hipertexto y la novela posmoderna"* pág 300.

[119] Ibíd, *"El hipertexto y las escrituras posmodernas"* pág 308.

[120] Ibíd, *"El hipertexto como objeto de arte posmoderno: la estética de fuerzas"* pág 251.

narrativa con vocación multiforme, esto es, narrativas que presentan situaciones o argumentos en múltiples versiones que serían mutuamente excluyentes en nuestra experiencia común. Ejemplos de este tipo de multiformidad son las estructuras narrativas en las que se propone una vida alterna o la repetición eterna de un mismo instante o la exploración in extenso de las consecuencias de una decisión en un momento de la vida o el "hacer como si" o el ser otro, etc. Las formas tradicionales de dar cuenta de estas experiencias "virtuales" ya no nos sirven y por eso es interesante aceptar que la narrativa digital, en cuanto exposición de mundos virtuales, se convierte en una forma mucho más acorde con la necesidad de expresar estas experiencias.

Las historias impresas y filmadas llevan tiempo intentando superar los formatos lineales, y se han esforzado por mostrar la percepción de la vida como una suma de posibilidades paralelas. La narrativa multiforme intenta presentar posibilidades simultáneamente para permitirnos concebir al mismo tiempo múltiples alternativas contradictorias. Pero para capturar tales combinatorias no basta con las formas tradicionales: se requiere el computador y sus facilidades.

Finalmente, resulta importante examinar los antecedentes de una escritura hipertextual en la literatura latinoamericana. Este tema es abordado por Marcela Castro en su obra: "Los libros de Arena".

Algunas lecturas de relatos digitales

En este aparte, se relacionan algunas lecturas de relatos digitales que estudiosos y críticos del tema han venido realizando y que han aparecido en distintos medios, pero especialmente a través del Internet. Se busca aportar al reconocimiento y promoción de modelos de narrativa digital. Destacamos sobre todo los esfuerzos por reseñar el escaso trabajo en lengua española.

- Cuatro hipertextos de Eastgate por Susana Pajares Toska
- Lo digital se acerca a lo literario por Anja Rau

- Tormenta por Diego Salgar
- Afternoon por Carlos Labbé
- Condiciones Extremas por Susana Pajares Toska
- Gabriella Infinita por Susana Pajares Toska
- Califia por José Luis Orihuela
- Puling a geographic por Umberto Tosi

Cuatro hipertextos representativos

Reseña del artículo "Cuatro hipertextos de Eastgate" de Susana Pajares Toska

En este artículo Susana Pajares examina 4 textos que a su juicio encarnan las expectativas de la teoría hipertextual sobre lo que puede ser la hiperficción, describiendo ejemplos prácticos que demuestran cómo se está haciendo relevante el ejercicio de la ficción hipertextual. Los 4 textos hacen parte de las publicaciones de la empresa Eastgate, la cual se ha dedicado a promover la publicación de hipertextos de diversa índole.

En relación con el texto Afternoon, a story, de Michael Joyce, Susana Pajares destaca la manera como está estructurada la historia que se sugiere a través de un sencillo argumento que abre preguntas e inquietudes para que el lector, a través del recorrido de sus lexias, construya su particular versión narrativa. A lo largo de la esta estructura fragmentaria, Joyce desarrolla una gran diversidad de temas, pero también distintos modos de narrar. Su hipertexto cuenta con diversas herramientas de orientación para que el lector pueda ubicarse de alguna manera en su propio recorrido. Pajares también destaca cómo este hipertexto se convierte en una búsqueda poética y sugestiva, que sin embargo puede producir a veces un efecto no deseado de exasperación en el lector que puede poner en riesgo la lectura.

El segundo texto que examina Pajares es Patchwork girl de Selley Jackson. De este trabajo, Pajares destaca la sencillez y la capacidad

sugestiva de la estructura que evidencia lo que significa hacer hiperficción, esto es, narrar a la manera de una colcha de retazos. El texto se desarrolla a partir de 3 voces narrativas y el lector puede navegar por varias secciones, algunas de las cuales tienen núcleo argumentativo y otras asociativo. Una de las ficciones es el "cementerio" y consiste en un relato sobre el origen de cada una de las partes del cuerpo que evoca al monstruo de Fransktein. La sección llamada "colcha" consiste en una multitud de fragmentos relacionados que contienen entre otras cosas una reflexión sobre la escritura. El lector puede recorrer todas las secciones y para ello cuenta con varias facilidades. Por ejemplo, tener dos ventanas abiertas simultáneamente: una de texto y otra de imágenes. La posibilidad de acceder a los textos a través de mapas de imagen que representan partes del cuerpo humano hacen del recorrido también algo atractivo para el lector. La facilidad de añadir notas propias y de grabar la lectura realizada ayuda igualmente a una lectura menos angustiosa para el lector.

El tercer texto analizado por Pajares es Forward Anywhere de Judy Malloy y Cathy Marsall. Se trata de una obra compuesta en forma colaborativa que incluye un ensayo introductorio, en el cual se manifiesta el objetivo de explorar el modo asociativo del pensamiento. El lector se encuentra con una especie de "cruce de cartas" que deja ver cómo la expresión de una persona provoca evocaciones, reflexiones y otras asociaciones a su pensamiento, quien a su vez se expresa para obtener reacción del interlocutor. La variedad de temas es también aquí muy amplia y el lector puede rastrear un proceso muy rico de significación a través de un diálogo entre dos personas. Este texto debe ser leído linealmente, pues el juego asociativo no lo hace el lector, y en ese sentido hay una baja autonomía lectora. Sin embargo, el texto ofrece algunas facilidades para romper esta linealidad, pero lo más importante, según Pajares, es la posibilidad de que el lector haga conciencia del proceso asociativo de su pensamiento.

Finalmente, Pajares analiza el texto Twilight, a symphony de Michael Joyce. En esta hiperficción hay dos historias separadas y la estructura constituye un gran entramado de voces, recuerdos y pensamientos, a

través de los cuales se abordan diversos asuntos. Pajares destaca de esta obra la calidad del lenguaje, la variación de estilos y su virtud literaria en general. En cuanto a su estructuración técnica, se dan avances significativos como por ejemplo tener simultáneamente pantallas de texto, pantallas de mapa, así como una herramienta específica para moverse a través de estos mapas, y que le permite al lector navegar de una manera mucho más orientada. También incluye la posibilidad de grabar la lectura y un cuadro de diálogo que despliega la lista de los enlaces indicando de dónde vienen y a dónde van. También hay una integración armónica de otros elementos distintos al texto como dibujos, fotos vídeo, música y otros sonidos. Pajares asegura que en esta obra la interface técnica está tan bien elaborada que el lector termina por abstraer el medio y se concentra en el contenido.

URL del artículo: http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/eastgate.html

El lenguaje del computador se hace poesía

Reseña del artículo "Lo digital se acerca a lo literario. Notas sobre la aplicación de conceptos informáticos a la escritura de textos literarios" de Anja Rau (basada en la traducción de Susana Pajares Toska)

Rau en este artículo examina varios ejemplos que ilustran la manera como el lenguaje del computador empieza a ser utilizado literariamente en hiperficciones novedosas. También analiza el papel del autor y del lector en estas nuevas narraciones digitales. Se ocupa de dos textos que no están en la red pero que constituyen manifestaciones de literatura digital. Uno de ellos es Uncle Buddy´s Phantom Funhouse de John McDaid y el otro es Quibbling de Carolyn Guyer, ambos publicados por la empresa Eastgate System Inc.

Rau hace una introducción en la que muestra cómo el computador, más que una herramienta informática, es una máquina simbólica

que cumple funciones de hablante a través de una estructura de diálogo, mediante la cual el usuario interactua con el computador de manera que tanto máquina como usuario entienden y reaccionan según un lenguaje común. Desde este punto de vista, Rau considera que ya no tiene por qué resultar extraño que un computador sirva para producir literatura, en tanto hacer literatura significa utilizar creativamente el lenguaje

Rau también describe la literatura digital con base en 3 niveles: el del texto mismo, que ya la literatura tradicional ha dejado de considerar como la expresión directa del autor; el nivel del lector, entendido aquí como el conjunto de órdenes que el autor programa para que el texto sea leído; y el nivel del sistema operativo, con órdenes estándar que el autor no pude modificar. En Uncle Buddy´s, Rau destaca la manera como McDaid ha utilizado creativamente estos 3 niveles. Así por ejemplo, los mensajes estandarizados que el computador expone al lector, como son los mensajes de error, el despliegue de cajas de diálogo, etc., son reelaborados estéticamente y en función de la historia que se narra en el hipertexto, creando un efecto adicional de desplazamiento del autor[121], quien aparentemente deja en manos del computador la interacción.

De manera similar, Carolyn Guyer en su texto Quibblig, elabora el entorno de lectura de manera que se integran las instrucciones del computador, las órdenes del autor y la interacción del lector. Guyer en su texto parece haber querido mantener las convenciones de la página impresa como una manera de generar una interactividad más amigable, reelaborando algunos paratextos clásicos como el prólogo.

Con estos ejemplos, Rau llega a una afirmación sorprendente. Al reforzar de alguna manera la presencia del autor, estos textos

[121] Vea Temas Relacionados *"Reconfiguraciones del autor"* pág 363.

se oponen no solo a la práctica literaria actual, sino a también a la propia teoría hipertextual, en tanto que el papel del autor se refleja, aunque de un modo menos contundente, también en las hiperficciones.

URL del artículo: http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/Lit/Rau02Es.htm

No es posible asir el sentido

Reseña del capítulo: "Análisis de Tormenta" del documento: "Del papel a la pantalla" de Diego Salgar

Salgar pone en práctica una interesante estrategia de análisis, partiendo de la observación de que una crítica para la hiperficción, si bien debe mantener vínculos con la tradicional crítica literaria, debe también aprender a desligarse de ella.

Tres son los aspectos que desarrolla Salgar en su análisis de Tormenta, un hipermedia creado por al autor colombiano Felipe Barragán. De un lado, la descripción técnica del texto. De otro, su capacidad y calidad estética. Finalmente arriesga una interpretación del trabajo.

Para la descripción se vale inicialmente de una metáfora: el Tejido, Aludiendo a esta imagen intenta dar cuenta del entramado de lexias y sus vinculaciones. Luego describe la manera como ha sido utilizado el medio computacional en el texto, tanto desde el punto de vista de un aprovechamiento de sus características, como desde el punto de vista de la composición misma.

Una vez realizadas estas descripciones técnicas y estéticas, Salgar propone una lectura, esto es, una interpretación. Lo primero que afirma es que Tormenta exhibe el proceso mismo de una lectura de hipermedia, es decir, constituye un acto autoreflexivo, y a la vez dramático, pues obliga al lector a sentir la irritabilidad y la

incomodidad de un discurso que quiere ser (lineal, homogéneo, preciso) pero que es constantemente atacado por ideas, imágenes, colores, texturas y figuras que se atraviesan a lo largo de la navegación del texto, impidiendo cualquier posibilidad de sentido de totalidad.

Lo segundo que descubre Salgar es que Tormenta expone la frustración que ocurre cuando nos obsesionamos por leer o escribir, esto es, cuando intentamos atrapar un sentido. El juego que consiste en ofrecer textos que sugieren historias, anécdotas, reflexiones y en seguida bloquear intencionalmente cualquier posibilidad de continuidad o satisfacción, estaría orientado a que el lector tome conciencia de esa condición frustrante del discurso, en cuanto sucedáneo inútil, ineficiente del sentido.

La lectura de Salgar es minuciosa, seria y valiosa, en tanto propone una manera muy oportuna de valorar una práctica tan nueva y escurridiza como es la hiperficción.

URL del documento
http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/delpapel

Una lectura de Afternoon de M. Joyce

Reseña del artículo ni Herbert Guain ni el rey de Theurth. Notas en torno a la (inminente) literatura hipertextual de Carlos Labbé

En su artículo, Labbé desarrolla una descripción del hipertexto, evocando antecedentes conocidos como la propuesta de Vannevar Bush y Ted Nelsón y luego vincula la teoría literaria del hipertexto con el postestructuralismo para finalmente hacer una lectura de la obra hipertextual de Michael Joyce, Afternoon, un hipertexto de ficción de Eastgate Systems Inc.

Labbé califica Afternoon como una prosa discursiva multiforme que consolida una calidad literaria, caracterizada por el manejo estético de la indeterminación y de la sugestión.

Esta hipernovela de Joyce se compone de bloques de texto que deben vincularse entre sí, según la voluntad del lector. La división es aparentemente arbitraria y estaría respondiendo a la inquietud del lector por saber qué ha sucedido o cómo han sucedido algunos episodios de una historia que promete completarse infructuosamente. Según Labbé se han contabilizado más de 30 lecturas de Afternoon, lo cual confirma la flexibilidad narrativa del texto y su eficacia. Si el significado no está garantizado por esta estrategia, en cambio aparece un nuevo ejercicio para el lector que consiste en su libertad de lectura. En realidad se configura en Afternoon una historia de hecho y muchas historias potenciales. Es el lector quien crea las elipsis narrativas, pues la novela hipertextual ya no fija las variaciones sino que las potencia, es decir, el lector se libera de la dominación lineal.

Sin embargo Labbé distingue la simultaneidad y la no-linealidad teóricas de una práctica concreta que no puede ser de esa manera sino más bien "multilineal", en la medida en que el acto de lectura es temporal, es decir secuencial, aunque la disposición espacial sea no lineal.

Labbé advierte también sobre algunos riesgos de la hipertextualidad, especialmente su contacto con lo visual. Según Labbé los vínculos son los portadores de sentido de un hipertexto y sobre este asunto debe centrarse la nueva crítica que quiera analizar los efectos estéticos del hipertexto. De una manera semejante a la crítica teatral, la crítica del hipertexto debe ocuparse de asuntos que están fijos en la obra, pero debe abrirse a una dinámica interpretativa y de actualización constante de la obra.

URL del artículo:
http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/labbe.htm

Comentario a Condiciones Extremas

Reseña del artículo de Susana Pajares Toska: "Condiciones Extremas, primera hipernovela de ciencia ficción en castellano"

Susana Pajares comenta en este artículo la hipernovela del autor colombiano Juan B Gutiérrez "Condiciones Extremas". Lo primero que observa es el eficaz diseño de la página y algunas de sus facilidades como por ejemplo un argumento resumido de la historia y un mapa con la lista de todos lo es espacios del texto. Según Pajares Toska, esta hipernovela tiene una organización muy cuidadosa y funcional, además de ser muy atrayente para el público de ciencia-ficción. Los espacios de texto varían en longitud aunque nunca llegan a ser excesivos y el autor incluye algunas partes narradas que combina con diálogos, manteniendo el interés del lector.

Susana Pajares destaca de esta obra la capacidad para sugerir a través de los enlaces, mediante la marcación de textos concisos y evocadores que relacionan de una manera ágil las distintas temáticas de la novela. Considera que es una experiencia muy valiosa para el caso de la hiperficción en castellano.

URL del artículo
http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/condex.html

Gabriella Infinita

Comentario de la hipernovela "Gabriella Infinita" de Jaime Alejandro Rodríguez por Susana Pajares Toska

Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz ha creado una página Web donde va actualizando progresivas versiones de su tesis doctoral en una iniciativa novedosa y muy positiva. La tesis tiene una parte práctica: la hipernovela Gabriela infinita, que reseñamos a fecha de 20 de

julio de 1999, pero que sin duda irá cambiando y creciendo según su autor siga trabajando en ella. Nos advierte varias veces que se trata de una obra "en construcción".

Gabriella infinita es un gran mosaico en el que se aprovecha la forma hipertextual para unir las piezas de un rompecabezas cuyas partes se relacionan de modo múltiple, de ahí el acierto de la elección de esta forma. El lector se encuentra con una pantalla dividida por frames: una superior, que es el índice del proyecto de investigación general, una izquierda, que contiene "tablas de contenidos" de partes de la novela, y otra a la derecha-inferior, ocupando la mayor parte de la pantalla, que es el texto de la hipernovela. La columna izquierda funciona como un original menú de enlaces que va cambiando según el lector va activando diversas palabras y frases-clave dentro del texto. También se puede acceder a este menú desde la parte inferior de los bloques de texto de la novela, donde los ocho caminos del menú están siempre disponibles, facilitando la posibilidad de hacer cruces y moverse libremente por la novela. El lector puede saber qué partes ha transitado gracias al cambio de color de los enlaces HTML, lo que le permite saber cuándo lo ha leído todo y cuándo quiere finalizar.

Cuando el lector comienza a leer, puede moverse simplemente por el texto, haciendo caso omiso del menú (aunque alguna de sus elecciones tarde o temprano activará el menú), porque en el texto hay frases-enlace que nos llevan a otros bloques relacionados. La historia comienza situando a Gabriella, el personaje que sirve de enlace entre las diferentes partes de la novela, vagando por las calles destrozadas de Santa Fé de Bogotá. La historia de Federico y Gabriella, por un lado, del compromiso político de Federico por otro, y de las personas atrapadas con Gabriella en un edificio bombardeado son tres momentos clave en una novela llena de ellos. Pero hay mucho más, porque Gabriella infinita es ante todo la novela de una generación colombiana, la que hoy anda por la cuarentena, atrapados entre los sueños de los sesenta y el doloroso "despertar" de los ochenta. Por eso la novela no se articula en torno a una voz única, sino que hay muchas, voces per-

sonales mezcladas con ecos históricos, políticos, literarios, música que marcó una época y amores apasionados por ideas y por personas. Voces que se cruzan, se buscan y a veces rebotan en la pared del monólogo. La hipernovela se cuenta desde el presente, en un tono de nostalgia crítica y desengaño que cuestiona todo lo que se creyó en la juventud.

El autor reflexiona también sobre su propia escritura en varios bloques de texto muy inspirados. Juega a las metareferencias hablando de sus personajes y de cómo decidió crearlos, de su relación con el lenguaje, etc. La siguiente cita está en un espacio textual llamado muy reveladoramente "La verdad de las mentiras":

"Ahora, ¿cuál situación? Acosado por la imagen persistente del laberinto (que es en realidad mi forma de percibir el mundo), decidí que mis personajes -con toda su carga de historia personal, sus experiencias de "conciencia anticipadora" y sus valores- se encontraran en la absurda y arbitraria situación de encontrar la salida a un sitio que tuviera de alguna manera la esencia de un laberinto, de una "casa encantada", hostigados por sus propias situaciones personales, pero, además, por una situación "exterior" común, que, en este caso, sería la guerra."

Si los personajes encuentran una salida o no es algo que dejaremos al lector decidir por sí mismo, porque la novela no tiene una conclusión más allá de la suma de sus voces, es el lector quien tiene que extraerla. La estructura gira ahora en torno a Gabriella, pero puede que en el futuro "tenga que cambiar toda la disposición". El autor duda así de su propia autoridad, invitando al lector a cuestionarla y a cuestionarse sus propias creencias, porque la novela apunta a lo más profundo y no rechaza el análisis duro y explícito.

"En la década del miedo no se podía comer tranquilo sin haber visto a algún joven irse de éste país llorando. Narcotráfico, guerrilla, ejército, sicarios, exilados, amenazados de muerte, extraditados, boleteados. Si los años setenta fueron quizás los últimos

reductos de una juventud que trató de descifrar el mundo a la medida de su imaginación, los ochenta fueron los años en que murieron aquellos dorados sueños. La juventud fluctuó entre una guerra no declarada y el conformismo oficializante de una sociedad burócrata y parásita. Más que una posibilidad de cambiar la historia, nuestra generación fue un péndulo entre la consagración por el sistema y la demolición de éste. Tal vez por ser herederos de una generación que dio su vida con la esperanza de cambiar el curso a las corrientes de la cultura, nosotros, que canalizamos esa rebeldía, vimos con terror su muerte al quererla poner en las tablas. Somos sin duda la generación de la muerte, la de los hombres desaparecidos."

Jaime Alejandro Rodríguez ha aprovechado un nuevo soporte de escritura para expresar preocupaciones clásicas en las letras hispanoamericanas, donde lo personal está intrínsecamente unido a lo social y político, algo que muchas veces se olvida en las hiperficciones norteamericanas. No podemos por menos que dar la bienvenida a una nueva forma de escribir literatura y a unos temas que ya se echaban de menos en las hiperficciones existentes. Gabriella infinita es lectura obligada para todos los hispanohablantes interesados en estos temas.

URL de documento:
http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/gabriella.htm

El narrador en la ficción interactiva

Reseña del artículo "El narrador en ficción interactiva. El jardinero y el laberinto" de José Luis Orihuela

El estudio de José Luis Orihuela de la novela hipermedia "Califia" de M.D. Coverley es un pretexto para desarrollar algunos conceptos teóricos sobre la ficción interactiva que luego aplica en el análisis de la obra.

Orihuela considera que el relato como estrategia narrativa se desarrolla en diferentes soportes, algunos más flexibles que otros en cuanto a su interactividad. El supuesto digital de los relatos fractura la linealidad narrativa, permite una construcción discursiva hipertextual basada en unidades de información (nodos) articuladas mediante órdenes de programación (enlaces), que convierte la narración en un relato participativo e interactivo. En este sentido Orihuela define la ficción interactiva como una forma de escritura que, de modo regular, apela al lector para que responda de algún modo

La interactividad plantea a la narrativa grandes desafíos muchos de los cuales no han sido resueltos y ante los cuales hay distintas posiciones, desde las que Orihuela llama "maximalistas", que niegan el estatuto narrativo a la hiperficción, hasta las posiciones radicales que exigen al escritor abandonar las premisas aristotélicas tradicionales sobre guión y narrativa. Algunos planteamientos proponen convergencias entre ciertos modelos de escritura y sus soportes informáticos. Orihuela destaca por ejemplo la restauración de una tradición oral y de la retórica clásica que algunos promotores del hipertexto exaltan. Si esto fuera cierto, la ficción interactiva depende entonces de la respuesta de la "audiencia" y condiciona así el diseño de las aplicaciones que gestionan la interacción. La solución de ficciones interactivas debe garantizar el equilibrio entre cierto control del autor y la libertad que se debe conceder al lector.

Acudiendo al antecedente que estableció José Luis Borges en su relato "El jardín de los senderos que se bifurcan", Orihuela propone que el narrador de ficción interactiva es una especie de "jardinero", esto es, responsable de la dotación de sentido y de la coherencia dramática de los mundos posibles abiertos a la exploración de los lectores. El narrador es un articulador de los elementos que conforman el relato y se concentra en manipular las herramientas y estructuras narrativas en función de la experiencia estética del lector. De otra parte, la ficción interactiva, dado que se soporta en los computadores, despliega en forma natural estructuras laberínticas muy similares a los procesos asociativos de la mente huma-

na. Orihuela plantea que la ficción hipertextual debe aprovechar al máximo ese modelo asociativo para generar la experiencia estética del lector, explorando las virtualidades del pensamiento asociativo como paradigma de organización del discurso. Igualmente, el narrador debe diseñar cuidadosamente las reglas de navegación de modo que pueda estructurar un modelo de comunicación válida.

En "Califia", Orihuela ve una resolución paradigmática de los requerimientos de la ficción interactiva a la que se integran muy bien el potencial de los sistemas hipertextuales, la ilustración multimedia y una historia seductora. Según Orihuela, "Califia" y otros ejemplos de ficción interactiva recientes, permiten pronosticar que la hiperficción puede llegar a posicionarse en la cultura contemporánea y convertirse en un importante instrumento para compartir y transferir símbolos y significados culturales.

URL del artículo: http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/califia.htm

Historias digitales

Reseña del artículo de Umberto Tosi: Digital Storytelling

En este artículo, Tosi delinea algunas de las características de la narrativa digital, describe algunos grupos que se dedican a la promoción de historias digitales y analiza el hipertexto "Pulling a geografic " de Molly Steenson.

La historia de Molly Steenson consiste en una narración de largas jornadas y aventuras, caracterizadas por la desilusión y el escape del dolor juvenil. Al comenzar, aparece en la pantalla del computador un pasaporte de los Estados Unidos con el titulo y el nombre del autor en su tapa. Al pulsar el botón en el pasaporte aparece un primer fragmento de la historia. En la imagen del pasaporte aparecen también fechas y estampillas de destinos exóticos, sobre los cuales el lector puede a su vez pulsar el botón y

abrir así otras historias. A las distintas historias se accede de diversa manera: ya sea actuando sobre los enlaces o sobre los nombres de los distintos protagonistas de estos viajes. Pero también este hipertexto permite agregar la propia historia de impresiones o recuerdos de viaje del lector a la serie de historias que se van conformando. Tosi afirma que esta estrategia es una especie de virtualización de una conversación alrededor de una fogata de campamento, durante la cual se cambian historias y se exponen recuerdos y experiencias.

Tosi asegura que este tipo de narrativa se está haciendo cada vez más popular y reseña la experiencia de personas como Joe Lambert quien ha constituido un centro de narración digital, en el cual se reúnen autores para intercambiar experiencias, conocer nuevas herramientas y desarrollar propuestas narrativas.

Según Joe Lambert, la narrativa digital debe darle prioridad a la historia, la cual se enriquece a través de la tecnología. Igualmente propone algunas características como la plasticidad, es decir, el aprovechamiento del medio para integrar distintas modalidades y estrategias de comunicación multimedial. Una segunda característica debe ser la universalidad, esto es, la posibilidad de que cualquier persona acceda y explore la historia. Una tercera característica debe ser la interactividad, es decir la posibilidad de que el lector participe realmente tanto del sentido como de la producción de la narrativa.

Centros de narrativa digital como el de Lambert están interesados en promover nuevas maneras de narrar ligadas en lo humanístico a la literatura, pero abiertas a la exploración de nuevas posibilidades tecnológicas. Promotores de este tipo de experiencias creen sobre todo que la narrativa digital permitirá reencontrar el contacto que existía antiguamente en la narración popular y están convencidos de que esta nueva forma de narrar alcanzará muy pronto una masa critica de lectores y podrá entenderse como mayor facilidad y consolidarse como género.

Tosi está de acuerdo en afirmar que el aprendizaje y homologación de herramientas tecnológicas tanto para la escritura como para la lectura de narraciones digitales se hará cada vez más cotidiano y muy pronto un usuario tecnológicamente inculto podrá manipular vídeo, texto, imagen, sonido y voz a través de programas interactivos y amigables que facilitarán su tarea.

URL del artículo
(http://www.fray.com/criminal/geographic/).

Algunos análisis de relatos digitales

El análisis de los hipertextos de ficción que se presentan a continuación, se ha hecho con base en la aplicación de los niveles descritos en la presentación de este módulo. El nivel práctico, donde se requiere poner en escena las habilidades de navegación, iconicidad y edición. El nivel técnico que exige estar a atento a la manera como se han potenciado las características del entorno digital: la programación, la representación espacial, la participación y el carácter enciclopédico. El nivel de diseño, que exige la observación de la superficie y del interfaz del hipermedia. El nivel estético que exige valorar el fomento de la inmersión, la actuación y la transformación a través del hipermedia. Y, finalmente, el nivel filosófico de la interpretación

- Six sex scenes Por Adrienne Eisen
- 253 or Tube Theatre Por Geoff Ryman
- Sunshine´69 Por Bobby Rabyd
- My Body as a Wunderkammer Por Shelley Jackson
- Placing Por Carl Steadman
- Twelve Blue Por Michael Joyce
- Grammatron Por Mark Amerika
- Pangea Por Jean-Paul Thomin (AVALON)
- Black Moon Por Jean-Paul Thomin (AVALON)

Six sex scenes: Historias de mujer

Adrienne Eisen fue ganadora en el género hipertextual del "New Media Invision Award". Es la primera redactora de artcommotion. com. Su primer gran importante trabajo de hipertexto en línea, es justamente "Six Sex Scenes" que hizo parte de una destacada exposición en la Alt-X Online Network a principios de 1996 y ha recibido la atención internacional, tanto en en el campo académico como en el mundo del arte.

En la página principal, el hipertexto presenta seis imágenes diferentes que rodean el título y se constituyen en enlaces. No hay una sugerencia especial para hacer click en alguna, sino que se deja la opción abierta al usuario para que opte por la que más desee, ya sea por azar o por gusto. No obstante hay una de las seis imágenes que se diferencia totalmente de las otras, pues no es una fotografía, sino un cuadro color naranja, de la misma longitud de las demás fotografías. De igual manera el texto que nombra al autor trae una flecha que señala a este cuadro naranja: se trata de un juego, una especie de broma, pues en realidad no conduce, ni contiene nada esencialmente distinto de las demás entradas. En cuatro de las imágenes hay enlaces hacia lo que sería una primera página del relato, que está titulada: "Social Functions", en las otras dos (incluyendo el cuadro naranja), el enlace conduce a otra página inicial que se titula: "Therapy". Estas dos páginas pueden considerarse como de "inicio", en la medida en que desde ambas se puede hacer una lectura completa de la historia, sólo que los recorridos son distintos, debido al orden de la aparición de los textos; sin embargo entre estas dos páginas de apertura, no hay enlaces, es decir, si se quisiera leer las dos "historias", habría qué volver al homepage donde están las imágenes y comenzar de nuevo. El efecto de esta estrategia es la oportunidad de apreciar dos perspectivas distintas del mismo contenido

El diseño es bastante sencillo, es una obra dedicada en su mayoría al texto, pero esto no hace que la historia sea aburrida de leer en pantalla, ya que cuenta con el acierto de que cada relato es de corta exten-

sión. El color de la presentación de la primera página, es blanco, con unas fotografías pequeñas y el título va en un juego de tipografía. En la parte inferior de cada página aparecen los diversos enlaces para ir a los demás episodios de la historia, con su respectivo título.

El movimiento es bastante sencillo, se da de acuerdo a la opción que tome el lector y el recorrido que quiera hacer, ya que la historia no requiere orden alguno de lectura. No hay un mapa de navegación y la orientación debe hacerse recordando el orden de lectura, lo que puede convertirse en una limitación de la obra. Six Sex Scenes no incluye sonido y tampoco demasiadas ayudas audiovisuales: es un trabajo que se centra en el texto.

Por eso mismo, la interactividad no presenta muchas opciones: más allá del recorrido libre de los enlaces intertextuales, por los cuales el lector va construyendo mentalmente su propio relato, en función del orden que va descubriendo, no hay otra estrategia de actuación. Y aún esta estrategia se va estrechando, pues a medida que se avanza, se llega , inevitablemente, a un momento en que la obra no ofrece más enlaces y nos conduce a dos páginas "finales" que, al ser leídas, llevan al inicio, constituyéndose así una estructura circular.

La trama de la obra es bien interesante, es el relato no-lineal de la historia de una mujer que narra diversos episodios de su vida, dejando ver todos los problemas que ha enfrentado consigo misma, como es el caso de la depresión, el desarrollo confuso de la sexualidad, la inseguridad, los desórdenes mentales, etc., manteniendo como hilo central, asuntos sexuales que no se dan en forma gratuita, sino con el objeto de dilucidar la propia personalidad. Es un relato muy ameno y divertido, que envuelve fácilmente al lector, sobretodo por lo interesante y a la vez erótico de las historias. Es una manera excelente de contar asuntos de esta índole sin caer en la morbosidad. La corta extensión de los textos, le da frescura al hipertexto y en general evita que el lector se canse de leer en pantalla.

Según la autora, el origen de la obra fue una escritura fragmentada: Adrienne Eisen escribió en diferentes hojas de papel los diversos

episodios y los regó en el suelo de su habitación y allí mismo, los fue enlazando. El hipertexto resultante es producto de ese primer "golpe de dados"

La obra de Adrienne Eisen, muestra cómo la escritura electrónica es una posibilidad interesante para expresar y recrear emociones, y en este sentido se puede afirmar que la autora ha aprovechado ampliamente el medio para lograrlo. Una historia que se construye a partir de episodios que se arrojan a la memoria en forma no lineal, tal cuál como nos sucede a todos los seres humanos, de la misma manera que ocurren todos los enlaces que constantemente estamos haciendo con nuestros pensamientos. Esta es una forma más de mostrar al mundo todo lo que hay dentro del ser humano, y una forma muy creativa de escribir.

URL del documento: http://www.ape.net/adrienne/six_sex_scenes/index.htm

253 or tube teatre: combinatoria y novela

Esta interesante propuesta de Geoff Ryman combina una historia atractiva y sencilla (el accidente de un tren subterráneo), con una interfaz amigable (un mapa que indica el lugar de los vagones del tren y algunos títulos sugerentes que impulsan a acceder) y un lenguaje sarcástico y burlón que intensifica su intención crítica.

Ryman llama a su texto "Una novela para el Internet acerca de un tren subterráneo de Londres con siete vagones que se estrella". En general, Ryman es muy explícito a la hora de conducir al lector por la lógica del hipertexto, pero esa labor de "conducción" es ingeniosa y lúdica, de modo que no se impone un tono serio o trascendental, y esto facilita que el lector sea orientado por las "instrucciones de uso" sin ningún acoso. A través de esta estrategia de presentación nos enteramos de la estructura del texto: Son 253 pequeñas historias, correspondientes a los 252 pasajeros (36 por cada vagón, 7 vagones) y el Conductor del Tren. Se puede acce-

der a las historias "entrando" a los vagones (en realidad, una tabla que presenta esquemáticamente la distribución de los asientos) y haciendo clic sobre alguno de los nombres que corresponden al pasajero ubicado. El nombre del pasajero siempre está acompañado de una indicación de su postura (de frente o de espalda) y de alguna frase que sugiere la historia. Cada historia refleja lo que está haciendo o pensando cada persona, justo un minuto antes de ocurrir el accidente (del que ninguno se entera previamente). De modo que tenemos simultáneamente, al menos 253 pequeñas historias

Así por ejemplo, en el vagón número siete se encuentran los pasajeros numerados desde el 182 hasta el 200. El nombre del 182 es Anthony Khan y el "título" de su historia es George y George. El número 183 corresponde a Georgina Havistock y su historia se sintetiza con el título: "Las malas maneras y Yesterdaze". Cada personaje se desarrolla con tres tipos de información: una descripción de su apariencia física, información sobre su carácter interno y finalmente se narra lo que piensan o hacen. El lenguaje es irónico y leve, pero con la intención de sorprender. En el caso del ejemplo, pronto nos damos cuenta de la situación en que se encuentran Anthony y Georgina, su relación interpersonal y con la de otros pasajeros del vagón. Entre Anthony y Georgina, existe una especie de equívoco que tiene a Antony molesto y a Georgina avergonzada.

A medida que uno avanza (ordenadamente o al azar) por cada personaje, se va descubriendo una trama compleja de relaciones entre los pasajeros del tren. De manera que al final se tiene, efectivamente, una novela con muchas historias, muchos personajes y muchas relaciones. Ryman se burla de esta complejidad diciendo que es como jugar a un Dios (tanto el autor como el lector juegan a ser ese Dios Omnisapiente), que lo sabe todo; y de esta manera se anticipa a la posible crítica que se le podría hacer a su narración, en cuanto conserva el rol omnisciente del autor.

Constantemente se manifiesta el humor negro de Ryman, como en la lexia: "Imagine su publicidad en este espacio", que es una bur-

la a la publicidad en Internet. Uno de los "anuncios publicitarios", por ejemplo, es sobre la novela misma, que se promociona proponiendo el slogan: "Impresione a sus amigos con esta novela". En la lexia: "Another one along in a minute", el autor propone al lector que escriba su propia historia, pero lo hace diciendo irónicamente: "Dios es inagotable o los múltiples autores", una especie de burla a la idea de una hiperficción colaborativa. De cualquier modo, la posibilidad de enviar un correo electrónico a Ryman, proponiéndole la historia está disponible.

Existen también dos "finales", uno corresponde a la escena que se ha estado esperando (lo que sucede tras el accidente) y otro que corresponde al "cierre de la lectura", ambos redactados con ironía también.

En general, el texto es a la vez ingenioso, amigable y contundente, así como impresionante es el trabajo de entramado de la historia. Esta hiperficción demuestra básicamente dos cosas: que se pueden desarrollar historias con esquemas y estructuras relativamente sencillos y que la introducción al medio y a su estética no tiene por qué ser un trauma para los lectores.

URL del documento:
http://www.ryman-novel.com/

Un paseo alucinante - Sunshine´69

En la primera página de este interesante hipertexto de ficción hay cuatro secciones: en la parte superior está el título de la obra; enseguida, la interfaz gráfica, que representa la vista desde un automóvil convertible. Al fondo se aprecia el puente Golden Gate sobre la bahía de San Francisco. Dentro del automóvil vemos un calendario de 1969 abierto, un mapa, la radio y un maleta. Debajo de la imagen se ofrecen cinco enlaces calendario, radio, mapa, maleta y pájaros. Este último lleva a una detallada lista de acontecimientos del segun-

do semestre de 1969 (tomada del texto Día a día: los Años sesenta por Thomas Parker y Douglas Nelson), que su vez nos conduce a fragmentos de la hipernovela.

En la tercera sección, inmediatamente debajo de la gráfica, hay una introducción verbal. En realidad es la invitación del lector a iniciar un viaje tanto espacial como temporal y afectivo, para el cual se han preparado varias facilidades: una es el calendario, que ayuda a pasear por el segundo semestre de 1969. Otra es el mapa, que despliega el detalle cartográfico de la Bahía de San Francisco. La maleta también sirve como acceso a la historia. En ella se encuentran los trajes de 8 personajes. La radio también puede ser pulsada y entonces se despliega una doble columna: en la izquierda, los títulos de canciones de la época que se pueden escuchar, si se cuenta con el programa adecuado; en la derecha enlaces a historias relacionadas con la música.

Finalmente, están los créditos, una invitación a agregar la propia historia y cuatro íconos para empezar el viaje.

Si el lector escoge el calendario, tendrá a la mano las tablas, día a día, de los siete últimos meses del año 1969. En cada celda hay un título sugerente o un ícono. Al hacer click en alguno, se despliega un fragmento de la novela. Cada fragmento consta de un texto con enlaces (a través de los cuales es posible navegar por toda la obra, aún sin ayuda de la interfaz gráfica) y una ilustración. Si el lector escoge la gente, se encontrará con enlaces a los distintos personajes, los cuales están descritos por sus trajes y estos a su vez llevan a historias. Si se escoge mapa será posible entrar a diversos fragmentos de la historia relacionados con el personaje dueño del traje.

Es posible entonces navegar a través del tiempo (fechas), o de las historias o de los personajes. Y siempre estará a la mano la posibilidad de acceder a las otras facilidades de navegación. Obviamente, a pesar de la facilidades, la historia sólo se puede construir en la medida en que se avance por la red de relatos. Poco a poco va surgiendo una trama que nos narra la aventura, peripecias, historia y

sentimientos de estos ocho personajes, reunidos por circunstancias especiales y cada uno con su perspectiva de vida. El relato es una buena oportunidad para repasar este momento tan especial de la historia norteamericana , con el florecimiento del hippismo, los problemas de la droga, los avatares en Vietnam, etc. En un lenguaje que refleja el sociolecto de los jóvenes de la época, fresco y divertido.

Los gráficos están muy bien diseñados y dan una sensación de acompañamiento que hace que la lectura del texto no sea para nada una labor pesada o aburrida. La música puede acompañar la lectura sin seguir un orden obligatorio. Sólo en las escenas donde se alude a la canción hay una relación estricta entre texto y música.

Finalmente, la opción de hacer parte del libro de invitados es una estrategia interesante de participación, pues el autor invita a agregar historias, reflexiones, anécdotas, experiencia que tengan que ver con el objeto central de la obra: el segundo semestre del 69, un momento en que la historia del mundo cambia.

Sunshine´69 es un hipertexto de ficción que aprovecha muy bien las posibilidades del medio y que cumple a la vez con el cometido literario de conocer una historia marginal, pero simbólica y a la vez divertida. Una red compleja de relatos que sin embargo satisface sin muchas complicaciones al lector.

URL del documento:
http://www.sunshine69.com/Drive_69.html

My Body as a Wunderkammer: Mujer - colcha de retazos

Esta hiperficción, escrita por Shelley Jackson, es básicamente una introspección al interior de la sicología de la mujer teniendo como punto de referencia su cuerpo. Shelley Jackson construye una narración de sí misma y de sus vivencias en la infancia, mediante la descripción de las partes de su cuerpo.

La interfaz que presenta Jackson es un dibujo a mano de su cuerpo, en el que ciertas partes son resaltadas en un recuadro y además tienen el nombre al lado. Así, las manos, los ojos, los pies, la piel, incluso los órganos internos y genitales, se convierten en el punto de referencia para que se lleve a cabo un recorrido por la narración, la cual no tiene una secuencia clara. Los colores básicos dan un ambiente sobrio y simple que colabora con la atención narrativa del lector

A medida que se tiene acceso a los diferentes lugares del cuerpo, se abre una ventana a las remembranzas, los sentimientos, las sensaciones de la autora frente a situaciones específicas, las cuales en conjunto arman la sicología del personaje. De este modo, un único elemento: el cuerpo, se convierte en guía de navegación, de interacción y de exploración, en una hiperficción cuyas interfaces y contenido gráfico son bastante sencillos, pero que cumplen el papel específico y simbólico de mostrar un cuerpo fragmentado.

A pesar de plantear una atmósfera bastante sencilla en términos gráficos, sin mayores efectos de sonido, animación o multimedia, Shelley Jackson logra proponer un ambiente de inmersión, por medio de la propuesta de una idea fragmentada del cuerpo. La entrada a esta narración es justamente una imagen fragmentada que representa las partes del cuerpo, y con ese sólo artificio logra sugerir eficazmente todo lo que evoca sentimental e ideológicamente un cuerpo hecho de retazos, un cuerpo que resulta ser un rompecabezas.

La idea de un cuerpo fragmentado, ha sido desarrollada en profundidad por la propia Shelley Jackson, quien escribió: "The Paytchwork Girl", libro en el cual se hace referencia a la leyenda de Frankenstein, hablando de su cuerpo fragmentado, unido por suturas y cicatrices que al mismo tiempo que unen, separan. A partir de esta paradoja gira la concepción que de ella misma tiene Shelley Jackson, quien al referirse a esta propuesta, habla de cómo ella misma se ve a veces tan fragmentada por dentro, con varias caras que al final no logra reconocer.

Si bien el recurso de navegación es simple, transciende la composición gráfica para retraer un sentido poético y literario, potenciado por el efecto de sugerencia que ofrecen los enlaces a partir del hincapié sobre ciertas frases o palabras específicas. Hay también un mapa que facilita opciones de recorrido. El lector puede dirigirse a la parte del cuerpo que quiere "leer" y puede salvar su propio recorrido, de manera que se evita la sensación de pérdida y se facilita la interrupción de la lectura

El nivel de acción y construcción que propone esta hiperficción, se desarrolla en la medida en que el cuerpo fragmentado se convierte en una especie de laberinto, que sirve como escenario de una exploración que más allá de ser física, es sicológica, mental y subjetiva. Se propone entonces un juego de rompecabezas, simple a primera vista, pero que en el trasfondo, gracias a la narración y a la estructuración de enlaces entre distintas reflexiones que no en todos los casos remiten al cuerpo, devela un universo íntimo, femenino, intenso, inscrito dentro de cortas descripciones marcadas por una sensibilidad que tiñe la lectura y el recorrido de la hiperficción, la cual resulta ser un ejemplo de lo importante que puede ser construir un hipertexto sin recurrir a estructuras demasiado complejas, sin demandar una destreza tecnológica muy exigente del lector, sin necesidad de contar con un casco de realidad virtual, apelando simplemente a la sensibilidad, a sus propios recuerdos y concepciones, a su propia infancia y remembranzas.

Por esta razón, las descripciones de las sensaciones físicas y sensoriales constituyen el hilo conductor de una narración que no tiene principio ni final, pero que logra poner en escena lo que Janet Murray llama una narrativa calidoscópica, esto es, una narrativa que ofrece una suerte de calidoscopio multidimensional con el que podemos reorganizar los fragmentos una y otra vez, y que nos permite cambiar alternativamente de formas de organización.

URL del documento:
http://altx.com/thebody/

Placing: una crítica al mercado

Diseñado por Carl Steadman, placing es conjunto sencillo de textos enlazados que vehiculan una interesante reflexión artística sobre una problemática muy particular: la manera como el mercado afecta nuestra subjetividad

La interfaz que encuentra el usuario se puede describir de la siguiente forma: cada vez que hacemos click en alguna de las flechas, aparece un nuevo fragmento compuesto por la misma estructura: Un logo de placing, una foto de un producto, el nombre del producto que vemos, una frase relativa al producto que casi siempre viene escrita en alguna parte del empaque y, finalmente, un pequeño texto escrito completamente en minúsculas que cuenta una anécdota. Ocasionalmente, después de navegar durante cierto tiempo, aparece una interfaz donde se invita al usuario a enviar su propio placing, para lo cual se añade un conjunto de cajas que el screener debe llenar con los datos que cada placing tiene. El diseñador del hipertexto advierte que en la próxima edición de placing probablemente nos podemos encontrar con el fragmento que hemos enviado.

El hipertexto está compuesto por 26 nodos, uno por cada letra del alfabeto. Mediante una fórmula que escoge aleatoriamente el texto por el cual cada usuario comienza a leer, se logra que cada vez que un lector se conecta a Internet la narración se inicie en un punto distinto.

Los fragmentos que componen placing no tienen más conexión que la transversal que el diseñador ha trazado y que configura la naturaleza misma del hipertexto. No encontramos una "historia", ni es posible establecer una articulación entre los fragmentos que delimite una totalidad que daría cuenta del objeto que experimentamos. Pero esta fragmentariedad produce un efecto interesante: la sensación de que, al comenzar a leer un nodo, se encuentra una historia que parece haber "comenzado antes" y de la cual, se ofrece apenas una parte.

El tiempo narrativo de Placing parece coincidir con el de la vida de un hombre. Hay un narrador bastante difuso que cuenta pequeñas epifanías relativas, apenas tangencialmente, a un producto. No se narra una anécdota sobre el objeto, tanto como un acontecimiento en el cual se vio trastornada la subjetividad de alguien en el encuentro con un producto cotidiano. No se trata de cambios severos, sino de "iluminaciones" con las que se hace evidente que, en gran medida, nuestra subjetividad le debe más a las relaciones que tenemos con los objetos que a las relaciones que tenemos con las demás personas. Es debido a esta característica de placing que la narración puede llegar a ser divertida, pero a la vez fría e inhumana. A esto debemos sumarle que no es para nada raro que, en ocasiones, parece como si placing fuera en realidad una estrategia alternativa de mercadeo, en la que se aprovecha nuestra cotidianidad para investir a un objeto de una extraña fuerza que nos lo hace más cercano y personal. Y es que placing puede definirse —tal como el autor lo subraya— como una nueva forma que tiene el mercado de entrometerse en nuestras vidas, es el síntoma de una nueva subjetividad en la que las marcas no hacen parte de una imagen corporativa sino de los flujos más cotidianos de nuestra vida diaria.

URL del documento:
http:// www.placing.com

Twelve Blue: como el agua, azul

El relato está compuesto por varias historias que se mezclan y que tienen como punto en común el hecho de que a los personajes de cada historia se les ha muerto alguien en el agua —bien sea un río, un lago, una laguna— o tienen alguna fijación con el agua. Dependiendo del recorrido que el lector escoja, en algún punto de las historias, estos personajes se unen por medio de relaciones de parentescos, de amistad o de odio.

Es un relato con mucho vocabulario, muchas metáforas, y bastantes menciones al color azul en todas sus formas. A lo largo de la

hipernovela, el autor alude a situaciones que hacen pensar al lector en varias razones por las cuales la historia debe llamarse Twelve Blue: el clima en cada mes del año dependiendo de la estación, los diferentes tonos de azul de los doce océanos, etc.

Aunque es posible que exista un desenlace de la narración, aquí se concluye que, así como el inicio de la novela está determinado por la selección del lector, así también el final, pues la extensión de esta hiperficción hace que el fin de la lectura dependa de la voluntad del lector.

Toda la historia tiene fondo azul con letras de un azul más claro. El hipertexto está dividido en dos frames verticales. En la primera pantalla hay una especie de mapa: es un cuadro negro con 12 líneas horizontales irregulares de varios colores, simulando estar hechas con crayola. EL cuadro está dividido en 8 fragmentos verticales. Hay dos opciones para comenzar a leer: hacer clic en el fragmento que el lector escoja de ese cuadro (el cual lleva a un texto), o presionar una opción que dice "begin". Cada texto de cada fragmento puede tener un enlace que lleva a otro texto, que tiene otro enlace, y así sucesivamente. En caso de que no haya un enlace, el lector puede hacer clic en algún lugar aleatorio del frame izquierdo, en el cual aparece el fragmento del mapa donde el lector está ubicado. Pero, a su vez, esa franja con líneas está dividida en muchas partes; presumiblemente cada línea es un enlace que lleva a otro sitio.

No hay movimiento en cuanto a animación, y tampoco hay ninguna clase de sonido. Solamente hay tres imágenes en todo el hipertexto, las cuales hacen parte de un nudo cada una; es decir, cada ilustración está en un enlace distinto, aislada del texto. El movimiento se da más bien por el hecho de que el lector sabe que está desplazándose a lo largo de un mapa. Sin embargo, este mapa en realidad no le permite al lector observar con claridad en qué punto del hipertexto se encuentra, pues cada línea, a su vez está dividida en pedazos que constituyen un enlace independiente.

Twelve Blue difícilmente podría funcionar como texto impreso, pues su contenido perdería totalmente el atractivo si se dividiera

cada historia en un capítulo. Este relato amerita tener formato hipertextual porque éste es el único que permite el salto aleatorio de una historia a otra, lo cual posibilita un placer mayor de lectura. El encanto de Twelve Blue está en el estilo de escritura y en las metáforas que presenta, pero también está precisamente en el recorrido particular que el hipertexto facilita. En necesario recorrer varias veces esta hiperficción para lograr entender la historia general, ya que las historias particulares no se diferencian fácilmente, especialmente porque los nombres de los personajes - los cuales finalmente son los que ubican al lector en cada una de las historias- no son enunciados en todos los fragmentos.

URL del documento:
http://www.eastgate.com/TwelvwBlue/Twelve_Blue.html

Grammatron: hacia una conciencia digital

GRAMMATRON empieza con una imagen central que vibra. Al dar clic sobre la imagen inicial aparecen varias opciones de vínculos que dan inicio al recorrido por este hipertexto. En los primeros vínculos se ofrece la opción de saber de dónde viene, de qué se trata, quién lo hizo o iniciar el recorrido hipertextual como tal. Al dar inicio, aparecen dos opciones, la primera se denomina "interfacing" (HIGH BANWIDTH VERSION) y la segunda opción se llama "abe golam" (LOWER BANDWIDTH VERSION). La primera presentación tiene una secuencia como de veinte minutos de frases sueltas acompañadas por imágenes donde el usuario no puede hacer más que tratar de leerlas al ritmo que van cambiando, después comienzan a aparecer bloques de texto con vínculos y comienza un recorrido guiado por las elecciones aleatorias de quien lee. El "segundo", GRAMMATRON comienza de una vez con los textos con vínculos.

En general los textos son breves (10 líneas o menos) y contienen al menos dos vínculos que van configurando un juego de relaciones y conexiones. Dentro de los temas y problemáticas que trata Gram-

matron se destaca el de una conciencia "digital", distinta de la que corresponde a los estudios y experimentos de inteligencia artificial, y más relacionada con la posibilidad que lo digital abre para adquirir personalidades alternas. Precisamente algunos fragmentos desarrollan dos de esas personalidades alternas del narrador: la de Golam y la de Grammatron. Se trata de una especie de hipertexto de autoconciencia que explora las consecuencias filosóficas y psicológicas de la tecnología digital.

El diseño es coherente con lo que va sucediendo y su interfaz permite una muy buena interacción con el usuario. Usa colores fuertes en la presentación (rojo, negro) pero cuando empieza el recorrido, su fondo es blanco sus letras negras y los vínculos en azul, lo que facilita la lectura e identificación de las opciones. Las imágenes del principio y las que aparecen ocasionalmente en el recorrido guiado por los vínculos, vibran generalmente, y por el tamaño de los textos, constantemente cambia la información de la pantalla pues ésta no permanece por mucho tiempo GRAMMATRON no ofrece un orden establecido, a excepción de la primera parte que se presenta en la versión "interfacing" y por eso es el lector quien debe optar por algún vínculo. La interactividad se limita, entonces, a las elecciones del lector hechas al azar, a medida que realiza el recorrido.

URL del documento:
http://www.grammatron.com

Pangea: una hipernovela de misterio

PANGEA puede emparentarse con el género de misterio. La historia empieza con la búsqueda de una mujer, su nombre es Linda Zutras y es arqueóloga, al igual que su ex-esposo Alex Shade, quien está a cargo de la expedición de rescate. Linda desapareció en una mina abandonada y las únicas pistas que se tienen para encontrarla son sus notas, sus investigaciones y los testimonios de algunas personas que la ayudaron a entrar a la mina.

A medida que Alex va siguiendo pistas, encuentra que Linda estaba a punto de hacer un gran descubrimiento acerca de una civilización antigua. Después de pasar por todos los sitios señalados por Linda en sus notas, Alex la encuentra, la envía al pueblo para que la examinen y él se queda observando el descubrimiento de su ex esposa. En el ambiente narrativo queda la sugerencia de una gran ambigüedad emotiva de Alex para con Linda

El diseño es bastante simple, posee diferentes fondos y fotos de las personas que establecen dialogo. Los colores son mayormente morados, violetas, amarillos y cafés. El movimiento no tiene mucha relevancia en la historia o en el diseño, en la única parte que se observa movimiento es cuando se encuentran un mapa dibujado en una roca que, al agitar una luz frente a él, deja ver cómo cambia su forma. Carece de mapa de navegación. La interactividad es baja: sólo se da oportunidad de profundizar en los datos sobre el extravío de la señora y el sitio donde se perdió, y el texto en si es bastante lineal, no permite avanzar en la historia si uno quiere omitir algunos detalles.

URL del documento:
http://www.ctc.qc.ca/e_pangee/index.html

Black Moon

Avalon Multimedia es una empresa de origen francés que reúne artistas creativos de diferentes campos: artes visuales, diseñadores gráficos, arquitectos, etc. Tiene su fuerte en la exploración y uso de los diferentes recursos que suministra el campo de los multimedia para ser aplicados en Internet. Uno de sus campos de acción es la producción de historias interactivas. Entre sus hiperficciones están Pangea, Black Moon y Dust and Tango.

Black Moon (Lune Moire en francés) se puede considerar una hiperficción poética. Hay dos secciones separadas que están vinculadas por series de correspondencias simbólicas como números, imá-

genes, temas, navegación, etc. Es trabajo de quien lo está viendo interpretar estas correspondencias.

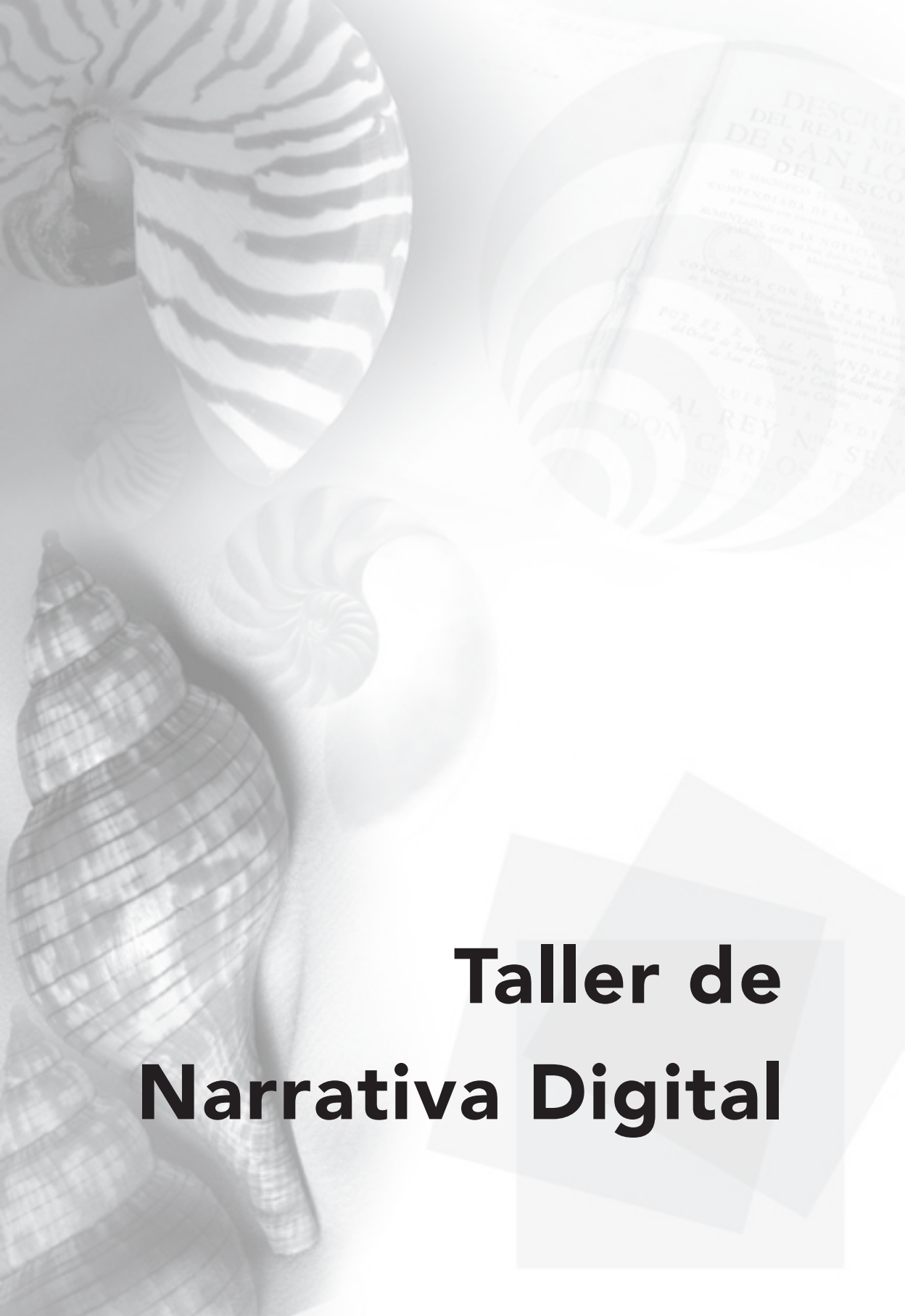
"TRAIN 502" es una sección con una base documental explicada con viajes y sueños y con una visión sobre el tema de la distancia - geográfica, temporal o física. El sistema de navegación de esta sección es lineal. La otra sección es "BLACK MOON" que expone viajes virtuales, emocionales y espirituales en lenguaje poético. Tiene un sistema de navegación multilineal.

Las imágenes de " TRAIN 502" se tomaron de un CD-ROM, que tiene el mismo título que se produjo para acompañar una exhibición en el Canadian Railway Museum en Delson / Saint-Constant.

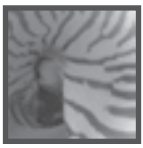
La página es muy sencilla, no muestra un diseño especial. Tiene dos partes diferentes, ambas en fondo negro. La primera muestra una fotografía sobre el fondo y los textos sobre las fotografías. Los links se hacen directamente sobre la foto, o sobre alguna de las palabras puestas en ella. En la segunda parte se ve un fondo negro sobre el cual hay una fotografía y texto, generalmente debajo. Al lado derecho de la pantalla hay una franja vinotinto sobre la que hay pequeños objetos que están vinculados a otras páginas. El sonido no se dispara con las imágenes y no se integra al conjunto. Hay que bajar la música primero como un archivo y luego hacerla sonar, pero no está sincronizada con las imágenes.

El recorrido por el texto se hace a través de una ruta trazada desde el principio y esto le resta interactividad a la página. En realidad solo se cuenta con dos opciones para seguir, que inevitablemente desembocan en el mismo final. No se debe esperar una historia como tal, sino una expresión lírica que se acompaña de ilustraciones sugerentes que completan el ambiente poético que se quiere expresar.

URL del documento:
http://www.avalonworlds.com/lunenoire/index2.html



Taller de Narrativa Digital



La idea central de este módulo consiste en ofrecer, a manera de un taller virtual, herramientas que faciliten la práctica y comprensión de la ficción hipertextual, así como la realización de proyectos de narrativa digital. Para ello, se proponen tres estrategias: la tutoría virtual, el foro interactivo y el ejercicio de diversas técnicas relacionadas con el diseño y desarrollo de hipermedias de ficción.

El hipermedia está condicionado por un medio de comunicación en donde el usuario es el principal objetivo, por lo cual el lector tiene aquí una gran relevancia. El autor necesita tener en cuenta al lector para la escritura, para las imágenes, para los enlaces, para el diseño de las lexias y del sistema. El texto mismo debe ser creado a partir de la intencionalidad del autor y del papel fundamental que juega el lector en el hipermedia. Más que ningún otro medio, el hipermedia necesita del lector para ser completado, y esta condición debe ser interiorizada por el autor antes de diseñar su obra. Así, todo lo que haga el autor tiene que estar guiado por esas dos directrices: su intención y el lector. En pocas palabras, el autor escribe las instrucciones a través de las cuales el computador responderá a las acciones del lector dentro del texto. El autor edifica las posibilidades de interacción, y el lector compone y re-compone el texto a partir de sus decisiones.

Tomaremos en cuenta aquí las indicaciones de varios autores. Así, Salgar propone algunas condiciones mínimas a tener en cuenta para el diseño de hipermedias, brevedad, palabra e Imagen, no linealidad y diseño.

Por otra parte, Vouillamoz propone, como principio para una comprensión de los cambios que suscita la irrupción del entorno digital en los procesos de composición y creación de textos literarios, la conciencia de que la tecnología brinda hoy al autor un medio de creación en el cual es posible realizar una traslación más directa del pensamiento a la escritura. Según esta autora, la escritura halla en las tecnologías actuales un espacio que diluye la frontera entre pensar y escribir, de modo que, inscrita en el contexto electrónico, puede ser considerada como una metáfora de la escritura de la mente, pues el autor construye su obra como una trama de símbolos verbales y visuales que no son más que una extensión de la red de ideas que se haya en su mente, y que el entorno digital es mucho más capaz de reproducir que otros medios, en forma de una organización de elementos textuales e imágenes en un espacio conceptual.

Algunas de las estructuras discursivas derivadas de la base hipertextual y reseñadas por Vouillamoz son (141): descubrir la historia (la historia es un enigma que se devela en la medida en que se superan obstáculos). Secuencias alternativas (en determinados puntos de la historia se ofrecen argumentos alternos). Representación de roles (la historia se despliega a voluntad del espectador, apoyado en herramientas que le ofrece el hipermedia). Múltiples versiones (la historia se configura con base en el desarrollo de varios puntos de vista). Construir la trama (la historia es un "modelo para armar" por parte del lector). Todas estas estructuras y otras más atrevidas que incluyen facilidades de escritura y transformación de la historia por parte del lector, evidencian la encarnación de paradigmas narrativos, deseados y previstos desde la literatura, pero sólo hasta ahora posibles, gracias a una convergencia entre voluntad de superación del discurso secuencial, promoción de la participación del lector y tecnología que los hace practicables.

Para Vouillamoz (180-186), las utilidades de la informática ya no se limitan a facilitar el trabajo de escribir o a proporcionar recursos alternativos a la palabra escrita, sino que permiten crear nuevas estructuras discursivas más acordes con el funcionamiento de la mente humana y posibilitan la integración de elementos de expre-

sión no verbales, haciendo que la obra se convierta en una plataforma capaz de una interrelación artística.

Todo esto hace que el escritor que hoy se proponga componer una obra en formato electrónico deba desempeñar funciones nuevas, mucho más técnicas, como la manipulación de datos, el manejo de aplicaciones multimedia, el diseño gráfico, así como la atención a los nuevos protocolos de comunicación en el ambiente hipertextual. El autor debe abandonar el rol de escritor literario para convertirse en escritor técnico. Debe incluso ser capaz de realizar un trabajo colaborativo con otros profesionales como el programador , el dibujante, el diseñador gráfico, el técnico audiovisual, etc.

Este "abandono" del rol tradicional, puede ser infranqueable para aquéllos escritores que han transitado largamente por la tradición literaria, a no ser que hayan sido exploradores abiertos a la integración artística y técnica. Pero una vez consciente de esta situación, el escritor que está dispuesto a "convertirse" asume nuevas responsabilidades estéticas y nuevas funcionalidades y empieza a reconocer las posibilidades expresivas del nuevo medio y se sumerge en un nuevo compromiso, en una nueva vocación, que le permitirá establecer un diálogo con las potencias del texto, con la apertura del signo, con la interactividad y con la oportunidad de suscitar, con medios inéditos, convicciones, efectos, significados. Asumir este nuevo rol, implica reconocer los aspectos teóricos y prácticos de la nueva expresión; implica desalojarse de algunas rutinas, entrenarse en otras, estar dispuesto a potenciar y a potenciarse mediante la utilización del entorno digital. Ese es el objetivo de los ejercicios y de las estrategias diseñadas en este taller interactivo.

Tutoría de proyectos

Además del foro interactivo y de la serie de ejercicios planteados como estrategias para la comprensión y adquisición de una práctica en la llamada ficción hipertextual, la tutoría de proyectos

busca guiar en forma personalizada la realización de los proyectos de narrativa digital.

La tutoría propiamente dicha se realiza vía correo electrónico entre el tutor y cada uno de los estudiantes. A través de ella, el tutor podrá reconocer el proyecto personal y podrá recomendar al estudiante varias prácticas: desde una exploración de la teoría hasta la ejecución de varios de los ejercicios planteados o el diálogo con otros estudiantes en forma personal o a través del foro.

Pero servirá sobre todo como estrategia de seguimiento del proyecto. Se busca en últimas colaborar en el crecimiento natural de cada proyecto y ofrecer en forma personalizada la experiencia que otros han alcanzado.

Puede contactar al coordinador del curso a la siguiente dirección de correo: jarodri@javeriana.edu.co

Foro interactivo

El foro interactivo se propone poner en marcha una de las grandes ventajas que tiene hacer parte de un taller de creadores: entrar en contacto con otras personas que tienen intereses comunes, conocer sus proyectos, dialogar con ellas y reconocer posibilidades expresivas que quizás de otra forma no se podrían visualizar.

El foro se hará en forma interactiva a través de una de las facilidades ofrecidas en Internet y desplegará tres estrategias básicas:

1. El desarrollo colaborativo de algunos temas planteados y moderados por el tutor.
2. La puesta en contacto de estudiantes con proyectos virtualmente complementarios
3. El desarrollo de temas planteados por los estudiantes

La dirección del foro es la siguiente
http://sparta.javeriana.edu.co/agora/index.php?bn=cienciassociales_relatodigital

Ejercicios prácticos

La idea aquí es que cada estudiante, conducido a través de la tutoría y en función de su proyecto personal explore por sí mismo los ejercicios planteados y exponga gradualmente y en permanente diálogo con el tutor el resultado progresivo de los mismos. Lo siempre deseable es que los ejercicios enriquezcan el proyecto personal y por eso no será necesario realizar toda la serie, pues se trata más bien de aprovechar, de entre una gama amplia de prácticas las que pueden acomodarse a las necesidades particulares. Por esta razón, no se detallan aquí las rutinas de cada conjunto de ejercicios. Cuatro son los conjuntos de ejercicios planteados:

Ejercicios de navegación teórica

Deseablemente es el primer paso del proceso. Consiste en aprender a navegar por el módulo de teoría, recorriendo inicialmente las presentaciones generales y profundizando luego en determinados y específicos aspectos teóricos sobre la hiperficción. Se espera que con esta navegación, se adquiera un lenguaje común y se debatan algunos temas, como el de la creatividad[122] y la pragmática de la hiperficción[123].

[122] Vea Temas Relacionados *"Nueva creatividad"* pág 349.

[123] Ibíd, *"Pragmática del hipertexto"* pág 354.

Ejercicios de revisión de antecedentes

Deseablemente es el segundo paso. Una vez dominada la terminología, se pretende con esta serie de ejercicios revisar los antecedentes de la narrativa no lineal y multiforme, especialmente desde la tradición literaria, aunque también acudiendo a otros formatos como el cine. Se examinarán aquéllos aspectos de la narrativa no lineal que puedan ambientar el ejercicio de la hiperficción, en función del proyecto particular del estudiante.

Ejercicios de lectura y análisis de modelos

Deseablemente es el tercer paso. Con ellos, se espera revisar algunos de los modelos de hiperficción existentes tanto en la red como off-line. La actividad comenzará por la revisión de ejercicios de crítica de la hiperficción, de modo que se reconozca la manera como se describen y aprecian estas obras por parte de especialistas en el tema. Luego se adelantarán "lecturas personales", especialmente de aquéllas obras que puedan enriquecer, por la manera como han resuelto los problemas, el proyecto específico del estudiante.

Ejercicios de escritura electrónica

Deseablemente es el cuarto y último paso del proceso. Con esta serie de ejercicios, se espera poner en práctica lo que se ha entrevisto en los pasos anteriores, enfocándolos al proyecto específico. La serie incluye:

Ejercicios de estructuración de la historia

A partir de la idea narrativa inicial, se ensayarán aquí distintas fórmulas de estructuración hipertextual de la historia. Se acudirá a lo propuesto por Voullimoz y otros autores, y se espera que los ejercicios conduzcan a la formulación de un par de posibles estructuras que pudieran ofrecer en principio un buen nivel de interactividad y

de sugerencia multilineal, así como una visión previa de necesidades multimediales.

Ejercicios de síntesis escritural

La tendencia natural del novelista y del cuentista es a la extensión verbal de sus descripciones y narraciones. Con esta serie de ejercicios se pretende que el estudiante pueda adiestrarse en una escritura breve y esencial, que prepare la intervención multimedial y depure la parte textual de la obra a lo estrictamente necesario.

Ejercicios de diseño multimedial

Una vez preparada la parte textual, se debe avanzar hacia la elaboración de un guión multimedia que se articule a la textualidad inicial. Este diseño previo debe conducir a una articulación de voz, imagen, animación y otros recursos. Es muy posible que el ensayo de alternativas exija la revisión de la estructura e incluso imponga otra, así como aparecerá con seguridad una reformulación de lo textual.

Ejercicios de ambientación

Con el guión de multimedia elaborado es posible generar toda una "ambientación integral" de la hiperficción. Esta ambientación es necesaria para lograr el deseable efecto de la inmersión del lector, es decir, su impulso a "recorrer" el texto. La espacialidad del medio no tiene por qué resolverse es un ambiente simulado, puede ocurrir que el recorrido se a través de imágenes, sonidos, evocaciones, etc. La fórmula final de la "espacialidad" depende del proyecto específico y de las decisiones que corresponden a los pasos anteriores. Es en este punto, donde nace la necesidad de un diseño adecuado de la interfaz para el usuario.

Ejercicios de interactividad

La estructura interactiva del hipertexto es muy importante. Con estos ejercicios, el estudiante debe preparar el camino hacia la pues-

ta en escena de una alta interactividad que no traicione, sin embargo, la estructura general del hipertexto y su ambientación, pero que potencie la actuación del lector. Aquí se pone en juego todo el potencial anticipador del escritor, para el caso de la hiperficción exploratoria, y toda la capacidad de sugerencia hacia la construcción colectiva, en el caso de la hiperficción constructiva[124].

Las estructuras hipertextuales

El diseño de la estructura hipertextual es por lo general el trabajo que hace el escritor del colectivo o quien haga las veces de director general del proyecto, en cuanto diseñador de la historia a narrar. Existen al menos siete estructuras básicas: Lineal, Ramificada, Concéntrica, Paralela, Jerárquica, Reticular y Mixta. La selección y combinación de las estructuras más adecuadas para cada proyecto se realiza en función de los contenidos y género de la aplicación, así como atendiendo al perfil del usuario y a la funcionalidad de la navegación.

Estructuras lineales

Representa una secuencia única y por tanto necesaria de nodos, entre los cuales la navegación posible consiste en acceder al nodo posterior o al anterior, limitando la interactividad del usuario a avanzar o retroceder, pero siempre sobre una línea.

Si bien este modelo constriñe la interactividad del usuario, su utilidad como parte de una estructura más compleja radica en el diseño de nodos de paso obligado que garantizan el acceso del usuario a la información que se considera imprescindible. Así ocurre por ejemplo con las secuencias iniciales de los juegos interactivos en

[124] Vea Temas Relacionados *"Hipertexto y colaboración"* pág 278.

las cuales se realiza la exposición y planteamiento de objetivos al usuario, o bien cuando se asocia al nodo de salida una secuencia con los créditos de la aplicación.

Estructura Ramificada

Este modelo representa una trayectoria de navegación privilegiada en la que se incluyen nodos subordinados para permitir un mayor grado de interactividad al usuario. En los cuentos infantiles interactivos, la estructura ramificada organiza la historia en el trayecto lineal, obligando al usuario a realizar una lectura secuencial, y a la vez amplía la interactividad incorporando las dimensiones lúdicas en los nodos subordinados

Estructura Paralela

En este modelo se representan una serie de secuencias lineales en las que es posible, además de la navegación lineal, también el desplazamiento entre los nodos de un mismo nivel. En ficciones interactivas este tipo de estructura resulta de utilidad para organizar varias acciones o puntos de vista de una misma historia que se desarrollan simultáneamente, permitiendo al usuario seleccionar en cada secuencia el punto de vista de cualquiera de los personajes.

Estructura Concéntrica

Este modelo, también denominado "collar de perlas", organiza una serie de secuencias lineales en torno a un nodo de entrada, pero sin permitir la navegación entre los nodos de un mismo nivel. En juegos o ficciones interactivas este modelo sirve para estructurar las escenas de cada uno de los mundos o zonas del interactivo, articuladas en torno a tareas u objetivos que se plantean al usuario como condición necesaria para acceder al siguiente nivel.

Estructura Jerárquica

También denominada estructura "en árbol" o "arborescente", constituye el clásico modelo de organización temática de la información que refleja la subordinación o dependencia de unos conocimientos respecto de otros, así como el orden que va de lo general a lo particular. Es típico de las aplicaciones educativas, y de los buscadores temáticos de Internet,

Estructura Reticular

Lo propio de las estructuras en red, malla o telaraña es la articulación de cada uno de los nodos, con todos los restantes, permitiendo así el máximo grado de flexibilidad en la navegación. Esta es precisamente la estructura de la Internet, que como ocurre en todas las aplicaciones que no privilegian trayectorias de navegación dejando gran libertad al usuario, puede generar experiencias de navegación frustrantes.

Estructura Mixta

Finalmente cabe mencionar la estructura mixta, que combina dos o más modelos de los arriba explicados, como es el caso de la inmensa mayoría de las aplicaciones interactivas. Las estructuras Mixtas permiten aprovechar las ventajas funcionales de cada modelo y corregir sus deficiencias o limitaciones

Por su parte, Vouillamoz propone varias posibilidades de estructurar la historia en las narrativas hipermediales:

1. Descubrir la historia: la historia es un enigma que se devela en la medida en que se superan obstáculos.

2. Secuencias alternativas: en determinados puntos de la historia se ofrecen argumentos alternos.

3. Representación de roles: la historia se despliega a voluntad del espectador, apoyado en herramientas que le ofrece el hipermedia.

4. Múltiples versiones: la historia se configura con base en el desarrollo de varios puntos de vista.

5. Construir la trama: la historia es un "modelo para armar" por parte del usuario.

Todas estas estructuras y otras más atrevidas que incluyen facilidades de escritura y transformación de la historia por parte del usuario, evidencian la encarnación de paradigmas narrativos, deseados y previstos desde la literatura y otros medios como el cine, pero sólo hasta ahora posibles, gracias a una convergencia entre voluntad de superación del discurso secuencial, promoción de la participación del lector o usuario y tecnología que los hace practicables

Las herramientas del diseño digital

A diferencia del diseño de las estructuras hipertextuales e interactivas, el diseño de la comunicación digital, es por lo general, el trabajo típicamente interdisciplinario. El diálogo entre el diseñador del hipertexto y los diseñadores del audiovisual es el que garantiza realmente la producción final del hipermedia. Pero no sólo eso, es aquí donde pueden requerirse otros recursos, dependiendo de la capacidad financiera del proyecto: dibujantes, compositores musicales, locutores, cineastas, etc. Cuatro son los aspectos que deben tenerse en cuenta en la introducción y articulación de la comunicación multimedia: el tratamiento digital de imágenes, el tratamiento digital del sonido, el tratamiento digital del video y el ensamblaje multimedia propiamente dicho.

Tratamiento digital de imágenes

En este punto resultan claves decisiones sobre aspectos como los tipos de imagen digital que se van a usar, la resolución, el color, los formatos, las técnicas de digitalización y la selección del software,.

Tratamiento digital de sonido

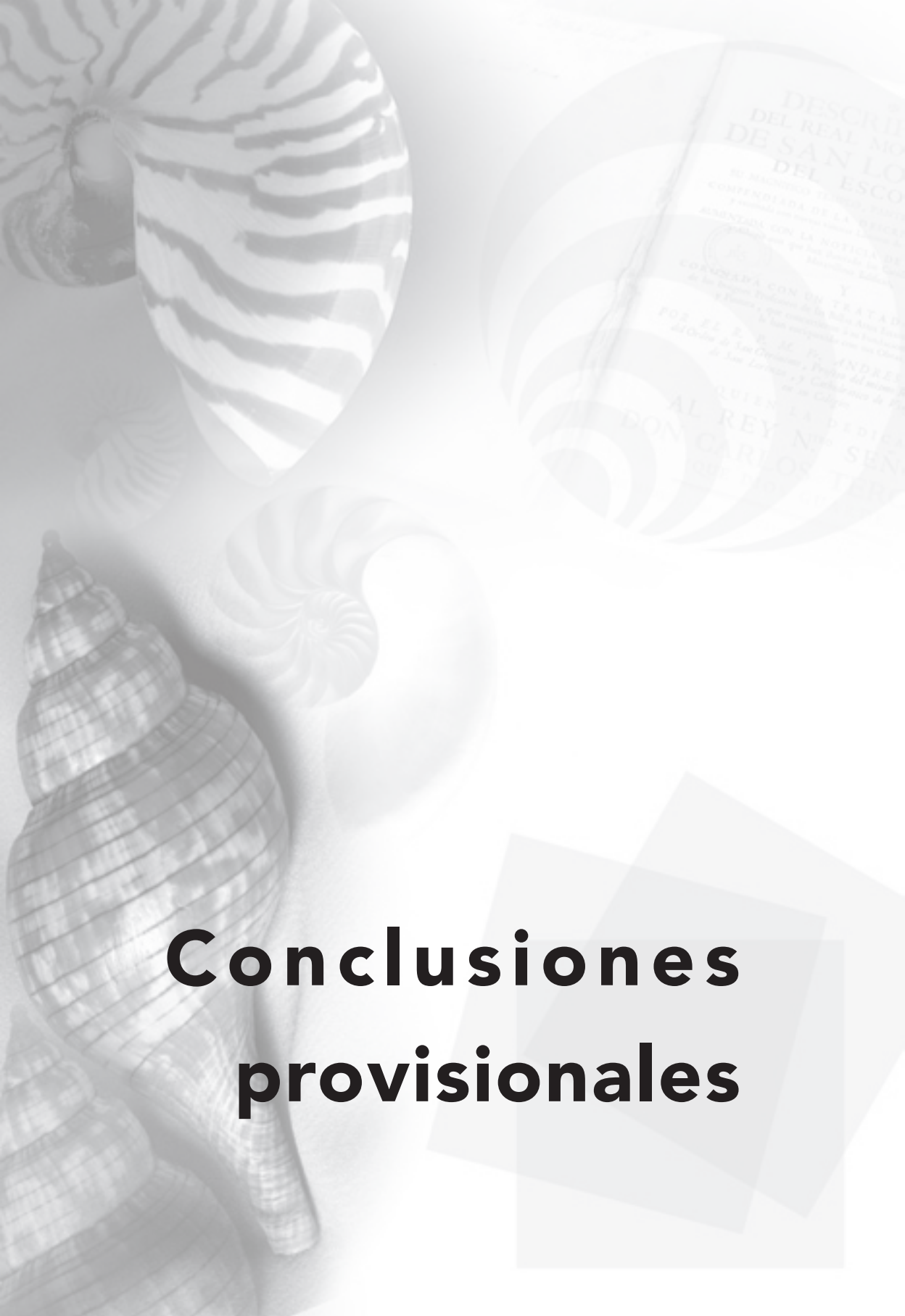
Asuntos como decidir si la digitalización del sonido se hará desde una fuente analógica o se generará por computador, los formatos y el software a usar, así como las técnicas de compresión, son los aspectos a tener en cuenta en este punto.

Tratamiento digital de video y animaciones

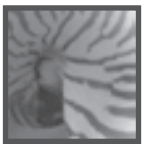
Aquí son vitales decisiones sobre grabación, edición y digitalización del video y de las animaciones, así como la selección de formatos y del software de tratamiento. Igualmente, dado que el vídeo es el formato multimedia que más memoria requiere, ya que incluye gran cantidad de información gráfica (15-30 imágenes por segundo) además de información sonora, es necesario decidir sobre técnicas de compresión de la información (llamada también "peso"), especialmente si el hipermedia va a ser publicado e Internet.

Ensamblaje multimedia

El ensamblaje multimedia es un asunto crítico. Es en este punto donde las estructuras hipertextuales y de interactividad se articulan con las facilidades multimedia sobre una misma plataforma. Se debe tener claridad sobre el tipos de herramientas a utilizar, la organización del trabajo y el software requerido.



Conclusiones provisionales



Ha llegado el momento de plantear algunas conclusiones provisionales en torno a nuestra pregunta inicial: ¿es la hiperficción un nuevo género? Digo conclusiones provisionales en cuatro sentidos. Primero porque el debate está abierto aún, y no se puede ofrecer todavía una mirada definitiva (faltan estudios de recepción, de mercadeo, etc.). En segundo lugar, estas afirmaciones son individuales y por tanto no tienen más intención que acceder a la red de planteamientos y posiciones en torno al asunto y "contribuir" así a la polifonía. En tercer lugar, porque son afirmaciones que pueden (y deben) variar con el paso del tiempo. Finalmente, las conclusiones dependen de la manera como se ha planteado inicialmente la cuestión y no pueden exceder esas expectativas, de modo que lo máximo que puede esperarse aquí es la verificación o no de los aspectos propuestos como punto de partida de la investigación.

Convergencias: todo se conecta, todo se puede conectar

De alguna manera, este trabajo es la síntesis de una secuencia intelectual que comenzó con el intento por escribir una novela y termina —provisionalmente— con la compilación de todo el material (teórico, crítico y narrativo) que fue necesario escribir para culminarla. Hoy puedo afirmar que la novela ha encontrado al fin su forma y que las reflexiones que fueron necesarias para hallarla configuran

la huella de su dolorosa gestación. La imagen es contradictoria: de un lado hablo de una secuencia, de otro, de una compilación. En esa compilación ya no es posible detectar la secuencia: todo está imbricado. Por eso quiero, a modo de confesión, restituir el orden que hay tras ese "todo" heterogéneo que es este trabajo.

La novela que comencé hace bcasi veinte años (en 1987) estuvo desde el comienzo afectada por una especie de reflexión paralela que, de un lado la bloqueaba y de otro la exigía. Tras cada impulso narrativo sobrevenía un ataque reflexivo, una especie de ejercicio de autoconciencia que impedía la espontaneidad de la ficción. Pronto me di cuenta de que narración y reflexión luchaban desesperadamente por ganar terreno en mi escritura. El lado derecho del cerebro se amilanaba ante la prepotencia del izquierdo, pero éste era nada sin la ingenuidad y la naturalidad del otro. Se me ocurrió entonces hacer del material que el lado izquierdo producía un principio de ficción. Y me enteré que a eso se le llamaba en ciertos círculos la metaficción, es decir, la ficcionalización y dramatización intencional del proceso de escritura. No estaba planteando nada nuevo. Había incluso todo un movimiento literario muy conocido: el movimiento metaficcional posmoderno norteamericano. De modo que, dos años después de iniciar la novela y tras un primer borrador, decidí darle rienda suelta al lado izquierdo y por otros dos años me dediqué a caracterizar el fenómeno literario de la metaficción para aplicar sus resultados a un breve corpus de narrativa colombiana. El resultado: el libro Autoconciencia y posmodernidad. Metaficción en la novela colombiana (1995), es a la vez una profundización en el espíritu, técnicas y manifestaciones de la metaficción, y una justificación de mi propuesta narrativa.

Satisfecho y harto el lado izquierdo, el lado derecho pudo trabajar a sus anchas y durante tres años más, mientras un libro de cuentos y varios artículos sobre posmodernidad literaria salían a la luz pública, reescribí la novela (bajo título de Gabriella Infinita) hasta obtener por fin un nuevo borrador. Tal vez afectada por las interrupciones, esta novela resultó ser una especie de colcha de retazos que no alcanzaba a configurar una estructura homogénea. Por

un lado, al menos tres historias pujaban por la centralidad. Por otro, había un extenso material de contexto que no entraba fácilmente en la dimensión canónica, así como mucho material potencialmente audiovisual. Aún así, la novela fue premiada en un concurso y estuvo a punto de ser publicada, aunque paralelamente recibía duras críticas, especialmente por su carácter fragmentario.

Estaba convencido, gracias a mis indagaciones teóricas[125], que la novela había alcanzado un estatus posmoderno, y le achacaba a la incomprensión de la crítica tradicionalista su aparente descalificación. Un de los aspectos que yo había logrado definir de esta nueva versión era que el lector debía decidir el contenido y secuencia final de la historia, y me había imaginado algunas facilidades (ingenuas) para ello. Poco tiempo después, en el año 1997, cuando ya había abandonado el proyecto y había decidido escribir una novela más tradicional (y que publicaría en el año 2000), me encontré con el término "hipertexto". Una alegría profunda, producto de ese encuentro un poco fortuito, me condujo a renovar la esperanza de hallar la forma para mi Gabriella Infinita.

En efecto, el hipertexto parecía facilitar no sólo una presentación fragmentaria de la novela, sino su natural descentramiento, así como su heterogeneidad y sobre todo la muy deseable interactividad del lector. De otro lado, la idea, expuesta por Landow, y luego confirmada por Turkle, Vouillamoz y otros autores, de que la escritura electrónica encarnaba y concretaba los ideales posmodernos, me confirmó la necesidad de adentrarme en los misterios del hipertexto.

Dos fueron las estrategias para indagar a profundidad sobre las posibilidades del hipertexto como instrumento de expresión estética: una revisión de la teoría y un aprendizaje de algunas de la técnicas de composición de hipertextos. De nuevo los lados izquierdo y derecho de mi cerebro entraban en acción, esta vez simultáneamen-

[125] Vea Temas Relacionados *"El hipertexto y las escrituras posmodernas"* pág 308.

te. La indagación teórica tuvo dos fases: una primera de ubicación "cultural" de la práctica hipertextual y luego un estudio sobre las posibilidades de la narrativa hipertextual guiado por el planteamiento hipotético del posible surgimiento de un nuevo género[126].

La primera fase me enseñó varias cosas. En primer lugar que la práctica hipertextual lucha hoy por posicionarse y ha tenido que sufrir tanto la incomprensión de la institución literaria, que ve en la cultura electrónica un enemigo a muerte, como la "competencia" de otros medios tan poderosos como la realidad virtual . El debate aún está abierto. Lo segundo que aprendí es que el panorama cultural de dicho debate es amplio y complejo La segunda fase de indagación me enseñó que la práctica hipertextual estética tiene todavía muchos retos y obstáculos[127] que superar, pero que hay un ambiente cada vez más favorable para que se extienda, al menos a un nivel experimental.

Pero quizás lo más valioso de todo ha sido la decisión de aprender a usar las herramientas e intentar convertir el viejo borrador de Gabriella en un auténtico hipermedia. La indagación teórica y la revisión de modelos adquirieron sentido cuando empezaron a funcionar como referencias para tomar las decisiones necesarias en relación con el nuevo proyecto para Gabriella. De esta práctica quiero destacar dos cosas: en primer lugar, la conciencia de que la realización satisfactoria del proyecto dependía de la conformación de un equipo y ya no sólo de mi capacidad para imaginar una historia y desarrollar su forma escrita. La segunda es que hubo un producto intermedio antes de la versión final de Gabriella que potenció su estructura hipertextual, pero que no alcanzó una forma ideal.

Una tercera dimensión , que se sumaba a la teoría y a la práctica, empezó a surgir como necesidad pedagógica. Enseñar sobre hi-

[126] Vea Temas Relacionados *"¿Un género hipertextual?"* pág 221.

[127] Ibíd, *"Interés por la escritura en soporte hipertextual"* pág 325.

pertexto y sobre hiperficción exigía ser coherente con lo que implicaba, tanto desde el punto de vista práctico como ideológico, la práctica discursiva del hipertexto. Así surgió la idea de diseñar un taller virtual para comunicar lo aprendido en la indagación teórica y en la práctica. Una experiencia importante fue el lanzamiento y realización de la "Cátedra virtual sobre cultura contemporánea" que desarrollé en la Universidad Javeriana durante el segundo semestre de 2001. Esa experiencia permitió explorar las relaciones entre posmodernidad, hipertexto, narrativa digital y cibercultura, y sobre todo permitió comprobar que los cuatro temas estaban irremediablemente vinculados. La posmodernidad era el antecedente más importante del hipertexto, cuyo potencial sólo podía comprenderse bajo el contexto de la cibercultura. Por otro lado, la narrativa digital funcionó como un excelente foco de atención y de motivación para los estudiantes.

Hoy, el material que se ofrece al usuario integra, imbrica y potencia el resultado de las indagaciones y prácticas anteriores (metaficción, posmodernidad, hipertexto y literatura, borrador de Gabriella en su formato libro) con el de las más recientes (teoría, práctica y pedagogía del hipertexto de ficción, el hipermedia de Gabriella), en una red compleja de relaciones y cuerpos potenciales. Esa es la primera gran conclusión del trabajo realizado: el camino escogido no sólo ha facilitado la presentación de las cosas, en cuanto todas ellas caben en una estructura flexible, polifónica y de alta conectividad como es el hipertexto, sino que me ha permitido develar el sentido oculto que tenía esa decisión de escribir Gabriella hace quince años, y que yo sintezaría así: todo se conecta, todo se puede conectar.

¿Es la hiperficción un género?

Se presenta a continuación, un informe de síntesis y verificación de los aspectos propuestos como punto de partida del estudio, con los que intenté configurar un pretexto metodológico para confirmar o no el surgimiento de la hiperficción como nuevo género.

En relación con el primer aspecto: una historia de la práctica misma, se han verificado aquí dos asuntos. Primero que la hiperficción, en tanto extensión estética del hipertexto tiene una historia muy reciente (paralela a la del hipertexto como herramienta de escritura electrónica, esto es, no más de veinte años). Esa brevedad temporal de la práctica "concreta" de la hiperficción explica por qué sus manifestaciones más representativas corresponden a lo que algunos han llamado una "proto hipertextualidad"[128], es decir, un momento de acercamiento a la consolidación genérica, cuya culminación depende todavía de varios factores: la evolución tecnológica, el posicionamiento de obras en el mercado y la retroalimentación efectiva de sus usuarios, es decir, la constitución de un masa crítica de obras, de autores dedicados a la práctica y de usuarios dispuestos a consumir estos productos estéticos. Entretanto, mientras llega la auténtica era hipertextual, la hiperficción se halla tensionada por las exigencias de quienes quieren ver ya las "obras maestras" y por las altas expectativas teóricas que se han planteado.

En segundo lugar, es posible hablar de una "pre hipertextualidad", esto es, toda una larga lista de antecedentes del hipertexto y de la hiperficción que algunos llevan muy atrás, hasta la escritura cuneiforme. Quizás lo más destacado de este asunto es la comprobación de que la hiperficción permite efectivamente (aunque todavía con algunos "problemas") concretar los ideales postestructuralistas y posmodernos[129] de la textualidad, de una manera que no se había logrado antes, pese a los esfuerzos y propuestas en obras cuya plataforma técnica era el libro impreso. También ha sido posible, gracias a esta retrospectiva, valorar obras que como el Tristam Shandy o la Novela de la Eterna (Macedonio Fernández) no habían podido ser adecuadamente comprendidas, y que deberían ser calificadas ahora como visionarias. Es una especie de subproducto crítico bien interesante.

[128] Vea Temas Relacionados *"Pre y proto hipermedias"* pág 355.

[129] Ibíd, *"El hipertexto y las escrituras posmodernas"* pág 308.

En síntesis, la condición de una historia del género puede considerarse cumplida, en tanto es posible asegurar que la pre y la proto hipertextualidad descritas arriba deben conducir a esa era de la hipertextualidad en la que las obras hiperficcionales han de cumplir las expectativas de distinción, en relación con otros géneros, que ha entrevisto la teoría y que pueden ya apreciarse en obras concretas.

Un segundo aspecto planteado como parte de la hipótesis fue la idea de que para hablar de un nuevo género debería existir un substrato mental que distinguiera la práctica hiperficcional de la que corresponde a otros géneros. Este aspecto fue desarrollado bajo el imperativo de una nueva situación epistemológica, producto de la "entrada" a una nueva era cultural que empieza a sustituir la era de la escritura: la cibercultura (Lévy). Esta era, según Lévy, Queau y Kerchove tiene como condición principal una extensión de lo virtual (que a su vez exige la digitalización de toda información), en favor de la información y en detrimento de lo real y desarrolla tres características: la interactividad, es decir, la relación entre la persona y el entorno digital; la hipertextualidad, es decir, el acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte; y la conectividad[130], es decir, la potenciación de la capacidad humana de la comunicación. En el aparte correspondiente al desarrollo de este aspecto, mostramos cómo asuntos tales como el paradigma informático, el pensamiento complejo, los ideales posmodernos, el pensamiento postdigital y la relación entre hipertexto y mente, constituyen una auténtica reestructuración de la conciencia, que la hiperficción no hace sino evidenciar y poner en juego. En efecto, las hiperficciones, aún en su estado de previa consolidación, promueven y concretan en una práctica estética todos estos asuntos y por lo tanto se hace legítimo hablar de un modelo mental distintivo que no sólo subyace a la práctica del hipertexto de ficción, sino a su entorno cultural: la cibercultura. Ese compromiso entre hiperficción y cibercultura es otro subproducto teórico de gran importancia en este trabajo.

[130] Vea Temas Relacionados *"Conectividad"* pág 181.

El aspecto estético y estructural intrínseco de la hiperficción se desarrolla en el trabajo en tres momentos: cuando se plantea la hiperficción como una nueva oportunidad para la experiencia poética, cuando describimos las características y condiciones estéticas del nuevo medio, y a la hora de discutir el modo en que se realiza el discurso y la retórica del hipertexto en la práctica concreta de la hiperficción. En relación con el primer asunto, se puede concluir que esa nueva oportunidad para la experiencia poética planteada como hipótesis se da por la convergencia, entrevista por Jauss y en general por la estética de la recepción[131], de los tres procesos clásicos de la experiencia estética: la poiesis, la aestesis y la catarsis. Que estos tres procesos se junten efectivamente en el ejercicio de la hiperficción, constituye una de las novedades más importantes de la práctica. Por un lado, la hiperficción concreta el paso de la poiesis desde un énfasis en la contemplación pasiva a la promoción de una activa participación del espectador, demandando de éste no sólo una postura teórica y estética, necesaria para completar el sentido de la obra, sino el ejercicio mismo de la significación: un hacer-hacer muy concreto que lo involucra plenamente en la creatividad. Por otro lado, las hiperficciones son obras efectivamente abiertas, dispuestas para que el lector las complete y en este sentido, obras de co-autoría real, tal y como lo esperaba la teoría de la recepción. Finalmente, hay una reconfiguración del sentido clásico de la catarsis, en cuanto ésta ya no se da como el aprendizaje de una "lección" que el autor quiere ofrecer al lector, sino como una promoción de la libertad y de la autonomía en la que tanto el autor como el usuario estarían comprometidos. La hiperficción desarrolla así en forma integral, explícita y práctica los tres que haceres del lenguaje: el hacer saber (una historia, una realidad), el hacer hacer (esa historia, esa realidad) y el hacer ser (en la libertad).

El segundo asunto, fue tratado de la siguiente manera: las hiperficciones toman como plataforma de su expresión los entornos

[131] Vea Temas Relacionados *"Teoría de la recepción"* pág 377.

digitales. Estos entornos tienen ciertas características y condicionamientos que las hiperficciones comparten, usan y potencian a su manera con el fin de producir mundos imaginarios nuevos. La conclusión a la que se puede llegar es la siguiente: las hiperficciones desarrollan a su manera las características de toda estética digital, es decir, proponen mundos digitales, mundos que vehiculan ideas y profundas emociones a la "manera digital": mediante la promoción de la discontinuidad, la interactividad, el dinamismo, la vitalidad y nuevas actitudes colectivas, con base en algo tan alejado de la tradicional materialidad artística como es lo etéreo y lo efímero de esa expresión electrónica.

Entendido como expresión discursiva, el hipertexto configura una retórica nueva que está basada en tres características desarrolladas en el trabajo: una estructuración blanda del discurso, un enunciación original y una nueva morfología. Si bien la hiperficción debe considerarse como un uso especializado del discurso hipertextual, participa y concreta estas características con fines estéticos. Su lógica estructural intrínseca se guía por estas tres calidades y realiza en forma creativa, armónica y novedosa una retórica que combina la presentación hipertextual, la promoción de la interactividad y la integración de recursos audiovisuales y verbales.

El aspecto pragmático de la práctica hiperficcional se ha desarrollado con base en la reflexión sobre el tema para el hipertexto en general. Hemos afirmado que la lectura ha dejado de concebirse como un acto pasivo para convertirse en un proceso creativo; situación que es evidente en el caso de la hiperficción. Los sistemas de escritura electrónicos promueven la flexibilidad y el juego como parámetros de la interacción comunicativa, en lugar de la monumentalidad y la permanencia, propios del sistema de escritura ligado al formato libro. Con la aparición del hipertexto, la lectura tiene la oportunidad de liberarse del "corsé" del libro y aplicarse a toda una variedad textual que incluye, en forma simultánea, información verbal, visual, oral, sonora, numérica. El mito de la biblioteca universal se hace carne y la lectura se potencia: ya no estamos limitados por la extensión espacio-temporal del texto, ni por el límite funcional entre

escritor y lector, pero tampoco por el coto que impone la distinción entre palabra e imagen. Si algo viene haciendo cada vez con más fuerza la hiperficción es consolidar todas estas potencialidades. Las problemáticas más conocidas, como la desorientación del usuario y la baja interactividad, vienen siendo solucionadas, y la denuncia de Fauth acerca de una baja calidad en las obras actuales debido a una fascinación técnica que enceguece a los autores y desconcierta a los lectores, ha servido como voz de alerta para intervenir sobre las interfaces de las obras y hacer más opaca esos condicionamientos técnicos. De modo que es posible concluir que una pragmática hiperficcional está en plena consolidación.

Algo similar puede afirmarse de las problemáticas del proceso creativo. Hoy ya resulta muy claro, para el caso de las hiperficciones, que el acercamiento a la creatividad debe hacerse teniendo en cuenta que el mundo se ha virtualizado y que el yo se ha interconectado, lo que aleja irremediablemente el proceso creativo tradicional del que se dinamiza en un arte digital. En la práctica esto quiere decir que el rol del creador ha cambiado: debe desempeñar funciones nuevas, mucho más técnicas, como la manipulación de datos, el manejo de aplicaciones multimedia, el diseño gráfico, así como la atención a los nuevos protocolos de comunicación en el ambiente hipertextual. El autor debe abandonar el rol de escritor literario para convertirse en escritor técnico. Debe incluso ser capaz de realizar un trabajo colaborativo con otros profesionales como el programador , el dibujante, el diseñador gráfico, el técnico audiovisual, etc.

Por otro lado, este trabajo reseña todo un panorama de la dificultades, riesgos y obstáculos de la hiperficción, apoyado en la voz de varios de los autores que se han dedicado al tema, y desde el cual es posible concluir que los problemas estéticos, muy unidos a los técnicos, son superables y pronto tendremos una alta calidad desarrollada. Es más, Umberto Tosi, asegura que en cuestión de muy poco tiempo tendremos herramientas para el diseño y navegación de hiperficciones tan amigables y sencillas que su pragmática y su creación alcanzarán condiciones semejantes a las que hoy posee la literatura, si bien el logro de un masa crítica (de obras, autores y usuarios) o el surgimiento de "obras maestras" todavía puede de-

morar. Ahora, hablar de obras maestras es pedir que el viejo paradigma sea la base de valoración. Quienes esperan la obra maestra de la hiperficción o quienes esgrimen ese argumento para descalificar la práctica hipertextual como práctica artística simplemente ignoran la complejidad que hay detrás de la producción de una obra de arte. No se trata sólo de que la nueva expresión se consolide o tenga buenas oportunidades para hacerlo (porque su estética, su pragmática y sus problemas de creatividad estén resueltos), sino que ella depende de otros factores de tipo más bien sociológico.

En efecto, Becker ofrece una lista de condiciones que deben cumplirse para que pueda hablarse de un arte nuevo. Para este autor, todo arte incluye no solo el uso de ciertos recursos físicos y la expresión de ciertos referentes, sino la demanda del público y un cierto aparato conceptual. Los trabajos artísticos involucran la cooperación de distintas actividades para alcanzar el resultado optimo, y eso incluye a las personas que hacen materiales, instrumentos y herramientas; a las personas que crean los arreglos financieros que hacen posible el trabajo; a las personas que distribuyen las obras; a las personas que producen la tradición, la crítica y otros servicios de conceptualización; y finalmente involucra al público. De este modo, una forma nueva de arte no es solamente el hallazgo de nuevas expresiones por parte del artista sino la dinamización del mundo que soporta sus realizaciones, y el establecimiento de convenciones mutuamente entendidas. Es la consolidación de ese mundo la que hace falta para hablar con certeza de un nuevo género en el caso de la hiperficción.

A partir de este panorama es posible concluir que el hipertexto de ficción cumple ampliamente las condiciones para constituirse en un nuevo género y sólo está a la espera de que se consoliden algunos aspectos técnicos (herramientas de manipulación de datos más sencillas y superación del efecto de "poles in your face"), sociológicos (lograr la masa crítica de la que se ha hablado arriba) e institucionales (superar la resistencia[132] "negativa" desde la academia sobre todo),

[132] Vea Temas Relacionados *"Resistencia al hipertexto"* pág 369.

pero que hay madurez en los otros aspectos y será cuestión de tiempo que tengamos completamente apuntalada esta nueva expresión.

Pero quizás la mejor conclusión de todo esté implícita en el trabajo desarrollado alrededor de Gabriella Infinita, en la medida en que ha sido la puesta en marcha de un proyecto que fue surgiendo poco a poco, como desde la piedra del escultor, y en tanto aplicación concreta y juiciosa de los diversos aspectos planteados aquí desde la teoría.

¿Hay hoy lugar para la tregua?

Quizás uno de las dinámicas que mejor ha impulsado, sin querer, una comprensión y consolidación de la práctica de la hiperficción es la que se ha dado en torno de una resistencia a aceptar sus posibilidades y valores. Sobre la base de que todo lo que tiene que ver con la cultura electrónica (incluida, por supuesto, la hiperficción) estaría poniendo en riesgo los valores de la cultura de la imprenta, escritores tradicionales, críticos y estudiosos de la literatura han descalificado y/o menospreciado muchas de las promesas y potencialidades que ofrecen quienes, en cambio, creen y promueven estas prácticas.

Una de las argumentaciones más comunes es la que asegura que no hay propiamente un "valor agregado" de la hiperficción, pues de alguna manera toda literatura es indeterminada y no lineal. Si en literatura cada lectura es diferente, si el lector tiene siempre que hacer opciones de sentido, entonces todo texto es finalmente no lineal y la hiperficción no estaría ofreciendo nada nuevo, más allá de una simple facilidad técnica.

Otra argumentación, en cambio, se enfoca a comprobar que una promesa como la que plantea la hiperficción de potenciar la escritura y la lectura literarias es, al menos exagerada. Según estos detractores, a la hora de enfrentar el papel del lenguaje figurativo, los medios electrónicos tiene poco que hacer, en la medida en que

la lectura/escritura de un poema o de una narración literaria es un proceso complejo que contrasta con la lectura/escritura de otros tipos de texto como el artículo periodístico o el ensayo filosófico, donde las facilidades computacionales pueden ser muy efectivas. Así Miall asegura, por ejemplo, que el sistema hipertexto, con sus enlaces y su facilidad para acceder a material contextual, puede reforzar el conocimiento de un texto literario, pero no puede sustituir la experiencia del encuentro con el texto primario.

Extrapolando la crítica que realiza Heim en general al procesamiento electrónico de las palabras, podría vincularse el hipertexto a todo un sistema de pensamiento que promueve un pobre acceso a los sentimientos, una insistencia en la eficacia y en la celeridad, una falta de empatía con el otro y una baja tolerancia ante las ambigüedades del contacto humano y de la comunicación, llegando incluso a fomentar conductas antisociales.

El mismo Heim ofrece otra crítica muy fuerte en relación con lo que algunos de los promotores del hipertexto destacan como su más importante característica la interactividad. Heim asegura que el ambiente de una comunicación general mediada por computador quizás pueda ofrecer textos disponibles fácilmente, pero a la vez serán probablemente textos menos inteligentes.

Palatella, es uno de los más duros críticos de los promotores del hipertexto. Ve en ellos actitudes que promueven un conservatismo cultural caracterizado por un irracional determinismo tecnológico, una inequidad de género, una falaz teoría cognitiva y una promoción excluyente de ideas sobre la democracia, que sólo buscarían restablecer viejos privilegios académicos. Por su parte Rosemberg; asegura que la promesa del hipertexto de convertirse en una especie de encarnación del objeto vanguardista por excelencia, no es más que una falacia sin ningún fundamento epistemológico.

La escuela elgiaca en general denuncia los peligros de la cultura electrónica y además asegura que no es necesariamente cierto que

las innovaciones tecnológicas deban considerarse como respuesta a los deseos y necesidades colectivas sino, más bien, simples desarrollos lógicos de la evolución tecnológica. En este sentido el hipertexto no debe ser considerado como una salida a la prisión de la tradición sino como un producto secundario de los logros técnicos en este campo. Birkerts (principal vocero de esta posición), pronostica, sin embargo, que si el hipertexto es un desarrollo necesario es muy posible que haya una lucha muy fuerte para transformar todo lo relacionado con la lectura, la escritura y la edición.

En relación con la integración de lo visual al hipertexto y la consiguiente "reducción" de la presencia de la palabra escrita, Virilio y Martínez[133] son los más recios censores. Según estos autores, la pérdida de densidad de la palabra escrita no puede conducir sino a una especie de estupidez neonatal y a un grave deterioro de la capacidad mnésica, síntomas fatales para la cultura humana.

Virilio[134] también realiza una deconstrucción "política" a la promoción de la cibercultura que podría aplicarse a la hiperficción. En efecto, Para Virilio la llegada de una posibilidad más real de la democracia con la extensión de la conectividad es un fantasma que debe ser denunciado. Con la puesta en práctica de la instantaneidad, la inmediatez y la ubicuidad de las tecnologías de la información, se está obteniendo un visión total y un poder total que ya no tienen nada que ver con la democracia, sino con la tiranía: la tiranía del tiempo global, incompatible con la del tiempo local.

El otro lado no es menos contundente. Para los promotores de la hiperficción y de los sistemas hipertextuales en general, esta práctica está fomentando y hace parte del posicionamiento inevitable de los nuevos mundos digitales con su discontinuidad, su in-

[133] Vea Temas Relacionados *"El hipertexto: un objeto híbrido (imagen vs. palabra)"* pág 270.

[134] Ibíd, *"El hipertexto y la máquina de visión de Virilio"* pág 288.

teractividad, su dinamismo y vitalidad y el surgimiento de nuevas actitudes colectivas. Kerchove propone que se ha configurado toda una situación cognitiva nueva, caracterizada por la digitalización de contenidos y su conexión hipertextual, la potenciación de la interactividad y de la conectividad; una situación frente a la cual, podríamos deducir, la hiperficción sería una de sus claras manifestaciones estéticas.

Moultroph enfoca su atención en el hipertexto como discurso y propone que los sistemas hipertextuales evidencian y promueven las averías del discurso, así como la potenciación real de los espacios semánticos. Por su parte, Aarseth observa que mientras en los textos literarios, la actividad de lector que implica algún tipo de decisión, está dada básicamente por la ambigüedad referencial del texto, en los cibertextos (entre los cuales, por supuesto, se encuentra la hiperficción), en cambio, la actividad de decisión del lector implica una situación totalmente distinta: se trata de textos narrativos semejantes a laberintos, juegos o mundos imaginarios en los que el lector debe hacer una exploración intensa y comprometerse fuertemente con el desdoblamiento de la narrativa misma.

En ese mismo sentido, Clément afirma que si bien toda lectura trae a la mente el texto ya leído para interpretar el que estamos leyendo en relación con él, y desde este punto de vista, cada palabra está metafóricamente cargada del peso del sentido que ha podido tomar en otros contextos del mismo libro, de la misma obra, o de todas las obras previamente leídas, en realidad el hipertexto ofrece un "valor agregado": a la polisemia inherente a la lengua, el hipertexto le añade otra, que es consustancial a su estructura. Cada fragmento está en un cruce de caminos que hacen uso de él y le aportan diversas facetas. Quizá sea esa la clave del pensamiento hipertextual, asegura Clément: un pensamiento en constante devenir, un pensamiento potencial, variable y cambiante, la progresiva formación de la memoria a través de un recorrido laberíntico.

Pero: ¿hay lugar para la tregua? Asumimos la posición de Moulthrop, quien asegura que en realidad los creyentes en los usos

progresivos y pluralistas de la tecnología no ven ninguna razón para que las obras literarias no puedan coexistir con las hiperficciones. Son más bien los detractores del hipertexto los que consideran que no existe una compatibilidad entre estas dos tecnologías y consideran especialmente afectado el mundo literario con su irrupción; por eso Moulthrop no confía mucho en un escenario de convivencia armónica e insiste en la necesidad de diferenciar entre una episteme de la impresión, con su ideología de paternidad literaria soberana y de productos estables, de una episteme cibertextual, con sus condiciones de discontinuidad, dificultad e irritabilidad inherente. Si la condición de valor para una obra literaria es la satisfacción, la hiperficción sobrepasa esta dimensión, pues sus condiciones son contrarias a esa satisfacción tradicional del lector de libros y procura un tipo de calidad distinta, más cercana a la representación de un espacio semántico y a la ruptura del discurso en el ciberespacio.

La hiperficción genera un desafío a la cultura humanista y a una serie de asunciones fundamentales sobre el espacio social de la escritura. Objetos tales como la palabra impresa, el libro, la biblioteca, la universidad, las casas editoriales pueden sufrir consecuencias graves frente a un desarrollo amplio de los sistemas hipertextuales, lo cual exige de los "promotores" del hipertexto una alta responsabilidad. Pero parece igualmente probable que el compromiso con los medios de comunicación interactivos será afectado y hasta bloqueado por el camino de la reacción.

Quizás de todo este debate surja un subproducto importante: la conciencia de especificidad y de funcionalidad real que cada objeto cultural tiene y cumple. Es plausible asegurar que tanto la obra literaria tradicional, como la hiperficción se servirán en su práctica de este debate para consolidar sus propia estructura y sus funciones, delimitando asíi los campos, como si se tratara de fijar territorios, esta vez culturales e institucionales.

Acerca de las voces de este texto o el destino de este trabajo

La idea posestructuralista[135] de que la textualidad es precisamente un tejido de voces y de que, por tanto, todo texto debía evidenciar las costuras de ese tejido, se da de varias maneras en el presente trabajo. Por un lado, de una manera clásica, aunque potenciada por el medio: la referencia bibliográfica y la cita textual. De otro, ofreciendo el espacio a la intervención del lector (el libro de visitantes). Finalmente, facilitando el acceso a textos digitales y digitados de varios autores (teoría en la red, biblioteca digital).

Ha sido una experiencia a la vez extraña y satisfactoria. Decidir, por ejemplo, qué autores y qué textos debían ser digitados implica de por sí ya una serie de posiciones y decisiones que el usuario del trabajo deberá ahora valorar. Pero lo más importante es que el trabajo se constituye en una verdadera polifonía de voces que puede ser ampliada siempre que resulte necesario. Ese es en verdad su futuro destino, pues si algo vale la pena, dada la característica enciclopédica de los computadores, es ampliar la red polifónica, remitiendo al lector directamente a la voz de los autores, y ofreciendo su fácil y significativo acceso.

El camino escogido

Cuando se planteó inicialmente este trabajo, tenía personalmente mucho entusiasmo en relación con el formato hipertextual, pero más bien poco conocimiento práctico. La idea de que pudiera ofrecer una forma interactiva, abierta y dinámica sonaba muy cohe-

[135] Vea Temas Relacionados *"Ideales postestructuralistas"* pág 320.

rente con la intención de describir la práctica del hipertexto de ficción. En ese momento del planteamiento inicial, sin embargo, realizaba un ejercicio de escritura que consistía en escribir cada mañana un fragmento, guiado por un difuso plan de composición, pero sin ningún compromiso con la continuidad. Quería hacer algo parecido a lo que plantean y realizan Deleuze y Guattari en su Mil Mesetas, sólo que aplicado a una novela (Debido Proceso, que vio la luz pública en el año 2000). Y como el proyecto de investigación planteado en realidad tenía inicialmente ese carácter difuso de un plan de composición, empecé la escritura de ese trabajo con la misma disciplina, esto es, escribiendo cada mañana un fragmento, sin preocuparme por la organización en sí, desligándome de los compromisos con la argumentación clásica y atravesando el jardín de los mil senderos que se bifurcan.

Pronto me vi perdido. La contradicción no pocas veces se hacía presente, así como la iteración exasperante. Y las notas eludían una deseable convergencia. Fue el momento en que supe en realidad en que consistía el formato hipertextual electrónico: lo que necesitaba era empezar a conectar todos esos fragmentos pero no ya en la mente, sino en una plataforma que pudiera servirme de apoyo. Los cursos que tomé sobre el Composer del Netscape, así como, posteriormente, sobre diseño de páginas Web con el Dreamweber, me permitieron concretar las primeras presentaciones, algo ingenuas y todavía muy rústicas. Después de un tiempo caí en la cuenta de que no poseía todas las habilidades para producir una presentación visualmente agradable y motivante, y de que era insensato tratar de adquirirlas, de modo que surgió la necesidad de integrar un equipo de apoyo que, a partir de mis ideas, me ayudara a producir la presentación final.

Este equipo de personas se encargó de varias funciones de apoyo (diseño gráfico, edición, digitación de documentos), mientras yo desarrollaba la escritura, diseñaba las condiciones de conexión y dirigía el proyecto en sus generalidades. Pero estas personas no sólo realizaron sus funciones técnicas, en realidad cumplieron el

papel inesperado de primeros usuarios y por tanto de retroalimentadores del producto que iba adquiriendo forma. Fue precisamente esa primera interacción la que permitió tomar las primeras decisiones técnicas y discursivas sobre la presentación que finalmente debía poseer el trabajo. Curiosamente, la revisión teórica y práctica que desarrollaba, me iba dando más confianza y referencias concretas sobre maneras deseables de llevar a cabo la presentación hipertextual. También me ofreció comprobaciones y justificaciones no menos importantes para continuar, como en el caso de Clément, Miall, McaGann y Eyman, quienes con su exposición y ejemplos me daban, sin saberlo, ese golpecito en la espalda que tantas veces necesité para seguir adelante.

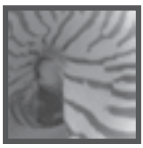
Clément describía de una manera que me parecía justa y sobre todo precisa lo que estaba ocurriendo con la forma que iba adquiriendo mi trabajo, cuya estructura conceptual se alejaba de la defensa de posiciones y se ofrecía cada vez más como un paisaje a descubrir o como un mapa para explorar. Miall y McGann me comprobaban la utilidad del hipetexto en los trabajos de investigación. Eyman, con su interesante propuesta de potenciar la polifonía y la heteroglosia en las presentaciones hipertextuales, me justificaba algo que empezaba a suceder en el trabajo: la necesidad de "invitar" y disponer la "voz" de autores que yo consideraba necesarios para la comprensión o ratificación de algunos conceptos

La inclusión del hipermedia Gabriella Infinita y el recurso a investigaciones personales anteriores fue provocando otro efecto en el trabajo: la adquisición de la imagen de una gran red de conceptos y escrituras que ahora confluyen de manera natural en el trabajo, como si hubieran estado destinadas desde siempre a esta gran convergencia.

Hoy siento que el camino escogido, no sin obstáculos y momentos de desazón, ha sido un camino bien seleccionado, que aporta a la discusión y sobre todo a una manera de presentar y de pensar que irá ganando su posición en la academia y en la sociedad en general.



Temas relacionados



Hasta aquí, lo que podríamos llamar el centro de la tésis. Viene ahora una segunda parte con lo que he querido denominar los temas relacionados, y que en realidad consituye el corpus de resonancias que los apretados párrafos de la tesis han venido exigiendo. En sus estado natural (el hipertexto) estos temas "relacionados" están vinculados de forma inmediata y oportuna en los momentos en que la tesis los demandan. En esta versión libro, esa tarea se deja ahora al lector, quien podrá leer los siguientes fragmentos a manera de complemento o de información añadida. Sin embargo, sé que que el lector sacará mucho más provecho de esta parte.

El arte como información añadida

Bruno Lussato afirma que todo producto contiene información, es decir que nos enseña algo. Sin embargo, los productos fabricados en serie ya no enseñan nada, no sorprenden y no tienen por eso información añadida, se limitan a su estricta función utilitaria. Algunos productos especiales, carros de lujo, bebidas exclusivas, tienen algo más de información cualitativa y "blanda". Pero son las obras de arte las que más información añadida producen.

La información añadida puede medirse en función de la singularidad del producto, de su valor excepcional y del grado de información blanda que contenga. Así, cuantitativamente, se puede

atribuir la misma cantidad de información al Concorde que a la Gioconda. "Ahora bien - nos dice Lussato - cualquiera puede comprender en dos años, cómo funciona cada parte del avión, pero se pasará la vida entera en vano, tratando de volver a pintar la famosa sonrisa de la Mona Lisa".

Toda expresión artística, incluida la literatura, es básicamente información añadida y por eso su práctica histórica es una constante búsqueda de singularidad y excepcionalidad. En este sentido es que hay que entender que el hipertexto ofrece nuevas oportunidades a la expresión: la oportunidad, por ejemplo, de romper las fronteras que impone el libro y también la oportunidad de "añadir" más información blanda al ejercicio estético.

Caos

Calabrese nos ha recordado que en la cultura occidental siempre se han contrapuesto dos series de nociones . De un lado estarían las nociones de orden, regla, causa, cosmos, finitud, etc. Del otro, desorden, irregularidad, azar, caos, indefinido, etc. Unas, se han utilizado para dar cuenta del origen y la previsión de los fenómenos (orden) y otras para justificar lo imprevisible o lo intangible (desorden). Ahora la tendencia en ciencia y en cultura ha sido la de "alejar" el desorden, ya sea por la manera como se le define o porque no se le da una funcionalidad clara. Pero en los últimos años se ha abierto paso la idea de que no todos los fenómenos siguen necesariamente un "orden".

Existen fenómenos que tienden a una máxima complejidad y eso les da una dinámica distinta. Por eso, los fenómenos inefables o indecidibles (como los estéticos), observados desde esta perspectiva, han empezado a revalorarse, y esa revaloración del desorden se extiende desde el ámbito de los fenómenos naturales a los culturales: de un lado, se derivan consecuencias estéticas, tanto para la producción como para la recepción de objetos culturales.

De otro, concepciones protagonistas de la escena cultural contemporánea como el pensamiento débil o el deconstruccionismo encuentran un espacio de convergencia muy útil a sus propósitos.

Por su lado, Lévy, al describir el ambiente de la conectividad simultánea, propio de la cibercultura, afirma que el orden no es sino la tendencia —inherente a la cultura de lo escrito— a clausurar semánticamente todo texto. Desde esta perspectiva de lo universal totalizador, la interconexión extendida (de la que el hipertexto es una manifestación, el Internet, otra), al abrir los textos, al impregnarlos de líneas de fuga y de heterogeneidades, se percibe como desorden y caos.

Pero desde el otro lado, en cambio, ese caos, no es sino la forma normal de la intercomunicación humana, fluida y variada por naturaleza: en el ciberespacio no puede perpetuarse la voluntad de control excesiva. Los intentos de cierre (orden) se convierten en empeños casi impensables o evidentemente abusivos.

Caos e hipertexto

Calabrese expone la manera como el desorden y el caos se revalorizan en nuestra cultura contemporánea y cómo la producción de objetos que asumen el nuevo valor sigue características y procedimientos barrocos. Comienza recordando que en la cultura occidental siempre se han contrapuesto dos series de nociones que, sin embargo, compiten por el mismo problema: describir y explicar tanto fenómenos ya ocurridos (causas) o por suceder (consecuencias). De un lado están las nociones de orden, regla, causa, cosmos, finitud, etc. Del otro, desorden, irregularidad, azar, caos, indefinido, etc. Unas, se han utilizado para dar cuenta del origen y la previsión de los fenómenos (orden) y otras para justificar lo imprevisible o lo intangible (desorden). Ahora, la tendencia en ciencia y en cultura ha sido la de "alejar" el desorden, ya sea por la manera como se la define o porque no se le da una funcionalidad clara. Pero en

los últimos años se ha abierto paso la idea de que no todos los fenómenos siguen necesariamente un orden. Existen fenómenos que requieren de matemáticas o geometrías ad hoc, y esto porque ellos tienden a una máxima complejidad que les da una dinámica distinta. Por eso, los fenómenos inefables o indecidibles (como los estéticos) se han empezado a observar desde esta perspectiva, y entonces la idea de una revaloración del desorden se extiende desde el ámbito de los fenómenos naturales a los culturales: de un lado, se derivan consecuencias estéticas, tanto para la producción como para la recepción de objetos culturales. De otro, concepciones protagonistas de la escena cultural contemporánea como el pensamiento débil o el deconstruccionismo encuentran un espacio de convergencia muy útil a sus propósitos.

Un ejemplo interesante de esta complejidad revalorizada es lo que Calabrese llama "la belleza de los fractales". Fenómenos naturales como las formas de las costas, que antes se consideraban aleatorios o caóticos por su comportamiento extremadamente irregular o accidentado, han podido describirse con exactitud gracias a esas geometrías locales que redefinen instrumentos como las dimensiones enteras que se utilizan para objetos más regulares. El hecho de que los objetos fractales puedan ser ahora descritos con reglas precisas (son objetos casuales, pero graduales y teragónicos), legitima en la cultura la producción de objetos "desordenados", en la medida en que se asimilen al nuevo modelo. Es el caso de la producción de "caleidoscopios" tecnológicos, producidos por la intersección de las artes plásticas y las nuevas tecnologías computacionales, a los que nos han acostumbrado ya las instalaciones artísticas contemporáneas.

Esta legitimación de lo casual y "monstruoso" por vía de lo fractal puede extenderse inmediatamente a otros ámbitos culturales y estéticos. Uno de especial importancia para nuestro asunto del hipertexto, es lo que el semiólogo italiano llama: la recepción accidentada.

Ya no sólo se trata de la producción de objetos artísticos de dimensión fractal, sino del deseo y búsqueda de estas dimensiones por

parte del espectador, que se hace así un consumidor productivo. Es, de nuevo, el caso del zapping, por medio del cual el telespectador fragmenta el discurso televisivo y lo vuelve irregular, pero dotado de esa consistencia " fractal", mediante la cual obtiene su fruición. Es decir, el espectador (legitimado por el espíritu de los tiempos que ya no impone el orden, la homogeneidad como regla, sino que le da paso a lo irregular y monstruoso como valor estético) busca generar su placer a partir de objetos cerrados y ordenados, a los que fragmenta para construir su propio palimpsesto individual:

> *Una recepción accidentada de este tipo, que llega a ser un collage de fragmentos, pude transformarse también en un comportamiento estético, que dota al micropalimpsesto tanto de nuevos significados como de nuevos valores (Calabrese, 145).*

Lo que así llama Calabrese "comunicación intermitente", genera entonces un nuevo orden, una especie de "mutación perceptiva" que exige entonces nuevas destrezas y velocidades, que exige en ultimas superar la percepción clásica por un crecimiento de la capacidad gestáltica.

Esta capacidad gestáltica es la que posiblemente, en el ámbito de la lectura hipertextual, estaría configurándose como competencia del lector de hipertextos, quien, a su vez, dada su libertad de trayecto y la legitimación y práctica de sus intervenciones, está exigiendo del nuevo soporte tecnológico, diseños y estructuras lo suficientemente flexibles como para promover esa fruición en lo inestable e irregular.

Cibermundo

Si bien la revolución cibernética es considerada por muchos como una oportunidad para realizar viejos sueños como el de la extensión de la democracia, para otros como Paul Virilio constituye en realidad un verdadero peligro de dimensiones globales que debe ser denunciado. En el libro El cibermundo, la política de lo peor,

Virilio reflexiona sobre la consecuencias morales, políticas y culturales de la aceleración del tiempo mundial, el cibermundo y lanza una llamada a la resistencia.

Virilio es un gran crítico de la tecnología. Ya en su Máquina de visión alertaba sobre la expansión de una lógica de las tecnologías de la ilusión perceptual y denunciaba su terrible potencial de manipulación como consecuencia de la destrucción de la fe perceptiva. En El arte del motor, aceleración y realidad virtual, amplia su estudio a lo que él mismo llama la ultísima de la revoluciones tecnológicas: la de los "tecnotransplantes", invasión de la microfísica que remata la de la geofísica.

Para Virilio, las llamadas nuevas tecnologías de la información son las tecnologías de la puesta en red de las relaciones y de la información que, si bien, son portadoras de la perspectiva de una humanidad unida (conectividad), son también la de una humanidad reducida a la uniformidad. Pero también son portadoras de un tipo de accidente global. El accidente, fenómeno inherente a toda tecnología, en el caso del Internet, que es una tecnología mundial, no puede ser otro que un accidente total, es decir que puede afectar a todo el mundo al mismo tiempo:

> *Hasta ahora, toda la historia ha tenido lugar en un tiempo local (el propio de cada país)... Y las capacidades de interacción y de interactividad instantánea desembocan en la posibilidad de la puesta en práctica de un tiempo único... Es un acontecimiento sin igual. Es un acontecimiento positivo y al mismo tiempo un acontecimiento cargado de potencialidades negativas.*

Para Virilio, la llegada de una posibilidad más real de la democracia con la extensión de la conectividad es un fantasma que debe ser denunciado. Con la puesta en práctica de la instantaneidad, la inmediatez y la ubicuidad de las tecnologías de la información, se está obteniendo un visión total y un poder total que ya no tienen nada que ver con la democracia, sino con la tiranía: la tiranía del tiempo global, incompatible con la del tiempo local.

> *Existe la ilusión de una velocidad salvadora; la ilusión de que el acercamiento exagerado entre poblaciones no va a atraer consigo conflictos sino amor, que hay que amar al que está lejos como a sí mismo.*

En Estética de la desaparición, Virilio demuestra cómo el proceso de desintegración de lo real ostensible que comienza con el nacimiento de la fotografía, tiene hoy su más alta expresión con el vídeo y los mutimedia, medios en los que lo real queda reducido a la persistencia retiniana o a la virtualidad electrónica. En este momento, según Virilio, la pintura y el dibujo están a punto de desaparecer, tanto como lo escrito, detrás del multimedia.

En últimas, frente al eterno dilema de la colaboración o la resistencia, Virilio propone tomar una distancia crítica frente al objeto técnico: "Hace falta una crítica de arte de las tecnociencias para hacer divergir la relación con la técnica. Sólo esta crítica puede hacer progresar la cultura técnica"

Esta versión de la batalla por el signo resulta especialmente importante en la medida en que no se trata de una simple réplica, sino de toda una posición fundamentada y sugerente que puede ayudar a encontrar la especificidad del uso y, por lo tanto, la práctica social más conveniente de los entornos digitales, como medios expresivos y portadores de un arte nuevo.

Conectividad

Una manera de comprender en qué consiste la nueva situación epistemológica de la llamada revolución electrónica, la ofrece Pierre Lévy en su artículo Sobre la cibercultura, publicado por la Revista de Occidente en junio de 1998. Según Lévy, la evolución cultural podría describirse como la sucesión de tres fases:

* La de la sociedades pequeñas y cerradas, de cultura oral, que vivían una totalidad sin universalidad

- La de las sociedades "civilizadas", imperiales, que utilizaban la escritura e hicieron surgir una universalidad totalizadora

- La de la cibercultura, que corresponde a la mundialización concreta de las sociedades, e inventa una universalidad sin totalidad

- Lo común de estos tres tipos de cultura es la idea de universalidad. Mientras en el primero era posible el sentido, éste (la totalidad del conocimiento), era apenas local, restringido a la tradición, cerrado. En las sociedades modernas, debido al descubrimiento de la escritura, se hace posible una práctica de la universalidad entendida como la fijación del sentido (clausura semántica, según Lévy).

Así es como las obras se valoran en la medida en que sus mensajes pueden circular por todas partes, independientemente de su proceso de producción: la obra escrita se hace autoexplicativa y la condición de universalidad, así entendida, se extiende a otras dimensiones de la cultura, en la medida en que su base se hace "textual".

En la tercera fase, el concepto de totalidad (y también las estéticas de la totalidad) es relativizado. Sin embargo, la idea de universalidad no desaparece, sino que se comprende de otra manera: ya no depende del cierre del sentido (de la clausura semántica), de la posibilidad de completar un trayecto, sino de la posibilidad de conectar muchos: la interconexión generalizada. "este universal no lleva a cabo su empresa totalizadora a través del sentido, sino que relaciona por medio del contacto, de la interacción general" (Lévy). Y este modo de relacionar ya no es totalizador. Lo universal propio de la cibercultura, sería pues el deseo, la necesidad del conjunto y comunión de los seres humanos.

La pregunta que queda, frente al potencial expresivo del hipertexto de ficción sería entonces: ¿es el hipertexto el modelo "artístico" de la nueva situación epistemológica? ¿Cómo se debe plantear su modo de ser?

Si para el relato literario moderno el núcleo expresivo derivaba de la dificultad del héroe para vivir una situación epistemológica propia de lo escrito (una realidad vivida más bien como incompleta, misteriosa, resistente a cualquier interpretación fácil o totalizadora y como algo que escapa a su juicio), para la hiperficción el núcleo expresivo debería, pues, derivar de la dificultad de vivir la nueva situación epistemológica: una realidad vivida tal vez como anarquía, desorden, aleatoriedad.

Convergencias

Landow (Hipertexto) ofrece una interesante observación: el hipertexto no es más que la convergencia entre lo que la crítica posestructuralista había propuesto como salida teórica para una escritura agotada, y la tecnología , que ofrece ahora el instrumento práctico para concretarla.

En efecto, según Landow, conceptos acuñados por la crítica posestructuralista y por la teoría de la recepción, como texto abierto o lector activo, apenas visualizados idealmente, tienen ahora la posibilidad de ser puestos en escena de manera práctica, gracias a las facilidades del hipertexto, con el cual es posible efectivamente construir un texto predispuesto a multitud de enlaces y conexiones con otros textos y donde el trayecto o recorrido de lectura está igualmente liberado a los propios intereses del lector de turno. Este lector de hipertexto, además de contar con una libertad de itinerario, puede convertirse también en un coautor de la obra, en la medida en que tiene la posibilidad de hacer sus propias relaciones y de realizar sus propios enlaces, ampliando "a su gusto" el campo contextual de la obra. La "obra", así entendida, ahora requiere diseñarse más como un mapa, como una instrucción de uso, que como un libro en la forma tradicional de concebirlo: cerrado, vinculable sólo a posteriori, definido y formateado "de antemano".

Pero esta primera convergencia observada por Landow puede ser ampliada: en primer lugar, es posible vincular el hipertexto con lo que

se ha llamado la escritura posmoderna, caracterizada por la fragmentación, la intertextualidad, la autoconciencia y la promoción de un lector activo, como fundamento de su estética. También con los ideales de una "estética anarquista", según los cuales, el arte sólo es válido en la medida en que incluya al lector activamente, en la medida en que promocione su libertad y su creatividad. Incluso puede llegar a relacionarse el hipertexto con el gusto neobarroco: algunas de las figuras y formas inestables del neobarroco como la fragmentación, el laberinto, la repetición, el caos, coinciden con dinámicas propias del hipertexto.

La convergencia resulta, pues, mucho más amplia de lo que propone Landow inicialmente.

Diacronía y sincronía

Chartier propone trabajar la historia intelectual como un espacio con dos dimensiones: una diacrónica, relacionando el objeto intelectual con expresiones previas de la misma actividad, y otra sincrónica, relacionándolo con producciones culturales contemporáneas. Esta propuesta, aplicada a la discusión sobre las posibles transformaciones que estaría ocasionando la potenciación del hipertexto en la literatura, exige entonces, reconocer una historia de larga duración (la que conduce de las tablillas al hipertexto, historia de la escritura y de la lectura), y, en un segundo momento, la vinculación de estas transformaciones con otras del orden contemporáneo de hoy (tecnológica, paradigmática, política, estética, etc.).

El dilema: Alma vs. Tecnología

En su libro: Elegía a Gutenberg, Sven Birkerts afirma: "me parece evidente que el proceso (de paso de una cultura de la imprenta a una cultura electrónica) ya se ha iniciado y es probable que no se detenga". Más adelante dice: "me siento como si un tren hubiera pasado a toda velocidad por la estación dejándome en ella viendo

el revoloteo de las envolturas de papel de los caramelos... aceptar el microship y toda su magia supondría separarme de gran parte de mis costumbres y actitudes, aquéllas que me definen... tendría que despedirme de determinadas formas de ver el mundo, ligadas a un conjunto de suposiciones sobre la historia y la distancia, sobre la dificultad y la soledad y el lento proceso de realización del yo, todo lo cual choca frontalmente con las premisas de las instantaneidad, la interacción, el estímulo sensorial y la comodidad que hacen del mundo de Wired tan atractivo para tantos... pienso en términos de enfrentamiento, lucha o guerra; pero se trata en gran medida de una guerra que se libra en mi interior..."

Birkerts es un autor que no duda en calificar nuestro tiempo como el de un nuevo "pacto fáustico", en el que el demonio es la tecnología; imagen que contrasta con la de otro autor: Eduard Barret, quien en cambio no duda en afirmar: "somos (los que le apostamos a la utopía tecnológica) ángeles de la historia. Andamos invisibles a través de galerías de pinturas mudas. Leemos las mentes de los otros en el Metro... esperamos para hablar... El computador es un ángel de la historia, lo textualiza todo, una corriente de bips colapsa el espacio y el tiempo...cada contextualización implica una narrativa, una historia... el computador es el lenguaje: encarna y modula nuestro pensamiento, a través suyo, hablamos con nosotros mismos, con los otros, pensamiento y lenguaje en un entorno virtual persiguen una síntesis mayor, la representación de una idea en el contexto de su verdad..."

Pesimismo humanista y entusiasmo tecnológico, ¿no pasamos nosotros cada día, alternadamente, por esos dos estados, por la frontera borrosa de esta lucha? ¿No nos enfrentamos a diario con los añoradores de lo viejo? Pero también, ¿no olemos nosotros mismos un poco a muerto? ¿No ha llegado la hora de hacer un balance?

¿Dónde está la audiencia del hipertexto?

Si bien el proceso creativo se entiende en forma tradicional como la expresión subjetiva de un yo enfrentado al mundo, la pregunta

por la audiencia de la obra de arte siempre está presente durante el proceso, ya sea porque ésa posible audiencia hace parte del mundo, ya porque de antemano se destine el resultado del proceso a un público específico.

Con la escritura, y su correlato de universalidad - totalidad, la pregunta por la audiencia específica de la obra de arte ha sido por lo general subestimada, en la medida en que a la obra se le exige que pueda ser interpretada en todas partes. Ya no se cuenta con una audiencia concreta, como sucede en la oralidad, y el destinatario de la obra se "ficcionaliza" (esto es, se abstrae), generándose de esta manera una psicodinámica específica.

Con la cibercultura y su conectividad simultánea, las fronteras entre creador y espectador, entre creación y audiencia, se diluyen. El lugar de la obra se dispersa: está tanto del lado del "creador" como del de la audiencia, o en la posibilidad de modificar los resultados. Los roles se reconfiguran y ya no se puede hablar de un escritor y de un lector como entidades separadas, sino de un escrilector, un sujeto interconectado, capaz de desplegar una inteligencia colectiva y de producir sus propios textos en forma casi simultánea con su recepción.

El lector de hipertextos es un lector potenciado, en la medida en que cuenta con la posibilidad de recorrer, según su interés, el texto que se le propone, y, a la vez, un creador, en cuanto capaz de modificar el resultado, ya sea porque produce nuevos enlaces, ya porque crea nuevos bloques de texto.

Pero esta nueva psicodinámica, que para algunos es la manera connatural de leer, tiene sus dificultades: de un lado, la cultura de la imprenta ha enseñado por años a leer de otra forma. Y si bien, tanto desde algunos lugares de la literatura como de la crítica literaria, se ha creído siempre en la necesidad de una escritura participativa, la asimilación de los nuevos soportes no se realiza con facilidad, como si hubiera necesidad, más bien, de reeducar los hábitos.

Por eso es por lo que la audiencia del hipertexto no necesariamente proviene de los lectores de literatura tradicional. Sólo quienes han estado experimentado posibilidades de romper los moldes escriturales impuestos por la cultura de la imprenta, tienen capacidad y facilidad para acceder a los nuevos soportes.

Paradójicamente, quienes mejor estarían preparados para leer hipertextos, serían aquéllos que se han deshabituado a leer libros: televidentes, asiduos del vídeo juego, la realidad virtual, el Internet y los ciberjuegos. Pero también aquí habría que pensar en un lector híbrido, capaz de leer con las nuevas psicodinámicas (propias de la conectividad simultánea), pero a la vez dispuestos a aceptar algún valor remanente a la palabra escrita.

El lugar de la obra

Una de las condiciones para que se produzca efectivamente la conectividad simultánea, esto es, la posibilidad de conectar todo con todo en cualquier momento, es la virtualización de la realidad. Ya no basta con que las realidades estén ahí, dispuestas a conectarse, es necesario que el lugar físico de la realidad se disuelva en favor de la información y del lenguaje, para que se pueda realizar la conectividad. Según Quéau, lo virtual socaba los fundamentos del lugar (incluyendo nuestra percepción y experiencia de lugar). Lo virtual se sitúa casi por completo del lado del lenguaje. Los vínculos entre lugar y lenguaje se enriquecen y todo ello se traduce en formas artísticas.

Es por esto que, en el arte, esa virtualización supone una actitud: promover la interacción radical. Una de las funciones más interesantes del arte así "afectado" por lo virtual es, precisamente, estimular cualquier forma de interacción. El artista interactivo propone siempre a los espectadores una colaboración creativa, una "cocreación". Esta actitud supone ya un cuestionamiento del "procesamiento" de la obra misma que, de este modo queda "marcado" y registrado en la obra misma.

En este orden de ideas, la pregunta por el lugar de la obra pasa por las siguientes cuestiones: ¿dónde está la "obra"? ¿En el modelo interactivo que ofrece el artista al espectador? ¿En las interacciones propiamente dichas que podrían llegar a alterar radicalmente la obra "original"? ¿En la idea inicial del autor, quien busca por sobre todo promover la interactividad? ¿Quién es finalmente el autor?

Afrontar, estas preguntas, por supuesto, implica asumir el proceso creativo de un modo distinto: ya no vinculado al "autor", entendido como sujeto individual, sino al sujeto interconectado.

Ekphrasis

Según Bolter, vivimos un momento de "estallido de lo visual" que ha traído como efecto un repliegue de la palabra hacia funciones casi mínimas: "Las palabras ya no parecen ser lo suficientemente convincentes sin la reaparición en imágenes de lo que estaba latente". Incluso los escritores están presionados a volverse más visuales y sensibles. Formas escriturales que antes tenían asegurada su eficacia como la prosa académica y la novela han tenido que acomodarse a la nueva situación, develando su incapacidad para contener y encerrar lo sensual. Y qué decir de otros medios:

> *En ejemplos típicos de multimedia, los gráficos dominan el texto verbal. Las palabras a menudo se usan como títulos o para identificar botones. El espacio de los multimedia incluye vídeo y sonido, verdaderamente efectivos para desplazar al texto verbal.*

Quizás el efecto más dramático de esta renegociación de palabra e imagen se da sobre la retórica, en la medida en que ella ha dependido del hecho de subordinar las imágenes a las palabras y ahora se ve afrontada el deterioro del deseo semiótico, esto es, el deseo de atrapar el mundo en la palabra:

> *En concreto, el efecto de convertir el periódico en una pantalla multimedia se puede ver como una inversión del recurso clásico del*

ekphrasis. Ekphrasis es la descripción en prosa o en poesía de un objeto artístico o de una escena visual sorprendente.

La prosa pierde cada vez más funcionalidad y los nuevos medios empiezan a jugar un papel fundamental en ese vaciamiento, generando y acrecentando la dependencia por lo visual. El poder de la red radica en su inmediatez y en su diversidad, y ambas condiciones son mejor realizadas por la imagen, y aunque en los formatos hipertextuales conviven la palabra y la imagen, cada vez parece más claro que esta convivencia no es pacífica .

En la multimedia no existe el placer de leer

El guionista de una narración en multimedia deberá recordar el siguiente lema: "en multimedia existe la molestia, no el placer de leer" (Bou Bouzá). Esto confirma que la narración multimedia, como la de los videojuegos o la de la realidad virtual, repliega la palabra a su mínima expresión. La narración multimedia está basada en la expresión mediante imágenes. La palabra apenas tiene cabida; su función es explicativa y sólo adquiere un rol significativo en la medida en que se integre a una sintaxis de estímulos: imágenes, sonido, pequeños textos. Incluso su presentación debe acomodarse a una pragmática de la imagen y cuando se haga necesaria una larga explicación es preferible grabarla e incluirla como archivo de sonido para que se oiga por el altavoz. Bolter, afirma que esta naturaleza de la multimedia, los videojuegos y la realidad virtual tiende a satisfacer el deseo de una eliminación del signo arbitrario (la escritura) a favor del ofrecimiento del signo natural, por el cual se otorga la ilusión al lector de que puede pasar directamente del signo a la cosa, sin necesidad de ninguna mediación. Frente a esta posibilidad de disolver el signo, el hipertexto resulta ser una continuidad de la tradición de las representaciones simbólicas (aún si se le define, como lo hace Landow, como una forma de textualidad digital en la que los vínculos electrónicos unen lexias que pueden

adoptar la forma de palabras, imágenes, sonido, vídeo, etc.). La multimedia, en cambio, inaugura una nueva tradición: la de la presentación perceptual.

Escenarios contemporáneos de la batalla por el signo

Ya no podemos dudar de las avasalladoras dimensiones de los cambios que están afectando nuestra época. Más que un ejercicio de futurología, las descripciones de estas mutaciones muestran la manera vertiginosa como se están conmoviendo los distintos órdenes culturales de nuestra sociedad. Ahí tenemos —sólo para citar algunos autores— a un Alvin Kernan lanzando su S.O.S. por la tradición literaria, afectada por graves síntomas de desestabilización de los valores constituidos. Ahí, a Roger Chartier haciendo un llamado por preservar la inteligencia de la cultura del "códice" embestida por la "extravagante felicidad" que promete la pantalla. O a Fernando Mires hablando de una revolución insoñada, perceptible simultáneamente en distintos campos de la actividad social, pero aún imposible de subordinar a un único principio determinador. Tenemos también a un Calabrese atento a los efectos de lo que él llama las turbulencias y fluctuaciones del régimen cultural contemporáneo, susceptible de interesantes relaciones de "parentesco". O, más optimista, a un Negroponti, exaltando las cualidades de la "era digital" y sus implicaciones.

Pero, ubicados en ese espacio sugerido por Chartier como propio del campo de la historia intelectual: el de la historia social de la producción-consumo de textos, y más adentro aún, en la esfera donde circula la "noción" misma de la literatura, un fenómeno que debería resultar natural (incluso, si se quiere, elemental), dado el ambiente contemporáneo: el hipermedia, toma por sorpresa a la mayoría de sus actores.

Si bien la institución literaria puede defenderse y hasta sacar provecho de otros vehículos de la crisis, como, por ejemplo las demandas

por una mejor y más apropiada enseñanza de la literatura o por su sostenimiento como programa académico y como disciplina del saber en el ámbito universitario (y esto pese a los embates de una crítica radical y a las pugnas entre quienes quieren eliminarla del "árbol del conocimiento" y quienes defienden su rol), la discusión sobre la pertinencia de lo tecnológico, en cambio, siempre causa alergias de distinta sintomatología. Pero no sólo se trata de que la tecnología haya profanado el recinto sagrado de las humanidades, sino, sobre todo, de que esa irrupción suele llegar acompañada por una insólita legión: computadores, jergas extrañas, vicisitudes administrativas y mecánicas; todo lo cual puede crear, muy rápido, un clima de enfrentamientos. Incluso en las relaciones cotidianas, esa confrontación deja ver a las claras que lo que pone en juego la irrupción de la tecnología digital es la necesidad de supervivencia y la lucha de ciertas ideas; ideas sobre la literatura, sobre la cultura, sobre la sociedad, etc.

Visto desde una perspectiva "ingenua", el hipermedia puede ser considerado apenas una herramienta más, un "facilitador" de la escritura, y hasta ahí no suele haber ningún problema; pero considerado en su potencialidad, como vehículo de serias e importantes reconfiguraciones, su apreciación se convierte en todo un revuelo que tiende a afectar profundamente la manera como se concibe la literatura

Así puede quedar formulado un primer universo semántico de lucha por el signo: el constituido por las dinámicas discursivas que se generan entre quienes rechazan las irrupciones de lo tecnológico en las actividades literarias y quienes pueden ver en ellas una apertura a sus posibilidades tanto estéticas como conceptuales. Pero en realidad, este universo semántico, enfocado desde una esfera más externa, puede ser ampliado a uno de mayor cobertura: la lucha, al interior de la institución literaria, entre quienes defienden una concepción más bien modernista y romántica de la literatura y quienes se empeñan por deconstruir tal ideología, ofreciendo a cambio una perspectiva distinta del quehacer literario, menos absolutista, o más democrática: llamo a este universo semántico: la lucha entre los viejos y los nuevos literatos (quizás una nueva versión de la "querella" entre antiguos y modernos).

Sin querer estructurar interdependencias o determinaciones, interesa hablar de otras luchas ideológicas que se transparentan alrededor del debate sobre el hipertexto. Una muy interesante puede abarcar esa lucha de paradigmas que, desde hace años, circula con el nombre de: debate modernidad/posmodernidad, en el que también se ponen en juego controversias de orden filosófico y estético muy fuertes.

Siguiendo a Calabrese, y haciéndole caso a su propuesta de no asignar el nombre de posmoderno al gusto de nuestra época, sino más bien, el de neobarroco, el debate podría derivarse hacia un nuevo universo semántico: la confrontación renovada de dos "espíritus": el clásico y el barroco. En esta perspectiva resulta interesante examinar cómo habría una especie de "retorno de lo barroco" que, si bien todavía lucha por posicionarse en la academia y en las instituciones, ya sería una presencia viva, incrustada en las distintas manifestaciones culturales de nuestra época.

También resulta importante otro universo semántico: el que queda configurado al reconocer el enfrentamiento entre imaginarios colectivos de la resistencia (tradicionalismos o conservadurismos) e imaginarios de la renovación (o de la esperanza, siguiendo, a Laplantine). Pero este debate migra rápidamente a otra dimensión: la dimensión de orden político, en la que es posible rastrear el universo semántico constituido por la lucha entre Hierarco y Anarco, entre agelastas y rumberos, entre absolutistas y demócratas.

Una mirada a un orden más general me permite, por último, regresar a esa controversia que puede agruparse bajo la dicotomía: palabra vs. imagen, en la que también se puede apreciar una lucha por la hegemonía del signo (que a su vez tiene que ver con la dicotomía: cultura de la imprenta vs. cultura de la electrónica). Allí es interesante observar cómo se debate un modo de ver y conocer el mundo (el originado desde una cultura de los libros, desde la lectura como valor) frente a una visión de mundo derivada de la imagen, de la presencia casi inevitable de la imagen (electrónica) en nuestra cultura contemporánea.

Escrituras de la creatividad

Desde las escrituras de la creatividad, es posible también intentar una revisión del debate en torno a lo posmoderno (muy pertinente, por lo demás, en relación con el hipertexto como herramienta de potenciación de la creatividad). Dos cuestiones podrían guiar este examen: a, ¿será la posmodernidad un espacio-tiempo propicio para la creatividad o implica, por el contrario, la parálisis de las disposiciones creativas del hombre? Y, en caso de afirmar esta última cuestión, b. ¿Cuál es el deber-ser de la resistencia?

Antes de examinar los posibles destinos de la creatividad, será necesario una corta aclaración sobre lo que aquí se propone como ambiente del término: las escrituras sobre la creatividad en verdad son escrituras sobre la creatividad cultural, entendida ésta como creatividad tanto en el arte, como en la ciencia y en la técnica, ya que esas realidades (arte, ciencia, técnica) forman, todas, parte del mismo imaginario y están unidas profundamente por dos hechos: porque el hombre es el sujeto de su producción y porque requieren un reconocimiento del colectivo social, de un "lazo social"; lazo social cuya naturaleza, es de orden informativo. Al considerar, siguiendo a Bruno Lussato, que crear es producir "información añadida" , es decir, al estimar que todo objeto que posee este tipo de información es un producto del acto creativo, y al definir la creatividad, por lo tanto, como la capacidad del sujeto creativo de producir objetos que soportan y vehiculan información añadida, estamos afirmando que la creatividad opera tanto en el arte, como en la ciencia y la técnica.

Ahora, según Cornelio Castoriadis, el signo actual más evidente de la decadencia del ordenamiento social es el desplome de la creación cultural, y éste se manifiesta por diversas "señales"; una es el dramático decrecimiento de la "densidad" de creadores: "Y he aquí un universo de cerca de tres o cuatro mil millones de humanos, con una facilidad de acceso sin precedentes [...] que no ha producido (en los últimos cincuenta años) si no un número ínfimo de obras de las

que se pudiera pensar que de aquí a cincuenta años se considerasen como maestras" (Castoriadis); otra es la disolución de la función crítica en crítica publicitaria: "El oficio del crítico contemporáneo es idéntico al del Becario, tan bien definido por Keynes: adivinar lo que la opinión media piensa que la opinión media pensará" (Castoriadis); una más es la ausencia de auténticos esquemas representativo-imaginarios nuevos que permitan nuevas aprehensiones del mundo. Igualmente, Castoriadis considera un signo de la decadencia lo que él llama la "pulverización" de las relaciones entre autor y público por vía de la obra, quizás porque ésta ya no es el objeto "durable" tradicional y ha entrado en esa lógica de la producción y el consumo, que ha desviado su "estatuto de existencia" hacia la ornamentación y la fugacidad, o quizás porque las formas mismas (así como los géneros) están condenados a morir, ya sea porque la competencia estética se ha esquematizado y ha perdido sus dimensiones "profundas", hasta convertir la forma en una estructura incomprensible, o tal vez porque la originalidad (considerada antes un misterio) se ha sustituido por las posibilidades puramente tecnológicas del hacer artístico , lo que habría condenado nuestra cultura a la repetición a una especie de seudoinnovación. Finalmente la señal más alarmante: la incapacidad de la cultura oficial de asumir o de producir un valor, atrapada entre aquello que estima de la obra (tradicional) como duradero y su realidad: la producción en serie, el consumo, la transitoriedad.

Frente a la dimensión tecnológica como abono de la creatividad en la cultura contemporánea, Castoriadis opina que lo que está en tela de juicio no es el abrumador potencial tecnológico o su desarrollo, sino la incapacidad (o incluso la imposibilidad) de la actual sociedad, no solamente de imaginar o instaurar otros usos de lo "tecnológico", sino de transformar esta dimensión técnica de manera que pudiera hacer que los individuos se comuniquen y participen realmente.

Es decir, que lo que se ha perdido, según Castoriadis, es la "socialidad positiva" como valor. Aquí, como en Virilio, el problema no es el dramático desarrollo tecnológico sino la inercia (inercia social para Castoriadis, inercia del individuo para Virilio) a la que podría condu-

cir esta redundancia tecnológica, esto es, la paradójica incapacidad social y/o individual de utilizar el aparato tecnológico con fines creativos, con destino a la libertad o a la auténtica autonomía.

Y el hipertexto, ¿cómo se ubica en este panorama? Me parece que, de nuevo, es posible obtener algunas conclusiones, bajo dos perspectivas: de un lado, está la manera como se distribuyen las posiciones discursivas frente al hipertexto cuando se le considera una herramienta tecnológica o una prótesis; de otro lado, están las perspectivas tecnológicas mismas. En el primer caso, es posible identificar los discursos que prevén un proyección positiva del hipertexto y los que, en cambio, lo suman a la "catástrofe" viriliana. En el segundo caso, las posiciones se distribuyen entre quienes asumen la tarea de potenciar la herramienta tecnológica (como Landow, Lanham, Moutroph, etc.) y quienes no le ven un futuro plausible, deseable o legítimo (García Berrio, Birkerts, Palatella, etc.).

Escrituras de la esperanza

La esperanza (o el optimismo), es una escritura que se debate entre la afirmación y la relativización. En su intento por demostrar la importancia y la necesidad de reconocer un "fin de la modernidad", Teresa Oñate, por ejemplo, logra mostrar que, escondido en los intersticios y en los márgenes de la hipermodernidad , un pensar-vivir distinto al que corresponde al proyecto moderno (es decir, un pensar-vivir distinto al de la Identidad) empieza a desenvolverse, creando las condiciones para otra humanidad y otra historia, "menos patéticas", condiciones para la solidaridad planetaria y la resistencia: el pensar-vivir de la Diferencia.

Reconociendo las distintas dimensiones de la Diferencia y sus conflictos, Teresa Oñate propone un acercamiento a la posmodernidad mediante el cual es posible distinguir una auténtica posmodernidad de una falsa. La clave de la distinción es también el desenmascaramiento de ciertas falacias de ese discurso de la Dife-

rencia que simplemente consiste en una antítesis de la modernidad y que sólo conduce a la re-instalación de una modernidad negativa, a una antimodernidad. Para esta filósofa, tal antinomia (que da origen a la "ambigüedad" de la posmodernidad) puede resolverse si en lugar de atender el aspecto negativo de ella, se promociona un desarrollo de sus aspectos positivos: las posibilidades esperanzadoras de la posmodernidad, comprendida como un necesario y esencialmente nuevo pensar-vivir.

Ahora, esta escritura de la esperanza, sobre todo si sólo se centra en el análisis de las posibilidades tecnológicas (es decir, en lo que Oñate llama la hipermodernidad), puede llegar, como sucede con ciertas posiciones frente al hipertexto, a convertirse en una especie gimnasia de lo "conjetural" . La conjetura puede ser de dos tipos: una optimista y otra pesimista. Del primer tipo es la descripción del futuro posmoderno que propone Attali en su libro Milenio. Según Attali, esta era (posmoderna) se caracterizará, entre otras cosas, por el surgimiento de nuevos espacios dominantes (que constituirán un nuevo orden, no sólo geoespacial, sino económico y social), y, también. por la imposición de un nuevo "estilo de vida": el "nomadismo". Ese nuevo nomadismo será, precisamente, según Attali, una consecuencia directa de las posibilidades y desarrollos tecnológicos, cuya esfera de acción ya no será la manipulación de la energía, sino de la información: las nuevas herramientas del hombre, en lo esencial, procesarán información (imágenes, formas, sonidos) a gran velocidad, transformando los servicios prestados por personas a personas en objetos producidos industrialmente, portátiles y utilizables simultáneamente.

Al final de esta difícil transición (de un orden a otro), nos advierte Attali: "el hombre se convertirá al mismo tiempo en portador de objetos nómadas y nómada-objeto él mismo. Su cuerpo se cubrirá de prótesis, y luego él se convertirá a su vez en prótesis hasta venderse y comprarse como objeto".

Esta imagen del hombre-prótesis, puede, curiosamente, ser interpretada en forma positiva o en forma negativa. Landow, (Hipertex-

to) por ejemplo, hace una defensa del hipertexto como prótesis, cuando, criticando a Lyotard, propone que el hipertexto proporciona al hombre algo que le hace falta: ni más ni menos que una herramienta más simétrica a la forma natural de funcionamiento del cerebro: la asociación de ideas. Para Paul Virilio, en cambio, las nuevas tecnologías de la "interactividad instantánea" sólo pueden provocar consecuencias espantosas que es necesario eliminar: entre otras, la desocupación extensiva, pero sobretodo lo que él llama una "inercia creciente" .

Según Virilio, las teleadquisiciones, el teletrabajo a domicilio, la urbanización del "tiempo real", el hombre convertido en ciudadano "terminal", sobreequipado de prótesis de todo tipo, y cuyo modelo patológico es la "minusvalía motorizada"; todo esto constituye para él la figura catastrófica de la individualidad que ha perdido su propia facultad de intervención inmediata, y que hará del hombre un ser sometido a la máquina, incapaz ya de ninguna fuerza creativa.

Pero los "optimistas" (como Attali), afirman que los objetos nómadas (entre los que podríamos ubicar, desde esta perspectiva, al hipertexto), si bien trastornarán dramáticamente, las relaciones de los hombres con la salud, la educación, la cultura, la comunicación; se convertirán a su vez en medios de creación y de crítica, de invención, democracia y revolución. "Crear" será la palabra clave de la nueva era, según estos futurólogos optimistas: "como siempre, en una forma de expansión, los creadores desempeñarán un papel esencial" (Attali). Serán hombres de poder y de riqueza en la industria, el cine, la moda, la arquitectura, la música o la cocina .

La creación, desde esta perspectiva, aparecerá pronto como una actividad socialmente necesaria, un trabajo útil: la necesidad de formar, de inventar, de crear, disolverá la frontera entre consumo y producción. Todo adquirirá esa velocidad que aterra a Virilio, pero que estimula a los optimistas de la hipermodernidad.

Escrituras de la estética

En ocasiones, hablar de posmodernidad implica conceder cierta centralidad al discurso de la ciencia y la tecnología, otorgarle cierta superioridad al discurso científico sobre otros discursos, específicamente el de la experiencia estética. Existe, no obstante, una escritura que identifica pensamiento posmoderno con pensamiento estético o que, por lo menos, logra relativizar ese carácter aparentemente central del discurso científico.

De un lado, está el desenmascaramiento que ha hecho Lyotard (en La condición posmoderna) de la relación ciencia/poder, al mostrar que la ciencia no existe, socialmente, como función emancipadora cognoscitiva modelo (como querrían los metarrelatos de la legitimación del saber) ni como paradigma de una razón ansiosa de unidad, sino como saber que se mueve entre la apertura de un horizonte ilimitado de exploración y la conciencia del carácter limitado de cada forma de conocimiento. El lugar "central" ocupado por la ciencia en los modelos sociales no la convierte en discurso legítimo de la globalidad de los conocimientos. El papel de la ciencia ha consistido, más bien, en "jugar su propio juego", en producirse, ordenarse y acumularse como información .

De otro lado, la evidencia de que la ciencia, para legitimarse y acomodarse al lado del poder, ha recurrido a la "vía" narrativa, ha permitido plantear que, si se ha de hablar de centralidad de algún discurso, esa sería precisamente la del discurso estético. Centralidad que se manifiesta, entre otras cosas, por la creciente necesidad del discurso científico y/o filosófico de apoyarse (y aprovisionarse) de sus vías, formas, indagaciones y expresiones .

Ahora, según Gianni Vattimo, la centralidad del arte (de la experiencia estética) se empieza a hacer evidente desde el punto de vista práctico en el renacimiento, por el proceso de promoción social del artista que le confirió dignidad, carácter excepcional, funciones sacerdotales y civiles. Seguidamente, desde el punto de vista teórico,

por la utilización de modelos estéticos en la visión de discursos no estéticos (cuyo extremo sería la historia de la ciencia planteada por Khun). Y finalmente, con el advenimiento de la sociedad de masas, por la imposición de modelos estéticos de comportamiento y la "disolución" del principio de realidad en la "vaguedad poética".

Vattimo muestra cómo el "saber estético" ha anticipado la necesaria convergencia hacia lo posmoderno: en el arte, las raigambres de tipo metafísico (valor de verdad o de utilidad como requerimiento de legitimación) desaparecen mucho antes de haberse producido esa situación de desarraigo (metafísico) en que hoy se encuentra explícitamente la ciencia. El arte habría seguido un camino o un desarrollo distinto al de la ciencia, habría descubierto que la novedad (como valor) no es más que un "pathos" o una "rutina" más y, con este descubrimiento, habría mostrado que el proceso mismo de secularización (esencial para la modernidad) vacía el concepto de progreso y también el de futuro. El desarrollo del saber artístico constituye así, para Vattimo, un símbolo representativo del fin de la modernidad, una anticipación del sentido de lo posmoderno: el rebasamiento de la metafísica.

Ese rebasamiento de la metafísica, puede también ser percibido como disolución de las esferas autónomas planteadas por Kant como condición de la modernidad (ciencia, arte y ética). Esta disolución, desde un extremo esteticista, habría revelado la dependencia del saber científico con respecto al saber artístico. Podría, entonces, plantearse que las operaciones del saber científico no son más que derivaciones o subconjuntos de esa gran operación del arte que es la ficción. Construir una hipótesis científica, incluso verificarla, sería ejecutar un ejercicio de ficción (proponer un artificio), y la verdad científica se reduciría a un caso más de verosimilitud del lenguaje. La tarea "paralógica" de la ciencia consistiría entonces, en asumir este carácter ficticio de interpretación - construcción - veridicción de eventos comprendidos como inestabilidades.

En todo caso, la centralidad de la ciencia/tecnología (necesaria para identificar posmodernidad con hipermodernidad) quedaría así abo-

lida y el problema de la creatividad puede re-examinarse, no desde las condiciones materiales, tecnológicas o sociales, sino desde una búsqueda de esquemas creativos, de nuevos métodos y conceptos de creación del tipo que proponen los promotores del hipertexto como condición para una superación de ese tipo de literatura que aún sufre las raigambres metafísicas del arte moderno.

Escrituras de la resistencia

Ballesteros asegura que el discurso posestructuralista francés es un tipo de discurso posmoderno "inauténtico", a pesar de su intención de ruptura, pues mantiene un vínculo estrecho con el modernismo y no llega a constituir un verdadero cambio de paradigma. Según Ballesteros, sus tres conceptos fundamentales: texto, inconsciente (o máscara) y simulacro, no operan como verdaderas sustituciones, sino apenas como disoluciones de conceptos modernistas . Por esta razón, Ballesteros califica como decadente esta escuela e inventa el término tardomodernidad para definir ese tipo de actitudes y pensamientos que (como el posestructuralismo) no logran romper el lazo con la modernidad, y restringe el uso del término posmodernidad a un tipo de pensamiento "alternativo" que es capaz de dar respuesta (resistir) a los retos de la sociedad actual. Siguiendo a Andreas Huyssen, asigna al término "posmodernismo de la resistencia" una acepción genuina. Y bajo este término incluye el pensamiento de la no violencia (capaz de asumir la sinceridad y el respeto de la realidad), el de la epistemología ecuménica (capaz de asumir la diferencia y la complementariedad), el neofeminista (capaz de concebir y actuar en el equilibrio) y el ecológico (como pensamiento que es capaz de asumir un actuar local), como las alternativas verdaderamente capaces de alcanzar el nivel de sustitución paradigmática que se requiere en una posmodernidad, entendida más como superación de la hegemonía de la modernización, que como un periodo histórico posterior a la modernidad.

Vattimo, en cambio, define al hombre posmoderno como ese hombre incapaz de ofrecer resistencia a las presiones y a los condicio-

namientos sociales, es decir, incapaz de criticar y/o llevar a cabo reivindicaciones. Pero las resistencias se entienden, en este caso, como obstáculo o bloqueo de tipo psíquico (prejuicios) a la integración y a la homologación social que son a su vez huellas de integraciones y homologaciones más antiguas, no menos heterónomas y no menos libres.

Para Vattimo, esto no es necesariamente un signo negativo: el abandono de la crítica responde ontológicamente a un debilitamiento del ser, es decir, a un debilitamiento del principio de realidad, que se manifiesta en la sociedad de la comunicación extendida y de los consumos masivos como una generalización de la "fabulación" o el simulacro, y aunque tal debilitamiento podría "sentirse" como una pérdida o como una desnaturalización, es posible encontrarle una perspectiva emancipadora de realización. ¿No es acaso, se pregunta Vattimo, la resistencia que ha opuesto la realidad a los proyectos del hombre, el mayor de los impedimentos de su emancipación? ¿No es la "fabulación", en el mundo de la posmodernidad (en esa sociedad en que lo real pierde peso y adopta rasgos que lo acercan a lo fantástico y a una "vaguedad de lo poético"), la condición más favorable para la liberación? ¿No es un camino válido, entonces, llevar hasta las últimas consecuencias esa fabulación que, apoyada en el consumo masivo y en la sobre información de los mass media, puede conducirnos a esa especie de nihilismo activo que significaría aligeramiento (levedad), atención a la proximidad y quizás también una relación más amigable con la existencia? Así, comprendida como oportunidad-necesidad de realización de la resistencia o como espacio para la liberación, a la posmodernidad se le augura, en ambos casos, una esperanza "feliz", un tiempo, una posibilidad de liberar al hombre de esa hegemonía de la modernidad (entendida, en un caso como obstinada permanencia de un sistema social, y, en el otro, como persistencia del principio de realidad), que podría equipararse también a la esperanza por una sociedad más libre y democrática, implícita en el discurso promocional del hipertexto.

Escrituras del siglo XXI

Cuerpo y virtualidad

Uno de los caballitos de batalla de quienes se resisten a creer en las bondades de las nuevas tecnologías y de la virtualidad consiste en defender la idea de que nada en las relaciones humanas puede sustituir el contacto personal directo. Esta idea se extiende por analogía a los más diversos campos. Así, se le reprocha a la pantalla de computador su falta de familiaridad material; y en el caso de la educación se desconfía de las señales que no salen del cuerpo presente profesor en el salón de clase.

Es curioso que los críticos más pesimistas del auge de las NTIC y de la virtualidad contemporánea exploten las cuestiones sobre el cuerpo y sobre la identidad —o personalidad— como los aspectos más problemáticos. Curioso pero no del todo equivocado, pues éstas son, al parecer, precisamente las áreas más afectadas con las nuevas tecnologías.

En realidad, el asunto de lo corporal es un tema que abordan varios estudiosos de la Cibercultura. Guberm en su famoso libro El eros electrónico, por ejemplo, afirma que el cuerpo del hombre empieza a tener dificultades funcionales en relación con las exigencias de su entorno tecnológico, y que por eso el impacto de las tecnologías de la comunicación y la información se extiende hasta la modificación cabal de nuestras vidas, afectando los planos físico, intelectual y emocional. Marc Dery, en su libro Velocidad de escape, reporta como una de las "fantasías" propias de la cibercultura la inminencia de nuestra entrada a un universo posbiológico, en el que formas de vida robóticas capaces de pensar y de reproducirse independientemente, se desarrollarían hasta convertirse en entidades tan complejas como las humanas; un universo en el que sería posible descargar nuestros espíritus en la memoria digital o en un cuerpo robótico, para liberarnos así definitivamente del

cuerpo. Quéau se aparta de las posiciones dualistas frente al tema cuerpo/espíritu, pero afirma no ya la fantasía, sino la existencia de mundos virtuales alternos, aunque complementarios al mundo de las presencias físicas, donde habitan formas de cuasi vida, seres de síntesis capaces de evolucionar e interactuar. Turkle, al dar cuenta de los efectos que se producen sobre la identidad cuando la red da la posibilidad de crear distintas personalidades y de vivir vidas paralelas, afirma también que la gente que "vive" en la pantalla continúa estando limitada por los deseos, las penas y la mortalidad de su organismo físico. Levy, por su parte, plantea la virtualización del cuerpo como una de las manifestaciones de la virtualización contemporánea, donde la tecnología juega un papel importante, ya sea para garantizar la presencia sin la limitación que implica la movilidad de cuerpos (telepresencia), ya sea porque socializa y hace públicas las funciones somáticas, ya sea porque nos indica que las actuales especies botánicas y animales —incluida la especie humana—, son apenas casos particulares de una continuidad biológica virtual inexplorada (biotecnología).

Destinos del libro

Uno de los objetos "materiales" más afectados en este proceso de descorporeización es el libro, pues sufre hoy ni más ni menos que la arremetida de potentes formas de crear, contener y distribuir información como los multimedia interactivos, los e-books, los hipertextos y en general la información digital que fluye por la Red.

Pero existe la tendencia simplista a polarizar el debate sobre el libro, colocando de un lado a esos "visionarios de la informática" que ofrecen un futuro donde los libros impresos, las bibliotecas, las librerías y los editores tradicionales son sustituidos por instituciones y géneros electrónicos, y del otro a los "bibliófilos", partidarios del antiguo orden que se sienten, no sólo obligados a defender el libro, sino también a despreciar la tecnología que acabaría con él. Posiciones tan radicales son muy problemáticas. Los "visionarios" no ofrecen tesis históricas que permitan afirmar que el futuro que imaginan será

inevitable, pues la tecnología cambia tan rápida e impredeciblemente que se hace imposible describir un futuro próximo o mediato con certeza. Y los bibliófilos se hayan sesgados por una suerte de fetichismo que bloquea cualquier visión futurista.

Suele plantearse que la aparición de la información electrónica con sus características: virtualidad, conectividad, interactividad, multimedialidad, amorfismo, pone en evidencia algunas desventajas del libro tradicional, derivadas sobre todo de la inevitable dependencia entre el modo en que se crea y se comunica la información y el soporte material que la contiene. Se mencionan entre otras desventajas comparativas del libro: restricción de su movilidad —frente a la movilidad en la red—, encarecimiento de su reproductibilidad —debido a su "inevitable" materialidad—, limitación de su alcance y cobertura —por su inelasticidad—, dificultad para la variación de sus elementos, constreñimiento a un orden secuencial inalterable y restricción de la interactividad. Pero también hay quien menciona lo que podríamos llamar ventajas remanentes: fácil transporte, independencia de dispositivos de decodificación, materialidad familiar.

Ese sería el panorama de alternativas tecnológicas, pero creo que el análisis de "alternatividad" no estaría completo si no incluimos la dimensión propiamente cultural. Quizás lo más importante en este aspecto es que las nuevas formas de comunicación digital promueven condiciones de flexibilidad y juego como parámetros de la interacción comunicativa, en lugar de la monumentalidad y la seriedad, propias del sistema de la escritura ligada al libro, y eso da entrada a nuevos valores. Cada vez más los lectores están abandonando las necesidades psicológicas de estabilidad y de autoridad que ofrecen los libros y valoran más la plasticidad, la interactividad y la velocidad de distribución que proporcionan los nuevos soportes.

Hay algo definitivamente insoslayable en todo esto: la palabra impresa ha perdido centralidad y el ambiente socio-cultural que la ha acompañado tradicionalmente —editoriales, bibliotecas, librerías, escuela— empieza a sentir los efectos, y se ve obligado por eso a repensar la forma en que los nuevos lenguajes y maneras de comunicar

pueden ser potenciados, en lugar de enfrentarlos en una lucha que no es sino una lucha fraticida. Lo que yo creo finalmente, es que el libro tradicional y los textos electrónicos tendrán que coexistir durante largo tiempo todavía. Ambas formas de información mantienen ventajas y funcionalidades que por ahora parecen complementarias: los textos electrónicos nos ofrecen información rápida, amplia, interactiva y flexible; entretanto, los libros son el espacio más propicio, la manera más práctica, para el ejercicio de la reflexión, la interpretación, la argumentación y en general para la hermenéutica.

Politextualidad

Estamos ante la puesta en escena de toda una politextualidad, es decir, de toda una variedad textual que incluye, en forma simultánea, información verbal, visual, oral, sonora, numérica; disponible desde presentaciones epigráficas hasta soportes tecnológicos avanzados. Una politextualidad que demanda la necesidad de construir un nuevo orden del conocimiento —diferente, o al menos alterno, al establecido por el orden del libro—, acorde con esa expansión del texto y de sus modos de lectura. Un orden que por ahora tiene una condición provisional —híbrida—. Hoy ya no estamos limitados por la extensión espacio-temporal del texto —al contrario: el texto ha "estallado" en múltiples formas—, ni por el límite funcional entre escritor y lector —al contrario, la textualidad se ha hecho dinámica, interactiva, participativa—, así como tampoco por el coto que impone la distinción entre palabra e imagen —al contrario estamos frente a una auténtica neoescritura que sabe fundir palabra e imagen—, pero no hemos encontrado aún metodologías y pedagogías eficaces para potenciar estas nuevas realidades comunicativas.

Ante este paisaje resulta muy útil acudir al término "alfabetización múltiple" que propone Gutiérrez Martín, esto es, estrategias de formación de lectores preparados para una lectura abierta a diversos formatos —imágenes, texto electrónico, multimedia—. Una metalectura que al menos requiere tres nuevas competencias:

1) La iconicidad, es decir, la competencia para codificar (escribir) y decodificar (leer) en imágenes. Capacidad tanto para proponer como para enfrentar y dar forma al texto desde una perspectiva icónica. 2) La navegabilidad, es decir, la competencia para hacer eficaz el movimiento por las redes de información. Dado que éstas ya no se basan en recorridos lineales, sino que obedecen a la lógica de las estructuras hipertextuales, se hace necesario alcanzar la capacidad para gestionar la información contenida en la red, es decir, identificarla, evaluarla y reutilizarla. Y 3) la editabilidad o competencia para modificar y sustituir textos. Capacidad para separar y luego volver a unir textos y para crear múltiples secuencias y asociaciones.

Palabra e imagen

Pero al hablar de diversidad de lenguajes, de iconicidad y de mediaciones y pedagogías de la imagen, cabe la tentación de afirmar que el destino del libro pasa por una necesaria confrontación con ese poder renovado de la imagen que han promovido los nuevos medios. Curiosamente —lo ha dicho Bolter—, el auge de los nuevos medios está ocasionando una suerte de repliegue de la palabra: los nuevos medios de comunicación están facilitando una imposición de la imagen sobre el texto, configurándose así un escenario de lucha ideológica, en el que pareciera no haber espacio para la convergencia. Una de las manifestaciones de ese repliegue es la pérdida de funcionalidad de una operación retórica tradicional: el ekphrasis, es decir, la descripción de imágenes con palabras. Cada vez se hace más difícil subordinar las imágenes a las palabras, y más bien pareciera que las formas visuales y sensuales tendieran a brindar la explicación que deberían ofrecer las palabras.

Detrás de este asunto, existe toda una batalla por la imposición del signo. Esta batalla podría visualizarse desde dos escenarios: uno primero es la pugna entre sistemas de representación simbólica —escritura— y sistemas de presentación perceptual —imágenes—. Pero esa lucha puede entenderse también como la pugna entre signos

arbitrarios y signos naturales. Lo que quizás han puesto en evidencia las tecnologías de lo visual —o de la ilusión perceptual— es, precisamente, la posibilidad de una imposición del signo natural fuera del campo de la expresión verbal: deseo al fin cumplido de la inmediatez y de la destrucción de la representación simbólica. ¿Estamos, pues, ante dos mundos, dos epistemologías, opuestos e irreconciliables —el de la imagen y el de la palabra— o todavía tenemos oportunidad para alcanzar un equilibrio práctico?

No es fácil dar respuesta a esta cuestión. De un lado las condiciones mentales que exige la lectura —decodificación, interiorización, síntesis, es decir, hermenéutica—, parecen mantener una funcionalidad importante, especialmente en el ámbito de la escuela y en el académico en general, mientras que la aprehensión más inmediata y flexible de la realidad a través de imágenes, resulta hoy más eficiente para algunos contextos y necesidades. Quienes hacen una crítica de las imágenes como medio de conocimiento (Virilio, Gubern, Martínez), están preocupados por lo que podría constituirse en un medio para efectos de manipulación de conciencias. De hecho, Gubern denuncia la "extraña" coincidencia entre la extensión de las tecnologías de la realidad virtual y la creciente colonización del imaginario mundial por parte de las culturas transnacionales hegemónicas, circunstancia que puede generar que en el futuro próximo empecemos a considerar como imperfectas y poco satisfactorias las representaciones icónicas tradicionales.

Según Juan José Martínez, la cultura de la imagen, con toda su parafernalia —simultaneidad, velocidad, repetición— bloquea procesos naturales como la síntesis de transición, es decir, el paso que garantiza la conexión de la imagen con la realidad y degrada entonces el único mecanismo que posee el hombre para elaborar la diferencia entre la realidad y la ficción: la intencionalidad, el deseo de verificar si existe o no un sustrato real de la imagen, todo lo cual no conlleva sino a preparar la conciencia del individuo para llenarla de información, cerrando así las posibilidades a una formación de la conciencia, en cuanto ésta se queda sin herramientas de autoreflexión y crítica frente a lo así percibido.

Sin embargo, quienes celebran el regreso de la imagen afirman que el texto verbal ha perdido la capacidad para contener lo sensual y que al ponerlo al lado de medios como la imagen —ilustrada, animada o cinematográfica—, pierde todo poder de motivación y su funcionalidad se reduce notablemente. De otro lado, la omnipresencia de las imágenes en nuestra cultura contemporánea está demostrando que, contrariamente al sistema de representación de la escritura, hay una especie de correspondencia natural entre la imagen y lo que ellas presentan, lo cual está muy acorde con lo que Hans Ulrich Gumbrecht ha propuesto llamar "cultura de la producción de presencia". Según Gumbrecht, se ha efectuado en nuestros tiempos una reordenación cultural que ha implicado pasar de una cultura de producción de sentido —cultura de la representación— a una cultura de producción de presencia. Esta reorientación ha significado también un desplazamiento de los instrumentos para acceder al conocimiento y específicamente una "reacción a leerlo todo, a interpretarlo todo".

Publicar y comunicar

Ahora, una de las ventajas de la comunicación digital es que al liberar la información de soportes físicos facilita y extiende la posibilidad real de comunicación. Como dice Eco: "la gente ahora se puede comunicar directamente sin la intermediación de las editoriales. Muchas personas no quieren publicar, sólo comunicarse", pero, ¿qué pierde y qué gana la comunicación humana con la posibilidad ahora real de una comunicación más directa, extensa y menos "controlada"?

Para responder a esta cuestión, resulta afortunada la propuesta de Barlow de entender la información como una actividad, como una relación y como una forma de vida. En tanto actividad, la información es sobre todo algo que, independientemente del objeto o forma que la contenga o la distribuya, ocurre entre mentes y exige por eso procesos de participación de emisores y receptores. Resulta evidente que la facilidad que dan los medios electró-

nicos interactivos para que esos procesos ocurran de manera más veloz y directa, supera con creces los lentos y casi siempre tediosos procesos de producción de libros. Ahora, que los contenidos resultantes de la comunicación sean o no de calidad es algo que la cultura del libro ha resuelto con diversas prácticas —y aún así ¡cuánto libro "basura" se publica hoy día! —, pero eso no le quita a la información contenida en la red la oportunidad de probarse, incluso ante los tribunales del ambiente editorial o académico. Es más bien una cuestión de toma de posición, pues en la medida en que se quiera favorecer la comunicación extensa, deben acordarse otros criterios de calidad. No resulta conveniente en este sentido trasladar los que el ambiente editorial y académico han desarrollado, pues los objetivos son distintos y las circunstancias diametralmente disímiles.

En cuanto relación, puede decirse lo siguiente: hace tiempo ha quedado claro que el sentido e incluso el uso de la información depende no sólo, no tanto, de una actividad del emisor, sino de la capacidad creativa del receptor. Claro, aún en la red, donde las ideas suelen estar disponibles para el uso libre, se reconoce como valor la "originalidad", pero cada vez se favorece más la recombinación, es decir, el uso creativo de diversas fuentes de información. Y cuando digo creativo, aludo al valor agregado por el punto de vista o la innovación. En ese sentido, lo que parece que se está convirtiendo en valor no es tanto la originalidad o posesión de la información estratégica, sino el carácter interactivo que ella ofrezca y promueva. En lugar de posesión, relación; en lugar de franquicia, interactividad.

Finalmente: la información es vital, en el sentido de cumplir ciclos "vitales". Se concibe, busca expresarse, pero quiere ser libre, se transforma, se relaciona y finalmente se degrada y perece. A veces renace y vuelve a circular. Si somos concientes de todo esto, deberíamos ser consecuentes y facilitar esa vitalidad. Evidentemente los formatos físicos no lo hacen, de modo que en cuanto forma de vida, los escenarios interactivos son los más convenientes.

La publicación en Internet: escenarios de la escritura en el siglo XXI

Según, David Domingo Santamaría, las tecnologías de publicación digital se pueden dividir en cuatro grandes tipos. 1) Sistemas estáticos: basados en archivos que se editan en un computador y se envían luego en un servidor web a través de herramientas FTP, y que permiten organizar los archivos en carpetas. Esta opción requiere conocimientos de programación en lenguaje html y es muy complicada a la hora de introducir cambios y actualización. 2) Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS): recurren a la utilización de bases de datos para permitir que la actualización de la web se realice a través de sencillos formularios que actualizan plantillas estandarizadas. Eso permite que prácticamente no sea necesario ningún conocimiento técnico para aportar contenidos. Además, ofrecen servicios complementarios como foros de discusión. 3) Weblogs: desde el punto de vista técnico son una versión simplificada de los CMS. Los weblogs son cuadernos de notas o diarios en forma de página web, con una estructura muy sencilla: la nota publicada más recientemente es la primera que aparece en pantalla y le siguen el resto, ordenadas en orden cronológico inverso hasta llegar a la más antigua. La publicación de fotografías y textos se hace, como en los CMS a través de formularios en una web de acceso restringido, aunque también se está generalizando la posibilidad de publicar enviando un mensaje de correo electrónico. Los weblogs fueron uno de los primeros tipos de publicación que hubo en Internet, pero sólo a mediados del 2001 se pudo extender su uso, gracias la disposición de herramientas de publicación muy simplificada, ofrecidas gratuitamente por proveedores como Blogger, lo que llevó, a principios del 2002 a un boom impresionante. Actualmente se estima que hay más de un millón funcionando sobre la red. 4) Y finalmente los Wikis: esta tecnología de publicación no está orientada a la publicación periódica de contenidos como es el caso de los CMS o los weblogs. Su objetivo es facilitar la publicación estructurada de materiales estables, que irán creciendo por categorías más que por renovación. El ejemplo más famoso es la Wikipedia, una enciclopedia digital abierta a las contribuciones de cualquier persona. Los wikis permiten editar las

páginas de la web a través de formularios con un código de edición y publicación más simple incluso que el html.

En general, los sistemas estáticos han dejado de ser la opción más recomendable para crear proyectos de contenidos digitales en Internet, entre otras cosas, porque exigen la mediación de especialistas (webmasters) y están supeditados a las decisiones y criterios de quienes son dueños de la tecnología, lo que los hace muy inflexibles. Los CMS, por su lado, aunque requieren de servidor propio y de la colaboración de programadores informáticos para instalar y configurar el software, son los más adecuados para proyectos grandes, que requieran de la gestión de contenidos en formatos muy diversos (vídeo, fotografía, etc.) y de su distribución en múltiples secciones.

Para proyectos que podríamos llamar "personales", es posible contar servicios gratuitos de publicación de weblogs y de wikis, plataformas en las que los creadores de contenidos tan sólo tienen que rellenar un formulario de registro y empezar a publicar, sin preocuparse por el alojamiento ni por la tecnología. Sin embargo, esta comodidad tiene como limitación la rigidez en las opciones que ofrecen estos servicios, lo que se convierte en inflexibilidad a la hora de diseñar planteamientos innovadores . Otra opción es instalar en un servidor propio herramientas de weblogs y wiki para desarrollar una web flexible y fácil de actualizar, mucho más personalizable, sin necesitar a un programador profesional.

Con el tiempo, .estas dos tecnologías han empezado a configurar espacios diferenciados bien interesantes: los weblogs como espacios o escenarios de publicación de autor (ya sea autor personal o colectivo) que expone ideas y contenidos y los dispone a sus comentarios, pero que controla desde su privilegio de escritor. Al otro extremo, los wikis, verdaderas herramientas de escritura colectiva, en las cuales el texto se expone a la intervención de cualquier persona. Curiosamente, los miles de proyectos wiki que hoy existen en el mundo han empezado a crear una cultura colaborativa muy consistente. De hecho, Las plataformas wiki están diseñadas para desarrollar trabajo colaborativo en general y específicamente para la construcción colectiva

de textos e hipertextos dinámicos y en tiempo real, sin requerir de la administración de figuras como el webmaster. Lo característico de estos proyectos es que su desarrollo está siempre acompañado por los "dolientes" del proyecto, es decir que compromete pequeñas comunidades que velan por su calidad y por su continuidad

Estructuras antropológicas de la imaginación

Quizás como nunca, la confrontación con lo tecnológico ha despertado cierta nostalgia por las vanguardias, por el proyecto original de la vanguardia artística. Esa parece ser la posición de autores como Antonio García Berrio, quien en su artículo: Milenarismo, fin de siglo y futuro de las artes, propone, que si bien las nuevas tecnologías expanden la sensibilidad y los lenguajes del arte contemporáneo, no alcanzan todavía a constituir un factor de transformación paradigmática. Para García Berrio es previsible, por ejemplo, que la literatura termine alojándose en los nuevos espacios donde la funcionalidad tecnológica sustituye la sacralidad de los antiguos ámbitos, pero lo que no resulta viable para él, a corto plazo, es la performatividad de los llamados hipertextos.

Según García Berrio, existe una especie de "factor antropológico de la imaginación poética" tan fuertemente arraigado en el ser humano (garante, por lo demás, de la constitución y persistencia de las artes) que no puede ser afectado por un factor de incierta competencia aún, como el de las nuevas tecnologías:

> *Y es que en la poesía, como el resto de las artes, puede que se modifiquen, incluso con facilidad, lo que podríamos reconocer como sus "escenarios"; pero no cambian... las coordenadas verdaderamente formantes de la "orientación" imaginaria de los hombres... Sólo cuando lleguemos a constatar transformaciones paradigmáticas de la imaginación antropológica sobre las estructuras espaciotemporales de la sensibilidad y la simbolización de las referencias, estaremos legitimados para afirmar cambios paradigmáticos de las artes (García Berrio).*

Pero, ¿no es la posición de García Berrio, de un lado, una ingenua proclamación de la confianza en la inmutable esencia del arte (y de los alcances de una probable renovación del proyecto vanguardista), y, de otro, una peligrosa depreciación del papel que pueden jugar las nuevas tecnologías en la reconfiguración del panorama estético?

Toschi, por su parte, afirma que las nuevas tecnologías han facilitado un verdadero cambio antropológico:

> *Nos encontramos en una situación donde lo nuevo, que afecta incluso a aquellos que nada quieren ver con ello, y que alcanza unas esferas inimaginables, está forzando a la humanidad a reexaminar su propia identidad y a reconsiderar su propia historia.*

Lo más seguro es que las transformaciones culturales en marcha, potenciadas por el uso extensivo de las nuevas tecnologías, exijan de nosotros la capacidad para comprender nuestras propias mentes y para reconstruir nuestras formas de actuar.

Estructuras narrativas

En su Ciencia del texto, Teun A.Van Dijk, propone la siguiente estructura narrativa canónica:

Narración
Historia
Moraleja
Trama
Evaluación
Episodios

Marco Suceso (s)
Complicación Resolución

El texto narrativo ficticio (cuento, novela, etc.) operaría sobre esta estructura, ya sea violando las reglas de formación o acomplejándola (incluyendo otras categorías) o simplificándola, o simplemente, superponiéndola a otras estructuras. Una de las condiciones del texto literario por ejemplo, en su búsqueda de plurisemia, es su descuido intencional de la evaluación y/o de la moraleja, pero habría muchas otras maneras de reutilizar la estructura, de causarle impertinencias.

El propio Van Dijck propone que las modificaciones que convierten una estructura narrativa canónica en una de tipo literario son de carácter retórico, es decir, que consisten en la aplicación de operaciones típicas de la retórica, tales como la ADJUNCION, LA OMISION, LA INVERSION Y LA SUSTITUCION, al esquema narrativo . Van Dijck , en su descripción de las superestructuras deja abierto el asunto de una posible base común de las estrucuras narrativa y argumentativa (las dos superestructuras más comunes) y propone que habría apenas algunas funciones básicas (tópico/comento, condición/consecuencia) que se diferenciarían al momento de su uso. Pero esa base común podría ser, si seguimos a Ong, la propia estructura narrativa.

La expresión en el hipertexto

Si se asume que la manifestación artística, como toda práctica social, se encuentra tensionada por la obligación de resolver el compromiso entre unas condiciones de posibilidad —dadas las dimensiones cognitivas y culturales del entorno— y un cierto estado de necesidad presente en el ambiente donde se realiza (Abril). La expresión a través de la escritura (literatura), de un lado restringe y reta al escritor, no sólo al uso de una técnica que de por sí contiene sus propias limitaciones expresivas (dimensión cognitiva) sino a la visión de mundo que vehicula su práctica y que, según Lévy, consiste en la puesta en escena de un sentido, es decir, de una universalidad totalizante (dimensión cultural). Lo "literario moderno" se da en la medida en que, de un lado, el escritor potencia una dimensión estética del instrumento y, de otro, expresa el conflicto entre una cierta necesidad y el imperante cultural. A diferencia del común de las personas, quienes

viven imbuidas en una dimensión trascendente de la escritura (es decir que admiten el sentido de sus vidas), el héroe literario percibe una realidad vivida más bien como incompleta, misteriosa, resistente a cualquier interpretación fácil o totalizadora y como algo que escapa a su juicio. El héroe literario moderno expresa el sin-sentido (dimensión trascendente), y el escritor se esfuerza por hacer sentir (dimensión estética) esta situación a sus lectores, a través de una potenciación de la técnica expresiva que emplea (dimensión cognitiva).

Ahora, esta situación de la manifestación artística podría comprenderse también como la puesta en escena del conflicto entre uso y práctica de una técnica expresiva, entendido el primero como la función instrumental de la técnica, y la segunda como la organización social de ciertas eventualidades de su uso. Pero también, como el conflicto entre posibilidad expresiva del instrumento y necesidad expresiva del sujeto.

En este orden de ideas, la situación actual del hipertexto como técnica expresiva (y que responde por eso a sus propias limitaciones, pero también a una cierta dimensión trascendente que, según Lévy, se caracteriza por una conectividad simultánea), podría reducirse a dos posibilidades: percibirlo como vehículo de la nueva situación cultural: cibercultura, conectividad, desde donde ha podido apreciarse como una herramienta valiosa, dado un estado de necesidad anticipado y configurado por un ambiente específico. Pero también como el uso "restringido" de una técnica que bien podría potenciarse de otras formas.

En el primer caso, el papel del "autor" de hipertextos de ficción debe ser el de esforzarse por potenciar la dimensión estética del instrumento, es decir, por hacer sentir la nueva situación cultural (no importa el sentido, sino la posibilidad de conectarnos y de conectar todo con todo), esto es, reforzar el supuesto estado de necesidad al que responde el hipertexto (explorar sus posibilidades expresivas). La segunda vía, que seguramente aflorará una vez que culmine el periodo de normalización tecnológica que hoy vivimos, permitirá "usar" el hipertexto de ficción como vehículo de otras necesidades y dimensiones trascendentes no "institucionales". En cualquier

caso, este último tipo de uso no será tanto el de la nostalgia o el de la resistencia, como el de la expresión de nuevos conflictos.

Las lecciones de la historia

Roger Chartier en un artículo suyo titulado: Del códice a la pantalla: trayectorias de lo escrito, propone asumir una perspectiva histórica de larga duración para comprender mejor los efectos de la radical transformación contemporánea de las modalidades de producción, transmisión y recepción de lo escrito. Plantea por eso la necesidad de atender a una historia del libro, de la lectura y de las relaciones de lo escrito.

Desde el punto de vista de una historia del libro, Chartier observa cómo la imprenta, si bien constituye una revolución tecnológica crucial, se limita a transformar el modo de reproducción de lo escrito, pero ésta no altera el soporte mismo del manuscrito: el códice. Esta observación es importante, pues relativiza el impacto histórico-cultural de la llamada revolución de Gutemberg y nos obliga a ir más atrás: al momento en que se produce la sustitución del volumen por el códice, que tiene implicaciones tan fuertes como la de los cambios actuales:

La revolución de nuestro presente es, evidentemente mayor que la de Gutemberg. No solo modifica la técnica de reproducción de lo escrito, sino también las estructuras y las formas mismas del soporte que transmite a sus lectores.

Pero si esta perspectiva legitima mejor algunas extrapolaciones culturales para nuestra realidad contemporánea, una revisión de las revoluciones de la lectura complementa la perspectiva histórica que se requiere para comprender la adecuada dimensión de las transformaciones presentes. En efecto, Chartier repasa varios de los hitos de la mutación de la lectura (la adquisición de una lectura silenciosa y visual, el paso de una lectura intensiva a una extensiva, etc.) para concluir que:

La revolución del texto electrónico es y será también una revolución de la lectura. Leer sobre una pantalla no es leer en un códice. La representación electrónica de los textos modifica totalmente su condición: sustituye la materialidad del libro por la inmaterialidad de los textos sin lugar propio.

De este modo, revisando la secuencia de dos historias: la de los cambios en el soporte de lo escrito y la de los cambios en los modos de leer, se hace posible tomar plena medida de las posibilidades inéditas abiertas por la digitalización de lo escrito, que, para Chartier, se sintetizan en dos: 1, la posibilidad real de superar esa limitación que hasta ahora significaba para el lector su reducida intervención sobre los textos; 2, la realización del viejo sueño de occidente de contar con una biblioteca universal.

Esas dos conquistas, sin embargo, generan ciertos riesgos sobre los que Chartier quiere llamar la atención:

La posible transferencia del patrimonio escrito de un soporte a otro, del códice a la pantalla, abre inmensas posibilidades, pero también representará una violencia ejercida en los textos al separarlos de las formas que han contribuido a construir sus significaciones históricas.

De ahí que Chartier proponga finalmente dos tareas simultáneas: de un lado, reflexionar desde distintas perspectivas (histórica, jurídica, filosófica) en torno a las mutaciones de los modos de comunicación y recepción de lo escrito que se están operando hoy. Pero, de otro, preservar la inteligencia del códice:

La biblioteca debe ser también el lugar en que se pueda mantener el conocimiento y la comprensión de la cultura escrita en las formas que han sido y son todavía mayoritariamente las suyas hoy en día. La representación electrónica de todos los textos cuya existencia no comienza con la informática no debe significar, de ninguna manera, la relegación al olvido, o peor, la destrucción de los objetos que los han portado.

Este llamado de Chartier está implícito en las afirmaciones que hace Alvin Kernan, en su libro La muerte de la literatura, en el sentido de

que uno de los factores que más seriamente podría estar afectando la credibilidad y las posibilidades mismas de existencia de la literatura es el avance de la llamada revolución microelectrónica, en detrimento de una cultura de la imprenta.

Según Kernan, la literatura fue una criatura de la imprenta hasta en sus más mínimos detalles.

De un lado, como lo impreso carece del contexto y de las dinámicas interactivas que brinda la oralidad, y su verdad resulta por eso siempre ambivalente y compleja, el esclarecimiento de su estructura requiere de la lectura minuciosa e intensa de un texto estable y altamente estilizado. Esta estabilidad y esta estilización han sido por mucho tiempo los ideales de la obra literaria. De otro lado, la literatura pone en juego, artísticamente, eso que hay detrás de la situación epistemológica implícita en la página impresa: la afirmación de que el conocimiento es complejo, ambivalente, abstracto, de interpretación incierta:

La imprenta ha sido tan determinante para la literatura que no resulta exagerado decir que la literatura históricamente es el sistema literario de la imprenta: en el nivel de lo obvio, la literatura ha sido más que nada una colección de obras canónicas impresas. En un nivel más profundo, el tema de la literatura moderna ha sido el de la dificultad de entender cómo un lector que vuelve las páginas de un libro puede adquirir sentido. Nuestros héroes literarios viven la experiencia de la vida de la misma manera que los lectores viven la experiencia de la realidad en la página impresa: incompleta, misteriosa, resistente a cualquier interpretación fácil o totalizadora y como algo que escapa a su juicio.

Ahora, en nuestros tiempos, la cultura de la imprenta ha entrado en un proceso de franca decadencia y el sueño humanista de aprender, de llegar a una verdad última, a fuerza de leer y escribir, se está deshaciendo. Factores de diversa índole parecen favorecer el futuro electrónico a costa del pasado impreso. Así, el poder de las compañías de la comunicación está convirtiendo el

libro en lo más antiliterario: una mercancía, a la que se la diseña en función de las posibilidades de extraer dinero de los lectores, de los cineastas, de los televidentes, pues un libro vendible tiene que ser flexible a estas necesidades del mercado. Pero esto no quiere decir que el libro desaparezca: hoy se publican muchos más libros; sólo que esa expansión es una expansión del mercado de lo mediocre, lo que atenta contra otro ideal humanista: no se trata de leer, sino de leer lo importante. Es, incluso, por eso posible que, paradójicamente, la superabundancia impacte más que la escasez en esa anunciada muerte de la literatura. Otro factor que está convirtiendo la cultura de la imprenta en un modo anacrónico de conocimiento es la dificultad de almacenamiento: en todo caso resulta mucho más económico y manejable digitalizar la información y guardarla en cintas o en CD- ROMs que construir más bibliotecas e invertir en el mantenimiento de un material, cuya misma composición material (el papel y la tinta) está en "peligro de extinción".

Sumemos a la superabundancia y a las dificultades de almacenamiento, el desgaste de la posición privilegiada del conocimiento y tendremos el panorama completo: como la gente escribe y lee menos, en tanto ve televisión, usa el teléfono, la computadora, la lectura de libros (y menos aun de los complejos y difíciles) está dejando de ser la forma primordial de saber algo en nuestra sociedad:

Los medios electrónicos hacen menos interesante y necesaria la lectura. La literatura está hecha de textos ampulosos y complejos, mientras que el mundo social más amplio de la electrónica y la televisión no sólo ha reemplazado al libro impreso como vía de adquirir información, sino que también define qué constituye la información y la comprensión. La lección está muy clara: si se quiere que la gente lea, o al menos que compre u libro, hoy día hay que hacerle publicidad por la televisión.

Pero el problema no es solo este desplazamiento, sino que, en un nivel profundo, la visión del mundo de la televisión es fundamentalmente opuesta a la visión de una literatura basada en el libro impreso:

Desde la televisión, cada vez más personas están derivando su sentido de la realidad y su lugar existencial en ella, de modo que los supuestos sobre el mundo que han estado asociados con la literatura se hacen cada vez menos plausibles y con el tiempo se volverán del todo increíbles.

Ahora, Kernan, al igual que Landow en su momento, es consciente de que este paso de una cultura de la imprenta a una cultura de la microelectrónica (en la que el conocimiento dejará de ser un valor a favor de la información y del manejo de datos) causa angustia y reacciones de todo tipo. Es por eso que, para ambos (como antes para Chartier), una sana posición ante lo irremediable de la situación consiste en aprender las lecciones de la historia. A partir de una analogía con la revolución de Gutemberg, Landow propone atender al menos tres (Landow):

1. Se necesita un largo tiempo para que el paso de un modo a otro se asiente. Entre tanto, pueden realizarse tareas de reflexión, acomodo y hasta de recuperación de viejos valores que pueden ahora ponerse a circular de nuevo.

2. Comprender la tecnología no nos faculta para hacer predicciones, pues los deseos y manipulaciones iniciales con los que se visualizan sus potencialidades pueden variar. Así: comprender la lógica tecnológica que pone en escena la imprenta (inalterabilidad, multiplicidad y sistematización de textos), permite predecir tendencias, pero no los modos exactos como iba a impactar otros ámbitos como el cultural (así, se ha visto, la literatura empieza a valorarse, a partir de la imposición de lo impreso, desde una perspectiva muy particular, pero eso no significa que la literatura sea sólo escritura estable y estilizada).

3. Las transformaciones tecnológicas tienen, en ultima instancia, implicaciones políticas.

Sólo si se atienden las lecciones de la historia se hacen legítimos los intentos de predecir posibles desarrollos e implicaciones a partir

de una lógica tecnológica dada, pero también la visualización de sus peligros. Para el caso del hipertexto, esto significa que, como propone Chartier, la capacidad de ubicarse en una historia de larga duración (la del soporte escritural) hace lícito el ejercicio de estimación de las reconfiguraciones que se llevarán a cabo y de los riesgos concomitantes.

¿Un género hipertextual?

Es muy claro que existe una gran dificultad para hablar de género cuando se intenta caracterizar el hipertexto de ficción. Recientemente, la profesora Susana Pajares Toska realizó una entrevista al teórico del hipertexto y escritor Mark Bernstein, en la que se toca el tema. Bernstein comentó entonces: "Todavía no tenemos géneros hipertextuales porque aún no tenemos suficientes hipertextos. Se pueden ver atisbos de formación de género aquí y allí —hay una relación interesante entre Lust de Arnold y Samplers de Larsen , por ejemplo—, pero los géneros se forman por acumulación" . En realidad este es apenas uno de los problemas que se presenta a la hora de plantear el hipertexto como género.

El posicionamiento de las posibilidades estéticas del hipertexto debe pasar por una respuesta adecuada a varios requerimientos: de un lado, debe atender al doble llamado que propone Kernan para toda expresión artística: primero, no olvidar que el arte es sólo lo que la sociedad que lo engendra dice que es; segundo: el arte debe ser un concepto y una actividad que sirva a las necesidades humanas y se gane el respeto de la sociedad en la que tiene que existir. Entretanto, el hipertexto de ficción debe luchar por alcanzar el equilibrio entre un despojamiento de la tradición literaria romántico-modernista y la competición de otros lenguajes aparentemente más cercanos al primer llamado de Kernan (la multimedia, por ejemplo, pero también los videojuegos y la realidad virtual). Para alcanzar ese equilibiro, tendrá que aprender las lecciones de la historia. Y estas lecciones no son solamente las leccio-

nes de una historia de los medios de comunicación, sino, siguiendo a O'Donnell, las de una historia de las mentalidades.

Hipertexto y experiencia poética

Más allá de la dificultad de "inscripción" del hipermedia en una institución o en una rama específica del árbol de las artes, resulta provechoso plantear que el hipermedia, y toda su parafernalia electrónica, está allegando una nueva oportunidad para la experiencia estética. Y en la medida en que su ejercicio se defina, el desarrollo de una poiesis basada en la plataforma hipermedial se irá consolidando.

Octavio Paz (en su libro: El arco y la lira) hace una distinción muy útil entre lo poético, poema y poesía (poiesis). Lo poético para Paz, es poesía en estado amorfo, mientras que poema es organismo, poesía erguida. Entre el estado amorfo de lo poético y la obra creada, se da el espacio propio de la poiesis. De esta distinción se deduce que la poiesis consiste en la disposición (y su proceso concomitante hacia la creación) que existe en el ser humano para la experiencia de lo poético y que el poema es el resultado de poner en marcha tanto esa disposición como el inventario amorfo de la poesía.

Lo poético existe porque existe una condición humana que es básicamente nuestra finitud y limitación (el ser mortal y el estar restringido). Lo poético es conciencia de esa finitud y de esa limitación y, a la vez, disposición para la expresión de sus posibilidades. Es también necesidad de encuentro y deseo de ser otro (otredad). La poesía, según Octavio Paz, es ante todo potencia y voluntad de expresión y de significación. Expresión mediante la "imagen" y propuesta de sentido. El poema, como resultado de la dinámica de ese sistema expresivo, es una obra única e irrepetible que, sin embargo, requiere de la re-creación, de la lectura, del lector dispuesto a recibir y potenciar la experiencia poética.

Visto como un sistema potencialmente expresivo, el hipermedia puede considerarse como una plataforma disponible y eficaz para un ejercicio de la experiencia estética, no sólo porque, como toda técnica comunicativa, puede potenciar su propia funcionalidad hasta la expresión (estética), sino porque puede llegar a ofrecer un interesante poder de significación. Ahora, su expresión y su significación potenciales son esencialmente distintas a las que ofrece la poesía y las artes tradicionales en general. En el caso concreto del relato digital, por ejemplo, ese poder significativo no está constreñido a la clausura semántica, sino que demanda la construcción participativa. Desde esa perspectiva, sus concreciones no están ligadas necesariamente a estéticas de la originalidad y de la unidad. Así mismo, la participación del lector ya no sólo es recreación, sino autentica co-creación.

Con respecto al fomento de una co-creatividad del lector, resulta importante anotar que existen hoy modelos interactivos (juegos y otras utilidades) que utilizan el computador más allá de su capacidad para almacenar datos (herramienta informática) e incluso más allá de su potencial para expresar ideas y fantasías (espejo) y se aventuran a ofrecer la posibilidad de "atravesar el espejo", esto es, a brindar una vivencia de mundos virtuales. Facilidades como los dominios para múltiples usuarios (MUDS), permiten hoy ya no sólo la "colaboración" literaria de los lectores en la construcción de textos, sino la construcción de nuevos "yos" a través de la interacción en tiempo real con otras personas conectadas a la red (Turkle). Estos juegos funcionan como auténticos "alter egos" que permiten asumir libremente roles tan cercanos o tan lejanos del propio yo real, como se quiera. Llevada a su extremo, la apropiación de tales roles puede conducir incluso a la indiferencia entre juego y realidad, entre ficción y realidad, esto es, a la encarnación de la otredad que, según Paz, es uno de los elementos claves de la experiencia poética.

Otros dos aspectos interesantes del hipermedia que deben comprenderse como parte de su potencial expresivo, son su virtualidad digital y la capacidad para promocionar un "pensamiento divagan-

te". Los medios informáticos consisten en la disolución de materiales en la virtualidad electrónica. Esta disolución electrónica es aprovechada para "re-armar" el material y disponerlo a la interacción. Tal propiedad de los medios electrónicos digitales es asumida de distintas maneras; en el caso del relato digital, para ofrecer una narración deconstruida y expuesta al libre recorrido y/o a la participación creativa del lector. Y correspondería, por tanto, a una "encarnación" muy interesante del "estado amorfo" del material poético, al que hace mención Paz como característica de lo poético.

Igualmente, la expresión a través de "imágenes" (entendidas más como discurso no jerárquico que como íconos), en contraposición a la expresión a través de conceptos (discurso formal), que caracteriza la poesía, según Paz, tiene en el hipermedia una gran naturalidad, en la medida en que el carácter hipertextual del hipermedia proporciona un sistema material e intelectual dentro del cual el lector interactúa con las informaciones que surgen de su recorrido y a su vez modifican sus representaciones y sus demandas. Esto constituye una real posibilidad de construir pensamiento y discurso a partir de esos "datos" y se aproxima así a lo que querría Paz de la poesía: dejar al pensamiento divagar en libertad.

Hipertexto, literatura y ciudad

La relación entre hipertexto, literatura y ciudad propuesta aquí, nace de las ideas expuestas por Jean Clement en su artículo: "El hipertexto: una enunciación pionera". Clément plantea que, desde el punto de vista comunicativo, el hipertexto constituye una expresión muy singular que requiere por eso de una reformulación retórica para promover, como valor agregado frente a otras formas tradicionales de comunicación, lo que le es más propio y específico: un pensamiento divagante y un recorrido azaroso del texto por parte del lector.

Acudiendo a Michel de Certeau, Clement propone comparar la "lectura" del hipertexto con el recorrido que hace un caminante

por el espacio urbano de la ciudad, expuesto a la vez a la seguridad de un mapa y al riesgo de la desorientación. Según Clement, similarmente el hipertexto exige del lector una especie de riesgo que algunas veces intenta ser allanado utilizando una guía o mapa. Pero tanto en el caso del hipertexto como en el del espacio urbano, no se trata solamente de seguir las indicaciones de las calles o la guía de navegación: en cada cruce (del hipertexto o de la ciudad) es el peatón (o el lector) quien decide qué dirección seguirá, dando un rodeo o tomando un atajo. Y lo que lo estimula a girar a la izquierda o a la derecha es "la alquimia que se establece entre los humores del paseante y los ambientes de la ciudad". Recorrer un hipertexto es entonces "ir a la deriva".

De otro lado, la literatura parece anticipar esta manera de recorrer territorios y de leer textos. Cierta tradición literaria estructura historias y crea personajes que transitan la ciudad moderna de esa manera azarosa e intuitiva, y descubren en su trasegar verdades insospechadas. Es lo que llama el escritor colombiano Mario Mendoza "los neonomádas urbanos", personajes vagabundos y callejeros como en el caso del cuento de Edgar Alan Poe "El hombre de la multitud", donde el protagonista descubre que es posible andar por la ciudad sin ningún objetivo definido; o como el protagonista narrador de la novela del colombiano Fredy Tellez, "La ciudad Interior", que desarrolla hasta sus últimas consecuencias la metáfora; "escribir es como caminar por la ciudad".

Revisaré en primer lugar algunas características de esta "enunciación pionera", para avanzar luego a examinar la relación entre el recorrido que hace el lector por los innumerables laberintos y fragmentos de un hipertexto y el recorrido azaroso y desconcertante de los personajes literarios neonómadas, con base en las nociones de espacio liso y espacio estriado que nos proponen DeLeuze y Guattari en su libro "Mil mesetas". Una vez revisados esos conceptos, abordaré los antecedentes literarios del hipertexto, para luego referenciar algunos manifestaciones del "vagabundeo neoómada" en la narrativa contemporánea. Finalmente mostraré cómo se concreta la relación

hipertexto, literatura y ciudad en dos obras mías: la novela "Debido Proceso" y el hipermedia narrativo "Gabriella Infinita".

Una enunciación pionera

Aunque los sistemas hipertextuales ya son formatos muy familiares para el común de la gente (gracias al uso extenso de la World Wide Web), están lejos de encontrarse en presentaciones homogéneas, por lo que el lector que se enfrenta a uno de ellos generalmente debe aprender a navegar por él, como si se tratara de la primera vez. En realidad todo hipertexto está constituido por una red compleja y amplia de contenidos fragmentarios y sólo potencialmente conexos. La tarea del presentador de hipertextos (tanto en cuanto escritor, como en cuanto "editor" de esos fragmentos) es la de facilitar sus posibles conexiones, cuidando, no obstante, de no performar demasiado la libre navegación.

La primera ayuda es la organización misma del hipertexto. Una organización que debe permitir navegar a través de los enlaces que cada lexia sugiere, respondiendo a las sugerencias allí implícitas o a los intereses particulares. Es importante recordar que la especificidad del hipertexto está en la ausencia de un orden jerárquico fijo, y por lo tanto no debe estructurar rígidamente el dominio de su lectura; debe, más bien, promover el descubrimiento de diversas y complejas formas de interacción entre los fragmentos.

Existen, siguiendo a Clément, tres características retóricas de todo hipertexto. La primera es que en todo hipertexto nos encontramos con una sinécdoque "creciente", en la que la parte (el fragmento, el recorrido) se toma por el todo (el hipertexto en su totalidad). Lo que caracteriza al hipertexto es la preeminencia de lo local sobre lo global. Si bien la mayor parte de los sistemas hipertextuales ofrecen una vista global de su estructura, esa vista no es la del texto, sino la del paratexto. Por tanto, para el lector, el hipertexto será siempre aquella parte que ha leído, es decir una parte de un con-

junto extraída según su recorrido de lectura, la actualización parcial de un texto virtual que nunca conocerá en su totalidad. Pero en el hipertexto, la sinécdoque es una figura dinámica: a partir de un fragmento, el lector intenta imaginar el todo, sin embargo, cada nuevo fragmento o cada nuevo recorrido lo obligan a reconfigurar su visión de conjunto de una totalidad que jamás se manifestará completa. Es muy posible por eso que el lector de una obra hipertextual no agote nunca la totalidad de las lexias que se le ofrecen... y tampoco será necesario

La otra figura propia de los sistemas hipertextuales es el asíndeton, esto es, la ausencia de conexiones. Clément asegura que esta característica constituye la principal problemática del hipertexto en cuanto mecanismo para la presentación ideas. La deconstrucción del discurso que provoca el hipertexto tiene como primera consecuencia una baja utilización de palabras de conexión (conjunciones, adverbios, etc.) y de figuras oratorias que encadenan las partes del discurso tradicional. Cada fragmento del hipertexto "flota" en la pantalla. Su pertenencia a diversos recorridos potenciales le prohíbe todo vínculo discursivo con los demás fragmentos. A diferencia del hipertexto de ficción, donde el asíndeton puede constituir un recurso estético interesante, en el hipertexto informativo, explicativo o argumentativo, el asíndeton no es bien recibido por el lector, quien necesita siempre una justificación intelectual para los saltos del pensamiento. La solución está en la caracterización de los enlaces, que sin sustituir las conexiones del discurso, le permite al lector anticipar, no el contenido del próximo nodo, pero al menos su naturaleza y una cierta visibilidad que le facilita hacer elecciones motivadas acerca de sus recorridos.

Finalmente está la figura de la metáfora. Aplicado al hipertexto, el concepto de metáfora permite evidenciar que un determinado fragmento se presta a varias lecturas en función de los recorridos en los que se inscribe. Esa es una de las características básicas del hipertexto en comparación con el texto impreso. En este último, el discurso está fijo en su orden impreso. Es cierto, afirma

Clément, que toda lectura trae a la mente el texto ya leído para interpretar el que estamos leyendo en relación con él, y desde este punto de vista, cada palabra está metafóricamente cargada del peso del sentido que ha podido tomar en otros contextos del mismo libro, de la misma obra, o de todas las obras previamente leídas. La lectura de lo impreso no es tan lineal como parece. Pero a la polisemia inherente a la lengua, el hipertexto le añade otra, que es consustancial a su estructura. Cada fragmento está en un cruce de caminos que hacen uso de él y le aportan diversas facetas. Quizá sea esa la clave del pensamiento hipertextual, asegura Clément: un pensamiento en constante devenir, un pensamiento potencial, variable y cambiante, la progresiva formación de la memoria a través de un recorrido laberíntico.

En toda obra hipertextual, el lector encontrará estas tres características. No sólo le resultará imposible, sino innecesario el recorrido por la totalidad de las lexias, y por eso tendrá constantemente que asumir un papel activo para establecer las conexiones y los sentidos locales de un conjunto de lexias. Muchas veces encontrará reiterado un concepto o un contenido, pero su lectura momentánea le dará siempre una función distinta. No puede encontrar como tal una argumentación o una hipótesis y en los momentos en que esto parezca así, habrá siempre una relativización. El lector tendrá que tratar los puntos de vista y las estructuras conceptuales propuestas como paisajes para ser explorados más que como posiciones para ser defendidas o atacadas. Deberá también potenciar la fluidez y la reutilización más que los fundamentos y las posiciones definitivas. Sólo con estas actitudes será posible para él aprovechar al máximo su estructura hipertextual... sin morir en el intento.

Espacio liso y espacio estriado

Según Deleuze y Guattari el espacio puede ser definido como estriado o liso a partir de la manera como se subordinan las líneas o trayectos a los puntos. En el espacio estriado son las líneas las

que están subordinadas a los puntos, en el espacio liso en cambio los puntos están subordinados al trayecto. En el espacio liso la línea provoca el punto, es decir el recorrido que se realiza no depende de las referencias, como en el caso de los trayectos por el desierto o por el mar, sino que varían de acuerdo con factores más o menos azarosos.

En el espacio estriado los trayectos están perfectamente referenciados e incluso medidos y calculados. El espacio estriado por excelencia es la ciudad occidental, cuya base de diseño es la cuadricula.

Sin embargo Delueze y Guattari nos advierten que los espacios no solamente se definen por esa relación entre líneas y puntos sino también por la "manera" como se recorren esos espacios. Es posible entonces recorrer "estriadamente" el mar o el desierto, en la medida en que quien lo hace cuenta con referencias y trayectos predeterminados, dados por la ubicación en grados de longitud y latitud por ejemplo. De la misma manera, es posible entonces recorrer "lisamente" un espacio tan cuadriculado como la ciudad. Es el caso del vagabundo citadino que no tiene a dónde ir y recorre las calles al azar, sin ningún objetivo determinado y liberado de las referencias cotidianas con las que manipulamos los espacios para un beneficio práctico.

Esta segunda posibilidad de definición de los espacios da lugar a percepciones inesperadas. En el caso de los espacios estriados, ya sean entendidos como espacios delimitados rigurosamente o espacios recorridos estriadamente, la percepción de la realidad se contrapone a la que se deriva de los espacios lisos, en los cuales se accede a la realidad a través de intuiciones y facultades sensoriales, en lugar de cálculos o planos previamente determinados.

Un artículo que permite apreciar la relación entre estas nociones de espacio y el hipertexto es el titulado: "El hipertexto y el soñar con una nueva cultura" de Stuart Moulthrop, quien se vale precisamente de las propuestas de Deleuze y Guattari, para plantear las posibilidades y también las limitaciones del hipertexto en un horizonte que podríamos llamar "político".

Antes que nada, Moulthrop, proclama su confianza en que los cambios tecnológicos actuales posibilitan la reformulación del sujeto y una revisión realmente radical de la identidad y de las relaciones sociales. Establece, enseguida, una primera relación entre rizoma e hipertexto, asociando las propiedades del hipertexto a lo que Deleuze y Guattari han definido como espacios culturales lisos, en contraposición con los espacios culturales estriados.

Como se dijo antes, los espacios estriados están dominados por la rutina, la secuencia y la causalidad. El espacio liso, en cambio, se define dinámicamente en función de la transformación. En la medida en que el hipertexto constituye un espacio para la improvisación y el descubrimiento, donde los usuarios pueden seguir múltiples líneas de asociación o causalidad, en lugar de tener que seguir las prescripciones de una lógica exclusiva, se acerca mucho más a la imagen de un espacio liso. Esta vinculación entre hipertexto y espacio liso, hace que Moulthrop exprese su entusiasmo:

> *Así pues, puede que el hipertexto y los hipermedios representen la expresión del rizoma en el espacio social de la escritura. Si es así, podrían muy bien pertenecer a nuestros sueños de una nueva cultura. Podría resultar interesante, sobre todo si se quieren formular radicales reivindicaciones sociales, argumentar que el hipertexto proporciona un laboratorio o lugar de origen para una alternativa nómada de estructura lisa al espacio discursivo de finales del capitalismo (Moulthrop).*

Y refuerza esa esperanza con la mención de otras reivindicaciones similares: la de Ted Nelson, por ejemplo, quien sugiere que los medios interactivos fomentarán el popularismo y la diseminación del conocimiento especializado por redes no convencionales o no oficiales. La de Jay David Bolter, quien señala la erosión gradual de las jerarquías absolutas en occidente y sugiere que las redes y los hipermedios asestarán el golpe de gracia. O la de Landow, quien sostiene que la exigencia de elección articulada en el hipertexto producirá un respondedor ilustrado y de por sí capacitado.

Antecedentes del hipertexto

Cristoher Keep y Tim McLaughin en su "The Electronic Labyrint", nos hablan de una "tradición de la literatura no lineal". Según estos autores, es posible registrar una larga resistencia de los escritores a las estructuras cerradas de la novela. Muchos textos producidos como libros impresos anticipan la narrativa no secuencial del "hiperlibro" y otros ofrecen ejemplos particularmente instructivos de cómo las formas de edición y publicación pueden servir como vehículo de expresión artística.

Keep y McLaughin incluyen como ejemplos de tal tradición los siguientes:

- Tristam Shandy de Sterne
- En el laberinto de Robbe-Grillet
- Pale Fire de Nabokov
- Rayuela de Cotázar
- At Swim-Two-Birds de O´Brien
- La exhibición atroz de Ballard
- El castillo de los destinos cruzados de Italo Calvino
- Diccionario de los Khazars y Paisaje pintado con te de Pavic

Howell, citado por Vouillamoz, habla de una literatura experimental que demuestra la viabilidad de la novela no lineal y cita como exponentes a Borges (en Ficciones), Pavic (con su Diccionario de los Khazars), James Joyce (con su Finnegan´s Wake) e Italo Calvino (con su "Si una noche de invierno un viajero"). La propia Vouillamoz, afirma que existe como precedente literario del hipertexto el abordaje que la teoría literaria ha hecho de las problemáticas tanto de la pragmática de la lectura como de la idea del texto, especialmente el examen de las consecuencias de una ruptura de la linealidad discursiva o la superación del papel que tradicionalmente se le da a la creación y a la recepción de obras literarias. Según Vouillamoz, todas las teorías literarias posmodernas son susceptibles de contemplarse a la luz de los avances tecnológicos

como aportes a la reflexión teórica muy próxima a la asociada con el paradigma hipermedia.

La crítica posmoderna, el posestructuralismo y la estética de la recepción introducen presupuestos que culminan en la constatación de la multiplicidad de significados de la obra literaria. Así mismo, autores con Bajtin habían demostrado que la obra literaria es un producto cultural capaz de reproducir las fuerzas activas de un determinado momento social y propone una lectura dialógica apoyando conceptos como la heteregloxia y el plulinguismo. También autores como Umberto Eco aportan a la idea de un texto abierto que tiene una escena muy cercana a la práctica concreta de hipertexto.

Algunos otros conceptos acuñados por este tipo de teoría como el de intertextualidad y transtextualidad abonan también el suelo de la necesaria reflexión sobre los nuevos paradigmas de escritura. Según la teoría de la recepción, asistimos a un cambio en la fenomenología de la lectura, de modo que ésta deja de concebirse como un acto pasivo para convertirse en un proceso creativo. Pero esta nueva percepción del discurso como materia expandible, abierta e intertextual y una recuperación del lector como agente activo en la comunicación literaria ponen en crisis el biografismo neoromántico heredado del siglo XIX y suscitan una reflexión necesaria en torno a la figura del autor. La obra pierde la protección de su emisor, se recompone en una multiplicidad de voces y circula ofreciendo infinitas posibilidades de interpretación de modo que la noción tradicional de autor como único regulador en la creación y significados queda deconstruido. La identidad de la autoría se desdibuja y el texto deja de identificarse con su autor.

Estas teorías literarias van a ser también un referente necesario en las reflexiones que suscita la literatura electrónica donde se acentúa la apertura e intertextualidad de la obra, donde el lector asume una mayor responsabilidad co-creativa a través de su interacción con el sistema, donde los avances informáticos facilitan nuevas formas de producción y creación y donde se configuran nuevas prácticas del ejercicio literario.

Antecedentes de prácticas literarias que hoy se concretan en el hipertexto pueden ser los experimentos de los grupos OULIPO y ALAMO según los cuales estamos ante una vertiente mucho más lúdica de la estética de la creación literaria en la cual se impone el modo de creación basado en la utilización de programas informáticos y en la combinación aleatoria de estructuras lingüísticas. En la medida en que el lector se convierte en creador de lo que lee, el poder del autor se desdibuja y el texto potencia su capacidad polisemántica. Estas líneas vienen a enmarcar los presupuestos teóricos en los que se inscriben los modelos de construcción y recepción asociados a la aplicación de la tecnología hipermedia en la literatura.

Por su parte Murray, habla de la no linealidad en los medios tradicionales,, e incluye a Emily Bronte (con su "Cumbres borrascosas"), Alan Ligthman (con su "Los sueños de Einstein"), Maurice Blanchot (con su "Tomás el oscuro"). Y en cine: "Duck Amuck", cine de animación (Warner Brothers); "Atrapado en el tiempo", largometraje de Harold Ramis y "Parallels", episodio de "Star Trek: The next generation", dirigido por Robert Wimer.

En todas estas referencias está claro que existe una tradición en narrativa a la que podríamos calificar, siguiendo a Murray, como una narrativa con vocación multiforme, esto es, narrativas que presentan situaciones o argumentos en múltiples versiones que serían mutuamente excluyentes en nuestra experiencia común. Ejemplos de este tipo de multiformidad son las estructuras narrativas en las que se propone una vida alterna o la repetición eterna de un mismo instante o la exploración in extenso de las consecuencias de una decisión en un momento de la vida o el "hacer como si" o el ser otro, etc. Las formas tradicionales de dar cuenta de estas experiencias "virtuales" ya no nos sirven y por eso es interesante aceptar que la narrativa no lineal, en cuanto exposición de mundos virtuales, se convierte en una forma muchos más acorde con la necesidad de expresar estas experiencias.

Las historias impresas y filmadas llevan tiempo intentando superar los formatos lineales, y se han esforzado por mostrar la per-

cepción de la vida como una suma de posibilidades paralelas. La narrativa multiforme intenta presentar posibilidades simultáneamente para permitirnos concebir al mismo tiempo múltiples alternativas contradictorias. Pero para capturar tales combinatorias no basta con las formas tradicionales: se requiere el computador y sus facilidades.

Novela y ciudad

En su articulo "El neonómada vectorial en 4 años a bordo de mi mismo de Eduardo Zalamea Borda", el escritor Mario Mendoza hace un recuento muy completo de la literatura que describe el comportamiento de los neonómadas urbanos y que yo valoro como una muestra anticipatoria de la misma necesidad de "pensamiento a la deriva" que los sistemas hipertextuales han encarnado en su nueva retórica. Menciona por ejemplo la novela "Mascaró el cazador americano", del argentino Haroldo Conti, en la que los personajes están en perpetuo movimiento, debido a que se han ingeniado un "circo" ambulante que se convierte en pretexto para cambiar de un lugar a otro. De este modo la novela empieza a mostrar las posibilidades de convertir un espacio sedentario en un espacio nómada y múltiple, en función de los recorridos que hacen estos personajes.

En el cuento "El hombre de la multitud" de Edgar Alan Poe, un personaje persigue a otro a través de las calles de Londres con el objetivo de averiguar hacia dónde se dirige. El descubrimiento que hace el perseguidor es que su perseguido no se dirige a ninguna parte en particular, o lo que es lo mismo que se dirige a todas partes, una manera de deconstruir el espacio estriado de la ciudad

En "Wakefield" de Nathaniel Nawthorne, un hombre decide salir de su casa para no volver y arrienda una pequeña habitación en la calle adyacente, desde donde vigila lo que ocurre en su casa, construyendo de esta manera una existencia paralela. Después de 20 años el hombre regresa, como si nada hubiera pasado, al

primer espacio de habitación. Entre tanto Wakefield el protagonista ha experimentado en todo su rigor la marginación del sistema. Si bien ha permanecido muy cerca del espacio donde el sistema había funcionado a la perfección, en realidad ha estado habitando otro mundo.

Es una situación muy similar a la que narra el escritor brasileño, Joao Guimaraes Rosa en su cuento "La tercera orilla del río". En este relato un narrador nos va haciendo memoria de una situación muy extraña. 30 años antes de su narración, su padre ha decidido abandonar inexplicablemente la casa donde vivía con su familia y después de construir una canoa se ha internado en el río que está frente a su pueblo. Durante esos 30 años no ha hecho más que recorrer hacia arriba y hacia abajo el río, completamente alejado de la lógica de la vida cotidiana. Pero ha logrado sobrevivir gracias a una especie de temor solidario de su hijo, el narrador, quien sin entender las razones por las que su padre se ha alejado, se ve en la obligación de mantenerlo. Después de todo ese tiempo el propio narrador se siente atraído por la idea de abandonar su mundo cotidiano pero al final decide rechazar la invitación que su padre, un hombre envejecido y de aspecto salvaje después de los 30 años de marginación, le ha hecho. Como en Wakefield, este narrador siente el horror de estar habitado por fuerzas internas que lo impulsan a alejarse de las certezas y de los espacios calculados y medidos de la sociedad.

En el relato "Un fragmento de vida" de Arthur Hachen, un personaje acosado por la vida rutinaria y mediocre que lleva decide aventurar, y después de aprovisionarse de agua y de víveres sale a recorrer la ciudad azarosamente, sin proponerse objetivos. Con este viaje a la deriva, el personaje descubre "lo otro "en su propio ser, gracias al recorrido de un espacio "otro": está en el mismo lugar en el que siempre ha vivido, pero lo recorre de otra manera y así hacia en verdad una viaje de autoconocimiento que no habría ni siquiera vislumbrado si hubiera permanecido en su rutina anterior.

Estos viajeros, según Mario Mendoza, realizan una especie de potenciación de la "lisura" urbana y anuncian nuevas formas de ex-

periencia a partir de nuevas formas de desplazamiento. La ciudad para ellos deja de ser un espacio completamente racional y se vuelve un espacio que se distribuye y se multiplica de una manera insospechada.

En la novela del colombiano Fredy Tellez "La ciudad Interior", el narrador protagonista agota la metáfora "escribir es caminar". Se trata de un hombre que recorre varias ciudades europeas y paralelamente escribe una novela. A medida que avanza en su escritura y en su vagabundeo citadino descubre que la única manera de escribir adecuadamente su obra es abandonando las certezas tanto racionales como existenciales que ha venido acumulando a lo largo de su vida, de la misma manera que descubre otros matices de la experiencia cuando se abandona al vagabundeo azaroso por las calles de las ciudades. La noción de territorio aplicada al campo de la "literatura" actúa aquí como una limitante del escritor, quien sólo puede narrar lo que ese texto –camino-territorio le ofrece; su escritura dependerá ya no del espacio como del recorrido: "Me paré ahí porque yo también estaba en un pasaje difícil, acordándome de mi manuscrito y sin saber que hacer, si continuar escribiendo (perdón, paseando, quería decir)…".

Todos estos ejemplos narrativos constituyen anticipaciones de un deseo por librarse de las estructuras y certezas que han predeterminado la experiencia humana en la modernidad. Constituyen una especie de resistencia a esa predeterminación que tiene quizás un paralelo en la concepción de un pensamiento divagante por naturaleza que el pensar- vivir de la modernidad ha limitado a funcionamientos más o menos esquemáticos. Lo que muchos teóricos del hipertexto han afirmado es que el nuevo soporte de expresión hipertextual recupera la posibilidad real de poner en marcha ese pensamiento divagante y asociativo natural en el hombre, y de alguna manera concreta lo que el ejercicio literario había estado denunciando y anticipando a través de eras narraciones de neonómadas urbanas.

Máquinas interactivas
(a modo de excurso)

Fragmento de un artículo inédito de Marcela Castro

En la vuelta al día en ochenta mundos, Julio Cortazar hace la descripción del prototipo de una máquina con aire de triclinio, diván comedor usado por los antiguos griegos y romanos, que permite leer Rayuela en la cama, "a fin de no dormirse en otras posiciones de luctuosas consecuencias", mientras se tiene a la mano el mate o una ginebra. Consta de seis botones cada uno con una función especial:

a. Inicia el funcionamiento a partir del capítulo 73 (sale la gaveta 73); al cerrarse esta se abre la No.1, y así sucesivamente. Si se desea interrumpir la lectura, por ejemplo en mitad del capítulo 16, debe apretarse el botón antes de cerrar esta gaveta.

b. Cuando se quiera reiniciar la lectura a partir del momento en que se ha interrumpido, bastará apretar este botón y reaparecerá la gaveta No.16, continuándose el proceso.

c. Suelta todos los resortes, de manera que pueda elegirse cualquier gaveta con sólo tirar de la perilla. Deja de funcionar el sistema eléctrico.

d. Botón destinado a la lectura del Primer Libro, es decir, del capítulo 1 al 56 de corrido.

e. Botón para interrumpir el funcionamiento en el momento que se quiera, una vez llegado al circuito final: 58-131-58-131, etcétera.

f. En el modelo con cama, este botón abre la parte inferior, quedando la cama preparada.

Además, atendiendo a las previsibles exigencias estéticas de los consumidores se han previsto modelos especiales de la máquina en estilo Luis XV y Luis XVI.

Estas dos máquinas ilusorias son un ejemplo de la interrelación escritor-tecnología-lector que ha existido desde la invención de la escritura misma, y cuyas profundas consecuencias culturales han determinado el desarrollo de la historia y del pensamiento. Con el "acontecimiento" de la escritura hipertextual nos enfrentamos con la más reciente modalidad de esa triada. Tanto el autor, como el soporte de la escritura y su recepción se ven sometidos a un proceso de reconfiguración que abre posibilidades inéditas a la expresión y al conocimiento. Y esta es la convergencia entre el científico,Vannevar Bush, y el esscritor, Julio Cortázar. Ambos anticipan la necesidad de nuevos medios acordes con nuevas realidades y, tal vez, con viejos ideales hoy revalorados en las formas y en el gusto de nuestra época

Anticipaciones hipertextuales en Debido Proceso

Mi novela "Debido Proceso", narra la experiencia de un escritor que ha decidido refugiarse en una habitación clandestina para escribir su novela, mientras la ciudad donde vive se encuentra sometida a los rigores de una guerra absurda. Podemos afirmar que la novela expone dos situaciones paralelas, ambas dominadas por una "lógica hipertextual", en los términos descritos arriba. Por un lado, la del escritor que recorre los laberintos indescifrables de la creación y, por el otro, la de una ciudad que se deteriora y deconstruye así su espacio estriado. Esto afirma en su momento Jaime, el escritor-narrador, respecto al proyecto de creación al que se enfrenta:

Todo se reduce a creer que lo que se narra tiene algún sentido, que no es una mera evasiva o una estrategia para salir del anonimato o para cumplir una vaga promesa de venganza, porque puede suceder que, como a Orfeo, todo esto no tenga más sentido que el de

llenar ese vacío que nos deja la ausencia definitiva de la persona amada, y que el canto que queremos invocar sea nada menos que el de la necesidad de ser amado. ¿Hasta dónde escribir no nace siempre de una necesidad como ésa, la del pobre Orfeo? ¿Quién asegura que la trascendencia que le damos después al acto de escribir no es una fingida, acordada por algunos para el embaucamiento de los otros? Escribimos para otros, para que otros nos escuchen, confiamos en la continuidad de la vida, en su sentido, en su significancia; ¿no es esa misma la razón por la que una mujer se liga a un hombre después de haber dado el sí: para que no se crea que es una puta, es decir, una mujer in-significante? Y por eso entonces se encarga de tapar con palabras y promesas y seducciones continuas y derrotas múltiples lo que ya no puede ocultarse, y se embarca en una espiral, a cuyo término está siempre y de nuevo el reproche de su hombre: solo eres una pobre puta.

Así como el proceso de creación literaria es una especie de aventura sin referencias intelectuales claras, así una ciudad en guerra constituye un espacio que pierde sus referencias físicas y culturales y por tanto se convierte en un espacio liso, riesgoso y expuesto a nuevas percepciones. Así como Jaime se arriesga en los espacios impredecibles de la creación, Ignacio, uno de sus personajes, hace un recorrido nómada para llegar precisamente a su recinto, al recinto mismo de la creación:

Me habló de una cita con su padre, de la tranquilidad de su vida en el campo —de donde vino, a mala hora, en busca de trabajo a esta ciudad imposible—, del ataque de nervios que sufrió cuando fue a la morgue a ver si encontraba a sus hermanos o a su padre que no se comunicaban con él desde el día que atacaron el barrio donde se había instalado, del amigo que mataron cuando el ejercito lo encontró saqueando una tienda de paños, del miedo de salir, de las horribles visiones que sufría todas las noches y del hambre que tuvo que soportar durante días.

— Sólo teníamos arroz y panela y algo de chocolate que trajo Fernando antes de que lo matara el ejército. Estábamos sitiados. No

podíamos salir más allá del barrio porque habíamos quedado entre los dos fuegos y la lucha por el espacio se hizo intensa.

Las pocas cosas de las que se enteraba sólo alimentaban una visión apocalíptica. El acoso del hambre y del miedo debió trastornarlo. Sólo así me explico que ese muchacho campesino, lleno de horror y sin la más mínima idea de la geografía de la ciudad, haya decidido salir de su barrio, cruzar la línea de fuego con una pierna herida y alejarse de su casa (que si bien debió parecérsele al infierno, era un lugar mucho más seguro que la calle). Pero lo hizo. Debió arrastrase kilómetros antes de detenerse.

Pero "Debido Proceso" también sugiere una "forma hipertextual". No es sólo esa relativización de un "principio y un final" que se da cuando la novela comienza por el "resultado" del proceso creativo de Jaime, dislocando así la secuencia de los hechos, sino el carácter fragmentario mismo, que hace que la obra actúe más por sinécdoque que como un ente sometido a la estética de la unidad total. De otro lado, se aprovecha como estrategia narrativa la descripción de los cuadros de la mujer, uno de los personajes de la obra de Jaime, generándose de esta manera una especie multimediatismo que sumado a las "canciones", constituyen dos alternativas frente a la narración literaria tradicional

De este modo, Debido Proceso configura una especie de anticipación hipertextual e incluso hipermedial que el autor, en su búsqueda, al fin alcanzará como parte de su exploración personal en "Gabriella Infinita"

Gabriella Infinita, un hipermedia narrativo

Un ejemplo muy claro de la relación entre hipertexto, literatura y ciudad lo constituye mi hipernovela "Gabriella Infinita". En esta narración, que utiliza el hipertexto electrónico como soporte y que potencia

el multimedia como estrategia estética, se propone un recorrido nómada del discurso, paralelo al que hace la protagonista de la historia y que por efecto del nuevo formato, debe también seguir el lector.

Este hipermedia narra la historia de Federico y Gabriella, jóvenes bogotanos de la década de los setenta que se encuentran separados por extrañas circunstancias. Gabriella es una mujer de 22 años. Entra a una habitación. Ha llegado hasta allí para recoger las cosas que su amante ha abandonado. Apenas, unos días antes, —a la par con el recrudecimiento de la guerra en la ciudad— y tras una larga pesquisa, Gabriella Ángel (es su nombre) se ha enterado del paradero actual de Federico Soler (su amante). Los últimos seis meses han sido para ella tiempo de angustia y desconcierto: espera un hijo y su estado no sólo le impide moverse con ligereza, sino que le ha deformado el sentido de realidad. Ha padecido la ausencia prolongada e inexplicable de su amante y esa marginalidad con que la sociedad suele desentenderse de una mujer abandonada. Además, unos instantes antes de su arribo, ha tenido que recorrer una ciudad semidestruida, una ciudad que nada tiene que ver con las imágenes de su vida anterior. En síntesis, su vida personal, como la de la ciudad ahora, como debió ser la de Federico en estos días (por lo que puede deducirse ante el terrible desorden de su habitación) es un caos. En su labor de mudanza, va develando el enigma de la ausencia de Federico. Cuando al fin descubre lo que ha sucedido, queda atrapada en el hospedaje, reducida a un estrecho espacio y en un total desequilibrio mental y emocional.

Después de un par de días, acosada por el hambre, la desesperación y la locura, es descubierta finalmente por el grupo de personajes del edificio adyacente al hospedaje, quienes también, y casi simultáneamente, han quedado atrapados. Poco después, estos "atrapados" entienden que ellos mismos no son más que personajes de la ficción de Federico, quien ha realizado una escaleta para una obra cinematográfica que jamás verá la luz pública.

Existen tres perspectivas posibles de la historia. La perspectiva de Gabriella (su recorrido desde la búsqueda de Federico hasta el

descubrimiento de su condición); la perspectiva de los atrapados, quienes, preocupados por escapar del edificio donde han quedado recluidos, no descubren su condición sino hacia el final; y por último, los escritos de Federico que incluyen la historia de Gabriella y la de los atrapados.

Paralelamente se desarrollan otras historias: Mujeres (historia sentimental de Federico), el Guerrero (historia de un esquizofrénico), Dominoes (historia de los años sesenta), Voces (historia de personajes de la época) y semblanza (autobiografía paródica de Federico).

Curiosamente, Gabriella Infinita fue primero un intento de novela, luego un hipertexto y finalmente el hipermedia que ahora se conoce en la red.

Direcciones:
Novela:
http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/proyecto/gabriella.pdf
Hipertexto
http://www.edicionesdigitales.net/gabriella
Hiperemedia:
http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/

Gabriella infinita, la novela

Como toda opera prima, la versión novela de Gabriella Infinita es una obra ambiciosa pero no suficientemente lograda. Fragmentario, descentrado, potencialmente interactivo y con vocación audiovisual, este texto no pudo acomodarse sino parcialmente al formato libro. En primer lugar, muchos de sus fragmentos no lograban articularse al dispositivo narrativo tradicional, ya sea porque no correspondían al modelo de la narración lineal, ya porque su estatuto era abiertamente no narrativo. En segundo lugar, la novela no tenía un único centro: al menos tres historias pugnaban por imponerse. Si sumamos estos cuatro factores; el carácter "prescindible" de los fragmentos no narrativos, la falta de una historia central y poderosamente articulante, la exigencia implícita para que el lector llenase estos vacíos

con su participación (y que consistiría en hacer su propio trayecto, escoger el centro de la historia, "marginando" las otras dos historias, y "consumir" o uno la información adicional) y las pocas opciones que ofrece el medio impreso a la interactividad, se entiende por qué la novela fue mal valorada. Esto opinó un crítico en su momento:

Creo que hay un interés en entrelazar los hilos argumentales creados: los hallazgos de Gabriella en la habitación de Federico; la aventura de los hombres y mujeres atrapados en el edificio tras las explosiones; la historia misma de Federico, ya no la recordada por Gabriella, sino la construida por él y que también nos deja en el borde de no saber hacia dónde es su huida; la historia del Guerrero (totalmente desarticulada y sin ningún enlace) y la presencia implícita del escritor, del creador de personajes, que trata de completar en algo sus nonatas criaturas con algunas explicaciones y sobre el sentido de las historias. Ah, el sentido... Tal vez desde el diálogo entre autor y personajes la novela podría rehacer y justificar sus matices de escritura...

Fragmentación, necesidad de articulación y enlaces, matices de escritura, ausencia de sentido, están aquí ya descritas algunas de las características del potencial hipertextual de la obra. Sólo que ni el autor, ni el crítico en su momento (año 1995) podían reconocer la alternativa de solución que tenía la obra.

Gabriella Infinita: el hipermedia

La versión hipermedia de Gabriella es el intento por generar un texto que contuviera la mejor solución de algunos de sus potenciales hipertextuales y audiovisuales. Esto significa que esta versión exigió: una nueva organización de los fragmentos; la reconfiguración del texto; el diseño de un nuevo recorrido narrativo, más ágil y verosímil; una mejor solución a las sugerencias audiovisuales; una interfaz más interactiva; y el ensamblaje de los distintos elementos, de modo que, por su integración, se pudieran superar los problemas de las versiones novela e hipertexto.

En cuanto al texto, es importante anotar que sufrió dos restricciones. Por un lado, hubo, por razones técnicas, que sintetizar aquellos textos que se convirtieron en voz. Esto implica una "pérdida" de información en relación con el texto original. De otro lado, la organización del texto escrito, obligó a la redacción nueva de algunos fragmentos, de modo que pudieran leerse sin conectores narrativos. Esto ocurre en función de la consolidación de una estructura no-lineal. El recorrido narrativo se redujo a la histori de Gabriella y esto también obligó a estructurar la narrativa de una manera específica.

En cuanto a la interacción del lector, ésta se potenció de la siguiente manera: primero, consolidando la no linealidad del texto. La obra presenta ahora tres segmentos narrativos cuya secuencialidad apenas se insinúa, pero en ningún caso de condiciona. El lector puede entonces, desde sólo visitar las imágenes, hasta agotar todo el texto y el audiovisual. Segundo: se ofrece la posibilidad de ir grabando distintos recorrido, de modo que el lector pueda volverlos a repasar o entrar de nuevo a por otro camino diferente. Obviamente la posibilidad de imprimir los textos también se ofrece. Es otra manera de facilitar el ensamblaje personalizado del lector. Finalmente, se ofrece la posibilidad de que el lector escriba, ampliando, corrigiendo o simplemente colaborando con la escritura de la historia misma.

Todo el trabajo de interfaz audiovisual, se integró a una "filosofía" y a una "funcionalidad" de la historia. En algunos casos aporta a la sugerencia y a la ambigüedad, en otros, ofrece al lector la alternativa audiovisual del texto. El conjunto adquiere así unas características muy sólidas.

Cómo deambular por "Gabriella..."

La primera pantalla de Gabriella Infinita muestra una animación en la que aparece la figura abstracta de una mujer embarazada sobre el fondo de la ciudad de Bogotá. La música introduce sutilmente el ambiente de "guerra en la ciudad" que ambientará la narración. Hay una indicación para ir a la pantalla "principal".

En la pantalla principal, aparece el título de la obra, el nombre de los autores, datos sobre el proyecto y otras indicaciones, y la imagen de una mujer embarazada; una sencilla animación sirve como indicación para "entrar". Al hacer clic sobre la flecha de entrada (o sobre la palabra "portada"), se abre otra pantalla que, con la imagen de sendas puertas, sugiere tres accesos al hipermedia. Al pasar el cursor sobre cada una de las puertas, estas se entornan y, simultáneamente surge una primera información que consiste en el título (ruinas, mudanza o revelaciones) con el que se anticipa de alguna manera el ambiente de cada una de estos segmentos narrativos. El orden de las puertas indica secuencia o continuidad, pero no se convierte en una obligación del lector seguirla.

Al hacer click sobre "ruinas" (la primera puerta), se abre una nueva pantalla. En el extremo inferior izquierdo aparecen de nuevo las tres puertas, sólo que esta vez, la que corresponde a "ruinas" permanece siempre entornada, mientras las otras dos se muestran cerradas. Al pasar el cursor sobre ellas, se abren, e indican el destino. Este efecto se mantiene a la entrada de cada uno de los otros dos segmentos narrativos. El fondo de ruinas es la silueta de la ciudad de Bogotá, sobre la cual aparecen cuatro "botones". Al pasar el cursor sobre estos botones, una animación muestra la imagen de la mujer embarazada que "avanza". Es indudablemente una nueva sugerencia de continuidad, que aquí tampoco coacciona al lector. Al hacer clic sobre alguna de las cuatro imágenes de la mujer (ya el lector debe suponer que es Gabriella), se despliega una ventana que se superpone al fondo y que contiene un texto. Al abrir los cuatro textos, el lector se encuentra con la descripción del recorrido que Gabriella hace desde su apartamento hasta la habitación de Federico.

Al hacer clic sobre "mudanza", se abre una ventana que insinúa una habitación. Simultáneamente una animación permite hacer una panorámica del cuarto de Federico. El lector deberá pasar el cursor por el fondo de la pantalla para poder "encontrar" diversos objetos que surgen desde distintos lugares de la "habitación" de Federico (fotos, papeles, una gabardina, cachivaches, una mesa, etc.). Al hacer clic sobre cada uno de ellos, se superpone una ventana de

menor tamaño que expone una secuencia de dos o tres textos. Al leer este conjunto de pequeñas secuencias el lector se entera de la labor de mudanza de Gabriella y de los recuerdos y reflexiones que le ocasiona el contacto con los objetos de Federico.

Al hacer click sobre "revelaciones", el ambiente de fondo de la pantalla se hace más oscuro, pero se puede comprender que se permanece aún en la habitación de Federico. El juego de encontrar objetos continúa, pero esta vez al hacer click sobre cada uno de ellos (una cinta de video, un libro, una pantalla de computador, un diskette, una carpeta de apuntes, etc.), surge una pantalla que se superpone a la del fondo y un letrero que narra brevemente el encuentro de Gabriella con cada objeto, y enseguida una indicación de secuencia. Esta es la sección donde está concentrado el material "audiovisual", aunque también hay texto para leer. Un video, música, algunos ruidos de fondo y voces, constituyen el ambiente narrativo de esta parte. Obviamente, aparte de esa diferencia de contenidos, esta parte de la narrativa sugiere que la mudanza de Gabriella se ha convertido en un mensaje, en una revelación.

En revelaciones, se encuentran también las tres puertas, pero hay una cuarta puerta al extremo inferior derecho. Al pasar el cursor, esta puerta se entorna y al hacer click sobre ella, se abre una nueva ventana en la que aparece un "epílogo" de la historia, y la posibilidad de escuchar la voz de Gabriella. Un texto al final rueda automáticamente, indicando el final.

A manera de orientación para el lector se ofrece, en la pantalla principal, una descripción del proyecto y un mapa de los enlaces y de la estructura textual de la obra.

Conclusiones

La ciudad ha dado origen a un tipo de literatura que exige un recorrido nómada. El hipertexto permite hacer recorridos "literarios" por espacios lisos, es decir, no determinados por una secuencia o

por ninguna otra performatividad (ni siquiera la intención creativa del lector, que se disuelve en la pura interactividad). La ciudad, igual que el hipertexto, se recorre como sinécdoque (se percibe fragmentariamente), metonimia (siempre se siente que falta algo) y metáfora (nunca la ciudad es la misma) La creatividad literaria es un proceso guiado por los recorridos lisos. Es en la experiencia del proceso creativo mismo donde se experimenta esa especie de libertad mental propia de los espacios lisos. Y todas estas dimensiones han sido entrevistas y conectadas en un proyecto creativo que ha recorrido el camino que va desde ser un transeúnte más de la ciudad hasta ese hacer creativo que pasa primero por la novela y se detiene fascinado en las posibilidades narrativas del hipermedia.

Hipermedias literarios

Si bien el hipertexto es el soporte ideal para el uso de diversos modos de información, ya sea conectar unos textos con otros o combinarlos en una sola unidad, muchos autores prefieren llamar hipermedias –y no simplemente hipertextos– a los sistemas hipertextuales que contengan información en multimedia, precisamente para resaltar el uso de varios medios en tales aplicaciones. Sin embargo hay que dejar en claro dos cosas: la primera, que los sistemas multimedia no son hipertextos; y la segunda, que los hipermedia si son necesariamente hipertextos.

Los modelos hipermedia se definen con base en tres componentes: funcionan sobre hipertexto (lectura no lineal del discurso), integran multimedia (utilizan diferentes morfologías de la comunicación); y requieren una interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones). La presencia de estos tres componentes en la literatura da lugar al término literatura electrónica o literatura hipermedia.

La evolución de las tecnologías de la información ha supuesto una transformación de los procesos de creación y consumo de la literatura a lo largo de la historia. La literatura ha incorporado los efec-

tos de las revoluciones tecnológicas de la palabra transformando y adaptando su propio sistema. Vouillamoz afirma que el impacto de la hipermedia sobre la literatura implica la convivencia de dos sistemas diferentes: el de la literatura asociada a la cultura impresa y el de la literatura producida en y para una plataforma electrónica. Por esta razón, el estudio del impacto del hipermedia sobre la literatura exige desplazarse por dos ejes: de un lado, la aplicación de la nueva tecnología a un corpus impreso y, de otro lado el análisis y promoción del uso de las nuevas herramientas informáticas en la construcción literaria. El primer caso es necesario hablar de edición electrónica y de una "re-canonización" de la literatura.

En cuanto a la producción original concebida para un entorno digital, Vouillamoz habla de la necesaria redefinición de la figura del autor y de las posibilidades de producción, así como la redefinición del lector y de las posibilidades de consumo.

Ahora, evaluar la irrupción de la informática en la literatura significa superar la visión parcial del hecho literario para acceder a las consecuencias sociales, culturales, económicas, ideológicas, estéticas, etc., que esa irrupción conlleva. Y para ello se requiere una actitud y una competencia interdisciplinarias, pues no solo se requiere la comprensión de la aportación técnica sino la consideración de algunos de los aportes de la crítica literaria y el análisis del impacto de la introducción de nuevas tecnologías en el sistema literario.

Hipertexto

En forma genérica, el hipertexto se puede definir como un texto electrónico predispuesto a multitud de enlaces y conexiones con otros textos, donde el trayecto o recorrido de lectura está liberado a los propios intereses del lector de turno. Este lector de hipertexto, además de contar con una libertad de itinerario, puede convertirse también en un coautor de la obra, en la medida en que tiene la posibilidad de hacer sus propias relaciones y de realizar sus propios enlaces, ampliando "a su gusto" el campo contextual de

la obra. La "obra", así entendida, requiere diseñarse más como un mapa, como una instrucción de uso, que como un libro en la forma tradicional de concebirlo: cerrado, vinculable sólo a posteriori, definido y formateado "de antemano".

Landow define hipertexto como un tipo de texto electrónico no secuencial, constituido por una serie de bloques conectados entre sí por nexos. Estos nexos pueden conectar no sólo bloques internos, sino textos externos, lo que, de un lado, facilita distintos itinerarios para el usuario y, de otro, amplia la capacidad de exploración del contexto. A esa característica habría que agregar la posibilidad del lector de interactuar y modificar el texto, ya sea añadiendo nuevos nexos, ya sea agregando nuevos bloques.

Por su parte, Carlos Labbé, en su interesante artículo: Ni Herbert Quain ni el rey de Theuth: notas en torno a la (inminente) literatura hipertextual, realiza una revisión del término hipertexto, en función de sus posibilidades literarias.

Igualmente, Susana Pajares Toska propone varias maneras de enfrentar las posibilidades narrativas de la ficción hipertextual. Lo propio hacen Robert Coover en su artículo: Ficciones del hipertexto, y José Luis Orihuela en: El narrador en ficción interactiva. El jardinero y el laberinto.

Todas estas apreciaciones apuntan en una dirección: legitimar una nueva forma de expresión basada en la estructura hipertextual y potenciada por los medios electrónicos. Pero quizás la mejor manera de entender qué es un hipertexto, es echando un vistazo a lo que Landow ha previsto como efectos reconfigurativos sobre la escritura tradicional: la reconfiguraciones sobre el texto, el autor y la narrativa.

Hipertexto como acontecimiento

Ubicados en ese espacio sugerido por Chartier como propio del campo de la historia intelectual: el de la historia social de la pro-

ducción-consumo de textos, y más adentro aún, en la esfera donde circula la "noción" misma de la literatura, un fenómeno que debería resultar natural (incluso, si se quiere, elemental), dado el ambiente contemporáneo: el hipertexto, toma por sorpresa a la mayoría de sus actores.

Una revisión ligera de las actitudes que ha generado lo que podríamos llamar la "aparición" del hipertexto en las discusiones de los críticos literarios, los profesores de literatura y los escritores puede arrojar resultados bien curiosos.

Para algunos resulta tan imprevista y devastadora su presencia que optan por tomar el camino de la negación alucinatoria, para otros, quizás más audaces, más abiertos (o tal vez más oportunistas), esta aparición se convierte en la posibilidad para reflexionar sobre las problemáticas mismas de la literatura o para renovar las demandas de ruptura con la tradición. En cualquier caso, el hipertexto suele ser visto como una irrupción inesperada. Estas y otras actitudes (desconcierto, cuestionamiento, previsiones optimistas y/o apocalípticas, reflexiones, revalorizaciones), permiten afirmar que la presencia del hipertexto en las actividades literarias constituye un auténtico acontecimiento: vehicula toda una ruptura de la "linealidad" institucional con un carácter verdaderamente fundador y hasta traumático.

Pero no sólo se trata de que la tecnología haya profanado el recinto sagrado de las humanidades, sino, sobre todo, de que esa irrupción suele llegar acompañada por una insólita legión: computadores, jergas extrañas, vicisitudes administrativas y mecánicas; todo lo cual puede crear, muy rápido, un clima de enfrentamiento. Y esa confrontación deja ver a las claras que lo que pone en juego el hipertexto es la supervivencia y lucha de ciertas ideas; ideas sobre la literatura, sobre la cultura, sobre la sociedad, etc.

Esta imprevisibilidad (la percepción del hipertexto como un hecho inesperado, distinto, es decir, nuevo) de una posible injerencia de lo tecnológico en el seno del discurso literario, genera otro síntoma que ayuda a caracterizar al hipertexto como acontecimiento: la nutrición de una crisis.

En efecto, el hipertexto vehicula una crisis al interior de la institución literaria que cuenta también con otros agentes. Kernan incluye, por ejemplo, las actividades de la critica radical que ha deconstruido las nociones establecidas, pero también factores de pérdida de centralidad de lo literario como la superposición de una cultura de la imagen a una cultura del libro, o las dificultades jurídicas del Copyright. Es decir, que más que un generador de la crisis, el hipertexto la alimenta, en la medida en que obliga a repensar lo que podría denominarse la rutina institucional. Una visualización de las potencialidades (destructivas, constructivas o reconfigurantes) del hipertexto produce sinnúmero de actitudes: temor, inseguridad, pero también búsqueda e indagación. Ocasiona revisiones y un proyectar nuevo. Incluso genera un carácter dramático específico: la lucha por negar o por afirmar la pertinencia de esta presencia, que hace que algunos la vean como algo apocalíptico y otros más bien la aprecien como algo valioso en su carácter fundador.

El hipertexto como objeto de arte posmoderno: la estética de fuerzas

Así como frente a la noción de posmodernidad es posible plantear todo un debate dedicado a dilucidar si se puede hablar o no de una auténtica posmodernidad, cuando se aborda el espacio de una estética posmoderna, también resulta inevitable la pregunta sobre la autenticidad de esa manifestación artística que deberíamos nominar arte posmoderna. La posición de Lash puede servir entonces para acotar esa discusión. Es decir, también aquí debería ser posible formular una doble manifestación de arte posmoderno: uno institucional y otro progresivo. Lo que sigue en este aparte puede, entonces, considerase como una descripción de las actitudes y operaciones que caracterizarían al arte posmoderno contestatario y sus relaciones con el hipertexto de ficción.

Quizás lo posmoderno en arte pueda apreciarse mejor desde ciertas actitudes y ciertas operaciones a través de las cuales podría intentarse una diferenciación crítica entre un arte moderno y uno posmo-

derno. Una primera actitud que quiero proponer aquí, consiste en el hecho de que el arte posmoderno no responde tanto a una estética de formas (performativa) como a una estética de fuerzas. Para comprender esta actitud conviene revisar el siguiente diagrama:

PROCESO CRATIVO	PROCESO RECEPTIVO	
Momento	Momento	
Conceptivo	Formativo	
Idea/imagen	Forma	Género

En una estética de formas el esquema que se sigue para explicar el fenómeno de la producción artística es básicamente el esquema lingüístico de la comunicación, con su constitución en diadas (emisión - recepción). En este esquema, el emisor está obligado a presentar (comunicar) al receptor su obra. El proceso creativo mismo pierde importancia en favor del género que es algo así como la forma que debe asumir la imagen concebida primordialmente por el creador para ser comunicable.

Este esquema presenta varias implicaciones para el proceso de producción artística: en primer lugar, genera una falsa impresión de continuidad. Aparentemente el receptor recibe una obra "terminada", homogénea, ante la cual, más allá de descifrar un código o un mensaje, poco o nada es lo que puede hacer. De otro lado, el receptor se lleva una falsa percepción de continuidad del proceso mismo de producción de la obra. Si nos detenemos en el diagrama, es posible identificar dos momentos de ruptura encubiertos por el esquema Emisión - Recepción. Uno, en el proceso creativo mismo, que hace necesario percibir la dinámica de dos movimientos: el movimiento conceptivo y el movimiento formativo. Aunque ambos movimientos suelen influenciarse mutuamente, en el proceso creativo se da una barrera entre la concepción de una imagen y/o idea y su expresión. Siguiendo a Bloch , podríamos afirmar que existen dos dimensiones en el proceso creativo, una de carácter "utópico" (dimensión latente), en donde la imaginación juega un papel predominante, y una de carácter "técnico" (dimensión dinámica), que consistiría en ese esfuerzo por "hacer" comunicable lo

que la imaginación ha ofrecido en forma de imagen vaga y/o idea, es decir la formación de ese momento conceptivo.

El otro momento de ruptura aparece en la diada misma emisor-receptor. No necesariamente el juego de reglas genéricas, que comienza a activar el receptor en el momento en que recibe la obra, está garantizado por la presentación (o expresión) que el autor propone de su obra. El receptor debe jugar con esas reglas no sólo para legitimar la presentación misma, sino para juzgar la obra y en ese mecanismo, que supone una clara y cristalina alteridad, se suelen presentar discontinuidades.

Ahora, la apariencia de continuidad emisión - recepción se garantiza gracias al mecanismo performativo de la presentación. Es decir, por un lado, el artista tendría sólo ciertas y determinadas maneras de presentar su obra y, a la vez, estas ciertas y determinadas maneras garantizan una supuesta "función" de la obra, específicamente su hacer-saber. Funciones como hacer-hacer y hacer-ser se encontrarían deprimidas en esta estrategia de conveniencia, generalmente ideológica, en la que tanto el artista como el espectador están condenados (paradójicamente) a un abismo insalvable de comunicación.

Si de algo es consciente el arte posmoderno es de este falso continuum que pretende restablecer una apariencia cósmica y ordenada a un proceso que, como el del saber artístico, está marcado por la catástrofe . Ahora, el "continuum" auténtico que, en consecuencia, ofrecería un arte posmoderno, tiene más que ver con la necesidad de que tanto el emisor como el receptor conozcan (y actúen frente a) las fracturas del esquema comunicativo. Es decir, el énfasis del arte posmoderno no estaría en ofrecer una homogeneidad, sino en ostentar la fragmentación del proceso.

Una actitud consecuente con esta intención del arte posmoderno es lo que ha dado en llamarse la doble productividad: la integración del proceso creativo y del receptivo que convierte la obra de arte en un texto, en un espacio de participación y juego.

Con esta actitud, el arte posmoderno busca cuestionar la validez de los modos "legítimos" de recepción de la obra de arte e instaura la experiencia como el complemento necesario del proceso creativo. La interpretación se propone como modo de experiencia comunicativa y creativa de recepción y actuación: a la vez retorno al grado cero de la interpretación, percepción fragmentaría del texto, ausencia de textualización, texto como exploración.

Este nuevo y auténtico "continuum" engendra entonces una doble tensión de continuidad: por un lado, en el proceso creativo, que permite al autor liberarse del "super yo" del género, y, de otro, en la recepción, que permite la construcción de una red propia y personal de relaciones por parte del espectador. Es decir, este continuum genera el restablecimiento del contacto con las fuerzas poderosas de la creatividad.

Una actitud más de esta estética de fuerzas, de un arte posmoderno que abandona la presentación performativa de la obra, es la autoreferencia. La autoreferencia del arte posmoderno se puede comprender desde dos perspectivas: como exposición y denuncia del esquema "comunicativo" de la producción artística (metaficción), ya sea presentando el proceso y sus fracturas, ya sea a través de una "metaforización" de esos procesos; o como esa negativa del arte a utilizar la referencia inmediata ("realismo") que en el esquema que se ha venido cuestionando cumple la función de "enganche" entre autor y público, pero que reduce la obra a su función performativa. El arte posmoderno, en este sentido, conformaría su propia realidad, intentaría crear realidad más que imitar lo real.

La autoreferencia estaría operando para desenmascarar el falso "continuum" de la estética tradicional, desde una actitud radical muy clara: dando testimonio de lo impresentable, negándose a la consolación y a la nostalgia de totalidad. Tal como lo plantea Lyotard, el arte posmoderno, consciente de la incapacidad del continuum entre idea/imagen y presentación, "alega lo impresentable como contenido presente, indaga presentaciones nuevas, no para gozar de ellas sino para hace sentir mejor que hay algo impresentable" (Lyotard)

Pero otra forma de desenmascarar el falso continuum consiste en despojar el arte de su función monumental de trascendencia y devolverle su carácter ornamental, dejar que, incapaz de generar por sí mismo la performatividad social que la estética tradicional le impone, actúe su esencia decorativa; asumir la fuerza de su dimensión técnica o dinámica, y dejar que la obra comunique su levedad de una manera rápida y múltiple, despojada ya de la neurosis de "exactitud" que implica la concordancia entre contenido y expresión .

La conciencia de lo impresentable en el arte posmoderno, expuesta ya sea como conciencia de catástrofe, como propuesta de un nuevo continuum basado en la doble productividad, como autoreferencia radical o como una nueva ornamentalidad de la obra, y que constituye su estética de las fuerzas, responde a una resistencia al discurso, entendido éste como esquema expresivo alienante e inevitablemente ideológico. La antidiscursividad del arte posmoderno puede también moverse entre dos polos: el silencio, es decir la inconmensurabilidad; o la fragmentación, es decir la heteroglosia. En este último caso, el arte posmoderno puede entenderse como una liberación de los géneros e incluso de las barreras semióticas que han separado a las distintas "artes". Por ésta vía el arte posmoderno sería capaz de proponer un "continuum" cada vez más amplio que ya no sólo incluye la disolución de las barreras autor-público o la revaluación de la estética de las formas, sino una apertura sígnica que debería ser capaz de utilizar el material de las distintas artes de una manera libre, sin las restricciones de los géneros o de los cauces comunicativos. Pero también el receptor debería poder jugar con el material presentado instaurando sus propias reglas de interpretación.

En consecuencia con una estética de las fuerzas, el arte posmoderno contempla de una manera distinta el panorama de su propia expresión. En primer lugar, le es posible operar por discontinuidad. Reconocida la falsa homogeneidad de la obra del arte, el artista posmoderno puede "despreocuparse" por la forma en dos sentidos: en el sentido mismo de la presentación y en el sentido performativo. No tiene por qué operar según reglas genéricas y ya

no tiene por qué reclamar la función performativa que, a cambio, le ofrecía una estética tradicional. No tiene por qué ofrecer el falso panorama de continuidad, sino fabricar un continuum que está más allá de la obra y de su proceso de recepción. Puede, más bien, presentar la discontinuidad de los procesos involucrados, incluso puede ahora auto-referirse a ellos.

Como no está obligado a la exactitud formal, el artista posmoderno puede también "despreocuparse" por la continuidad lógica de su discurso. La expresión ya no está restringida, incluso puede hasta desaparecer; en todo caso, puede renunciar a lo absoluto, al sentido: la ausencia de los parámetros de verdad y perfección se le ofrece al artista como una galería que se abre hacía todas las libertades: si el error no existe todo está permitido. Además, la desaparición de la camisa de fuerza (per) formativa no invalida la idea misma de forma, sino que la alivia: se puede seguir utilizando por el puro placer que produce, se convierte en juego, y el juego puede operar por discontinuidad, autoreferencia, contradicción o exceso; pero también, puede incluir la permutación y la aleatoriedad. El arte ya no tiene que morir en el falso continuum, sino que invita, incluso con operaciones como el cortocircuito, a nuevos y múltiples "continuums". La obra no se dirige ya hacia un público sino contra sus hábitos. Por medio de la ironía, la inversión de los valores tradicionalmente atribuidos a su hacer, por el uso de estrategias de choque, el arte posmoderno convoca al lector a definirse a sí mismo, en función de esta nueva visualización de lo real.

La escritura posmoderna juega a romper las fronteras entre realidad y ficción, no sólo porque dinamiza radicalmente el potencial mismo de la escritura (todo es escritura), sino porque admite como premisa ontológica la textualidad del mundo (la realidad considerada como texto, la intertextualidad como única referencia posible).

En segundo lugar, la escritura posmoderna descree de la autoridad, de una única voz, de una coherencia absolutista. En tercer lugar, el escritor posmoderno reclama como pertinente no tanto una homogeneidad o una verdad de la obra como su problematización, su

fracturación y esta problematización se introduce en la ficción misma, en su escritura (generalmente en forma de autoconciencia del proceso creativo, es decir, de metaficción). En cuarto lugar, la novela posmoderna admite no sólo la intertextualidad (es decir, el recurso a otros textos), sino incluso el plagiarismo y la citación irónica, en un intento por relativizar el proceso mismo de significación, entendido éste como algo finalizado con la sola presentación de la obra.

Finalmente, la novela posmoderna promueve abiertamente la participación del lector, lo que se conoce como "doble productividad", ya sea a través del juego o a través de la puesta en marcha de conciencias paralelas de interpretación.

¿Y qué tiene que ver todo esto con el hipertexto. Quizá lo que mejor da cuenta de una relación entre hipertexto y posmodernidad es la propuesta de Landow en torno a lo que él llama las reconfiguraciones de la escritura, es decir, las transformaciones que impone la utilización potenciada de la herramienta hipertexto sobre ciertas dinámicas tradicionales de la escritura como el texto, el autor y la narrativa, en cuanto, estas reconfiguraciones constituyen una de las condiciones fundamentales de la estética de fuerzas.

Abrir el texto a la participación efectiva del lector, confinar la performatividad a sus límites y extender las posibilidades narrativas, son quizás las tres convergencias con una estética de fuerzas que hacen que el hipertexto de ficción pueda llegar a ser considerado como un objeto de arte posmoderno. Un objeto que, potenciado, podría garantizar la extensión de las dimensiones política e ideológicas de la estética posmoderna.

Hipertexto: distorsión y perversión

Según Calabrese, toda operación neobarroca podría estar englobada en estas dos categorías: primero porque responden a la distorsión de un mundo que se ha fragmentado, que ya no afirma leyes de sistemas cerrados, que se ha plegado por fuerzas endógenas que

trabajan en el límite. Pero al haber consciencia de todo ello, los efectos se desarrollan por intencionalidad, por perversión. Potenciar estéticamente la distorsión de dos operaciones "normales", como la cita y la deconstrucción del pasado, corresponde entonces a un operar neobarroco. Es cierto, por ejemplo, que todo texto es finalmente un ensamble de citas. Pero que esto se lleve al extremo de producir intencionalmente textos "todo cita" como el caso de El Nombre de la rosa, es ya una operación neobarroca. De otro lado, que el pasado es la construcción discursiva de un efecto de verdad, se ha sabido siempre, pero que se construyan objetos, como las nuevas novelas históricas, que llevan esta condición a su extremo "por gusto", constituye ya una operación neobarroca. En eso consistiría, pues el criterio de distorsión y perversión.

El hipertexto es de por sí la distorsión de categorías tradicionales. Todas la reconfiguraciones que exige pueden ser consideradas como distorsiones del sistema tradicional de narrar. Pero que además, el soporte tecnológico nos facilite y potencie estas distorsiones es lo que resulta perverso. La perversión puede ser valorada de dos maneras: desde la institución tradicional, negativamente. Desde el límite o el confín como algo positivo. ¿No consiste en eso la discusión sobre el hipertexto mirada desde esta perspectiva neobarroca? El conflicto de estas dos valoraciones es el que hace posible hablar de una arena ideológica en la que la tradición, parece, para algunos, que ha desaparecido y para otros que anda a la búsqueda de alguna significación.

Hipertexto e historia de las mentalidades

Si el hipertexto puede ser comprendido como el resultado de una múltiple convergencia que incluye las expectativas de los posestructuralistas, los deseos de la neovanguardia literaria, el gusto neobarroco y la estética anarquista, ¿qué es lo que realmente vincula todas estas propuestas?

Las distintas elaboraciones: estética posmoderna, sensibilidad neobarroca, teoría posestructuralista, discurso tecnológico del hipertexto, observaciones de la cultura; parecieran estar apuntando en una misma dirección; parecieran estar formulando una visión de mundo (o una idea del mundo), en todo caso común, y caracterizada por esa nivelación de los roles y de las competencias que se opone a una jerarquización. Estarían también anunciando nuevos tiempos, nuevas posibilidades, salidas a la crisis, etc. En todas ellas se plantea la esperanza de una libertad, del final de los favoritismos y de una práctica distinta del arte.

¿Qué es eso que, más allá de lo propiamente ideológico, estaría detrás de todas estas propuestas, vinculándolas? Un intento por responder a esta pregunta conduce a la posibilidad de hablar de una mentalidad común persistente. Pero, ¿cuál mentalidad entonces? ¿Qué tipo de imaginario estaría impregnando estas elaboraciones? ¿Qué sistema de representaciones? ¿Algún tipo de inercia, algún tipo de persistencia? Acudiendo al marco conceptual de una historia de las mentalidades, es posible obtener una respuesta.

En efecto, siguiendo la compleja relación entre ideologías y mentalidades que describe Vovelle (en su libro Ideologías y mentalidades), es posible plantear que, en el trasfondo de las elaboraciones discursivas mencionadas se podría encontrar un tipo de inercia que quizás correspondiera a lo que el mismo Vovelle ha llamado el redescubrimiento de la fiesta . Lo festivo (o lo carnavalesco) sería ese tipo de respuesta ante la crisis (de la expresividad, pero también de la cultura) que —ahora, siguiendo a François Laplantine — se estaría configurando como "reacción" de una sociedad "amenazada". Lo festivo, expresado como entusiasmo (intelectual), y lo carnavalesco (como deseo de borramiento de las fronteras, como horizontalización de roles, como anarquización de las prácticas), en tanto actitudes y significaciones latentes, se ofrecen como referencia en ese intento por esclarecer la convergencia prevista y sus consecuencias.

A partir de esta intuición, se muestra como, a pesar del aparente control del discurso que caracteriza las propuestas de la teoría po-

sestructuralista, la narrativa posmoderna y la práctica del hipertexto, se puede revelar una estructura mental común, un imaginario persistente, un sistema inconsciente de representaciones que estaría motivando la realización de esas formas elaboradas (teoría, estética y práctica, respectivamente). Este imaginario estaría relacionado con ciertos comportamientos colectivos que apuntan a la salvación y regeneración del mundo; específicamente con el de la posesión.

En particular, se hace posible comprobar cómo la convergencia (discursiva) —encarnada en la práctica del hipertexto de ficción— revela ese tipo de aspiración profunda que quiere subsanar la insuficiencia social a través de un retorno mítico a la imagen de la fiesta como función de alternancia y deseo de reestructuración permanente. Pero también se impone la necesidad de comprobar cómo existe una mentalidad que corresponde a la actitud opuesta: la resistencia.

Hipertexto e imprecisión

Esto afirma Calabrese:

> *El universo de lo impreciso, de lo indefinido, de lo vago, se muestra por todas partes, rico en seducción para la mentalidad contemporánea... Es extraño que hoy la aproximación se valore tanto. Precisamente hoy que las tecnologías nos han introducido en un universo que parece cada vez más dominable, describible, controlable con instrumentos de precisión... Quizá precisamente por esto, para liberarse de una "ilusión de precisión", se acentúa el gusto por el más-o-menos construido o bajo control, Un gusto que en los vastos territorios de la creatividad, asume quizás la connotación de un verdadero programa... En otros términos: aquel sentido ante lo incompleto, aquella inquietud que sentimos por lo que es imprecisable, indefinible, inexplicable. Un sentimiento que proviene, por tanto, de un resto, de un residuo, de nuestra actividad de reducción, explicación, control del conocimiento (Calabrese)*

Como enunciado, la imprecisión puede tomar dos manifestaciones: el "más o menos" o el "no sé qué". El primero es el resultado de

una parcial incapacidad de definición del objeto por parte del sujeto débil (del sujeto que asume su incompetencia para explicarlo todo) y puede expresarse en el arte o en la cultura por la construcción de formas no perceptibles claramente, amorfas, indistintas. Por el segundo enunciado, en cambio, estamos frente a un resto inexpresable ya sea por la incapacidad para apreciar una visión panóptica del objeto o por incapacidad de aferrar el detalle.

En cualquier caso, lo que puede observarse es la construcción intencional de objetos que expresan esos dos enunciados. Así es como pueden apreciarse operaciones como el efecto niebla sobre el enunciado o sobre la enunciación, los anublamientos del autor o del personaje, y otros tipos de oscuridad discursiva, como la subversión o eliminación de referencias, conexiones o marcos, o la inclusión de impertinencias. Otra operación frecuente es la vaguedad o la vagancia por trayectos que no conducen a una totalidad, a una visión global y panóptica, y que exige la improvisación por parte del usuario.

El hipertexto podría pertenecer esta última estética neobarroca: la del nomadismo sin meta o sin fin preciso (Moultroph), que, de alguna manera tiene que ver con el vagabundeo laberíntico del que se habla.

Historia de la literatura moderna

Durante el renacimiento y la ilustración, las cortes y la aristocracia patrocinan las artes, y la poesía se define según la conveniencia de los intereses y los valores de la clase dirigente. Los escritores eran en su mayoría hombres de buen gusto y con recursos, y hasta aspiraban al gentilicio (Kernan). Pero la poesía cortesana decayó en el siglo XVIII con la revolución francesa: las sociedades autoritarias y aristocráticas se convierten en parlamentarias y liberales, las economías agrícolas en capitalistas; la ciencia reemplaza la religión y se impone una fe en el futuro y el progreso. La cultura deja, con la imprenta, de ser oral y se transforma en cultura de letra impresa. La imprenta, mecánica y democrática, abre la poesía a otros ámbitos

distintos a la corte; crea un mercado abierto para los libros y las ideas, vuelve antieconómicos a los mecenas y a la censura y transfiere el poder literario a un público cada vez más amplio de lectores comunes y fomenta un nuevo tipo de escritores profesionales. Llega a su fin, pues, el viejo orden cortesano de las belles letres:

> *También es el comienzo de lo que en el futuro romántico habría de convertirse en literatura, cuando autores y hombres de letras establecen una manera diferente de pensar sobre las cosas literarias (Kernan).*

El término literatura empezó a usarse en su sentido moderno sólo en la segunda mitad del siglo XVIII (ya no en sentidos anteriores como los escritos serios o la habilidad para leer): empezó a incluir tanto la poesía como la escritura imaginativa, sin importar el género. Surge así la verdadera oposición: ya no entre poesía y prosa, sino entre ciencia y literatura.

Pero la transformación de la vieja poesía hace parte del cambio general de las artes y de la cultura. Kant suministra la legitimidad social a las artes al incluir la belleza, junto a la verdad y el bien, entre las categorías a priori del entendimiento humano. El arte se convierte así en una parte importante de la cultura occidental (aunque sin llegar al nivel de otras instituciones como la religión, la familia, el estado o la ley).

Se genera la urgencia de institucionalizar (objetivar) el orden ideal de la literatura (Kernan, 22): surge la necesidad de conformar un corpus oficial de obras, constituido por todos los escritos creados por la imaginación (que se empezó a considerar como categoría universal). Se construye una historia literaria continua y se asegura un lugar importante para literatura en las grandes eras históricas. Los personajes de la literatura se estudian y se detallan las vidas de los autores:

> *Lo que para los románticos era simplemente un concepto se solidifica en los siglos XIX y XX y conforma una institución social de dimensiones y firmeza considerables (Kernan).*

Las colecciones de literatura de las grandes bibliotecas ayudan a objetivar aún más ese concepto. La inclusión de la literatura como materia de estudio en las escuelas y las universidades le dan el status de conocimiento. Así mismo, alcanzan prestigio todas las actividades eruditas, desde la enseñanza, hasta la teorización, pasando por las labores históricas, y otras de apoyo como la elaboración de poéticas, antologías, biografías, bibliografías, etc.

Desde el punto de vista ideológico se presenta una situación muy curiosa: si bien la literatura, en consonancia con su origen, adoptó los mismos ideales "revolucionarios" que terminaron derrocando reyes y barriendo los impedimentos de la libertad (Kernan, 23), cuando empieza a emerger el estado burgués escoge una posición opuesta al nuevo mundo del dinero, las ciudades, las fábricas y las máquinas: surge lo que Burgos llama las dos modernidades, según lo cual, el arte se apropia un poder crítico de la modernidad burguesa. Se dan los rasgos que Gutiérrez Girardot recuerda con precisión: el poeta se convierte en héroe, y su vocación poética se convierte en tema. Hay una especie de retorno romántico, según el cual, el poeta prefiere la "evasión", la naturaleza, lo primitivo, la conciencia profunda, lo irracional, el arte. Ese retiro voluntario de la sociedad y el rechazo de los valores materialistas, que se acerca mucho a un programa típicamente romántico, genera en la situación del poeta modernista una especie de "retraso cultural" (Kernan, 24) que lo hace aparecer como personaje truculento, atormentado y/o perverso.

Hay, sin embargo, según Kernan, una contradicción de fondo en esta posición: de un lado, la literatura moderna sin ese ambiente capitalista que critica no habría podido existir. Incluso, muchos de los ideales humanistas derivados desde la literatura (imaginación creadora, singularidad de la obra, creatividad individual), son los que, de alguna u otra manera, promociona y requiere también la innovación tecnológica e industrial. De otro, sin que la institución fuera muy consciente de ello, estos mismos ideales y su fomento, habrían estado ayudando a la consolidación del status quo. Primero porque, desde un punto de vista freudiano, la real función de la literatura habría sido la de permitir una evasiva y un escape a las situaciones de

presión que un medio mercantil y competitivo genera; de modo que el efecto final, en el balance, de una promoción de la literatura en la sociedad capitalista es garantizar la armonía y la salud mental de sus individuos. De otro, dada la manera como fueron establecidos los cánones y exigencias de la literatura, ésta habría estado favoreciendo un logos particular y un modo de ver el mundo unidimensional: la visión falocéntrica del patriarcado, dejando por fuera la expresión de otros actores sociales: las mujeres, los marginados, etc.

Desde este punto de vista, la literatura no solo habría constituido un tipo inocuo de critica, sino que, en su ingenuidad, habría estado coadyuvando a mantener el modo de producción que la vio nacer en sus formas modernas, y contra el cual supuso que había estado luchando: el capitalista

Según Kernan, la literatura romántica y modernista, definida ideológicamente como un movimiento antagónico al industrialismo y a la tecnología (al mundo de los valores burgueses), en realidad olvida sus orígenes tecnológicos, pues ella es, ni más ni menos, el desarrollo cultural de una máquina, la imprenta. Este "olvido" (histórico) es el que permite comprender varios asuntos que interesan a la hora de dilucidar los universos axiológicos que se ponen en juego alrededor de la discusión sobre la pertinencia del hipertexto en la literatura. Uno de esos asuntos es que, dado ese olvido, se comprende mejor la radicalidad de ciertas posiciones ludistas. Pero también el olvido del origen tecnológico de la literatura moderna explica el grado casi dramático de pérdida de credibilidad de lo literario (romántico-modernista) en la sociedad contemporánea.

¿Acaso podría la literatura romántica aceptar la idea de que un arte tecnológico (como podría ser el de las hiperficciones) pudiera ingresar a ese recinto sagrado de lo "serio", donde sólo se cultiva la forma, el estilo, la estructura, el carácter acabado y singular, en contra de lo masivo, lo utilitarista y lo ordinario del industrialismo? ¡Ni de riesgos!:

La literatura no quiere tener nada que ver con los hechos rutinarios y emocionalmente vacíos de la ciencia, sino con las versiones

modernas de los ritos y cuentos recogidos por Sir James Fraser en La rama dorada... De esta manera la literatura se configura como conocimiento superior que rivaliza con la ciencia y se da además un aura de misterio muy útil a la hora de sobrevivir en una sociedad pragmática (Kernan,).

Lo curioso es que esa posición ideológica habría sido rebasada, según Kernan, por las circunstancias de transformación de los distintos órdenes en este final del siglo XX: en primer lugar, existe una especie de desfase casi patético, si consideramos que la sociedad capitalista contra la cual luchaban los literatos románticos está cambiando de un modo dramático (sin que la institución literaria se haya percatado del todo) y con ella los valores; de modo que el papel de critica social atribuido a la literatura romántica (con sus ideales: la imaginación creadora del artista, la obra de arte única y perfecta, la magia, el estilo y el misterio del mito) se está quedando sin piso, causando, en cambio, un retraso cultural que hace ver la feroz y amarga critica del poeta como un mal chiste: el arte romántico modernista se habría convertido en esa provincia de los loquitos de izquierda que ya no tiene una importancia real para los asuntos serios del mundo.

En segundo lugar, para esta literatura (basada en la institucionalización e idealización del potencial de la imprenta para crear autores, fijar textos y estabilizarlos, catalogar libros, etc.), ha venido perdiendo autoridad, y en consecuencia, realidad, en la medida en que decrece la habilidad para leer, en la medida en que las imágenes de la televisión y el cine reemplazan al libro impreso como fuente más eficiente y preferida de entrenamiento y conocimiento:

La obsolescencia cultural... se ha apoderado de la vieja literatura en un mundo donde la televisión está transformando todo lo que toca... donde la creación de la imagen ha capturado el lenguaje (Kernan,).

El problema de la literatura romántica que se empeña en sobrevivir, consiste en seguir creyendo que el sine qua non del arte es esa hostilidad amarga que organiza y pone en juego sus actos y

creencias en función de una critica del orden social, de los políticos y los hombres de negocios. Así es como la vieja literatura deja de ser plausible o útil por las nuevas circunstancias del siglo XX. Por eso, Kernan hace un doble llamado. Primero: no olvidar que el arte es sólo lo que la sociedad que lo engendra dice que es (llamado al que hay que complementar con la pregunta: ¿qué tipo de "literatura" es la que esta "nueva sociedad" posindustrial está diciendo que es o que debe ser?). Segundo: el arte puede ser un mal chiste, pero también debe ser un concepto y una actividad que sirva a las necesidades humanas y gane respeto de la sociedad en la que tiene que existir.

Hipertexto e interactividad

El hipertexto, como el juego, no permite espectadores sino jugadores porque sólo quien juega hace posible la realización del juego. En este sentido, la obra hipertextual obedece a una estética que exige la cooperación activa del receptor en la construcción del sentido. Las funciones creadoras y receptoras se modifican y se unifican. Las dos producciones de sentido no se pueden separar: el autor, como diseñador consciente de las estructuras hipertextuales, propone una serie de estrategias que invitan al lector a jugar, a participar activamente en la actualización de la obra; el lector, como jugador, no puede situarse al margen como espectador pasivo. Sin su actuación la obra, el juego, la fiesta, no se realiza.

Los grados de interactividad que las estrategias hipertextuales ofrecen pueden ser variables: desde la activación de enlaces y la selección de trayectos hasta la colaboración en la escritura y el diseño. El hipertexto tiene el potencial de superar el grado inicial de la activación de enlaces —aceptada como grado suficiente de participación en muchas aplicaciones multimedia— y buscar un alto desarrollo de sus posibilidades técnicas a fin de lograr una práctica receptiva más creativa, productiva y comunicativa.

El hipertexto frente al límite

Calabrese parte de la distinción entre sistemas abiertos y sistemas cerrados. Estos últimos se caracterizan por dos condiciones: poseen centro y poseen perímetro. A su vez, los sistemas cerrados se pueden clasificar en sistemas centrados y sistemas acentrados. Los primeros se organizan por simetría en relación con el centro y configuran estabilidad y orden, pero también anquilosamiento. Los segundos poseen una organización asimétrica que, con el tiempo, genera fuerzas expansivas, las cuales pueden llegar a poner en crisis el conjunto de puntos comunes entre lo interno y lo externo.

Límite y exceso sólo pueden ser percibidos, desde sistemas cerrados, como deseos u operaciones de apertura: en los sistemas abiertos no puede haber, ni tarea de límite ni de exceso. Esto es importante, porque las crisis institucionales sólo pueden ser concebidas entonces como crisis de los sistemas cerrados que detectan en su interior este tipo de trabajos. Así, el planteamiento de una presencia de conflictos en la institución literaria (debido a la aparición del hipertexto en sus discusiones y prácticas), corresponde a una situación análoga, que, por lo tanto, sólo puede ser entendida como conciencia de trabajos en el límite o por exceso, por parte de elementos endógenos. El límite es la tarea de llevar a sus extremas consecuencias la elasticidad del perímetro sin destruirlo.

El exceso es la ruptura del contorno. Según Calabrese, la época neobarroca es más afín al placer o a la necesidad de ensayar a romper las normas perimetrales. Este placer (o esta necesidad) se comprende mejor desde dos actitudes posibles: tender al límite (sin destruir las reglas del todo) o superar el umbral.

Calabrese trae a cuento dos ejemplos para ilustrar algunas operaciones de superación del umbral. Una es la manipulación de la "cámara lenta" y la "cámara rápida", para crear ciertos efectos en el cine, la televisión o el vídeo. Otra es el llamado "zapping" u operación del control a distancia de los televisores que permite al telespectador

fragmentar los discursos hasta límites insospechados. Estas posibilidades de superación de los umbrales del tiempo, promueven una visión de mundo distinta: todo se coloca en proximidad y continuidad, se cambian los connotados de certeza, es decir, se ponen en tela de juicio ciertas estabilidades consideradas naturales.

Existe otra actitud posible: la excentricidad, que implica desestabilización, en la medida en que es superación del confín. En las épocas barrocas, dice Calabrese, se produce un fenómeno endógeno: en el interior mismo de los sistemas se producen fuerzas centrifugas que se colocan fuera de los confines del sistema. Y caracteriza tres excesos barrocos: un exceso representado como contenido, un exceso como estructura de representación y un exceso como fruición de una representación. Los excesos neobarrocos, tienen que ver tanto con el contenido, como con la forma y las estructuras discursivas. Estos excesos suelen presentarse como desplazamiento de las fronteras, ya sea porque no se rompen totalmente, ya porque el sistema se hace más elástico o porque vuelve a absorber el exceso.

Así, lo barroco se caracteriza por dinámicas como el trabajo en limite o el trabajo por excesos, a diferencia de lo clásico que trabaja bloqueando confines o centralizando. De otro lado, el gusto neobarroco (a diferencia de las vanguardias) usa el límite haciéndolo parecer exceso para hacer aceptable la revolución sólo del contenido, o para hacer indistinguible una operación en el límite o por exceso.

Con esta caracterización de las operaciones neobarrocas del límite y el exceso, es posible concluir varias cosas en torno a la batalla por el signo quen plantea la discusión sobre hipertexto. Una es que el conflicto que puede causar la discusión sobre la pertinencia del hipertexto se puede asociar a las crisis de un sistema cerrado y a la aparición de ciertas fuerzas endógenas (en esta caso las nuevas tecnologías), de modo que, desde el mismo sistema, las posiciones favorables a una valoración positiva del hipertexto son percibidas como trabajo de límite o como excentricidad. Entretanto, ese tra-

bajo podría asimilarse a un trabajo neobarroco de desestabilización, que, a su vez respondería a una tendencia de época.

De otro lado, el hipertexto mismo podría considerarse como sistema abierto, en tanto que la literatura tradicional actuaría, desde esta perspectiva, como un sistema centrado. Los casi hipertextos que menciona Landow (la tradición no lineal en narrativa, por ejemplo) podrían asimilarse a un sistema a-centrado y a un trabajo de límite. Las mismas propuestas de Landow podrían apreciarse como un trabajo de limite, que busca romper los umbrales y apreciar las nuevas visiones de mundo, pero que permanece al interior, en el borde de la elasticidad del perímetro institucional, para hacer percibible como viables las reconfiguraciones canónicas que exige.

Hipertexto: un lenguaje en competición

Por ahora, los hipertextos de ficción constituyen más bien ensayos y experimentos con una nueva herramienta de expresión que un género como tal. Además de la ausencia de masa crítica (Bernstein), las dificultades del hipertexto de ficción para posicionarse están determinadas por el hecho de que sus posibilidades expresivas se encuentran tensionadas en dos direcciones: de un lado, el hipertexto intenta desprenderse de la tradición literaria, pero de otro se tropieza con herramientas y lenguajes tan poderosos como los videojuegos, la multimedia o la realidad virtual, que también ponen en escena los nuevos estados de necesidad y las nuevas dimensiones trascendentes de la cultura contemporánea, surgidas con la implementación de la nuevas tecnologías de la comunicación.

Si bien el hipertexto de ficción hace parte de lo que García Jiménez llama el "nacimiento de una nueva narratividad" (26-35), su especificidad, su función en esa nueva narratividad, no está aún definida. Por tanto, tampoco su sobrevivencia está asegurada. Y, en todo caso, el camino de sus posibilidades expresivas estará orientado

por la capacidad para que autores y lectores de hipertextos (escrilectores) sepan, a la vez, conducir ese desprendimiento de lo literario y ofrecer alternativas eficaces a los otros lenguajes.

El hipertexto: un objeto híbrido (imagen vs. palabra)

En su descripción del hipertexto, Landow ofrece la siguiente observación: la hipertextualidad "naturaliza" el contacto y uso de información no verbal, ya sea porque introduce ayudas multimedia (sonido, imagen, vídeo, etc.) o porque brinda asistencia al lector mediante facilidades tales como el cursor, los menú o los iconos. Esta característica del hipertexto origina una resistencia —incluso para quienes se han acostumbrado a escribir con procesadores de palabra— cuya causa, según Landow, proviene en últimas de la tecnología de la imprenta. De un lado, el "modo tecnológico" de la imprenta redujo la conexión entre información verbal y no verbal y, de otro, ha establecido ciertas cuestiones de categoría y poder que habrían ocasionado una desvalorización de lo visual. Sin embargo, con relación a lo primero, Landow nos recuerda lo siguiente:

> *Examinando la historia de la escritura, se ve enseguida que tiene una larga conexión con la información visual, por no hablar del origen de muchos alfabetos en jeroglíficos ni de otras formas de escritura originalmente gráficas (Landow).*

Landow cree que esa potenciación de lo no verbal, y en particular de lo visual, que realiza el hipertexto, de alguna manera reivindica la demanda derridiana de una nueva forma de escritura jeroglífica que pudiera evitar algunos de los problemas implícitos e inevitables en los sistemas occidentales de escritura, como la linealidad y la negación del carácter multidimensional del pensamiento simbólico.

Pero Landow también cree que la tecnología de la imprenta, por su propia lógica, ha reducido el papel del escritor al mandato: "sólo escribir", generando así dos situaciones bien curiosas: una, la nega-

ción para el escritor del placer de trabajar con material visual. Acostumbrado a asumir su oficio bajo ese mandato restrictivo, el escritor no se atreve a entrometerse en algo que no es lo suyo, y termina, sobrevalorando lo verbal. La otra consecuencia es una especie de "división del trabajo", con todo y sus consecuencias económicas: la edición de texto sólo la hacen "especialistas" que cuentan con el conocimiento, las herramientas y la tecnología específicos, y que no permiten que nadie más lo haga. Las facilidades del hipertexto y su potenciación de lo visual estarían, de un lado, deconstruyendo estas actitudes y de otro poniendo en evidencia las reducciones a las que ha conducido la tecnología de la imprenta.

Por su parte, Kernan propone que uno de los factores que estaría contribuyendo a la muerte de la literatura romántico-modernista es la dura "competencia" de la imagen como forma de conocimiento frente a la palabra escrita. Según Kernan, las imágenes visuales no proporcionan el mismo tipo de verdad que las palabras; lo que dicen no es necesariamente inferior, pero sí diferente. El sentido se halla mucho más en la superficie y se experimenta de inmediato en lugar de descubrirse por un extenso análisis, como sí se hace necesario con los textos tradicionales. El sentido de la imagen visual es, además, mucho menos complejo pues carece de la multiplicidad de sentidos característicos de la palabra y de la ambivalencia irónica que se establece entre las palabras (Kernan). Estas diferencias entre "epistemología" verbal y "epistemología" visual se extienden más allá de la palabra y de la imagen, hacia estructuras organizativas más amplias:

> *La televisión es un collage continuo, tenso, descompuesto. El ideal sistémico, orgánico, de fijeza de la literatura con su hincapié en el oficio y la idealización de lo icónico, no tiene cabida en la televisión. La televisión no produce clásicos, sino entretenimiento... lo que importa no es la continuidad, sino las imágenes individuales y no se hace necesario un desarrollo causa/efecto (Kernan).*

La cultura del libro habría extrapolado desde la escritura "fija" valores tales como la estructura intrincada, la complejidad del sentido, la ironía, la ambigüedad, la plurivalencia, la indeterminación.

En la literatura estas características habrían, según Kernan, generado formas peculiares: poemas densamente tramados, novelas que encierran un misterio, piezas de teatro que adoptan como tema las complejidades de la ilusión:

> *Estos son los clásicos de la literatura moderna, encarnaciones, según se creía, de verdades humanas permanentes. La literatura y la imprenta son encarnaciones de supuestos de un humanismo anterior, vinculados a asuntos tales como la verdad, la imaginación, el lenguaje, la historia. La televisión es una manera diferente de interpretar el mundo: imágenes visuales en lugar de palabras, sentidos simples y francos, no complejos u ocultos, lo efímero, no la permanencia, episodios, no estructuras, el teatro no la verdad. (Kernan).*

Palabra vs. imagen, imprenta vs. hipertexto, literatura vs. televisión: se configura otro escenario aplicable al análisis de la arena ideológica en torno a la discusión sobre el hipertexto. El análisis de dos textos puede ayudar a entender mejor aspectos relacionados con este tema como son: la manera como se manifiesta la resistencia a creer en la imagen codificada como fuente de conocimiento; y las diferencias entre una epistemología de lo verbal y una epistemología de lo visual.

Hipertexto y anarquismo

En su libro: Voces de la imaginación colectiva, Laplantine afirma lo siguiente:

> *Por lo que toca al movimiento anarquista, hay en él algo que no sólo recuerda, sino que además lo vincula estrechamente a la categoría en cuya comprensión y en cuyo análisis estoy empeñado y a la que denomino posesión. El movimiento anarquista se sitúa en las antípodas exactas de la idea misma de institución, así fuere provisional, y de la de sistema. Su ideal consiste en hacer evolucionar a la humanidad, a la que quiere liberar, dentro de una atmósfera de libertad absoluta y de permanente Pentecostés.*

Rechazo a lo institucional, a la idea de sistema, clima de libertad absoluta, pentecostés permanente, todas estas ideas pueden apreciarse también a lo largo del discurso promocional del hipertexto y de alguna manera atraviesan los escenarios de lucha por el signo.

De otro lado, en su libro: La estética anarquista, André Reszler hace un inventario de las ideas sobre estética de cada uno de los guías anarquistas del siglo pasado (Proudhon, Toslstoi, Bakunin, Wagner, Kropotkin, etc.), ofreciendo un recuento de las diferencias surgidas a partir de un ideal común: el ideal libertario. El libro culmina con dos capítulos que recogen lo que él denomina, de un lado, teorías y prácticas contemporáneas, y de otro, la convergencia entre políticas y estéticas anarquistas.

En relación con las prácticas contemporáneas, Reszler cita los testimonios de varios artistas y teóricos de la década de los sesenta: John Cage, Jean Dubuffer, Julián Beck y Judith Malina, para realizar una especie de gran encuesta sobre la situación de la estética anarquista. Música aleatoria, teatro de participación, happenings, antinovelas, son algunas de las formas que se observan en ese momento como extensión del ideal anarquista en el arte. Pero es la expresión consciente de los ideales que persiguen estos artistas (en la medida en que anticipan lo que ahora promete encarnar el hipertexto) lo que acerca estas manifestaciones anarquistas a lo que hemos considerado el discurso promocional del hipertexto.

Así por ejemplo, John Cage, al preconizar un nuevo comienzo, al proponer una reacción contra las creaciones y los modos tradicionales de crear en música, y al plantear como parámetros de su programa la multiplicidad, la atención dispersa del oyente y la descentralización, está anunciando lo que en las artes contemporáneas será una de las banderas: la disolución de las fronteras entre artista y espectador. Para él, la obra de arte es apenas el punto de partida de una aventura cuyo desenlace es incierto. Según su planteamiento, el arte debe transformar a cada persona en artista:

> *El arte debe ser vivido por todos, no como un espectáculo experimentado pasivamente, sino como un juego en el que se arriesga la vida (Cage citado por Reszler)*

Y ofrece como ejemplo de arte libertario el happening ese "esfuerzo colectivo de sacralización" que exige del participante una apertura del espíritu y ofrece a cambio el control de sus propios medios de expresión. Por esta vía, se llega al llamado teatro aleatorio de Julián Beck y Judith Malina, iniciadores del Living Theatre y que Reszler define así:

> *El teatro (aleatorio) conserva un aspecto de fiesta, pero ésta se convierte pronto en la fiesta de la Revolución, tal como Bakunin la describió en su Confesión. En la experiencia que ellos intentan... actores y espectadores son los coautores del drama (drama que es al mismo tiempo el espectáculo del anarquismo contemporáneo)*

La idea de este teatro aleatorio es favorecer la creación de la "comuna" y reconocer el hecho de que existe un artista creador en cada individuo. Y aunque el teatro no es más que un evento, conduce a la acción: "por un breve instante, el arte, la vida, la política, forman una unidad" (Reszler).

En general, para Reszler los ejemplos de las técnicas aleatorias aplicadas a la música, el teatro, y también a la literatura, son ilustraciones del esfuerzo por extender y poner en escena, en el seno mismo de las manifestaciones artísticas, los ideales anarquistas: las técnicas aleatorias garantizan que no haya un itinerario preestablecido, que no se establezca ninguna teleología social, que no se imponga, pues, una performatividad. Esto afirma, por ejemplo de la antinovelas:

> *(Con) la antinovela, en la cual no sucede nada, pues ningún acontecimiento está relacionado a ningún otro por vínculos de causalidad... se evita que se establezcan relaciones gramaticales de nuevo tipo (Reszler).*

Hay intentos por conectar estas actitudes con persistencias de larga duración. El mismo Reszler afirma, siguiendo a Mircea Eliade,

que los participantes de los happenings son como miembros de una "minoría secreta", una especie de gnosis a la vez espiritual y secular que se aparta de los valores de la civilización contemporánea; heréticos, nuevos anabaptistas que descubren en la celebración del rito las fuentes del Gran Rechazo.

Hipertexto y azar

La descripción de un sistema complejo se asemeja claramente a los rasgos asociados al juego: espacio abierto-aparte donde se conjuga la necesidad de la regla y la disposición al azar y a la indeterminación.

La escritura hipertextual, como espacio de juego, crea un sistema complejo, aparentemente desordenado y caótico, dinámico, abierto, fragmentado, no-lineal. Permite la apertura a las transformaciones, la innovación, la creación y la destrucción según las acciones imprevistas que el lector introduce en su actualización del texto y las relaciones de sentido que van surgiendo en la conexión de los fragmentos verbales y audiovisuales. Pero esta indeterminación es posible porque el diseño y su apoyo técnico ofrecen el grado de flexibilidad necesario para la experiencia participativa del lector.

La dialéctica entre la regla (el diseño) y el azar (la participación productiva) daría cuenta de la especificidad del hipertexto como herramienta que promueve la experiencia estética creativa en su producción y recepción.

Hipertexto y carnaval

¿Cómo se relacionan Hipertexto y Carnaval? Antes que nada, por la inversión de las oposiciones jerárquicas tradicionales que, en el caso del Hipertexto, se manifiesta por lo que se ha llamado,

de un lado, la disipación del autor y, del otro, el investimiento del lector de nuevos poderes, antes limitados a la recepción pasiva. Un autor ruso: V. V. Ivanov, en su artículo: La teoría semiótica del carnaval como la inversión de opuestos bipolares, afirma que la principal característica de las distintas manifestaciones del carnaval es la presencia y dinámica de actitudes que buscan el equilibrio y la unificación de dos polos opuestos en la unidad, es decir, la deconstrucción de parejas binarias jerárquicas (Ivanov, 21). Tal deconstrucción corresponde, según el discurso promocional del hipertexto, a las distintas reconfiguraciones que propone Landow como sus exigencias y potencialidades.

Pero acudamos a un teórico que ha estudiado a fondo las relaciones entre literatura y carnaval: Bajtín. Para este autor, el problema de la carnavalización (entendida como la influencia del carnaval en los distintos géneros literarios), sólo se comprende si se tienen en cuenta tres cuestiones. Una: que el carnaval es toda una amplia visión de mundo, persistente desde tiempos inmemoriales. Esta percepción se opone a la seriedad oficial, "monológica y dogmática, engendrada por el miedo, enemiga del devenir y el cambio y que tiende a la absolutización del estado existente de las cosas" (Bajtín). Según Bajtín, la percepción carnavalesca con su alegría en los cambios y su "feliz relatividad", rompe todas las cadenas, pero sin la más mínima huella de nihilismo, y de este modo aproxima el hombre al mundo y a los hombres entre sí.

Otra cuestión es el reconocimiento que hay que hacer de la influencia (y hasta de la determinación) que el carnaval ha tenido sobre los géneros literarios. Desde los diálogos socráticos, hasta la "corriente menipea" que desemboca en la novela moderna, pasando por el cuento fantástico, la literatura (especialmente la que pertenece, según Bajtín, a la corriente dialógica) ha estado dispuesta a absorber esa relatividad feliz del carnaval, no sólo como temática, sino, sobre todo, como principio estético.

Pero, la risa del carnaval, si bien sigue haciendo parte de la estructura literaria de los géneros modernos, se ha venido ensordeciendo. Y

esto constituye un peligro, pues si algo garantiza la risa carnavalesca es que no deja enredar la expresión en las tentaciones de la absolutización, el anquilosamiento o la seriedad monológica. Ese parece ser el destino de la novela; sobre todo de cierto tipo de novela, comprometida con lo que Kundera, a su vez, llama el decorado realista: novela lineal, performativa, con pretensiones de autotrascendencia que ha perdido capacidad para burlarse de sí misma. En realidad, la historia de la novela podría entenderse como la de su propia autolimitación, pero también como la de su esclavitud frente a un tipo de discurso organizador que la obliga a una presentación de tipo "verosímil" y "realista" como garantía de performatividad.

El hipertexto encarna esas ocasiones perdidas que la novela tuvo para deshacerse de su compromiso con un tipo de expresividad y, sobre todo, con un tipo de soporte tan cerrado como el libro. Pero que sus modelos de expresión y sus nuevas reglas, sólo pueden ser desarrollados a partir de la observación de los intentos por romper estos límites de la expresividad, presentes en la novela no lineal, en la estética posmoderna de fuerzas y en las operaciones neobarrocas.

Desde este punto de vista, es posible comprender el propósito de la novela hipertextual de superar esa "incapacidad" estructural que le impidió a la novela tradicional liberarse de su dependencia del sujeto del discurso, como una recuperación de orígenes carnavalescos: en la práctica hipertextual no sólo es posible, sino necesario invertir el orden jerárquico de la expresión, vencer la separación entre escritor y lector y remplazar esa distancia artificiosa por un contacto libre, espontáneo, por un nuevo modo de relación, y también abrirse a lo que normalmente está prohibido o impedido por la expresión tradicional, basada en la forma libro. El hipertexto, en ese sentido, aproxima, reúne, democratiza; destrona la dimensión monológica y se abre a una dialogía ya no tanto representada, como real, extendida y viable. Finalmente, el hipertexto, en la medida en que su lugar de desarrollo y dinámica es la red electrónica, garantiza ese lugar publico y abierto propio del carnaval, y aproxima por eso la práctica hipertextual a lo popular y familiar.

Hipertexto y colaboración

El hipertexto genera un equilibrio entre los polos de la dualidad autor-lector. Si el autor pierde en autoridad, el lector gana en participación; pero la díada no se anula del todo. Más bien habría un cambio de funciones. El autor se parecería más a un diseñador que propone unos trayectos de lectura y unas opciones de participación que el lector acepta, como el jugador acepta las reglas del juego, pues sin ellas éste no sería posible. En el juego hipertextual el autor no se impone como figura de autoridad, confía en su lector y le otorga autonomía para que actúe también creativamente, según su interés inmediato, eligiendo, creando o extendiendo los trayectos disponibles. Estaríamos así ante la posibilidad de una verdadera escritura en colaboración que, más que anular al autor, buscaría la interrelación de los creadores en la construcción de la red textual en un ámbito público. Esto, por supuesto, altera las nociones de autoría, originalidad, propiedad intelectual y creatividad asociadas a la mentalidad intelectual tradicional y, en especial, a la literatura.

La escritura hipertextual podría constituirse en una nueva modalidad de creación colectiva como las que ya se han afianzado en otros medios artísticos audiovisuales. Además, permitiría a los creadores liberarse de las limitaciones de los géneros, integrando los diversos lenguajes artísticos, y de las limitaciones de la industria cultural que impide la participación en los procesos de edición y publicación de la obra.

Hipertexto y complejidad

Calabrese trae a cuento el concepto de entropía que se ha puesto en debate para explicar el equilibrio de sistemas. Una noción alterna como la de "estructuras disipadoras" podría explicar fenómenos que la entropía no alcanza a dar cuenta. Es el caso, precisamente, de sistemas que, tendientes al equilibrio, se vuelven inestables: "La paradoja consiste en el hecho de que, mientras que un

sistema está disipando energía, la disipación, en lugar de conducir a la entropía, conduce a la formación de un nuevo orden, es decir de nuevas estructuras ". (Calabrese, 161).

De otro lado, Calabrese "traduce" este comportamiento desde el ámbito de los espacios naturales a los culturales, a través de la identificación de dos operaciones: una es la aparición y valoración del "consumo productivo", y la otra es la de la re-creación (reciclaje) como opuesta a la operación de la entropía estética.

En el primer caso, Calabrese da cuenta de un fenómeno: el del consumo productivo, es decir la lectura o la recepción del hecho estético que pone en conflicto el mundo cultural del lector con el de la obra, generándose una inestabilidad a posteriori del objeto leído. Sólo si se acepta socialmente la lectura productiva como un valor, es posible deducir una conflictualidad que podrá a su vez generar una estética posterior, bajo el signo de esas lecturas. Como si la lectura indujera a la producción de obras con nuevas estructuras. De modo que la lectura productiva sería una de esas estructuras disipadoras en el mundo de la cultura.

La otra estructura disipadora es la re-semantización, la re-creación, que se opone a la estética de vanguardia, la cual actúa por entropía. La vanguardia valora la obra en la medida en que se produce por un desorden frente a lo normal, un desvío de la norma, cuyo resultado es la ambigüedad, pero también la novedad y la originalidad. Sin embargo, "hoy en día, los artistas nos han habituado al hecho de que las obras pueden continuar generándose por búsqueda de la ambigüedad, pero que pueden también derivar del agotamiento y de la re-creación". (Calabrese)

Que el consumo productivo y la re-creación se legitimen aquí como operación neobarroca resulta importante para la perspectiva del hipertexto, en la medida en que éste promociona esas mismas operaciones: un lector activo es capaz de inestabilizar el objeto mediante la recreación. Puede extenderse así, la identificación de otras estructuras disipadoras en el hipertexto: disipación de la trama, de la

historia, del autor, que no acaban con las posibilidades creativas, sino que, exigiendo un nuevo orden, abren sus potencialidades.

Hipertexto y fragmentación

Calabrese da cuenta de un fenómeno cultural más bien generalizado, y de sus consecuencias "estéticas": la puesta en tela de juicio del concepto de totalidad. El autor parte de un dato: muchos artistas contemporáneos construyen hoy obras-detalle u obras-fragmento, es decir, obras que, a su vez, manifiestan la deconstrucción de la categoría parte/todo a través de la puesta en escena de una nueva categoría: la parte entendida como detalle o como fragmento.

El principal criterio se refiere al proceder mismo de divisibilidad de una obra. Según se proceda por corte o por ruptura, se tendrán dos tipos de estética: una, conformada por obras que se concentran en la elaboración de las partes y la emergencia del detalle, y que Calabrese llama "práctica del asesino", en cuanto son obras que exigen una lectura por reconstitución; la otra, la constituida por obras que proceden por fragmentación, las denomina Calabrese "práctica del detective", pues la lectura que exige esta manera de proceder es la reconstrucción.

Pero la inversión de valores no sólo afecta la fuente, sino también la recepción; de modo que, frente a las dos estéticas ordenadas por la modernidad (estéticas de la totalidad): la de lo singular o lo excepcional (la vanguardia) y la de lo normal (lo clásico), surgen, por ruptura con esa prescripción del todo, cuatro poéticas: poética de la producción de detalles (ejemplo: cámara lenta, tomas de cerca, minimalismo); poética de producción de fragmentos (collage, descripción sin unidad, citas); poética de recepción de detalles; y, finalmente, poética de recepción de fragmentos. En general, lo que puede adelantarse como generalización es que la tendencia del detalle es a un gusto por la autonomía de la parte, mientras la tendencia del fragmento es a un gusto por la

ruptura o proliferación de las partes. En cualquier caso, el criterio de totalidad deja de ser pertinente para la construcción o para la fruición de la obra.

La estética del fragmento implica un escurrirse, eludiendo el centro y responde a una expresión de lo caótico, y a la necesidad de alejar el monstruo de la totalidad, de ahí que la escritura fragmentaria sea proclive a los aforismos, a los pensamientos sueltos, a los no-libros. El sentido poético se reencuentra por vía del alejamiento de lo sistemático y de lo regular.

La estética de recepción del detalle se caracteriza por ser una estética de la fidelidad, del gusto por lo perfecto de la representación. Mientras que la estética de recepción del fragmento (un ejemplo es la "pulsión del control de mando" o zapping) se caracteriza por un gusto por la ruptura de la continuidad, a partir, por lo general, de productos regulares y continuos.

Calabrese propone la siguiente apreciación:

> *En conclusión, podemos observar entonces que detalle y fragmento, aun tan diversos entre ellos, acaban por participar del mismo espíritu del tiempo, la perdida de la totalidad... Esta es también una posible explicación (entre muchas) de la decadencia de los grandes sistemas ideológicos. No sólo se trata de una decadencia de modelos frente a la modernidad (o posmodernidad). El hecho es que el detalle de los sistemas o su fragmentación se hacen autónomos, con valorizaciones propias y hacen literalmente "perder de vista" los grandes cuadros de referencia general.*

De nuevo es posible extraer dos tipos de conclusión: uno para el hipertexto como objeto cultural y otro para la discusión sobre su pertinencia. Por lo examinado en las propuestas de reconfiguración de Landow, el hipertexto puede ser inscrito en esta valoración positiva, propia de la asunción de una perdida de la totalidad. En cuanto se plantea como objeto abierto e inacabado, y como práctica participativa, el hipertexto puede caracterizarse a la vez como objeto fabricado por fragmentación (bloques potencialmente enlazados) y

como discurso para ser gozado en su fragmentación, la cual puede extenderse a límites extremos por la intervención libre del lector.

En cuanto conflicto de sistemas axiológicos, que participan a su vez de sistemas ideológicos, puede afirmarse que los discursos que circulan en favor de la promoción del hipertexto están del lado de la valoración positiva de una perdida de totalidad, es decir de una ideología del fragmento (o del detalle); mientras que los discursos que rechazan la inclusión del hipertexto estarían del lado de una exigencia de totalidad como condición ideológica y estética.

El hipertexto y la caída de Hierarco

El hilo que recoge la tradición underground, está descrito en el libro: Semiótica del arte y de la arquitectura, éste del poeta concretista brasileño, Décio Pignatari . En su hipótesis, Pignatari contrapone las ideas de Hegel a las de Giambattista Vico relativas a la estética para mostrar cómo existen dos modos de proceder que corresponden a su vez a dos universos: uno, el lógico y otro, el analógico; el primero gobernado por el concepto, el segundo por la imagen. Pero lo más interesante de las propuestas de Piganatari es su apreciación de una especie de conflicto ideológico permanente entre los "habitantes" de cada universo y que él sintetiza así:

> *En términos gramscianos, se plantea una verdadera lucha de clases en el mundo de los signos, sonde se oponen antagónicamente, el universo prosaico verbal ordenado por la contigüidad, la lógica, la jerarquía, y el universo no-verbal, icónico, ordenado o mejor dicho "desordenado" por la similaridad, por la analógica y por la coordinación no-jerarquica (39).*

Es lo que llama Pignatari la revolución permanente de los fámulos icónicos, una pléyade de artistas que a lo largo de los tiempos permanecen fieles a ciertas ideas (previstas por Vico), centradas en el combate contra el logos ordenador. Según Pignatari, la palabra occidental es el "producto-productor" de esa primacía del discurso frente al antidiscurso, una palabra que:

> *Se manifiesta bajo la forma de tiempo, de continuum, de causa efecto, de lenguaje lógico, en suma. Esta tradición genera también una jerarquía homogenizante: todo proceso lógico-discursivo se organiza por hipotaxis, por subordinación. Ya el signaje de lo inconsciente es básicamente icónico y analógico, estructurándose por parataxis, por coordinación, surgiendo así un No-jefe, Anarco, en lucha permanente contra Hierarco, el jefe Sagrado.*

Así, lo verbal poético se haya en lucha permanente contra lo verbal lógico, la parataxis, contra la hipotaxis; y esta lucha se habría manifestado a lo largo de la historia del arte y la literatura, básicamente como resistencia contra el logocentrismo.

Termina Pignatari su exposición acerca del conflicto y continua re-formalización de dos tipos de cultura: la sensible (icónica, no-verbal, anárquica) y la reflexiva (discursiva, verbal y jerárquica) con algo que puede resultar muy importante para comprender la relación entre discurso promocional del hipertexto y anarquismo: la relación que habría entre estos dos modos de proceder, percibir y organizar el mundo con la estructura neurocerebral del hombre.

Siguiendo a Robert H. Ornstein, Pignatari sugiere que el conflicto entre esas dos culturas responde, por analogía, al hecho de que nuestro cerebro esté partido en dos hemisferios: el derecho, que gobierna las actividades holísticas e icónicas, y el izquierdo, que gobierna las operaciones lógicas y analíticas. El primer hemisferio actuaría según un modo lineal, mientras que el segundo lo haría por un proceder simultáneo y heurístico. La proclama final de Piganatari es sugerente y nos reconduce a uno de los argumentos a favor de la extensión de las prácticas hipertextuales: su cercanía al modo de operar del cerebro:

> *Con la esperanza de que hayan llegado los tiempos en que el hemisferio derecho del cerebro pueda desarrollar las potencialidades subyugadas y oprimidas por su hermano de la izquierda, recuerdo que Giambattista Vico tenía razón en definitiva: el logos tiene dos cabezas, una lógica, otra analógica, en una sola.*

Y esos serán los tiempos de la fiesta, los tiempos del triunfo de la imaginación que también anunciaban los estudiantes parisinos, los días que, según Resler verán el florecimiento de la persona en el seno de una comunidad de dimensiones humanas, los tiempos de la expansión horizontal de la creación popular y diversa. Tiempos que revelarán por qué la estética anarquista se vuelve resuelta hacia el porvenir, hacia lo desconocido.

El hipertexto y la caverna posmoderna

Acudiendo a una curiosa alegoría, Juan José Martínez nos ofrece una interesante revisión de lo que él mismo llama "el nacimiento de la conciencia informada", es decir, el proceso por el cual es alienada la conciencia del hombre a través de las imágenes televisivas y de la información generalizada.

Martínez reactuliza el mito de la caverna de Platón para presentarlo como modelo de lo que denomina "la cautividad posmoderna". Siguiendo las ideas de la sociedad del simulacro, el autor español nos ofrece una visión de la sociedad contemporánea atrapada por el discurso de las imágenes, como si se tratara de una caverna, al interior de la cual los hombres han estado amarrados a sus sillas mirando la parte del frente donde observan todo el tiempo sombras y escuchan ecos que algunos tramoyistas (situados, sin ser vistos, detrás de ellos y delante del fuego que está a la entrada de la caverna) proyectan. Estas sombras-ecos que los hombres observan constituyen para Martínez una perfecta alegoría de las imágenes televisivas y de la información reticular extendida.

Martínez propone la distinción de tres estados de conciencia en este escenario: el estado A que corresponde al de los hombres amarrados y obligados a percibir las sombras-eco; el estado B que corresponde al de los tramoyistas, manipuladores de la imagen; y el estado C que corresponde al de quienes logran salir de la caverna, apreciar el conjunto de la escena y además ver el sol. Los especta-

dores del estado A, también llamados por Martínez "el distinguido público", poseen una conciencia "informada". La descripción de esta conciencia es el punto central de su libro y aquí haremos una breve reseña de esa descripción.

A Martínez, al igual que a Virilio, le preocupa que el hombre cautivo de las imágenes se convierta en objeto de manipulación, y por eso emprende la tarea, como hombre situado en esa posición privilegiada, y a la vez marginal, que ofrece el estado C, de denunciar la manera como los tramoyistas y los medios de comunicación asaltan la conciencia del hombre para robar su atención, distraerlo desde afuera e imponer la única legitimidad del discurso de la imagen. De este modo lo atrapan en una visión de mundo y en una red de valores que lo hacen maleable a los intereses comerciales de la sociedad de consumo.

Pareciera que los tramoyistas (así llama Martínez a los responsables del diseño de ese discurso cautivante de la imagen: publicistas, técnicos de la imagen, pero también empresarios, artistas y políticos comprometidos con el nuevo orden) hubieran madurado todo un sistema proselitista, perverso y calculado, capaz de preconfigurar comportamientos, a través de un proceso que comenzaría con el "robo" de la atención, continuaría con la imposición de una visión de mundo y culminaría con la aceptación acrítica de los valores de la sociedad de consumo.

Martínez afirma que las imágenes actúan como antes lo hacían las ideologías y las religiones, con el fin de captar la atención sobre ciertos comportamientos "legales" que integran a los individuos bajo determinados estereotipos. Este robo de la atención es fundamental para las siguientes etapas del proceso: prepara la pasividad e infantiliza la conciencia, de modo que también afecta procesos mentales como el pensar y la elaboración personal de imágenes e ideas.

La cultura de la imagen, con toda su parafernalia (simultaneidad, velocidad, repetición) bloquea, según Martínez, procesos naturales como la síntesis de transición, es decir el paso que va de la co-

nexión de la imagen con la realidad, y degrada entonces el único mecanismo que posee el hombre para elaborar la diferencia entre la realidad y la ficción: la intencionalidad, el deseo de verificar si existe o no un sustrato real de la imagen, todo lo cual no conlleva sino a preparar la conciencia del individuo para llenarla de información, cerrando así las posibilidades a una formación de la conciencia, en cuanto no le ofrece herramientas de auto-reflexión y critica frente a lo así percibido.

Al no tener tiempo para que su atención se detenga en algún tipo de síntesis de transición o de intencionalidad, el ser humano se queda sin una unidad interpretativa y pierde la posibilidad de captar la unidad de las cosas o su comprensión, y queda insatisfecho y expectante, es decir dispuesto a aceptar sucedáneos de esa unidad perdida.

Esa falsa conciencia atentual es el primer paso. El segundo, consiste en deformar la percepción: reducir la posibilidad de distinguir entre ficción y realidad y sustituir los criterios tradicionales de verdad, basados en la intencionalidad y/o comprobación, por una especie de inmanentismo idealista; con lo que se llega a un tercer tipo de conciencia que Martínez llama imagenizante.

La conciencia imagenizante es ya la conciencia informada, conciencia prisionera, vacía de imágenes de objetos reales, pero llena, a cambio, de imágenes mentales, de recuerdos de imágenes tramoyistas. Conciencia que se alimenta de palabras prestadas, oídas en los media; conciencia que degrada así la comunicación humana y, con ella, el pensar y el ser. Todo se convierte en juego: juego de palabras, juego de imágenes; lo privado se sustituye por lo publico y con ello se pierden las capacidades de reflexión, critica y trascendencia. Se configura, pues la situación de "cautiverio" que también denunciara Virilio:

> *El discurso globalizador y totalizador le tapona (al individuo) las posibles salidas críticas. La conciencia in-formada es incapaz de rebelarse o desobedecer, incapaz de decir "no, basta". Desenraizada y debilitada es "convencida" fácilmente por todo lo que se presenta con la etiqueta de "nuevo".*

Ahora, Martínez contrapone a esta conciencia in-formada, pasiva y servil, una conciencia formada, capaz de crítica y de pensamiento: la conciencia que se forma en la lectura. En el Proemio de su libro, el autor español realiza toda una apología de la lectura, del rescate de lo que él llama la palabra muerta: la palabra registrada en los libros. Incluso llega a llamar "formados" a quienes cultivan la lectura, a quienes se alimentan de sus propias imágenes, en una clara intención de demarcación del terreno ideológico. Compara a estos "formados" (de los cuales él hace parte, por supuesto) con "seres marginados, locos, francotiradores, originales trasnochados, críticos pasados de moda, es decir, sujetos no integrados" (Martínez)..

Esa es, en últimas, la intención de Martínez: contraponer dos tipos de conciencia, dos tipos de visión de mundo, dos actitudes. Y aunque se pone del lado "marginal", valora de manera positiva esa marginalidad, proponiéndola como salida a la crisis que expone, al daño "irreparable" de las imágenes posmodernas.

Es la lectura, según Martínez, la que despierta el logos del profundo sueño y lo pone en movimiento; especialmente ese tipo de lectura que es a la vez lectura y pensamiento, puesta en dinámica de resonancias y referencias librescas, lectura con responsabilidad, lectura de confrontación y develamiento de significados:

> *(Leer) es como deshilvanar lo pensado... es un acto creador... Al leer se comprende, se interpreta, se critica, se valora, se actualiza...*

Es decir, se logra eso que la conciencia apenas informada no puede ni soñar: la auto-reflexión y la decisión. Además, Martínez insiste en que la historia, la tradición y el pensamiento sólo pueden ser salvaguardados a través del circuito escritura/lectura; gracias al hombre que piensa y escribe y al hombre que luego lee y piensa:

> *El pensar derivado del leer y el escribir, es la manera de almacenamiento y conservación de las ideas a través del paso del tiempo.*

Esa conservación de la tradición como reserva cultural es lo que finalmente preocupa a autores como Martínez y Virilio, que ven

amenazados los tesoros culturales propios de la era de la imprenta. De ahí que pueda describirse la resistencia al hipertexto como una especie de resquemor por todo lo que pueda afectar esa reserva; aún más, si se le vincula con lo visual (con la máquina de visión) y con las estrategias "tramoyistas" de la información generalizada, aunque en realidad puede también considerarse al hipertexto como una herramienta potente para el proceso lectura/escritura.

Propongo que el hipertexto sea considerado más que una ruptura radical con otros procedimientos de lectura y escritura, un objeto híbrido de transición entre un modo de conocer y otro aún no-formado, en el que tanto la palabra como la imagen y la información de tipo reticular aportarán sus funciones y sus posibilidades. El hipertexto es, por ahora, un híbrido de ciencia y arte, de palabra e imagen, de imprenta y electrónica, de rizoma y máquina, que anuncia nuevos tiempos, pero que debe ser observado en función de la tensión que significa habitar en medio de un estado de transición y mutación.

Probablemente la herramienta resultante de esta tensión no sea el hipertexto tal como lo conocemos hasta ahora; posiblemente el libro no desaparecerá, pero lo que si podemos afirmar es que la lectura tendrá que reconfigurar sus condiciones y sus premisas a otros tipos de manejo de la información, y que esto puede valorarse en forma positiva o negativa, según se observe desde el sitio desde donde nos hemos acostumbrado a vivir.

El hipertexto y la máquina de visión de Virilio

Paul Virilio es un magnífico ejemplo de resistencia a lo que él mismo llama "tecnologías de la percepción y de la representación". En general, el planteamiento de Virilio consiste en valorar negativamente la mecanización de la percepción, hasta el punto de pensar que ese proceso no sólo afecta la percepción misma, sino su procesamiento (el lugar de la formación de las imágenes mentales y el de la conso-

lidación de la memoria natural) y luego su interpretación, es decir, el sentido mismo de realidad. Virilio imagina que el último paso de ese proceso cultural de mecanización de la percepción (que consiste en una carrera de velocidades entre lo transtextual y lo transvisual), será la puesta a punto de una maquina de visión, es decir, la delegación a una máquina del análisis de la realidad objetiva. Desde el recuento del proceso que realiza Virilio es posible replantear asuntos como la aparición del pensamiento relativista y sus consecuencias: la era del espectador, y también algunos procesos de democratización y anarquismo. Su preocupación más grande es el horizonte totalitario de la manipulación mediante la imagen codificada, y sus formas vulgares: la propaganda y la publicidad.

En el capítulo titulado La amnesia tipográfica, Virilio afirma, por ejemplo, que la multiplicación, en nuestros tiempos, de las prótesis visuales y audiovisuales y la utilización de estos materiales desde la infancia está ocasionando la codificación, cada vez más laboriosa, de imágenes mentales con tiempos de retención reducidos y sin gran recuperación ulterior, es decir, "la desaparición de la capacidad mnésica". Desaparición que también puede entenderse como una especie de rechazo de la conciencia y/o un crecimiento de la impotencia del individuo, en la medida en que la mirada ya no precede al gesto o a la palabra: como lo que se mira ya no está al alcance de la mano, no puede inscribirse en la operación del "yo puedo": ya no alcanzo todo lo que veo, es decir ya no puedo hacer todo lo que veo:

> *La logística de la percepción destruye, de hecho, lo que los antiguos modos de representación conservaban de ese gozo original idealmente humano, de ese "yo puedo" de la mirada...*

Estaría produciéndose, pues, un daño que Virilio cree irreparable para la conciencia humana: la aparición de una visión disléxica que estaría provocando una especie de estupidez neonatal: "caricatura casi lastimosa de la visión de los primeros días de la vida", en la que sólo hay homogeneidad, series de impresiones visuales carentes de significado.

De otro lado, con el surgimiento de lo que llama Virilio la logística de la percepción (la carrera de invención de instrumentos ópticos que va desde el lente hasta el vídeo, pasando por el telescopio, la fotografía y el cine) ya no se puede hablar de una herencia de imágenes sino de un "eugenismo de la mirada": una diversidad que ya no se relaciona ni con el antes ni con el después.

Todo esto favorece, no la ampliación misma de la percepción y de algún poder cognitivo del hombre, como creen los promotores y vendedores de estas técnicas de comunicación visual y sus aparatos, sino la manipulación de la conciencia, a través de la publicidad y la propaganda que encuentran en la proyección de imágenes fáticas (imágenes que fuerzan la mirada y retienen la atención) una estrategia muy efectiva para "convencer a la gente de lo que sea":

> *Durante la primera mitad del siglo, este tipo de imagen se extenderá al servicio de poderes totalitarios o políticos o económicos en los países aculturados o desestructurados, o dicho de otro modo, en las naciones en estado de menor resistencia moral o intelectual.*

Virilio termina este capítulo, recordando cómo desde la Edad Media hasta nuestros días una importante corriente artística de occidente no sólo ha intentado valerse de la instrumentación óptica, sino que ha asimilado su lógica para explorar nuevas formas, pero que habría, según Virilio, terminado estrellándose contra el nihilismo, contra una pérdida de "la fe perceptiva":

> *En occidente, la muerte de Dios y la muerte del arte son indisociables y el grado cero de la representación no hace más que llevar a cabo la profecía enunciada mil años antes por Nicéforo, patriarca de Constantinopla, durante la querella iconoclasta: "Si se suprime la imagen, no sólo desaparece Cristo, sino el universo entero".*

Es como si una especie de correlación congénita entre el orden (social y cultural) y la imagen natural se hubiera destruido progresivamente a partir del momento en que entró en dinámica la ampliación de las posibilidades perceptivas que, a través de la historia,

han venido ofreciendo las diversas técnicas de representación, las cuales ya no exigen la laboriosidad ni el procesamiento inherentes a la visión directa formada por la retina gracias a la luz. Esos intermediarios de la percepción (el lente, el objetivo, etc.) habrían, pues, atrofiado nuestra conciencia, nuestro ser en el mundo, lo habrían, paradójicamente, oscurecido.

Curiosamente, la promoción de la logística de la percepción se suele hacer en función de la claridad, es decir de la objetividad que ofrecería la técnica. Pero es esa objetividad, en cuanto pone precisamente en peligro el papel y el valor de la subjetividad, la que termina convirtiendo la logística de la percepción en una amenaza, hasta hacer pensar a Virilio en la posible delegación de la función "humana" de interpretación de la realidad a una maquina.

En el capítulo Menos que una imagen, Virilio vincula la logística de la percepción con el nacimiento y desarrollo del pensamiento relativista que afecta por igual a la ciencia, al arte y a la cultura. En efecto, si la percepción de la realidad depende del instrumento que yo utilice, si los instrumentos "naturales", de percepción son inadecuados o imprecisos, es posible afirmar que "todo es una ilusión", que todo depende de la capacidad de observación. Habría incluso una perfecta justificación de la carrera de los instrumentos ópticos por ofrecer al hombre posibilidades de liberación de la subjetividad amarrada a su vez a un aparataje inadecuado de percepción. Liberación tanto en el ámbito de lo cognoscitivo, como en el ámbito del pensamiento y, más allá, de la política: aceptar los limites de nuestra percepción es denunciar también la fragilidad de los órdenes dispuestos alrededor de ella, es develar un modo de manipulación basado en una forma de pensar absolutista. Es, en fin, poner en tela de juicio la legitimidad del universo. Ya sabemos todo lo demás: relativismo a ultranza, guerra al logocentrismo, deconstrucción, etc., hasta llegar a la afirmación de que la democracia resulta poco posible sin medios técnicos de información adecuados para el mundo moderno.

Pero Virilio ofrece la otra cara de la moneda: si todo es ilusión, y aceptamos esa premisa, de nuevo el escenario para la propaganda

queda abonado. La fotografía primero y después del cine (especialmente en su corriente documentalista), en cuanto actividades que ofrecen objetividad, imágenes del fatum, de lo ya hecho, van imponiendo una lógica que terminará (gracias al factor de fe en un progreso técnico ineluctable) siendo un dogma (afectando, por tanto, la verdad, es decir, la claridad). Ese dogma alcanza su máxima expresión, según Virilio, en el paso de una creencia en la "objetividad del objetivo" a una creencia en "la inocencia de la cámara".

En relación con el arte, esta creencia tiene también un fin paradójico. Es cierto que los sentidos son limitados, pero estos vehiculan una lógica, la lógica de lo interior, que si bien es relativa, posee leyes que le son propias y que hacen del ejercicio artístico una especie de religión, de misterio. Pretender que la claridad y la objetividad que ofrecen los medios mecánicos de percepción pueden mejorar la capacidad de representación, conduce al nihilismo, a una descreencia de lo poético, al fin del arte:

> *Con la ubicuidad instantánea de la teletopología (las imágenes al alcance de todos), el cara a cara inmediato de todas las superficies renfringentes, la puesta en contacto visual de todas las localidades, la larga errancia de la mirada se termina; para la nueva esfera pública, el portador poético ya no tiene ninguna razón de ser, la "alas del deseo" de occidente, se repliegan inútiles...*

Más luz es, por lo demás, más conocimiento de lo íntimo, de lo personal, de lo oscuro: la fotografía, como el cine y ahora el vídeo tienen una capacidad de arrojar luz, es decir, de ofrecer conocimiento de eso oscuro, y esto, para Virilio, puede traducirse (de hecho así lo demuestra en su capitulo La imagen pública) en procedimientos de delación y de vigilancia que afectan no sólo los métodos policiales y judiciales, sino los artísticos mismos: es el nacimiento y justificación del hiperrealismo, pero también del terrorismo totalitario.

Ahora, esa objetividad del objetivo, esa inocencia de la cámara, habría, según Virilio, preparado también otro escenario: el de la desaparición del autor, o lo que él mismo llamará el escenario de una "estética de la desaparición", es decir de la dilución de los

marcos y fronteras propios del arte tradicional. Si es suficiente con montar imágenes, entonces ya no se necesita a alguien "detrás de la cámara"; la cámara hace lo que tiene que hacer: observar; lo demás, lo hará el lector.

A partir de un recuento de los efectos crecientes de un cine documentalista, Virilio en el capítulo: Candorosa cámara, da cuenta de este proceso que podría ayudar a comprender lo que desde otros ámbitos ha dado en llamarse "la era del lector". Captar, no reconstruir, es la premisa de esta estética de la desaparición que intenta demostrar la mentira ideológica del arte y que propone la igualdad de todos los hombres en la interpretación, en la reconstrucción subjetiva, no en el momento de la captación de la realidad. En la medida en que la subjetividad de la producción resulta siempre elitista, y por lo tanto antidemocrática, la subjetividad en el consumo es reivindicada como un deseable ejercicio de libertad.

Virilio, sin embargo, insiste en que la interpretación puede ser de todos modos, manipulada, que el lector puede ser movilizado hacia los objetivos de alguna causa y es aquí donde radica el peligro real de la logística de la percepción, no en el deseable ejercicio de libertad del observador, sino en la manipulación con la que puede ser recortada esa libertad. Aún si la manipulación del autor desaparece, el lector queda a merced de los intereses ideológicos con los que se "ambienta" el supuesto producto neutro.

Pero el peligro mayor está quizás en la capacidad técnica para formalizar la conciencia. Según Virilio, en el capítulo La máquina de visión, el proceso de automatización de la percepción ha llegado a un momento de máxima maduración y podrá ahora incluir además de la visión artificial, la delegación a una máquina del análisis de la realidad objetiva: la percepción asistida por ordenador:

> *Después de las imágenes de síntesis, productos de una lógica infográfica, después del tratamiento de imágenes numéricas (Hernandez)en la concepción asistida por el ordenador, ha llegado el tiempo de la visión sintética, el tiempo de la automatización de*

> *la percepción. ¿Cuáles serán los efectos, las consecuencias técnicas y prácticas de nuestra propia "visión de mundo", de esta actualización de la intuición de Paul Klee?.*

Es como si Virilio presintiera que ya no sólo se automatiza la percepción misma, sino, ahora, la elaboración ulterior, la interpretación y el pensar.

Para Virilio, el proceso va desde el paso de una lógica formal de la imagen artística tradicional a una lógica dialéctica, propia de la fotografía y el cine, y luego a una lógica paradójica (la del vídeo y la infográfica). La dificultad consiste en que aún no somos capaces de asimilar la virtualidad de estas imágenes de lógica paradójica (como sí asimilamos ya la realidad de la lógica formal y la actualidad de la lógica dialéctica). Esa presencia paradójica de la virtualidad es un dato que nuestra conciencia no puede procesar, pero que nos deja preparados para una manipulación como la que se ha dado, en el ámbito político, con el estratagema de la disuasión: esa estrategia que consiste en mostrar lo que le podría suceder al enemigo si no acepta ciertas condiciones, y que en el ámbito cotidiano, de cierta manera sutil, estamos sufriendo con la publicidad:

> *Ahora se comprende mejor la importancia decisiva de esta "nueva logística de la percepción" y el secreto que la continúa rodeando. La guerra de imágenes y sonidos que suple la de los objetos y las cosas donde, para ganar, basta con no perderse de vista. Voluntad de verlo todo, de saberlo todo, en cada instante, en cada lugar; voluntad de iluminación generalizada, es otra versión científica del ojo de Dios, que prohibiría para siempre la sorpresa, el accidente, la irrupción de lo intempestivo.*

¿No son estos los peligros del Internet y del hipertexto (Heim), en la medida en que estos objetos estarían ligados a la nueva logística de la percepción, a ese deseo de iluminación generalizada que paradójicamente causa cierta "ceguera"; esa ceguera que consiste, según Virilio, en la pérdida de la fe perceptiva, en la automatización de la percepción que amenaza el entendimiento?

En esta era de la simulación generalizada, de la presencia paradójica de lo virtual, la máquina de visión de Virilio, constituye algo así como el símbolo del agotamiento del principio de realidad, según el cual se estaría sustituyendo la realidad natural de la experiencia clásica por una realidad artificial, "como si nuestra sociedad se hundiera en la noche de una ceguera voluntaria, que terminará por infectar el horizonte del ver y del saber".

El Hipertexto y la matriz de la posesión

Afirma Laplantine que hay mucha similitud entre posesión y mesianismo: ambos fenómenos se originan en una misma matriz de lo imaginario: la que remite a la memoria colectiva, a las divinidades ancestrales y a los espíritus olvidados. "De un modo general, las culturas de la posesión anteceden a las culturas mesiánicas y les proporcionan el modelo... pero por otro lado, no es raro observar lo contrario: las predicaciones mesiánicas se exacerban y uno se cansa de esperar" (Laplantine).

Sin embargo, también hay divergencias claras: mientras el tiempo mesiánico se organiza en torno a la espera y el trabajo, el poseído es un hombre impaciente; sustituye el tiempo del advenimiento por el del acontecimiento y el éxtasis, realiza instantáneamente aquello hacia lo cual se dirige el profeta.

De otro lado, no hay posesión que se cumpla en la calma: es orgiástica y violenta, se expresa en la efervescencia de la festividad y conduce a los individuos que participan en ésta a hacer un abandono literal de su personalidad anterior. No culmina en un ritual religioso sino en uno mágico. La posesión surge como reacción contracultural ante la frustración que produce la destrucción arriba/abajo de las antiguas solidaridades sociales. Aunque pueden considerarse como movimientos de resistencia y subversión, carecen de una mira revolucionaria y se acercan más bien a una función terapéutica y profiláctica.

Las manifestaciones de la posesión poseen una semántica y una lógica: la del trance y del cuerpo. La preparación se da por fases: tempestad, diagnóstico, iniciación, culto. Lejos de considerársele una maldición, se la desea sistemáticamente. Aunque se la puede ver como algo mórbido (y entonces aparece la necesidad del exorcismo), también se la puede apreciar como signo de una revelación, y entonces puede utilizarse como soporte que permita transformar los síntomas de desorden en estructuras de comunicación.

Pero quizás lo más importante en la propuesta de Laplantine, es la vinculación de la posesión con el teatro y la fiesta. Para Laplantine, los cultos de posesión son apenas un caso específico de un campo sociocultural más amplio:

En efecto, a través de la posesión, aunque bien es cierto que también a través del teatro, el anarquismo y el "situacionismo" y por último, todas las actitudes de fantasía social, se despliega una misma inspiración, una misma sed de absoluto, un mismo y total deseo de liberación de la impulsividad humana que se origina en una de las matrices de la esperanza colectiva: la matriz carismática, la matriz de la fiesta, que es antes que un futuro de alternativa un presente de alternancia.

También en lo imaginario y lo fantástico, afirma Laplantine, se realiza la sociedad.

> *Necesitamos, afirmar con entusiasmo los tiempos cabales de la fiesta, dar rienda suelta a los comportamientos de fantasía, gratuidad y juego. Oponernos al exagerado énfasis en el trabajo y en la seriedad que promueve el modo capitalista... A la espera de que sea la existencia colectiva misma quien adquiera forma de teatro, ¿no podríamos de aquí en adelante introducir en el claroscuro de la cotidianidad momentos privilegiados de efervescencia social?*

Finalmente, Laplantine declara lo siguiente:

> *Desde los aullidos de los bailarines en trance hasta mayo del 68, una misma cosa se dice: que el culto del futuro posee limites, que la historia alimenta en nosotros una represión y una creciente culpa-*

> *bilidad, que el sacrificio del placer es malsano, que siempre nos tomamos demasiado en serio... La fantasía social, la danza, la música: todos estos comportamientos del éxtasis, que se emparientan con la posesión, no se oponen en modo alguno a la actividad revolucionaria, que es fabricación de una historia por fin humana, constituyen algo así como su motor, su energía, su inspiración y son más esenciales para nuestra existencia que todo el resto*

La promoción del hipertexto tiene que ver con esa visión festiva, en la medida en que proclama el advenimiento de un instrumento que iguala los roles antes jerarquizados del escritor y el lector. Advenimiento de lo esperado, de lo anunciado: el fin del libro, el más allá de la escritura. Anunciación que, por lo demás, surge de una crisis de valores, del desenmascaramiento de un modo de pensar-vivir el mundo que exige cambios radicales; surge, pues, por reacción contracultural ante la frustración, tal como sucede con la posesión.

De otro lado, el discurso promocional del hipertexto, si bien anuncia nuevos tiempos (los tiempos de la reconfiguración), no tiene una mira revolucionaria, es decir, no ofrece una función de alternativa, sino una de alternancia, y en eso se parece también a los cultos de la posesión.

Por lo demás, la práctica hipertextual puede verse como algo perverso, que requiere el exorcismo, pero también como una práctica que reivindica tiempos mejores del antes. En esto, la visión que ofrece el neobarroco resulta provechosamente complementaria: la percepción del la práctica hipertextual como algo pervertido o mórbido corresponde a la percepción clásica de homologación de valores; mientras que la re-valoración positiva de la practica corresponde a esa operación neobarroca de la inversión. Sólo la inversión puede abrir a una valoración positiva de algo que, desde un sistema estable, se concibe como negativo.

El hipertexto, tal como lo exhibe el discurso promocional, también puede asimilarse a lo que Laplantine llama el despliegue del deseo de liberación de la impulsividad humana, que se origina en una de las matrices de la esperanza colectiva: la matriz de la fiesta.

El hipertexto y la matriz mesiánica de la imaginación

Afirma Laplantine que el mesianismo es una auténtica categoría antropológica universal de la esperanza, susceptible, por eso, de reactualización. En particular, el mesianismo sería ese proyecto de la imaginación tendida hacia la espera de la realización de un reino, que supone la convergencia y la puesta en correlación de diferentes factores: una situación de desequilibrio económico y político (o sólo político), una serie de frustraciones que tienen por origen un traumatismo de aculturación que causan desconcierto y que obligan a producir un discurso relacionado con la redención colectiva, la salvación del mundo, nucleado el rededor de un mito. El mesianismo está vinculado también con la aparición de un líder carismático, precedido por profetas (Laplantine).

Y esta es la formulación de Laplantine de una ley antropológica de la aparición mesiánica:

> *Cuando toda una sociedad —o un determinado grupo étnico— se halla brutalmente desintegrada en los aspectos más cotidianos de su existencia (económico, alimentario, político, cultural, etc.); cuando siente ese desequilibro como frustración y amenaza; cuando dispone, por lo demás, de una mitología apropiada que le permite transformar su régimen de desesperación en régimen de esperanza; cuando, en fin, cristaliza su atención en una personalidad carismática, que canaliza el desorden social hacia una salida fastuosa hay grandes posibilidades de que surja un movimiento mesiánico.*

La trayectoria de lo imaginario que conduce de la efervescencia profética, al acontecimiento mesiánico y de éste a la realización milenarista (y revolucionaria), siempre encuentra su fuerza inspiradora en un tiempo terrible: sólo en situación de alienación se produce el deseo de liberación, en este caso de liberación total. Esa es una primera fase de la respuesta mesiánica. Enseguida viene el tiempo de la resistencia. El tiempo en que el grupo se organiza, toma las armas y sale a la calle. El tiempo de la exaltación colectiva, en el que pueden aparecer los lideres, que anuncian El Gran Día, el de la revolución

realizada. Finalmente viene el tiempo de la institucionalización: una vez llegada la cima gloriosa, el movimiento se transforma en organización (utópica), y ocurre, por lo general, una involución.

El tiempo del mesianismo es también el del retorno a un tiempo anterior, el retorno al tiempo mejor del antes, y con ello también es un deseo de anulación del tiempo (del tiempo lineal). Todo movimiento mesiánico es la esperanza de un mundo perfecto al que sólo se le puede pensar con referencia a un mito del tiempo primordial, la edad de oro.

Si bien las texturas semánticas del mesianismo son míticas, esto no reduce la posibilidad del mesianismo a las sociedades rurales, inmersas en la religión, pues en las sociedades modernas también es posible percibirse como mítica la acción de los hombres lúcidos que buscan la liberación. La ambigüedad política del mesianismo consiste en que por un lado tiene sed de infinito y por otro de inserción social; recuerda que la revolución no se hace de una vez, sino que se dilata infinitamente.

De otro lado, las comunidades mesiánicas dividen el mundo en creyentes y los otros. Los creyentes son hermanos, son una comunidad de base igualitaria, de solidaridad y sacrificio mutuo cuyas miradas convergen sobre la personalidad indiscutible del líder. Los creyentes ya no pertenecen a este mundo, sino que están con un pie en el de mañana.

Admitiendo que es posible visualizar en el seno de nuestra sociedad contemporánea estructuras de comportamiento "mesiánico", se pueden resaltar entonces varios factores qu permitirán identificar lo "mesiánico" del discurso "positivo" sobre el hipertexto. En primer lugar, el tiempo terrible de fluctuaciones y turbulencias que hoy vivimos y que hemos descrito ya en otros apartes. Tiempo de transiciones, de mutación de un modo de producción a otro, de una cultura a otra, de un sistema de valores a otro, que estaría configurando la crisis "propicia" a la aparición de propuestas milenaristas, y más específicamente a la del milenarismo tecnológico.

De otro lado, la promoción del hipertexto se basa en la convergencia de propuestas como la del posestructuralismo y la tecnología. Desde ambos discursos, se habrían formulado anticipaciones, es decir profecías. Landow, al recurrir a Barthes, Derrida, Vannevar, Bush, Nelson y otros teóricos como anticipadores de las potencialidades del hipertexto, en realidad está acudiendo a una legitimación por vía profética. Es interesante el caso de Ted Nelson, quien, a partir de su proyecto de extensión del hipertexto (proyecto Xanadú: un paraíso interactivo), prácticamente se arroga el papel de profeta de la nueva era digital interactiva.

En esa justificación de la potencialidad hipertextual, también es posible observar los tiempos del mesianismo: de un lado, el tiempo de la resistencia, correspondería al de la formulación y solidificación del discurso promocional. El tiempo de la institucionalización es el que surge con la extensión de la práctica en universidades y otros ámbitos institucionales. Pero también es posible hablar de un tiempo de "retorno". No sólo del barroco, sino de la oralidad, manifiesta ahora en una "segunda" oralidad: esa que permite la interacción más o menos "espontánea" en el hipertexto.

La ambigüedad mesiánica también está presente. De un lado, el discurso sobre hipertexto propone reconfiguraciones radicales de la institución literaria, de otro, propone su propia institucionalización. Finalmente, algunos textos críticos radicales son proclives a la partición entre "creyentes" y no creyentes; entre optimistas y pesimistas.

El hipertexto y la novela posmoderna

La relación entre literatura y posmodernidad no sólo obedece a una moda o a una discusión de orden pasajero: constituye toda una perspectiva crítica capaz de alumbrar la creación contemporánea. El debate, sin embargo, se presenta sesgado de modo tal que cualquier aproximación a un modelo que sea capaz de dar

cuenta de esta relación resulta siempre confuso o contradictorio. La dificultad radica, sobretodo, en el hecho de que la discusión sobre posmodernidad implica un discurso que no es homogéneo, un discurso que ni siquiera es integrable, y cualquier intento de determinación o definición está destinado a la fragmentación, a la inconsistencia o a la dispersión.

En general, sería posible afirmar que la literatura posmoderna asume como punto de partida que la escritura es el modelo del mundo, su realidad; es consciente de que si bien lo real está más allá de los textos y de las escrituras, sólo es accesible por textos y escrituras. Ahora bien, la literatura posmoderna opera bajo las consecuencias de una "estética de las fuerzas", según la cual, la obra literaria la hace el lector. Un panorama de esta estética de las fuerzas en la novela posmoderna, obliga a reconocer críticamente fenómenos tales como la exigencia de nuevas competencias en el lector: doble productividad, capacidad de determinación de la indeterminación, relaciones no ligadas al sentido o a la idea, grado cero de la interpretación , etc., todos los cuales están presentes en forma real también el hipertexto de ficción.

La novela posmoderna estaría así, demandando nuevas competencias comunicativas, similares a las que se propone el hipertexto Sobretodo una lectura no ligada a un contar seguro y orgánico, a un narrador homogéneo; una lectura comprometida menos con lo externo y representativo que con lo realmente incomunicable: las fuerzas mismas de la narración. Una lectura, por tanto, capaz de asumir y absorber lo fragmentario, la energía significante en su estado puro; una lectura capaz de convivir con la inestabilidad y presenciar la catástrofe.

Ahora, la novela posmoderna sabe que la estética de la presentación ha recortado la comunicación de estas fuerzas, ha falseado el "contínum" y ha generado un lector pasivo, tal vez temeroso. Sabe que debe combatir estos hábitos, que debe zafarse y zafar al "lector de compulsiones performativas y que, aun en el caso de recurrir al ornamento como operación, todo esto ocasiona resistencias.

Así que, de un lado, la capacidad de la obra se amplia potencialmente, pero, de otro, la competencia del lector se afecta irremediablemente; y esta dinámica puede generar, en contra de lo que pretende, ya no el mutismo (de un lector pasivo) como la sordera (de un lector indiferente), ya no la creatividad (que exigen las nuevas competencias) como el esquematismo (de la nueva superficialidad), ya no la comprensión (profunda) como la nostalgia neurótica.

La novela posmoderna, por lo tanto puede considerarse como el antecedente más cercano al ejercicio de la hiperficción.

El hipertexto y la puesta en práctica de la libertad

Teóricos del juego como Johan Huizinga y Gustav Bally critican la ausencia de lo lúdico en el mundo contemporáneo donde la técnica (actividad heterónoma dependiente de un fin trascendente) suprime el juego (actividad autónoma que posee su fin en sí), causando la pérdida de la libertad. Ahora, ante las opciones de las herramientas digitales, técnica y juego se unen en el impulso de las fuerzas de la imaginación y de la creación. El hipertexto de ficción, en tanto obra de arte lúdica, participa de ese mundo alejado de lo útil y lo serio que se opone al mundo del trabajo, cuyo fin es la satisfacción de las necesidades humanas. No obstante, el juego participa de lo serio, pero instituido por sus propias leyes, cuando el juego absorbe por completo al jugador y éste se somete a las reglas sin perder la conciencia de estar en un mundo sumergido en la representación, en el "como si".

El hipertexto ofrece un espacio de libertad a la creación y a la recepción. Al creador le permite la apertura ante las reglas y límites de los géneros convencionales, la ruptura de las fronteras entre los medios expresivos verbales y audivisuales y la posibilidad de una nueva acción comunicativa con el lector. Al lector le ofrece la libertad en el seguimiento de las reglas, es decir, autonomía para la concreción del sentido de la obra. En palabras más breves, es

el ofrecimiento de la realización del imperativo estético y ético de ser para la libertad.

La experiencia estética de la escritura hipertextual se aproximaría cada vez más a lo que Benjamin llamó la "percepción distraída" según la cual el espectador ya no encuentra "obras" sino significaciones diseminadas, micrológicas, periféricas. Se produciría una forma de liberación de los valores enfáticos de la tradición: eternidad, permanencia, grandiosidad y significado que se imponen.

El hipertexto de ficción, como expresión lúdica, no útil o no instrumental, puede ser leído como evento marginal sin intencionalidad que, problematizando el ámbito de los valores instituidos del arte y la literatura, ponga en discusión, ironice, su propia condición. Y de esta forma, se constituya en expresión histórica de la particular representación de la situación del ser humano contemporáneo en el mundo.

El hipertexto y la tradición del underground

El autor español,, Luis Racionero, tiene un libro (Filosofías del underground) dedicado a ofrecer tanto las fuentes como las convergencias contemporáneas de un pensamiento del Gran Rechazo (o también, gran tradición underground). Según Racionero, algo vincula las llamadas filosofías individualistas (como el romanticismo, la ética amoral y el anarquismo) con algunas filosofías orientales (el taoísmo, el yoga y otras) y con lo que él nomina como filosofías psicodélicas (el shamanismo, la mente como energía, etc.): una tradición del pensamiento heterodoxo que corre paralela y subterránea a lo largo de toda la historia de occidente: la tradición underground universalista, antiautoritaria, comunal, libertaria y descentralizante (Racionero), que habría tenido una muy fuerte explosión precisamente en la llamada contracultura de los sesenta, caracterizada formalmente por su énfasis en la música rock, las drogas psicodélicas, las comunas y la filosofía oriental y hermética. Racionero nos recuerda en su libro que:

> *Esta Gran Tradición Underground se caracteriza por dos tendencias fundamentales: la búsqueda de una solidaridad mundial y el corto-circuitaje de las líneas de poder, distribución, producción e información de las organizaciones autoritarias (Racionero).*

Habría incluso claras acciones y manifestaciones de esta tradición dispuestas a favorecer la extensión de las ideas contraculturales: la comuna como medio de producción, la cooperativa como medio de producción y el arte underground como medio de información.

No sería raro que las potencialidades anarquistas y democratizantes del hipertexto sean valoradas por los miembros de esta tradición como oportunidad para extender sus ideas y para poner en práctica una creciente "revolución psicológica y una praxis política" (Racionero), que tendría como supuesto la revolución de las estructuras mentales, emocionales y culturales del individuo.

En últimas, las facilidades del hipertexto podrían ser apreciadas como una especie de lógica extendida del happening: de un lado, su natural apertura favorece los actos de libertad consciente, de otro, su forma "red" permite el establecimiento de relaciones inagotables y, finalmente, la elaboración de una forma no está forzada por ninguna prescripción.

El hipertexto y la utopía

Para Laplantine utopía es, cálculo, previsión, monotonía. El pensamiento utópico sería el que corresponde al de un racionalismo social. Contrario a las actitudes del poseso, del teatrero, del anarquista, quienes aceptan y promueven el goce y la fantasía, los utopistas son tristes y amigos de lo uniforme, sufren una especie de pasión por el sistema y viven sometidos a los imperativos de la planificación. El utopista aborrece la historia y la memoria colectiva. Trabaja según un ordenamiento matemático de la construcción utópica. El utopista detesta lo que es único, original, lo que diferencia y personaliza (Laplantine).

Pero además de este fuerte contraste, Laplantine plantea también una diferencia esencial:

> *Lo que deseo destacar es lo poco subversiva que es la utopía: nunca se constituye en ruptura del orden establecido, en un proyecto que sea, ya de alternativa (revolución), ya de alternancia (fiesta) .*

El utopista condena cualquier inquietud metafísica o ambivalencia mítica, detesta la pasión y la desmesura y se encierra en una ciudad hermética. La utopía se constituye en una religión del activismo y el trabajo, que promueve el frenesí de la organización.

Estas ideas, según Laplantine, animan la utopía:

- El grupo social debe ser arrancado de su medio natural para remoldeárselo de la cabeza a los pies conforme a las exigencias de la ciudad.
- Necesidad de protegerse del mundo exterior, de cortar los puentes con el exterior, tildándolo de corrompido.
- La separación geográfica entre el trabajo y el hábitat.
- El frenesí ambulatorio. Exceso de organización.
- Confianza fanática en la escolarización y la pedagogía.
- Reducción del hombre a la dimensión única del ciudadano.
- El régimen político es dirigista, centralizado y planificador
- Fobia al cambio.

¿Tiene algo que ver todo esto con la discusión sobre el hipertexto? Sí, en dos sentidos. Como apreciación de contrastes ideológicos, y como previsión de los peligros de una posible institucionalización del hipertexto.

Aunque resulte algo caricaturesco, se puede afirmar, siguiendo a Laplantine, que mientras los promotores de la fiesta hipertextual

actúan más con la lógica de la imaginación profética o de la posesión, sus detractores actúan y se expresan según las motivaciones utópicas: no desean el cambio, son guardianes de la institución, les molesta las expresiones individuales, la libertad del anarquista y el goce del rumbero.

Ahora, el tiempo mesiánico de la institucionalización es, ni más ni menos, el de la decadencia, el de la caída en la utopía; de modo que se puede también prever una extensión de la actitud utópica (entendida como lo hace Laplantine) en esos, hasta hoy, precarios intentos de institucionalización del hipertexto. Mientras la práctica del hipertexto actúa como elemento de perturbación del sistema y pone en evidencia la crisis institucional literaria, mantiene su fuerza subversiva. Una vez establecido como práctica institucional perderá dicha energía.

Hipertexto y laberinto

El laberinto es una de las imágenes del caos: tiene orden pero es oculto y complejo. Está vinculado, del lado de la producción (diseño), a una complejidad inteligente, y, del lado del usuario, al placer del extravío y al gusto por salir (juego). Por otro lado, es una figura profundamente barroca; tanto que es posible afirmar que la frecuencia de su representación está correlacionada históricamente con épocas barrocas: "allá donde resurja el espíritu de la pérdida de sí mismo, de la argucia, de la agudeza, allí encontramos puntualmente unos laberintos y unos nudos" (Calabrese).

La complejidad del laberinto también puede definirse como ambigua: de un lado niega el valor de lo global, pero de otro constituye un desafío para encontrar un nuevo orden. Es decir, el "juego" del laberinto empieza por un placer: perderse, y termina en otro placer: reencontrarse.

Pero el proceso de solución del enigma del laberinto sólo es posible actuando constantemente por transformación más que por estabilidad. Incluso las teorías matemáticas de resolución de nodos

utilizan procedimientos distintos a los de la matemática clásica: los heurísticos, que no garantizan del todo un final feliz. En nuestra época, estas características se han reactulizado hasta el punto de trivializarse en la producción del recorrido-juego de los videojuegos, donde las reglas del laberinto: perderse, ausencia de mapa, miopía teórica, movimiento, son respetadas.

El laberinto en nuestra época se muestra sobre todo como estructura: es el caso de las enciclopedias multimedia interactivas, diseñadas en función de un saber abierto, interdisciplinario, dinámico y a riesgo de la pérdida de orientación. También es posible encontrar múltiples ilustraciones de estructuras laberínticas en novelas (Duluth, de Vidal), donde básicamente el diseño está en función de un recorrido no lineal de la trama.

De otro lado, el laberinto moderno promociona sobre todo el placer del enigma y el del extravío, más que el placer de la salida. Siguiendo a Deleuze, Calabrese propone que esta característica de los laberintos de hoy, se debe a un rechazo generalizado a la sistematicidad que ha ocasionado un modo de pensar-vivir, "nómada" muy afín a la asistematicidad construida, a una suspensión de la indecibilidad.

En un ámbito aparentemente refractario a esta asistematicidad, el de las nuevas tecnologías computacionales, la lógica nómada ha hecho también carrera. El diseño de los programas interactivos genera en el usuario un proceder más o menos aleatorio que le impide ver el trasfondo binario de esos programas. Pero además, circula toda una literatura anecdótica construida a partir de las experiencias con nuevas tecnologías, incluida la Internet y otras herramientas interactivas, y hasta se han hecho intentos de novela "aleatoria", ejemplos todos de una estética potencial, que reside en el uso a ciegas de la maquina computadora.

En general, es necesario hablar no sólo de un gusto distinto al que otorga la seguridad de lo homogéneo e integral, sino de todo un placer por el trabajo sin control, vehiculado por la extensión de

un nuevo tipo de tareas y prácticas que exigen "la inmersión en pequeños bloques, zonas, áreas, sin visión panóptica". Esto concluye Calabrese en relación con la manera como laberinto y nuevas tecnologías están cambiando el modo de pensar el lenguaje y sus aplicaciones, los textos (conclusión muy oportuna, si se quiere percibir y valorar el hipertexto como un objeto neobarroco):

> *Al periodo conexo y paratáctico lo sustituye un pensamiento "en pequeñas partes", hipotáctico , en el que los nexos se hacen lógicos a posteriori y no lógicos gramaticalmente y sintácticamente .*

La lógica del laberinto constituye, pues, un desafío a los supuestos integradores de la ciencia y de la estética clásica. Por eso resulta fácil también relacionarlo con las reconfiguraciones de la lectura y del diseño narrativo de un hipertexto de ficción con la lógica del extravío del laberinto. En la ficción hipertextual, las estructuras son laberínticas y la lectura "en caída libre" del lector, está guiada por el placer del extravío y por el desafío a un orden que ya no es impuesto sino que depende de su Gestalt.

El hipertexto y las escrituras posmodernas

La necesidad de incluir el debate modernidad/posmodernidad, como parcela de la arena ideológica que se configura con la discusión sobre el hipertexto, se justifica desde tres ángulos. De un lado, es una manera de explicitar y complementar el panorama de tensión entre la vieja y la nueva literatura. De otro, el origen mismo del trabajo está ligado a la discusión sobre un supuesto reto que la sociedad posmoderna estaría planteando a la literatura, especialmente por la instauración de dos "supuestos" vicios que estarían afectando la supervivencia de la novela: la sustitución de lo simple por lo complejo y el impacto de lo tecnológico, percibido como sistema de pensamiento o mentalidad. Finalmente, la necesidad de ampliar el campo de convergencia propuesto por Landow, que,

debe incluir también las "anticipaciones" de cierta literatura posmoderna. Estas tres "resonancias" de lo posmoderno serán, pues el tema a desarrollar en esta sección.

Si Kernan afirma que la literatura que está en vías de extinción es la literatura romántico-modernista, una manera fácil de nombrar la nueva literatura, sería, precisamente, con el alias de posmodernista. Kernan incluye entre los miembros activos de la nueva literatura a los "escribanos radicales": posestructuralistas, feministas, neomarxistas, freudianos, etc. Sin embargo, se cuida mucho de englobar a éstos bajo el nombre de posmodernos. ¿Por qué? La respuesta estaría en el hecho de que la dinámica de los cambios en la institución literaria resulta mucho más compleja que la simple tracción entre dos universos en conflicto. El segundo universo, el de los escribanos, está a su vez tensionado. Y habría al menos un conflicto muy claro entre posestructuralistas propiamente dichos y neomarxistas. Esto nos recuerda Raymond L. Williams, un autor que ha seguido muy de cerca el debate entre modernos y posmodernos : que el debate modernidad/posmodernidad es también un debate político-académico, en la medida en que se ponen en juego ciertos intereses profesionales:

> *Para algunos observadores del "debate" modernidad / posmodernidad, los que defienden modernidad y modernismo son los neomarxistas de Critical Theory y los del lado del posmodernismo simpatizan con el posestructuralismo de Michel Foucault, Jackes Derrida, Gilles Deleuze, Jean Baudrillard y otros (Williams).*

Así pues, estos intereses profesionales en conflicto estarían agravando el problema de la "sucesión" de la literatura romántico-modernista. Sin embargo, Williams también nos recuerda que las diferencias entre posestructuralistas y neomarxistas no son tan tajantes, y, acudiendo al sociólogo Scott Lash, propone más bien distinguir dos tipos de posmodernidades: una institucional y otra progresista. En la primera se deberían incluir los objetos culturales que circulan como esa síntesis entre lo cultural y lo comercial (tiras cómicas y novelas best-sellers, entre otros), es decir, lo que algunos

llaman "géneros livianos". El posmodernismo contestatario habría que identificarlo, más bien, con la circulación de esos productos que en cambio de promover los valores del consumo o del individualismo, apuntan a expresar otros valores: la identidad colectiva y la reconstrucción de la comunidad.

Desde esta perspectiva es como algunos objetos culturales, derivados de los mass media y de las nuevas tecnologías, podrían jugar del lado del posmodernismo progresivo. Williams, para sustentar esta última posibilidad, recuerda lo que afirma el filósofo italiano Pietro Barcellona (en su libro: Posmodernidad y comunidad), en relación con una valoración positiva de estos objetos: que los mass media y las nuevas tecnologías no son un simple "espejo" de las diferencias (de lenguajes y de culturas que pone en evidencia la globalización), sino que actúan como un transformador que convierte las diferencias en entidades conmensurables, es decir, que hace posible las equivalencias y la comunicación, aunque sin bloquear la (también posible y legítima) lectura plural de las imágenes. Así es como las nuevas tecnologías pueden servir (al menos teóricamente) tanto para la homogeneización y la individualización como para la generación de comunidad (es decir, del lado institucional, como del progresivo).

¿Hay, pues, una falsa posmodernidad? ¿Hay una verdadera posmodernidad? Una respuesta adecuada a ellas, facilitará la posibilidad de comprender las posiciones desplegadas frente a la pertinencia del hipertexto. Para ello, sin embargo, se hace necesario un recuento de lo que podríamos llamar el entorno discursivo sobre la posmodernidad.

Una cosa está clara: hablar de posmodernidad es todo un lío. Como si el término por sí sólo poseyera esa extraña capacidad de convocar atavismos, como si su sola pronunciación provocase irremediables polarizaciones. No hay duda: el término se presta maravillosamente para agrupar más allá (o más acá) de conceptos o ideas claras, cierto subsuelo emocional, cierto estado de ánimo, cierto rango de experiencias vitales, pero la verdad es que a la palabra posmodernidad no se le pueden atribuir los privilegios (o desviaciones) de significa-

do que se le quieran dar. Es el discurso (o mejor aún), las escrituras que lo acompañan lo que le determina su propia carga.

La escritura de la resistencia, en el sentido de cambio paradigmático o como adhesión al mundo de la vaguedad poética; la escritura de la esperanza de una liberación y emancipación del hombre comprometido ahora con un nuevo pensar-vivir; la escritura que atiende una extensión de la creatividad en cuanto reto estético frente a nuevos instrumentos tecnológicos de expresión; y, finalmente, la escritura que proclama una centralidad de lo estético y que se manifiesta por la "proclama" hipertextual: seremos por fin todos escritores.

Hipertexto y metamorfosis

Calabrese propone examinar algunas manifestaciones de la forma neobarroca, entendida como oposición a la forma clásica. La forma clásica responde a un juicio de valor según el cual lo que está conforme físicamente es positivo y deseable, mientras que lo que no, se cataloga como deforme e indeseable. Pero las homologaciones clásicas van más allá y exigen la relación con otros juicios de valor, de modo que lo que está conforme es también bueno, bello y portador de euforia, mientras que lo deforme resulta malo, feo y disfórico.

Lo neobarroco actúa por oposición a estas homologaciones. Pero no basta una oposición teórica; hace falta un clima, un ambiente dispuesto a experimentar y a legitimar estas oposiciones. La era neobarroca se podría definir así en función de esa disponibilidad extendida como gusto y como mentalidad. Que se produzcan ataques a la forma y que estos sean acogidos y hasta exigidos por el público es lo que llama la atención de Calabrese. En todo caso, existirían al menos tres maneras de atacar la forma observadas por el italiano: la deformación consciente, el juego (en cuanto promotor de incertidumbre), y las metamorfosis.

Podríamos entonces hablar de "formas informes" y de deformaciones propiamente dichas, como la monstruosidad (que a su vez responde

a otra modalidad neobarroca de operar: el exceso), como modos concretos de imaginar categorías de valor y de establecer estéticas que pudieran responder a la pregunta ¿cómo causar gusto por lo feo? Es decir, ¿cómo homologar lo deforme-malo-feo-disforico?

Pero también está el juego, entendido como poética ligada a la incertidumbre y la no definición de formas y de valores. El juego, en efecto, consiste básicamente en una dinamización de formas, en una licencia para la libre trans-formación, que se apoya en la actividad del receptor, generando lo que Calabrese denomina "estructuras bimodales", y que nosotros preferimos llamar doble productividad.

Ahora bien, otra de las operaciones posibles de deformación (o de negación de la performatividad) es la metamorfosis. Calabrese detecta toda una estética de la metamorfosis en la cultura contemporánea. Se sirve de tres novelas para ilustrar los modos de proceder de esta estética. Un primer ejemplo es el relato de Calvino Si una noche de invierno un viajero que parte del principio de equivalencia "matricial" de todas las historias, lo que Calabrese prefiere llamar traducción, es decir la transformación o actualización de la que es susceptible toda historia. Otro ejemplo de metamorfosis es El nombre de la rosa, en donde las historias y figuras son transferidas y recombinadas para producir algo nuevo a través del montaje. Finalmente, propone como ejemplo Duluth de Vidal, que reúne traducción y transferencia.

¿Cómo actúan estas "maquinas narrativas"? En Calvino, por inestabilidad: se ofrecen fragmentos que el lector debe enlazar para alcanzar una continuidad. En Eco hay una aparente continuidad, pero también se necesita del enlace con los contextos transferidos por parte del lector, es decir, el reconocimiento de huellas, para alcanzar un sentido completo de la obra. En Vidal, el texto se vuelve amasijo: saltos en motivos, estilos, citas, mayor dificultad de producir uniones.

¿Y cómo es el comportamiento del lector? Responder a los desafíos: hallar la unidad oculta en Calvino, la diferencia en lo aparente-

mente homogéneo en Eco y la excavación ante la indecibilidad y el vértigo que exige Vidal.

Pero la inestabilidad no sólo se da en arte, también en ciencia, y eso es lo que ha puesto en evidencia la teoría de las catástrofes, que, como en el caso de una estética de lo feo, ha resultado posible plantear porque un ambiente, un espíritu de época, lo facilita, porque la inestabilidad empieza a valorarse positivamente, incluso ahí, donde tal vez fuera menos plausible: la ciencia.

Ese gusto por las ciencias y las artes metamórficas, esa discreción y esa direccionalidad de actividades culturales inéditas, se da porque ciertos puntos de vista, ciertas visiones de mundo, empiezan a ganar terreno: "Ciertos aspectos del mundo pueden reconocerse sólo porque existe aquél y no otro gusto de la investigación y del descubrimiento" (Calabrese).

¿No es esto mismo lo que podría ayudarnos a explicar el entusiasmo de las propuestas optimistas frente al papel de las nuevas tecnologías en la literatura? ¿No es la excitación que produce la discusión sobre el hipertexto una consecuencia de cierta inversión de valores, de cierta revalorización de posibilidades que actúa como factor de ruptura de los confines prescritos en los sistemas cerrados?

Hipertexto y neobarroco

¿Es posible considerar el hipertexto de ficción como un objeto neobarroco? ¿Qué implica inscribirlo en esta acepción? Para responder este par de preguntas se ofrece aquí una breve descripción de las formas, figuras y valores neobarrocos que propone Calabrese. Algunos de los aspectos de su descripción se prestan muy bien, no sólo para una delineación funcional y estética del hipertexto, sino para la compresión de sus efectos sobre el discurso crítico.

- Repetición
- Detalle y fragmento
- Límite y exceso
- Caos
- Complejidad
- Imprecisión
- Laberinto
- Metamórfosis
- Perversión

Literatura y Posmodernidad

Desde otro ámbito, encontramos el discurso sobre la posmodernidad. Una primera observación: la tentativa que puede detectarse en las obras "posmodernas" por sustituir una "estética de formas" por una de "fuerzas" y que concluye en dos características importantes: la metaficción y la doble productividad.

A la metaficción, entendida como fenómeno de auto-reflexión dentro de la misma ficción, y a la doble productividad, entendida como promoción de la participación activa del lector en la construcción de la obra, se suman también otros parámetros estéticos, como la fragmentación, el caos y la intertextualidad, pero también los juegos de escritura y lenguaje, propios de las obras neobarrocas. Todos estos rasgos son fácilmente vinculables, tanto con el posestructuralismo como con la práctica del hipertexto.

Historia del hipertexto de ficción

Precedentes tecnológicos

Una propuesta importante de Vouillamoz consiste en considerar la literatura como un sistema especial de información Aún enten-

dida como expresión sublime de la escritura, la literatura puede también definirse como una estrategia expresiva que aprovecha al máximo el potencial de un sistema informático (la escritura). De ahí que este enfoque permita comprender mejor qué significa para la literatura asumir e incorporar en su expresión el potencial de un nuevo sistema informático (hipermedia).

Para poder evaluar la dimensión cultural de los avances tecnológicos, Vouillamoz propone atender tres grandes objetivos: a) El hombre como procesador de información que percibe a través de los sentidos b) La máquina como instrumento de almacenamiento y manipulación de datos través de un determinado interfaz y c) la interacción o comunicación hombre- máquina .

Historia del hipertexto

La fecha clave para hablar de antecedentes técnicos del hipertexto es julio de 1945, cuando el científico Vannevar Bush, Director de la oficina gubernamental de investigaciones científicas de los EEUU publica su artículo "As we my think", donde el autor plantea que el acceso eficaz a la información depende de un ajuste entre la cantidad de datos que genera el desarrollo del conocimiento y los medios para su almacenamiento y distribución. Su objetivo fue idear un medio más operativo de gestión que se acercara a los mecanismos de actuación de la mente humana, basada según Bush en el carácter asociativo de las ideas.

Para ello Bush diseñó un sistema de que quebrantaba la secuencialidad, permitía saltar de un documento a otro, así como añadir datos a estos documentos: El Memex es considerado como el primer antecedente de los actuales sistemas informáticos interactivos.

En los años 60, desde el Stanford Reserch Institute, Douglas Engelbad propone el primer modelo informático concebido según el esquema de Bush.

Algunos años más tarde desarrollan el sistema NLC creado como intento de ampliar el intelecto humano. Pero sólo en 1965, Ted Nelson de la universidad de Brown comienza a utilizar los términos hipertexto e hipermedia que desarrollará en su obra: "Literatury Machines", en 1981 .

La aparición del hipertexto como idea de escritura no secuencial supone un giro fundamental en la interacción del hombre con el ordenador. Según este modelo, los nodos se asocian entre sí a través de una intrincada red de anclajes, permitiendo establecer diferentes tipos de enlaces . El concepto de linealidad queda sustituido por el de interrelación y el de diseño jerárquico por el de navegación.

Multimedia

Puede definirse como el arte de combinar entre sí diferentes medios expresivos (textos, sonido, imagen). El modelo ideado por Engelbad contemplaba ya la implementación de elementos básicos, sin embargo es el grupo de arquitectura de ordenadores del MIT quien desarrolla un sistema eficaz de incorporación de la multimedia al diseño de modelos informáticos, que ya permitía la manipulación de texto, imagen y sonido.

Según Vouillamoz, el hipertexto y la hipermedia generan la reconfiguración y potenciación de cuatro grandes áreas del conocimiento:(p.45).

- La lectura que ahora se convierte en una navegación o búsqueda de información a través de una biblioteca amplia y desestructurada.

- La anotación o registro de ideas generales que se hacen dinámicas, es decir que se producen mientras se lee el texto y que se pueden adicionar y almacenar como ayudas memotécnicas.

- La colaboración que ahora es mucho más estrecha entre autor y lector, generando una comunicación múltiple de documentos completos.

- El aprendizaje que se puede ahora estructurar en forma más personalizada y de acuerdo a distintas velocidades de asignación de materiales informáticos.

- Citando a Jean Kelovis, Vouillamoz sintetiza las ventajas de los nuevos sistemas de escritura así: proporcionan ayudas para la colectividad, audiovisualización, personalización, interactividad y rápida recuperación de la información. Como desventajas menciona: La desorientación espacial de la navegación, la dificultad de la edición conjunta, poca claridad visual, la baja transferibilidad y el alto costo.

Hipermedia

La mayoría de los sistemas de hipermedia iniciales se desarrolló en un comienzo con una orientación comercial y su objetivo fundamental fue la evolución hacia sistemas expertos capaces de establecer con el usuario un diálogo en lenguaje natural. La primera generación hipermedia apareció a lo largo de los años 60 y 70 fueron orientados inicialmente a la manipulación de texto. Un antecedente de estos sistemas es el denominado "Proyecto Xanadú" desarrollado por Ted Nelson. Los sistemas multimedia segunda generación comenzaron a aparecer en la década de los 80 e integraron la navegación hipertextual sofisticada utilizando todo tipo de enlaces entre los nodos y ayudas gráficas e incorporando imágenes de alta calidad y gran variedad de interfaces.

Varios de los desarrollos más importantes del hipermedia se llevaron a cabo en ámbitos universitarios como el IRIS de la Universidad de Brown o el proyecto Jefferson de Southern California.

Internet

La historia de este proyecto se remonta a la década de los años 60. En 1969 la agencia DARPA del Departamento de Defensa de los EEUU se planteó la necesidad de desarrollar un sistema capaz de interconectar computadores diferentes y separados físicamente unos de otros, así nació la red DARPANET. En 1972 esta red evolucionó al proyecto ARPANET y durante la década de los 80, ARPANET superó al ámbito militar de sus aplicaciones. En 1984 la Fundación Nacional de Ciencia de los EEUU diseña una red llamada NSFNET ya desvinculada totalmente del entorno militar. En 1989 ARPANET se disuelve y comienza la expansión de INTERNET y cuya segunda fase de desarrollo comienza a mediados de los años 90 con el diseño de un programa denominado ENQUIRE.

Una extensión del programa ENQUIRE que permitía realizar también conexiones externas a la red da origen a la WORLD WIDE WEB (WWW) que se implanta en INTERNET que supone además la sustitución de un sistema de comunicación técnico por una interfaz gráfica que la hacia más accequible y amigable para el usuario. La aparición de Internet y su aplicación WWW implica la superación de las fronteras y las redes locales hacia una divulgación internacional.

Soportes físicos

El hipermedia no solo hace presencia en la red Internet sino también a través de productos desarrollados en nuevos soportes electrónicos, especialmente el CD-ROM que aparece en la década de los 80, ofreciendo grandes ventajas frente a otros soportes electrónicos como los disquetes, especialmente por su alta capacidad de memoria, su rapidez de recuperación de datos y la posibilidad de integrar diferentes medios junto a elementos textuales, lo cual facilita la construcción de sistemas multimedia.

El concepto de CD-ROM comenzó a gestarse en los primeros años de la década de los 80 cuando la evolución del Compac Disk es-

taba ya consolidada. En 1984 y 1985 aparecieron los primeros prototipos y comenzaron a difundirse las primeras bases de datos digitalizadas en este nuevo soporte.

Un soporte más reciente es el DVD que supera algunas de las características del CD-ROM especialmente su capacidad de soporte e información gráfica. Igualmente se han venido desarrollando soportes para los llamados libros electrónicos y otras facilidades que permiten augurar un futuro sólido para la edición y publicación electrónicas.

Por su parte, Lovink, comenta que es probable que las primeras aplicaciones humanistas del hipertexto se produjeran en el campo educativo. Actualmente el hipertexto y los hipermedia siguen siendo parte integrante del diseño de instrucción y la tecnología educativa. En 1975, Robert Scholes (profesor de inglés) y Andrews Vadan (profesor de programación de computadores) llevaron a cabo un interesante experimento en la Brown University con el ánimo de aprovechar las facilidades del hipertexto en los cursos de humanidades. El experimento no solo permitió crear una base de datos con enlaces hipertextuales sino que la hizo interactiva y pronto pudo aplicarse en la dinámica de la enseñanza de la literatura como facilidad para contextualizar obras sino como soporte de los aportes de estudiantes y profesores a estudios concretos de las obras literarias.

Iconicidad

La dinámica icónica de la pragmática hipertextual consiste en poner en juego una lógica de la imagen visual como estrategia comunicativa. Por un lado, el escritor propone el hipertexto como imagen y lo diseña como mapa, y por el otro, el lector lo explora como territorio y lo concibe y lo forma como imagen.

Escribir (codificar) y leer (decodificar) en imágenes se convierte en una condición importante para la comunicación del sentido en el am-

biente hipertextual. Y en esta dinámica adquiere suma importancia la manera como se proponga esa iconicidad (que no consiste sólo en acompañar el texto con imágenes), para que el lector enfrente y de forma al texto desde una perspectiva icónica. La competencia concreta consiste en la capacidad que unos y otros tienen o requieren para potenciar no sólo las propuestas audiovisuales directas, sino las palabras y los demás elementos del hipertexto.

Ideales postestructuralistas

¿Cómo se origina la idea de hipertexto en la teoría literaria? Para responder a la pregunta, Landow examina el concepto de intertextualidad en Barthes y Foucault, así como las nociones de dialogismo en Bajtín y descentramiento en Derrida.

Según Landow, Barthes define un ideal de textualidad que coincide con el del hipertexto "informático": bloques de palabras enlazados, produciendo potencialmente muchos recorridos o cadenas de trayectos, una textualidad abierta, inacabada y descentrada. Derrida, por su parte, aporta una visión más dinámica. Para él, la apertura textual y la intertextualidad dependen menos del texto que del lector, en la medida en que es el lector quien siempre abre un texto (mediante sus asociaciones y competencias) a contextos distintos a los que concibió el escritor.

De igual modo la búsqueda de Derrida de un texto nuevo muestra la convergencia hacia el hipertexto de otra manera muy reveladora. Si bien, al igual que en Barthes, su reflexión teórica es intuitiva y premonitoria (en la medida en que se anticipa a la posibilidad tecnológica misma del hipertexto), sus intentos expresivos ilustran las limitaciones del pensador que trabaja en términos de los recursos asociados con un modo particular de escribir. Derrida percibe las carencias del libro impreso, pero no puede encontrar un camino fuera de su mentalidad. Tanteando la expresión de ese nuevo tipo de texto llega al ejercicio mismo del montaje (que en el hipertexto es una condición de la escritura). Su "discontinuidad" discursiva

revela que la escritura es siempre montaje, que no es una actividad transparente, que la transparencia es solo un efecto.

Ahora, para poder mostrar mejor cómo es que el hipertexto permite no sólo encarnar ciertas reivindicaciones de la critica estructuralista o posestructuralista, sino ponerlas a prueba, Landow detalla las relaciones del hipertexto con las nociones de intertextualidad, dialogismo y descentramiento del texto.

Según Landow, el hipertexto potencia la intertextualidad a límites insospechados. Así, por ejemplo, frente a dos situaciones típicas en literatura: el articulo académico, con su intertextualidad explícita, y la obra literaria, con su intertextualidad implícita, lo que haría una presentación hipertextual de tales obras sería no sólo explicitar tales referencias, sino ofrecer los contextos mismos. De este modo, la hipertextualidad puede llegar a sustituir la tradicional triada de los estudios literarios: autor, obra, tradición en favor de la triada: texto, discurso, cultura, liberando así el texto de determinantes psicológicos, sociológicos o históricos y abriéndolo a infinitas relaciones.

En relación con la dialogía, Landow, recurriendo a Bajtín, afirma que, al modo de una novela "dialogística" o polifónica, que está construida no como el conjunto de una única conciencia, sino por un conjunto formado por la interacción de varias conciencias, las lexias (bloques enlazables) del hipertexto actúan como voces individuales en constante interacción: como en la novela polifónica, en el hipertexto no hay una sola voz tiránica y su sentido depende de la manera como se recorra y se "contextualice" el texto. De esa manera, como lo querría una crítica dialógica, siempre se tiene una discursividad en formación.

Finalmente, esa libertad del trayecto con que cuenta el lector es, para Landow, la clave para comprender una última característica "posestructuralista" del hipertexto: la posibilidad de centrar el texto en trayectos u organizaciones que no necesariamente coinciden con el propuesto por el autor. Como el hipertexto esta constituido por cuerpos de textos conectados sin eje organizador, el sis-

tema puede recentrarse o centrase según el interés personal. Así es como en los sistemas hipertexto, el lector puede seleccionar el centro de interés y no queda encerrado en un sistema de organización y jerarquía.

Imaginarios en lucha

Desde una historia de las resistencias, resulta muy interesante profundizar en el análisis de dos imaginarios colectivos, dos sistemas de representación antagónicos que convergen en dos actitudes igualmente opuestas: la del agelasta, enemigo del devenir y del cambio, y la del rebelde que lo proclama; la del conservador que sólo admite la existencia y legitimidad de lo estable y prescrito, y la del perturbador que vive a gusto en medio de la diversidad, la fragmentación y la inestabilidad.

Esta revisión es también la oportunidad para explicar los conflictos ideológicos suscitados alrededor de la discusión sobre la pertinencia del hipertexto como resultado de considerarlo una invitación al carnaval de la escritura. Unos, los entusiastas, acogen la invitación; otros: los detractores intentan ignorarla o deslegitimarla. Esa intuición inicial estará guiada aquí por las siguientes preguntas:

¿No es acaso festiva la actitud que hay tras esa invitación a carnavalizar de la escritura? ¿No es el entusiasmo por la práctica del hipertexto una convocatoria a la celebración de la era del lector? Si es así: ¿qué tipo de fiesta es? Ahora, el hecho de que el hipertexto sea una practica intelectual (que a lo sumo permite una carnavalización entonces de "segunda" dimensión), ¿no le resta autenticidad? Pero, también, ¿no es el carnaval el soporte de larga duración de esa celebración? De otro lado, en tanto "retorno" (de lo oral, de lo popular, de lo medioeval, de lo barroco), ¿no configura el hipertexto una reivindicación de lo siempre deseado? ¿No es el hipertexto una fiesta de su tiempo, que inventa (reactuliza) lenguajes y prácticas? ¿No es por eso la fiesta del hipertexto un observatorio privilegiado (en cuanto representación, purga, etc.)

de gestos, comportamientos colectivos, actitudes, sensibilidades y expresiones del imaginario social? El hipertexto —algo así como un carnaval moldeado por herencias lejanas que conviene descifrar— ¿no nos enfrenta al problema de las invariantes reactulizadas? ¿No hay que estar, por eso, atento a dilucidar qué es lo que alimenta el imaginario de su época (gusto neobarroco y tras de ello, la posmodernidad, el capitalismo tardío, etc.)?

Laplantine propone el estudio de tres tipos de comportamiento colectivo: la espera mesiánica (necesidad de convertir la desesperación en esperanza al rededor del profeta o de los pequeños iluminados), la posesión (reacción ante la frustración intensa que ya no espera, puesta en marcha de una alternancia temporal) y la utopía (o pasión de la perfección alcanzada de una vez por todas). Tres tipos posibles de respuesta a fenómenos de degradación de los vínculos sociales tradicionales. Laplantine también afirma que, por encima de las discontinuidades, es posible siempre hallar las invariantes de la imaginación colectiva. Pero, de igual modo, que esta "memoria" colectiva de la esperanza y de la rebelión se reactualiza continuamente.

Además, es importante tener en cuenta que la visualización y estructuración de comportamientos "invariantes" no sólo es aplicable a sociedades tradicionales, sino que, una vez deconstruidas las fronteras entre arcaísmo y modernidad, es posible aplicarla a manifestaciones contemporáneas. Quizás por eso, Laplantine advierte que, hoy, estamos nuevamente disponibles para la utopía, el mesianismo y la posesión, y que no hay nada de lo que solemos llamar arcaísmo o primitivismo que no se refleje en nuestra modernidad.

Al hacer una introducción de las actitudes en que se diversifica la matriz de la imaginación colectiva de la esperanza, Laplantine propone relacionar sus manifestaciones específicas según ciertas oposiciones y cruces. Examinada con los parámetros adecuados, la práctica hipertextual muestra (en oposición, pero sobre todo hibridados) elementos tanto de mesianismo, como de utopía y de posesión, lo cual podría confirmar la presencia subyacente de ese imaginario que el teórico

francés llama "de la esperanza", en los discursos que la justifican (y la reacción concomitante en los discursos que la deslegitiman).

Es importante recordar que el discurso promocional del hipertexto se exhibe como posibilidad de libertad e igualdad. Se insiste mucho en que el hipertexto le otorga libertad al lector y "equipara" su potencia creativa con la del escritor. Esta posibilidad de ser, por fin, todos creadores, puede apreciarse como nostalgia de un deseo nunca cumplido, y, a la vez, como instauración del ya propio de la posesión. De otro lado, se acude al mito de la técnica, por el cual, como nunca antes, se adquiere una vía segura para el alcance de esa libertad deseada. También, en la promoción del hipertexto, se da cuenta de profetas (del lado de la literatura, los posestructuralistas, del lado del discurso tecnológico, autores como Bush o Nelson; este último hasta se autoproclama como tal). Finalmente, aquéllas actitudes que fomentan la exploración de la nueva herramienta y acciones para su institucionalización (búsqueda de lenguajes, estrategias de circulación específicas, etc.), estarían jugando, según esta lógica, a la construcción de la "ciudad ideal" del hipertexto; una ciudad que, por lo visto, sería privada, a la que no accederían sino los privilegiados, lo que la acerca a la ciudad utópica.

Inteligencia conectiva

Kerckhove define la inteligencia conectiva como una condición de la mente que nace de la asociación espontánea o deliberada de numerosas personas en grupos. Esta condición pareciera, de un lado. estar favorecida hoy por la dimensión de conectividad simultánea, propia de la cibercultura (y que ha permitido el afloramiento de nuevas formas de pensamiento basadas en la interdependencia) y, de otro, expresaría muy bien la nueva realidad que surge de esa creciente conectividad en los distintos sectores de nuestra sociedad.

La conciencia sobre la realidad de esta inteligencia conectiva permitirá acelerar la sinergia de los procesos de conocimiento descentralizado, pues su dinámica no tiene un único centro, un solo

yo, sino que viaja de individuo a individuo. Surge así una nueva propiedad, un nuevo funcionamiento que podría estar afectando no sólo las tradicionales formas de conciencia compartida, sino las estructuras mentales mismas.

Interés por la escritura en soporte hipertextual

El tema de la ficción hipertextual empieza a ocupar una amplia atención por parte de los intelectuales y el ámbito académico en general. Para comenzar, podemos traer a cuento algunas de las ideas de cuatro de los autores que más han aportado en este campo. De un lado Bolter propone que la escritura electrónica, cuya característica principal es una especie de transparencia semiótica, permite desplegar y manipular nuestra red mental de relaciones con una facilidad asombrosa, y hace una descripción de los requerimientos pragmáticos que se derivan de estas condiciones. Joyce insiste en las ventajas del nuevo medio frente al libro y propone la distinción entre el hipertexto exploratorio y el hipertexto constructivo, dándole mucho valor a este último, en la medida, en que considera que es la opción más cercana al ideal teórico de hipertexto. A partir de la verificación de la existencia de toda una tradición de literatura ergódica o participativa, Aarseth plantea el termino "cybertexto" para indicar que actualmente se estaría dando una realización muy específica y cualitativamente diferente de esa literatura ergódica, con la aparición del texto electrónico. El cybertexto es entonces literatura participativa cuya plataforma es el texto electrónico. En este sentido, existen distintos cybertextos además del hipertexto; otros serían los juegos de rol en computador y la realidad virtual. Bernstein, a partir de sus propias observaciones de hipertextos concretos desarrolla una lista de estructuras de hipertextuales que orientan tanto el lector como al escritor en este medio.

Pero también otros autores se han interesado por describir las características, expectativas y problemáticas de la ficción hipertex-

tual. Susana Pajares , por ejemplo, nos describe las posibilidades de narrativa hipertextual y afirma que su posicionamiento depende la de la capacidad para superar los actuales problemas y riesgos. Orihuela describe al narrador de hiperficciones como un jardinero en medio del laberinto, y asegura que la ficción interactiva tendrá que resolver dilemas que hoy son muy claros: ¿cómo hacer que las dos características principales, la no linealidad y la interactividad, puedan ser aprovechadas por los narradores para crear un nuevo y verosímil objeto estético? Berenguer por su parte cree que no hay todavía un suficiente desarrollo de la ficción interactiva y describe algunas tendencias que puede ser interesantes para su próxima evolución; afirma que la hiperficción es un género en busca de obras y de autores, pero también de público. Fauth, de una manera semejante, considera que las hiperficciones actuales se encuentran en una fase experimental, en la cual hay una especie de fascinación por las técnicas que impida un resultado estético aceptable.

Douglas considera que el hipertexto narrativo pone de manifiesto el proceso de percepción de sentido que pasa por la fragmentación y ciertas convenciones tradicionales. Para él, la narrativa hipertextual permite apreciar algunas de las estrategias que la narrativa secuencial ha utilizado para crear una fantasía mental de sentido, y establece algunas condiciones que los lectores de hipertextos deben ir asumiendo para gozar de las nuevas posibilidades que abre esta forma narrativa. Barger plantea una serie de problemas y dificultades actuales para las ficciones interactivas, especialmente de tipo técnico, pero también algunas de tipo estético, y propone algunas posibilidades de solución. Amaral realiza una interesante reflexión sobre la escritura en medio hipertextual y concluye que la organización del hipertexto, así como la anticipación de una interacción de lector son los retos principales de un escritor de hipertextos. Una interesante propuesta de Page, vincula la hiperficción con una tradición de escritura feminista antilogocéntrica y revolucionaria.

Finalmente, Aucherbach plantea la necesidad de que la ficción hipertextual proponga alternativas viables a la narrativa lineal, aprovechando la oportunidad que tiene de constituir una nueva línea narrativa.

Existe pues un panorama amplio de acercamientos al tema que nos hace pensar que ya no es tan válida la afirmación de que la práctica de la hiperficción es cosa de unos pocos.

Juegos de rol

Los juegos por computador para múltiples usuarios nos sitúan en espacios virtuales en los que es posible navegar, conversar y construir. Se ejecutan a través de órdenes o instrucciones que se dan al computador, La mayoría de estos juegos están basados en texto, pero cada vez más se introduce la imagen y la animación.

Mientras los jugadores participan en un juego de rol, se convierten en autores no sólo de texto, sino de ellos mismos, construyendo nuevos "yos" a través de la interacción social.

Los juegos de rol proporcionan mundos para una interacción social anónima en la que uno puede interpretar un papel tan cercano o tan lejano de su yo real como elija. Son ejemplos de cómo la comunicación mediada por computador puede servir como un lugar para la construcción y reconstrucción de la identidad

Sherly Turkle en su libro La vida en la pantalla, trae una reflexión muy importante sobre este tipo de aplicación tecnológica.

La escrilectura

Con la escritura, y su correlato de universalidad - totalidad, la pregunta por la audiencia específica de la obra de arte ha sido por lo general subestimada, en la medida en que a la obra se le exige que pueda ser interpretada en todas partes. Ya no se cuenta con una audiencia concreta, como sucede en la oralidad, y el destinatario de la obra se "ficcionaliza" (esto es, se abstrae), generándose de esta manera una psicodinámica específica.

Con la cibercultura y su conectividad simultánea, las fronteras entre creador y espectador, entre creación y audiencia, se diluyen. El lugar de la obra se dispersa: está tanto del lado del "creador" como del de la audiencia, o en la posibilidad de modificar los resultados. Los roles se reconfiguran y ya no se puede hablar de un escritor y de un lector como entidades separadas, sino de un escrilector, un sujeto interconectado, capaz de desplegar una inteligencia colectiva y de producir sus propios textos en forma casi simultánea con su recepción.

El lector de hipertextos es un lector potenciado, en la medida en que cuenta con la posibilidad de recorrer, según su interés, el texto que se le propone, y, a la vez, un creador, en cuanto capaz de modificar el resultado, ya sea porque produce nuevos enlaces, ya porque crea nuevos bloques de texto.

Pero esta nueva psicodinámica, tiene sus dificultades: de un lado, la cultura de la imprenta ha enseñado por años a leer de otra forma. Y si bien, tanto desde algunos lugares de la literatura como de la crítica literaria, se ha creído siempre en la necesidad de una escritura participativa, la asimilación de los nuevos soportes no se realiza con facilidad, como si hubiera necesidad, más bien, de reeducar los hábitos.

Por eso es por lo que la audiencia del hipertexto no necesariamente proviene de los lectores de literatura tradicional. Sólo quienes han estado experimentado posibilidades de romper los moldes escriturales impuestos por la cultura de la imprenta, tienen capacidad y facilidad para acceder a los nuevos soportes.

Pero también, y paradójicamente, quienes mejor estarían preparados para leer hipertextos, serían aquéllos que se han deshabituado a leer libros: televidentes, asiduos del videojuego, la realidad virtual, el Internet y los ciberjuegos. Habría, pues, que pensar en un lector híbrido, capaz de leer con las nuevas psicodinámicas (propias de la conectividad simultánea), pero a la vez dispuestos a aceptar algún valor remanente a la palabra escrita.

El lector crítico de hipertextos

En varios lugares se advierte sobre el peligro de superficialidad, inherente a las formas digitales de expresión. Bazín, por ejemplo, afirma que el "imperio digital" enfatiza demasiado la relación y la circulación en detrimento de la adquisición de contenido. Para él, la pura pragmática de la interfaz, contrarresta una estética de la profundidad, de modo que "el supuesto contenido llegará a tener menos importancia que las operaciones" de navegación y coextensión del texto.

Por su parte, Joyce afirma que, a diferencia de una manera de ser en el ciberespacio (superficial), caracterizada por la coextensividad, existe una manera de estar en el ciberespacio (profunda). Esta manera estaría ligada a operaciones como la alta capacidad de relación del cibernauta y su competencia para modificar y/o sustituir textos (lectura productiva); ambas, condiciones para una hiperficción constructiva de autoría múltiple.

Otro punto de vista que puede resultar útil es el que ofrece Abril, quien propone que la potenciación de las nuevas tecnologías de la comunicación (incluido el hipertexto), sólo podrá superar el nivel del uso para constituirse en verdadera práctica social, si se logra, a su vez, superar la pura dimensión técnica, es decir, el ejercicio experimental y empírico, y se avanza hacia otras dimensiones como la cognitiva y la estética. Según la primera, la práctica del hipertexto debería remitir a las condiciones empíricas y trascendental-históricas del conocimiento. Según la segunda, el hipertexto debería ofrecer las condiciones para una extensión real de la sensibilidad, esto es, para afectar el sensorium.

Pero la dimensión estética se construye como práctica social gracias al doble flujo de escritores y lectores. Un "lector crítico" de hipertextos estéticos, se podría definir como aquél que es capaz de hacer uso técnico, analítico, estético e interpretativo del objeto. Por eso, un proceso de lectura crítica debería cubrir al menos estos elementos:

- Análisis técnico: descripción y análisis de la bondad técnica del objeto. Secuencialidad, participación, enciclopedismo y articulación de lenguajes (Murray)

- Análisis estético: descripción y análisis de la bondad estética del objeto: promoción de la inmersión, la actuación y la transformación (Murray)

- Interpretación: apreciación de su dimensión cognitiva y filosófica (visión de mundo)

Un ejemplo práctico de este tipo de lectura crítica se puede apreciar en el trabajo de Diego Salgar: Del papel a la pantalla, que realiza el análisis e interpretación de un hipertexto estético: Tormenta.

Literatura e hipermedia

Salgar, basado en los planteamientos de Alvin Kernan, quien, en su libro "La muerte de la literatura" presenta la literatura como una institución histórica, propone que la relación hipermedia y literatura puede considerarse posible y legítima, en la medida en que sea la institución literaria la que se encargue de su estudio y promoción. En otras palabras, si entendemos la literatura como una institución que abarca todas las actividades que de una u otra forma influyen en la escritura y lectura de una obra (universidades, crítica, teoría, editoriales, bibliotecas, leyes de propiedad intelectual, etc.), y si esta institución asume al hipermedia como objeto de su que-hacer, el hipermedia puede llegar a ser considerado literario: "Dentro de la institución literaria se ha empezado el debate sobre el hipermedia, y cada vez se unen más universidades a la discusión. Es en este marco donde podemos hablar de hipermedia literario".

Este planteamiento de Salgar resulta muy conveniente para un tiempo de transición, durante el cual la institución literaria se "encargue" del estudio y promoción de la "literatura hipermedia". Sin embargo, en la medida en que el hipermedia vaya constituyendo su propia ins-

titucionalización y desarrollo, esa inscripción "literaria" irá perdiendo funcionalidad y se irá conformando un nuevo sistema, con lo que surgirá una cierta independencia deseable del ejercicio y extensión de las prácticas estéticas basadas en el hipermedia.

La literatura hipermedia

Vouillamoz claramente inscribe a los hipermedias en la producción literaria y habla por eso de literatura hipermedia o de hipermedias literarios. Cree, de un lado, que, si bien la intervención de los modelos informáticos interactivos en la literatura ha ocasionado fuertes repercusiones sobre las categorías del sistema literario, a la vez, se ha convertido en la oportunidad de comprobar cierta plasticidad de ese sistema, en la medida en que la literatura ha incorporado los efectos, transformando y adaptando ciertos componentes tales como las funciones del discurso, del autor y del lector.

Igualmente Vouillamoz considera que buena parte de los antecedentes que explican la actual extensión de la práctica hipermedial son antecedentes literarios provenientes tanto de una teoría literaria (que desde hace tiempo ha problematizado la pragmática de la lectura y la idea del texto), como de una práctica literaria (que ha explorado efectos de la posmodernidad, tales como la ruptura de la linealidad discursiva). Aún más, según Vouillamoz, todas las teorías literarias posmodernas son susceptibles de contemplarse, a la luz de los avances tecnológicos, como aportes a una reflexión teórica muy próxima a la asociada con el paradigma hipermedia; y las prácticas posmodernas como los antecedentes más claros de la expresión hipermedial, en la que el discurso se percibe (aunque no se realice aún) como materia expandible, abierta e intertextual, y donde se da ya una recuperación del lector como agente activo en la comunicación: "Estas teorías literarias van a ser también un referente necesario en las reflexiones que suscita la literatura electrónica donde se acentúa la apertura e intertextualidad de la obra, donde el lector asume una mayor responsabilidad co-creativa a través de su interacción con el sistema, donde los avances infor-

máticos facilitan nuevas formas de producción y creación y donde se configuran nuevas prácticas del ejercicio literario".

Una lógica de la edición

Desde el punto de vista pragmático, tanto el escritor como el lector de hipertextos requieren, como una de sus competencias fundamentales, la capacidad para modificar y sustituir textos. Y una vez inmersos en el ambiente hipertextual, surgen las ventajas y actividades que se derivan de esta facilidad. De un lado, el escritor adquiere mayor control sobre aspectos de los que antes estaba marginado como el diseño gráfico y la presentación final del texto. Del otro, el lector se puede pasear ahora por los fragmentos de texto que se le presentan en la pantalla y los recompone a su gusto, guiado por su propio interés.

La posibilidad de separar y luego volver a unir textos se hace, en el ambiente hipertexto, una actividad normal y potente. Crear múltiples secuencias y asociaciones resulta ser una de las prácticas más útiles y a la vez creativas, en la medida en que la legilibilidad del hipertexto promueve una redefinición dinámica del sentido. El escritor prepara las redes de conexión y el lector las explora y las potencia. En eso consiste esta competencia pragmática de la hipertextualidad.

Lógica difusa

En general, mientras un sistema está disipando energía, la disipación da lugar a entropía (desorden). Este principio puede aplicarse a los sistemas lógicos: un sistema lógico difuso o disperso no podría generar estructuras de orden. La paradoja, puesta en evidencia por las nuevas dinámicas del ciberespacio, con su interconexión generalizada, es que la disipación, en lugar de conducir a la entropía, conduce a la formación de nuevos órdenes.

La conectividad simultánea, es la puesta en escena de una lógica dispersa, según la cual el proceso lógico no tiende al cierre, sino a la conexión suplementaria, añadiendo, nuevas fuentes de información y nuevas líneas de fuga al objeto inicial. El resultado es una red de relaciones aparentemente anárquica, a la que se le han superpuesto instrumentos de navegación que recuperan un orden complejo. Finalmente, la navegación en redes no es sino la operacionalización de órdenes complejos.

En el caso del hipertexto, esto se refleja en lo que podríamos llamar una "lectura productiva", en la cual, cada usuario de la red puede añadir información y líneas de fuga al texto original, de modo que al final se cuenta con una red "anárquica", a través de la cual, sin embargo, es posible navegar, dados unos instrumentos adecuados. Además de la lectura productiva, podríamos extender la identificación de otras estructuras disipadoras en el hipertexto de ficción: disipación de la trama, de la historia, del autor, que no acaban con las posibilidades creativas, sino que, exigiendo un nuevo orden (una nueva lógica), abren sus potencialidades.

Metalectura

Bazín vincula la metalectura con el fin del, llamado por Chartier, "orden del libro" y la define como ese proceso en que la lectura, obligada a zafarse del "corsé" del libro, se abre a otros formatos (imágenes, texto electrónico, multimedia), los dinamiza y lo integra en una nueva dimensión polimórfica y transversal: la politextualidad.

Ampliación del texto y modificación del modo de leer son, para Bazín, dos de las consecuencias más importantes del nuevo orden, caracterizado precisamente por una extensión espacio-temporal del texto (estallido), la disolución de la frontera escritor-lector (textualidad dinámica) y la fusión de palabra e imagen (neoescritura).

Metáforas del saber hipertextual

Si el hipertexto ha de considerase un nueva forma de conocimiento, debería responder a ciertas metáforas que den cuenta de su substrato cognitivo. La relación entre el hombre y su manera de conocer se ha nutrido de distintos tópicos a lo largo de la historia. Así, a la metáfora del "libro mundo", según la cual la naturaleza es un texto escrito en el lenguaje divino que debe ser interpretado por versados en su código, y que sirvió en la Edad Media como instrumento de control y exclusión del conocimiento, siguió la de un Dios como maestro relojero que había creado la intrincada maquinaria del mundo. Pero las formas de interpretar el mundo se transforman radicalmente gracias a una contribución proveniente de oriente: la cifra. A medio camino entre la magia y la ciencia, la cifra cabalística demuestra ser un código capaz de producir seres animados. La cifra fue un importante instrumento de formalización para sistematizar el saber observado y el conocimiento positivo. Así quedaban atrás los tiempos en los cuales el instrumento primero para la adquisición del conocimiento era el cuerpo. Pero la pretensión objetivista de separar la observación del observador, conduciría a la utilización de otros tópicos instrumentalistas, como el comportamiento mercurial del termómetro o como la fuerza electromecánica o la maquinaria íntima del teléfono.

El hipertexto también exige acercamiento a diversos tópicos. Ulmer propone explorar la metáfora del viaje o la de los senderos que se bifurcan. Dalglish plantea la imagen del tejido. Clément propone que el hipertexto sea entrevisto como la red intrincada de las calles citadinas. Harpold lo compara con el cuerpo grotesco del carnaval medieval y Petry con una piel seductora que invita a la penetración en busca de sus secretos.

Y habría muchas otras posibilidades: el computador, el laberinto, el caos, el libro rizoma, el pensamiento complejo. Cuando encontremos una metáfora que nos satisfaga, estaremos muy cerca de su comprensión.

Mutantes

Posiblemente nuestros mutantes no serán monstruos macrocefálicos de piel morada y ojos rojos. Posiblemente nuestros mutantes viven ya con nosotros y son tranquilos y no les interesa el poder, ni defenderse de nada. No viven agobiados porque, simplemente, ya se encuentran adaptados mental y socialmente a las exigencias que imponen los nuevos órdenes culturales. Se conectan fácilmente a través de la red y otras herramientas tecnológicas, no creen en las jerarquías rígidas que sus padres se empeñan en mantener. Aprenden sin necesidad de la estructura educativa de antaño, manipulan los sistemas híbridos con natural facilidad y procesan la compleja información que les llega con una rapidez asombrosa. Son seres más espirituales, menos enredados en las dificultades materiales y se sienten mejor cuando pueden aprender de los otros que son ellos mismos.

Posiblemente Los mutantes son esos niños, nuestros propios hijos, que hoy nos miran con una mezcla de cariño y asombro.

Una múltiple convergencia

En el primer capítulo de su Hipertexto, Landow afirma que, en las ultimas décadas, las declaraciones de algunos teóricos de la literatura (especialmente Derrida y Barthes) y del hipertexto (Nelson y van Dam) han ido convergiendo en un grado notable. Esta convergencia se podría apreciar, según Landow, a partir de dos circunstancias. La primera es el hecho de que, desde sus respectivas disciplinas, estos cuatro autores insisten en la necesidad de abandonar los actuales sistemas conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerarquía y linealidad para sustituirlos por otros basados en ideas como multilinealidad, nodos, nexos y redes. La segunda es que el hipertexto, en tanto facilidad tecnológica disponible, permite hoy verificar la manera como, mientras la teoría crítica anticipa una teorización del hipertexto, éste promete encarnar y demostrar varios aspectos de la teoría.

En relación con el discurso tecnológico, Landow, nos recuerda cómo, desde la informática más remota, se habían dado ya apreciaciones y prácticas relacionadas con el hipertexto. Son los casos de "viejas" teorías, como las de Vannevar Bush. Éste último, por ejemplo, había aclarado, en la década de los cuarenta, que el problema de un conocimiento eficaz consiste en acceder con facilidad a la información, seleccionarla y aprovecharla mejor. Según Bush, la mente humana no funciona por categorización o jerarquización, sino por asociación; por eso, además de acceder a la información se hace necesario, también, contar con la posibilidad de completar o anotar las reacciones al texto; cosa que sólo se puede hacer con textos virtuales y no físicos. Así planteado, el problema de una información "eficaz" requería tres soluciones: recuperar información muy rápido, interactuar con ella y mantener un índice por asociación; posibilidades que hoy brinda el hipertexto, gracias a sus facilidades. Ahora, fue Bush quien, desde la informática, sugirió el concepto de bloques de texto unidos por nexos y también quien introdujo los conceptos de nexo, conexión, trayecto y trama para describir una nueva concepción de textualidad y escritura.

¿Y cómo se origina esa misma idea de hipertexto en la teoría literaria? Para responder a la pregunta, Landow examina el concepto de intertextualidad en Barthes y Foucault, así como las nociones de dialogismo de Bajtín y descentramiento de Derrida.

Según Landow, Barthes define un ideal de textualidad que coincide con el del hipertexto "informático": bloques de palabras enlazados, produciendo potencialmente muchos recorridos o cadenas de trayectos, una textualidad abierta, inacabada y descentrada. Derrida, por su parte, aporta una visión más dinámica. Para él, la apertura textual y la intertextualidad dependen menos del texto que del lector, en la medida en que es el lector quien siempre abre un texto (mediante sus asociaciones y competencias) a contextos distintos a los que concibió el escritor.

De igual modo, para Landow, la búsqueda de Derrida de un texto nuevo muestra la convergencia hacia el hipertexto de otra manera

muy reveladora. Si bien, al igual que en Barthes, su reflexión teórica es intuitiva y premonitoria (en la medida en que se anticipa a la posibilidad tecnológica misma del hipertexto), sus intentos expresivos ilustran las limitaciones del pensador que trabaja en términos de los recursos asociados con un modo particular de escribir. Derrida percibe las carencias del libro impreso, pero no puede encontrar un camino fuera de su mentalidad. Tanteando la expresión de ese nuevo tipo de texto llega al ejercicio mismo del montaje (que en el hipertexto es una condición de la escritura). Su "discontinuidad" discursiva revela que la escritura es siempre montaje, que no es una actividad transparente, que la transparencia es solo un efecto.

Ahora, para poder mostrar mejor cómo es que el hipertexto permite no sólo encarnar ciertas reivindicaciones de la critica estructuralista o posestructuralista, sino ponerlas a prueba, Landow detalla las relaciones del hipertexto con las nociones de intertextualidad, dialogismo y descentramiento del texto.

Según Landow, el hipertexto potencia la intertextualidad a límites insospechados. Así, por ejemplo, frente a dos situaciones típicas en literatura: el articulo académico, con su intertextualidad explicita, y la obra literaria, con su intertextualidad implícita, lo que haría una presentación hipertextual de tales obras sería no sólo explicitar tales referencias, sino ofrecer los contextos mismos. De este modo, la hipertextualidad puede llegar a sustituir la tradicional triada de los estudios literarios: autor, obra, tradición en favor de la triada: texto, discurso, cultura, liberando así el texto de determinantes psicológicos, sociológicos o históricos y abriéndolo a infinitas relaciones.

En relación con la dialogía, Landow, recurriendo a Bajtín, afirma que, al modo de una novela "dialogística" o polifónica, que está construida no como el conjunto de una única conciencia, sino por un conjunto formado por la interacción de varias conciencias, las lexias (bloques enlazables) del hipertexto actúan como voces individuales en constante interacción: como en la novela polifónica, en el hipertexto no hay una sola voz tiránica y su sentido depende de la manera como se recorra y se "contextualice" el texto. De esa

manera, como lo querría una crítica dialógica, siempre se tiene una discursividad en formación.

Finalmente, esa libertad del trayecto con que cuenta el lector es, para Landow, la clave para comprender una última característica "posestructuralista" del hipertexto: la posibilidad de centrar el texto en trayectos u organizaciones que no necesariamente coinciden con el propuesto por el autor. Como el hipertexto esta constituido por cuerpos de textos conectados sin eje organizador, el sistema puede recentrarse o centrase según el interés personal. Así es como en los sistemas hipertexto, el lector puede seleccionar el centro de interés y no queda encerrado en un sistema de organización y jerarquía.

Además de los autores posestructuralistas estudiados por Landow, habría posibilidades de agregar a otros. Así, en relación con el concepto de interactividad es posible traer a cuento los conceptos de fenotexto y genotexto que Julia Kristeva introduce en el libro suyo: El texto de la novela, para explicar los fenómenos de creación (producción) y lectura (activa) de novelas. Para Kristeva, el fenotexto de la producción es la cultura misma del autor y el genotexto su obra concreta; mientras que para el lector el fenotexto es la obra que lee y el genotexto el producto de su lectura. De esta manera el concepto de texto (abierto) queda definido por ella como el espacio de encuentro de las transformaciones que autor y lector realizan para producir sus respectivos genotextos, es decir, como la actualización de las estructuras profundas (o "inventarios" discursivos) que cada uno (el autor y el lector) realiza en su propio rol (de otro modo: como el cruce de sus capacidades de generación de genotextos).

La estética de la recepción nos brinda otro ejemplo de esta necesaria y valiosa interactividad, no sólo porque promulga como central para la literatura el papel del lector y de la lectura, sino porque entiende como literatura precisamente la posibilidad de estas interacciones y convergencias entre texto y lector. El texto se entiende así como el depósito de claves que se le ofrecen al lector para su juego interpretativo. Acudiendo a Gadamer, Jauss e Isser, es posible comprender el papel privilegiado que la teoría de la recepción le da a la interac-

tividad, ya se entienda ésta como el choque de los horizontes de expectativa (entre el autor y el lector) o como la dinamización de un repertorio de claves y competencias culturales por parte del lector, a partir de las claves o nodos del texto. En cualquier caso, la interactividad resulta de la entrada de la historia al texto, a través de la puesta en escena de la historia particular del sujeto interpretante, pero también de la posibilidad de cambiar la historia, de agenciarla, que cada cual vislumbra en el juego mismo de la escritura-lectura.

Además de la idea de la interactividad, otra confluye desde la teoría posestructuralista al hipertexto: la idea de que la forma más connatural de nuestro pensamiento es ése capaz de procesar dos o más imágenes, ideas, vivencias o sensaciones, de manera simultánea: el pensamiento multinivel o pensamiento red, que ya no concierne a la lógica secuencial, sino que alcanza niveles de significación relativa mediante una dinámica de enlace de fragmentos, cuyo sentido será siempre parcial, nunca absoluto; la idea de que el sentido no se alcanza porque algo se completa (o porque se llega a la totalidad), sino por la conciencia de que nada está separado, de que todo es conectable, y de que el conocimiento (y el sentido) se logra en la medida en que sea posible construir una continuidad, un trayecto de esos enlaces, trayecto siempre relativo, siempre reelaborable, nunca definitivo.

En este sentido, se hace necesario reseñar los conceptos que exponen Deleuze y Guattari en su libro: Mil mesetas, especialmente el de libro rizoma, y los propios de la estrategia deconstructivista, elaborados por Derrida: differance (o conocimiento diferido, en semiósis infinita) e indecibilidad (la imposibilidad de llegar a un significado último).

En el primer caso, nos encontramos con la afirmación de Deleuze y Guattari de que escribir no es significar, sino deslindar o mejor aún, cartografiar. Según estos autores habría tres tipos de libro: el libro-arbol, que seguiría una lógica binaria, el sistema raicilla, de raíces múltiples, y el libro-rizoma, constituido por mesetas (fragmentos) autónomas comunicadas por "microfisuras".

Es decir, que cada fragmento debería poder leerse por cualquier sitio y ponerse en relación con cualquier otro: un libro así, según

Deleuze y Guattari, "se niega al logos, a la trascendencia de la idea, a la interioridad del concepto, al tribunal de la razón, a los funcionarios del pensamiento, al sujeto legislador". El libro-rizoma cumpliría seis condiciones:

- Conecta cualquier punto con otro punto cualquiera.
- Cada uno de sus rasgos no remite necesariamente a rasgos de la misma naturaleza (no es necesaria una unidad coherente, sino que más bien promociona la heterogeneidad).
- Multiplicidad: pone en juego regímenes de signos muy distintos; no está hecho de unidades, sino de dimensiones, no tiene principio ni fin.
- Establece rupturas significantes.
- Es cartográfico: está hecho de líneas de fuga, es decir, no filiables, como en una arborescencia.
- Contrariamente a los parámetros miméticos, el rizoma está relacionado con el mapa que debe ser producido, siempre desmontable, conectable, alterable. No responde a modelos estructurales o genéricos, no confluye, sino que constituye un modelo a-centrado. No exige reconocimiento de estructuras o sentidos u orígenes o intenciones.

Finalmente, Derrida ofrece también otros conceptos, especialmente en lo que tiene que ver con lo que él mismo denomina en su libro: De la gramatología, El fin del libro y el comienzo de la escritura. La imposibilidad de alcanzar un significado absoluto, una presencia; el lenguaje como red ilímite, la difusión de los significados y la concepción de la literatura como campo por excelencia de esa diseminación, en el que ya no es deseable tanto el estudio como el juego, son algunos de los aspectos de la teoría derridiana que se suman en función de su convergencia con la práctica del hipertexto.

Desde otro ámbito, encontramos el discurso sobre la posmodernidad. Una primera observación: la tentativa que puede detectarse

en las obras "posmodernas" por sustituir una "estética de formas" por una de "fuerzas" y que concluye en dos características importantes: la metaficción y la doble productividad.

A la metaficción, entendida como fenómeno de auto-reflexión dentro de la misma ficción, y a la doble productividad, entendida como promoción de la participación activa del lector en la construcción de la obra, se suman también otros parámetros estéticos, como la fragmentación, el caos y la intertextualidad, pero también los juegos de escritura y lenguaje, propios de las obras neobarrocas. Todos estos rasgos, como se ha visto, son fácilmente vinculables, tanto con el posestructuralismo como con la práctica del hipertexto.

Narración de ficción

El modo de ser particular de la ficción se puede comprender a la luz del examen de los dos momentos del proceso de la comunicación: en el primero (el momento creativo), que podríamos llamar negativo, la ficción niega la referencia (el decir directo o estándar) mediante un proceder metafórico (de impertinencias predicativas); en el otro, que podríamos llamar positivo, se produce un efecto de nueva referencia (en el lector): al quedar abolida la referencia ordinaria (esa que aplicamos a los objetos para su control y manipulación), surge la de una pertenencia al mundo. A la impertinencia predicativa se le superpone así, en palabras de Paul Ricoeur , una pertenencia profunda al mundo de la vida.

Técnicamente, el término "narración de ficción" suele utilizarse para hacer referencia tanto al contenido del relato (historia), como a su forma (estructura) y al propio acto de enunciarlo (contar). La narración abarca tanto su contenido y su forma, como las condiciones de su enunciación. En principio las narraciones interactivas digitales (hipermedias) siguen manteniendo estas condiciones de formalización, pero su "puesta en escena" genera fuertes reconfiguraciones al acto mismo de narrar.

La narración oral escénica (NOE): 8 características de un género híbrido

Oralidad y dimensionamiento estético

En principio, se puede definir la NOE como el arte de narrar en escena: una oralidad dimensionada estéticamente. La conjugación de estos dos elementos: la oralidad y su dimensionamiento estético, constituye la base lógica y formal de la narración oral escénica, entendida como arte. La base natural de la NOE, la oralidad, es siempre percibida sobre todo como un valor del cual es posible derivar toda una potenciación de la palabra, no sólo como acto comunicativo, sino como acto formativo. Según Garzón, la oralidad, es decir, la "imagen hablada", es un proceso comunicativo que pone en juego uno o varios interlocutores y apela a dinámicas mentales como la memoria y la imaginación. Además, entraña un profundo compromiso de quien dice con lo que dice. Es una comunicación abierta y flexible (al contrario de la palabra escrita que siempre está fija); es, en fin, "el acto de comunicación por excelencia": exige e irradia a la vez confianza, intimidad, expresividad, hondura; esto es "calidad". Es por tanto, "el más valioso de los medios, el camino natural a la lectura y otros ámbitos comunicativos".

Equilibrio

Pero la NOE es también renovación (y actualización) de un viejo arte (¡del arte de la juglaría!) y más importante aún: un medio que restablece el equilibrio en una sociedad que pensó que su sobrevaloración de lo escrito y de lo literario constituía algo así como el máximo progreso y podía olvidar entonces lo que habìa sido propio de su más larga historia: la oralidad. Pero es equilibrio además para esa otra carga que es la segunda oralidad propia de los medios masivos, porque si bien no es un regreso a los orígenes, es una conciencia de la necesidad de beber en la frescura de las fuentes.

La idea de que el equilibrio hace parte de la lógica y de la estructura de la NOE es desarrollada por Garzón también para el acto escénico mismo: equilibrio entre la personalidad del cuentero, el cuento, el público al que se le narra, el lugar, la circunstancia; equilibrio entre palabra, voz y gesto. Equilibrio que se desarrolla estética y técnicamente como visualización y audición: triple visualización: la interna del cuento, la del publico y la de sí mismo. Triple audición: la de la (s) voz (es) del cuento, la del narrador, la del público.

Oralidad y escritura

Pero si la NOE es potenciación de la palabra oral, también es, de algún modo, escritura, registro, preparación, invención individual, autoría. Una primera hibridez de la NOE se da por la mezcla de dos tipos de psicodinámica: las psicodinámicas de la oralidad y las psicodinámicas textuales. Es cierto: la NOE convoca y potencia lo propio de la oralidad: participación, experiencia, vitalidad, comunicación efectiva, imaginación; pero como dimensionamiento estético, requiere del registro, de la preparación, de la anticipación, del trabajo previo de escritorio, de la precisión, de la labor individual, de la técnica, de la autoconciencia.

Una primera consecuencia es que el cuentero moderno requiere, además de talento, formación, es decir, un proceso gradual de autoconciencia, de adquisición de un lenguaje y de un metalenguaje; y el lugar para su formación es el taller.

Encontrar el estilo y contar con un lenguaje para la auto observación es aquí lo mismo que adquirir conciencia estética, es decir, autoconciencia; que es un proceso propio de las dinámicas textuales, no de las dinámicas orales. Verse a sí mismo, contar con lenguaje de observación y depurar el estilo es esencialmente lo mismo que hace el escritor cuando revisa la página y la corrige hasta dar con la expresión precisa. Aquí la observación y examen de las intervenciones —que hace el coordinador del taller, el grupo y el mismo tallerista— cumple la misma función del texto "borrador"; el diag-

nóstico y los ejercicios personalizados que buscan la depuración del estilo son los equivalentes de la corrección de la página que el escritor realiza y el lenguaje técnico es la referencia formal con la que el escritor emprende la rectificación de sus escritos.

Hibridez

Pero la hibridación oralidad/escritura es mucho más compleja: abarca no solamente los aspectos "tecnológicos" de la palabra, sino otras dimensiones socioculturales. En realidad la NOE actúa como un eficiente deconstructor de las fronteras entre oralidad y escritura. Las relaciones entre oralidad y escritura, en el seno de la práctica de la NOE, son muy complejas. Así por ejemplo, es muy frecuente en los actos de cuentería ver a los cuenteros posando con fórmulas que intentan expresar espontaneidad, capacidad de improvisación, etc. Aunque es posible comprender esas situaciones como parte de una pragmática que se explicaría por el hecho de que el publico exige cierto grado de naturalidad en la intervención

NOE y Teatro

El proceso de identificación - diferenciación que emprende Garzón pasa por la conciencia de que existe algo así como un teatrocentrismo que la NOE socava. No sólo por que recupera algo que el teatro encubierto, sino porque, como práctica social, la NOE ha demostrado que el Teatro es otro poder. En cuanto a la primera conciencia, la siguiente tabla sintetiza esas diferencias:

Teatro (actor)
Actúa
Diálogo teatral
Realidad recreada ante el espejo
Renace con la puesta en escena
Reinvención restringida a la improvisación
Caracteriza, construye la imagen

Convoca al espectador
Tiempo y espacio de la obra
Acción
Representación

Noe (narrador)
Narra
Conversación
Realidad recreada fuera del espejo
Reinvención irrepetible
La improvisación es apenas una forma de la reinvención
Es él mismo y sugiere personajes
Convoca al interlocutor
Tiempo y espacio del público: concreción
Sugerencia
Presentación

Fusión de las artes

Además de la influencia de los medios masivos en la homogeneización del imaginario, otro factor ayuda a comprender la NOE como un género híbrido: su capacidad para fundirse, para aprovechar la potenciación que le ofrecen otras artes como la música o la danza. Todo esto con un efecto final que toca las fronteras de la posmodernidad: la espectacularización de la cuentería.

Adaptaciones

Una de las características más interesante de la NOE es su gran capacidad de modulación. Según Garzón, uno de los mejores recursos de la NOE es su capacidad para desarrollar las adaptaciones que hace de la tradición popular y literaria. Se trata de una auténtica des y re territorialización de la palabra. Las adaptaciones o modulaciones dependen de la manera como el cuentero resuel-

va el equilibrio entre su propia capacidad, el público que tiene al frente y el texto mismo que adapta.

El público

A propósito del público, se puede afirmar que la pragmática de la NOE es muy sensible al tipo de auditorio. Aunque es posible diferenciarlo según grupos más o menos homogéneos, como cuando se habla de público infantil, público joven o público adulto, también es cierto que lo más frecuente es que el público mismo sea heterogéneo y hasta híbrido en la medida en que proviene de distintos orígenes socioculturales.

Un género híbrido

Todas estas características y complejidades de la NOE, contribuyen a mostrar el carácter híbrido (contaminado, impuro, contradictorio) de la práctica de la narración oral urbana. Si bien la NOE, como se ha visto, tiene un temple popular y se apoya en la tradición (folklórica o literaria) no llena necesariamente las condiciones de una producción artesanal, sino que más bien cruza las características de estas producciones con las de una práctica moderna. De otro lado, no busca solamente rescatar la tradición, sino que la recicla, en función de un público también híbrido que mezcla en su gusto distintas referencias estéticas, que procede de distintas clases sociales y distintos estratos culturales.

En esta práctica no hay una complacencia melancólica, ni tampoco una nostalgia por lo perdido, sino que se efectúa una reelaboración heterodoxa de las tradiciones que puede ser simultáneamente fuente de posibilidades económicas (el rebusque, los proyectos, el espectáculo) y de reafirmación simbólica, todo lo cual concuerda con lo previsto por García Canclini: "ni la modernización exige abolir las tradiciones, ni el destino fatal de los grupos tradicionales es quedar por fuera de la modernidad". No se trata, pues, de pre-

servar, sino de transformar: se ha ganado en flexibilidad y adaptabilidad y se producen así cruces "irreverentes".

En términos de García Canclini, podríamos apostar a definir la narración oral urbana como género híbrido, en la medida en que ofrece lugares de intersección de distintos géneros "puros", en este caso entre la palabra oral y la escrita (palabra-relato) y el poder de representación (cuerpo-gesto): no es teatro, tampoco es literatura y no es solamente narración oral.

La narración oral urbana participa de la literatura en cuanto que muchas de sus fuentes proceden de la tradición literaria y del folklore. Pero también la creatividad misma, la preparación del número, emparentan al narrador con el actor, con el dramaturgo y con el director de teatro. Posee por eso pluralidad de referencias y capacidad para combinar varias prácticas. Si bien se pierde en territorialidad, se gana en conocimiento y en comunicación. Los cuenteros coleccionan relatos y tradiciones populares (como lo haría, incluso, un folklorista) para reconvertirlos, para reciclarlos; son capaces, por la tanto de deslizarse entre la tradición y la modernidad, son autores anfibios, reconvierten códigos estéticos y comunicacionales para abrir nuevas recepciones.

Navegación

La navegación, término que describe la exploración de un medio hipertextual, es notablemente afín con la característica fundamental del juego de ser la realización del movimiento sin fin ni finalidad. Movimiento que puede ser repetido indefinidamente, sin orientación precisa, avanzando o retrocediendo sin la expectativa de un puerto de llegada. En el hipertexto, el objetivo es el establecimiento de relaciones, el enlace mismo, en una secuencia que podría durar hasta el infinito. El comienzo y el final de la narración se relativizan: puede haber múltiples inicios y finales multiplicando las variantes de la historia. Los hábitos de lectura tan fuertemente arraigados se quiebran y con ellos las expectativas por la estructu-

ra coherente y el final preciso. Y aunque no todo es aleatorio, en tanto hay un diseño que soporta la navegación, la experiencia de la lectura puede conducir al extravío. Y esto porque el movimiento no construye recorridos lineales de acuerdo a un principio causal, sino que obedece a la estructura y a la lógica del laberinto: extraviarse en un espacio de diseño desconocido, complejo pero existente.

La navegación en el hipertexto podría ofrecer las dos posibilidades: el movimiento vagabundo y sin salida que se realiza a sí mismo por su propio placer, y la recreación de un sentido final, fruto de una configuración autónoma, que restituya un orden entre muchos.

Necesidad y posibilidad

Según Gonzalo Abril, la implementación de nuevas técnicas exige la previa existencia de unas expectativas culturales en cuyo marco la innovación adquiera sentido (condiciones de posibilidad). Pero, además esa implementación despliega y estimula el desarrollo de esas expectativas, esto es, refuerza el supuesto estado de necesidad al que responde.

De otro lado, Abril distingue las posibilidades abstractas de los usos institucionales de las técnicas. Las primeras son los usos propiamente dichos (la gama de usos posibles), mientras los segundos son las prácticas sociales específicas que se imponen. El uso es, entonces la función instrumental y las prácticas remiten a los comportamientos, las actitudes y las representaciones de los usuarios de las herramientas.

Esto es importante, porque, según Abril, las nuevas tecnologías de la comunicación deben definirse por el hecho de hacer posible determinados usos técnicos a nivel instrumental, pero sobe todo, a un nivel institucional más amplio, por permitir el ejercicio de determinadas prácticas tecnológicas, ciertas condiciones de organización social, definición de medios y relaciones intersubjetivas que estas tecnologías propician.

Es así como se entiende que la necesidad de contar con herramientas de procesamiento de información ágiles y eficientes es, esencialmente, la misma de contar en la literatura con formatos alternativos al del libro y la escritura tradicional.

Pero la posibilidad de adquirir tales herramientas y formatos sólo se puede dar en tanto una visión de mundo basada en la centralidad y en la jerarquización de funciones empieza a quebrase para dar paso a una visión descentrada y flexible. Poder pensar y operar de una manera distinta crea las condiciones de posibilidad para desarrollar nuevas herramientas informáticas, y estas a su vez despliegan la materialización de los deseos apenas entrevistos teóricamente en otros campos, aparentemente tan alejados, como el de la literatura.

Nueva creatividad

¿Se puede hablar de una manera distinta de crear en la cibercultura? Antes que nada hay que admitir que en la cibercultura ya no es posible comprender la realidad desde lo que Abril llama "el apetito insaciable de las dicotomías" (con base en una de las cuales, la dicotomía sujeto/objeto, se ha explicado tradicionalmente el proceso de la creación artística).

El yo, en la etapa de la imprenta se construye como un agente centrado en su autonomía racional-imaginaría; en la era electrónica, en cambio, el yo es descentrado, dispersado y multiplicado en una incesante inestabilidad (Abril, 67). El egocentrismo propio de la modernidad genera la diferenciación entre autor y lector. En la era del ciberespacio, en cambio, la autoría se disuelve en favor de una nueva práctica: la escrilectura.

La explicación "dualista" del proceso creativo es deconstruida. En primer lugar, la importancia que se daba a la percepción privilegiada de un sentido (valor y bondad del mundo, quid distinctum) decae en ventaja de la construcción comunitaria de la obra; el yo

no es más un sujeto como una interfaz, es decir un nodo él mismo por donde pasa y se potencia la información y la imaginación. En segundo lugar, la destreza "artística" se adquiere ahora por familiaridad y placer más que por un largo y ascético aprendizaje, como ocurría en la pragmática tradicional del arte basado en la autoría (Abril, 73). Finalmente, en lugar de regímenes artísticos (reglas, preceptivas, estructuras), se ponen a disposición del escrilector tejidos (resonancias, conectividades, textos).

Plasmación

Según Troncoso, el proceso creativo se podría sintetizar así:

Primer paso: objeto — sujeto —creatividad (quid distinctum)
Segundo paso: estudio y uso del material o lenguaje (plasmación)

La plasmación, pues, es el proceso por el cual la potencia del acto creativo se concreta en la obra. En este proceso, el artista estudia y utiliza el lenguaje por el que ha optado para realizar la obra. El estudio implica no sólo un conocimiento del lenguaje como signo, sino como tradición. De modo que examina preceptivas y usos anteriores y decide, en correspondencia plena con el primer resultado del proceso creativo, la manera de plasmar la obra, en un proceso de ensayo y error muy similar a lo que expone Calvino en su conferencia sobre exactitud.

¿Es el hipertexto un lenguaje susceptible de usos "artísticos"? ¿Ese uso puede equiparase al del lenguaje literario? ¿Pude llegar a sustituirlo?

Politextualidad

Si bien el libro ha perdido ya su posición central como objeto-base alrededor del cual de centraba el proceso de la lectura, en cambio, el

texto se ha ampliado hasta conformar una auténtica politextualidad, definida por Bazín como un espacio híbrido, donde diversos formatos: el mismo libro, los textos electrónicos, la multimedia, películas, bancos de datos, se mezclan y se integran a la vez, exigiendo una metalectura, un modo dinámico de leer que responda a esa nueva situación, en la que el modelo ya no es la base documental estable (el acceso a través de índices, catálogos, etc.) sino la conectividad.

¿Por qué una pragmática hipertextual?

Intentar probar el carácter genérico de la práctica hipertextual, exige, según lo previsto por la estrategia metodológica planteada, indagar su posible pragmática. Esto es, el trato y el contrato comunicativo implícito. Por esta razón, la dimensión pragmática se usa aquí no sólo para explorar la triada clásica: destinador, destinatario, mensaje (o reglas de interacción), sino las condiciones de uso de la práctica misma. Y en relación con el uso estético del Hipertexto, todo esto implica una exploración de la expresividad y de su recepción.

Según Marie-Laure Ryan explorar un género implica indagar sus reglas pragmáticas y semánticas, sus requisitos y opciones, así como el examen de su contexto, en busca de lo que ella denomina una "competencia genérica".

Las reglas pragmáticas se refieren a los modos de transmisión y actuación del género, y más específicamente a factores como el canal (escritura, medio electrónico) y la dinámica emisor-destinatario en la circulación misma del género (en este caso, en el ciberespacio). Ryan, se basa en la teoría de Searle sobre actuación del lenguaje (actos del lenguaje), para proponer algunas perspectivas de investigación:

1. *Del lado del emisor: ¿qué desea transmitir? Es decir, ¿qué "acto de habla" produce o pretende producir: afirmar, preguntar, manipular?. ¿Cuál es el efecto retórico que promueve? ¿Cuáles son sus propósitos, los conocimientos, intereses y creencias que lo motivan a crear?*

2. *Del lado del destinatario: ¿Cómo se percibe el acto? ¿Cómo lo "recepciona": como una promesa, una afirmación, una pregunta, una propaganda; como una expresión estética, como la exposición de una idea ajena? ¿Cómo reacciona? ¿Conoce lo que "lee", lo conoce en parte, lo quiere conocer? ¿Hace algo, se siente obligado a hacer algo? ¿Cómo lo reconoce: como una representación; como la presentación de una realidad; como una verdad, como una provocación, como entretenimiento? ¿Lo percibe como discurso serio o fictivo?*

3. *En cuanto a las reglas semánticas (contenido significación): ¿Es posible recuperar un sentido del acto? ¿Cuál es, cuál debe ser, a que nivel de profundidad se espera obtener ese sentido? ¿Qué se requiere para obtener el sentido: buena memoria, buena capacidad de relación, parámetros claros de relación simbólica?*

4. *Finalmente, los requisitos se refieren a la manera como el destinatario entra al acto: ¿esperando una narración, un informe, una propaganda?*

La exploración de todos estos aspectos resulta muy útil a la hora de describir el carácter genérico de la práctica hipertextual.

Por una práctica equiparable

Kernan, en su libro La muerte de la literatura, afirma que uno de los factores que más seriamente podría estar afectando la credibilidad y las posibilidades mismas de existencia de la literatura es el avance de la llamada revolución microelectrónica, en detrimento de una cultura de la imprenta.

Según Kernan, la literatura fue una criatura de la imprenta hasta en sus más mínimos detalles. De un lado está el hecho de que lo impreso, al carecer del contexto y de las dinámicas interactivas que brinda la oralidad, requiere, para el esclarecimiento de su verdad (siempre ambivalente y compleja) de la lectura minuciosa e intensa de un texto estable y altamente estilizado. Esta estabilidad y esta estilización han sido por mucho tiempo los ideales de la obra

literaria. De otro lado, la literatura pone en juego, artísticamente, eso que hay detrás de la situación epistemológica implícita en la página impresa: la afirmación de que el conocimiento es complejo, ambivalente, abstracto, de interpretación incierta:

> *"La imprenta ha sido tan determinante para la literatura que no resulta exagerado decir que la literatura históricamente es el sistema literario de la imprenta: en el nivel de lo obvio, la literatura ha sido más que nada una colección de obras canónicas impresas. En un nivel más profundo, el tema de la literatura moderna ha sido el de la dificultad de entender cómo un lector que vuelve las páginas de un libro puede adquirir sentido. Nuestros héroes literarios viven la experiencia de la vida de la misma manera que los lectores viven la experiencia de la realidad en la página impresa: incompleta, misteriosa, resistente a cualquier interpretación fácil o totalizadora y como algo que escapa a su juicio" (133).*

Ahora, en nuestros tiempos, la cultura de la imprenta ha entrado en un proceso de franca decadencia y el sueño humanista de aprender, de llegar a una verdad última, a fuerza de leer y escribir, se está deshaciendo. Una sana postura ante lo irremediable de esta situación consiste en aprender las lecciones de la historia, esto es, visualizar y afrontar los interrogantes que pone en juego una nueva situación epistemología, menos ligada al deseo de totalidad como al de conectividad:

- ¿Será la literatura capaz de adaptarse a los nuevos tiempos?

- ¿Será posible recuperar una dimensión más amplia de literatura, que restablezca lo que la cultura de la imprenta redujo de su potencial poético, o habrá, más bien, que abandonar el concepto mismo de literatura para abismarnos en una práctica completamente distinta?

- ¿Será la "hiperficción" la práctica (equivalente a la obra literaria en la cultura de lo impreso) llamada a poner en juego la manifestación artística de esa nueva situación epistemológica, generada por una imposición del modo de ver inherente a la imagen electrónica?

- ¿Acaso estamos abocados a una hibridación de los modos de aprehender el mundo, para dar cuenta de la realidad contemporánea?

Si para el relato literario moderno el núcleo expresivo derivaba de la dificultad del héroe para vivir una situación epistemología propia de lo escrito (una realidad vivida más bien como incompleta, misteriosa, resistente a cualquier interpretación fácil o totalizadora y como algo que escapa a su juicio), para la hiperficción el núcleo expresivo debería, pues, derivar de la dificultad de vivir la nueva situación epistemológica: una realidad vivida como anarquía, desorden, aletoriedad.

Por ahora, lo que se vislumbra es una arena "paradigmática", entre una "vieja" idea de la literatura que lucha por sobrevivir frente a los efectos culturales de las nuevas tecnologías, y una "nueva" idea de "escritura" que intenta tomar cuerpo y realidad, acudiendo incluso a la recuperación de nociones más antiguas de literatura, pero también a visones más o menos futuristas.

Pragmática del hipertexto

Lyotard establece una valiosa distinción entre la pragmática del saber narrativo (o popular) y la del saber científico, la primera más cercana a las dinámicas de la oralidad y la segunda a las de la escritura. Si hacemos un paralelo con lo que propone Lévy el distinguir las fases de la evolución cultural, también es posible equiparar esa distinción al tipo de condiciones de comunicación de las sociedades correspondientes a cada fase, según las cuales se impone o una totalidad sin universalidad en la culturas orales o una universalidad totalizante en las culturas de la escritura o una universalidad sin totalidad en las ciberculturas. El paralelo se puede extender a la propuesta de Ong, quien plantea que existen tres tipos de cultura: culturas de oralidad primaria, culturas de la escritura y de la imprenta y culturas de oralidad secundaria. Pero,

¿cuál es, entonces, la pragmática del "saber hipertextual"? ¿Corresponde a una pragmática de las condiciones de comunicación en el ciberespacio? ¿Se puede plantear como una pragmática de la oralidad secundaria?

En la descripción de Lyotard, tanto para el saber narrativo como para el científico, existe una distinción muy clara entre las funciones del destinador y las del destinatario; mucho más sofisticadas en el caso del saber científico, en el cual tiene que ocurrir un aprendizaje del metalenguaje para el destinador, quien así adquiere la competencia comunicativa. En el saber narrativo, en cambio, la pragmática es mucho más fluida: el destinatario sólo requiere un saber-oir-decir para convertirse en destinador del mensaje. Pero, ¿se puede seguir hablando de pragmática en la cibercultura, donde las fronteras de destinador y destinatario se han diluido? ¿Cómo describir la relación entre lector y escritor de hipertextos? ¿Cuál es la función de uno y de otro? ¿Cuál es su lugar?

Pareciera más útil, por eso, hablar de una psicodinámica de la hipertextualidad.

Pre y proto hipermedias

Los textos electrónicos de ficción que se han producido hasta hoy en hipertexto corresponden a la categoría de "proto-hipermedias". Como "pre-hipermedias" podemos ubicar aquellas obras literarias que, desde el formato libro y a pesar de sus condicionamientos, rompen la linealidad del discurso y la organización tipográfica de la página, tales como el Ulises de Joyce, Rayuela de Julio Cortazar, los caligramas dadaístas, la serie Elige tu propia aventura, e incluso, el I-Ching, por nombrar algunos. La división entre proto-hipermedias e hipermedias resulta útil, dado que los primeros aunque son textos electrónicos en hipertexto no explotan todas las posibilidades que ofrece este nuevo medio. Existen tanto propiedades de los computadores como condiciones que impone el hipermedia que pueden

aprovecharse crecientemente para la creación artística. Ambas, propiedades y condiciones, pueden verse como limitantes pero también como puertas que se abren a un nuevo espacio expresivo.

Psicodinámicas de la hipertextualidad

Quien "prepara" un hipertexto lo hace de una manera muy distinta a quien escribe un texto. De antemano se sabe que el resultado es apenas una propuesta, el comienzo de una cadena de modificaciones, cuya "forma" final no es posible prever. Quien prepara un hipertexto sabe que no puede diseñarlo de manera que su recepción se haga bajo los parámetros de la homogeneidad o la totalidad (propios de la escritura de textos). Es, por eso, "apenas" un diseñador de estructuras y de "reacciones en cadena". Quien "recibe" un hipertexto actúa sin la performatividad del autor. Sabe que el texto es apenas un esbozo (siempre un esbozo), frente al cual debe reaccionar, dejando que las resonancias que le produzca su horizonte de experiencias entre en dinámica. Es lo que él pueda agregar a la cadena lo que le dará valor a su "lectura", pero sabe también que sus enlaces y sus lexias serán ampliadas y "mejoradas", por un nuevo "jugador". Estas condiciones, si bien se alejan de las pragmáticas del saber científico y se acercan a las del saber narrativo (Lyotard), generan una distinción radical: las fronteras entre un destinador (dador privilegiado de saberes o de informaciones) y un destinatario se diluyen.

En un hipertexto de ficción, tanto quien prepara como quien recibe la propuesta, fuerza la herramienta (el hipertexto) a una dimensión estética, es decir a la posibilidad de que las reacciones en cadena del hipertexto también se dinamicen desde un "impacto" o un "enganche" al sensorium del otro.

Ahora, si estas psicodinámicas, como las correspondientes a la oralidad y a la escritura (Ong), dependen de su correlato tecnológico (el hipertexto), ¿exigen entonces una re-educación, un aprendizaje? Frente a este punto las opiniones se dividen: para unos, el hipertexto no es sino una prótesis técnica que, por eso, desnaturaliza

la comunicación; para otros, en cambio, la herramienta hipertextual facilita la forma natural como el cerebro humano funciona.

Landow, por ejemplo (criticando la postura de Lyotard, quien considera precisamente que toda tecnología es una prótesis), propone que el hipertexto si bien es una "prótesis" de la mente del hombre, es también una herramienta más adecuada a la propia naturaleza de su pensamiento (Landow).

Para Quéau, la posibilidad de deshacernos de la comunicación física (cuerpo a cuerpo, por decirlo de alguna manera), y que se ha podido realizar gracias a una cultura que ha valorado y puesto en la escena cotidiana lo virtual, el hipertexto sería como una escala intermedia en ese camino que culminará en el ideal de poder atrapar el pensamiento en su inmediatez.

Quid distinctum

A partir de una perspectiva dialéctica, Troncoso propone que todo proceso de creación artística se explica dada la relación:

Yo ——————————— **Mundo**

Quid distinctum

Relación en la que el sujeto y sus circunstancias (el yo) actuarían como tesis y la realidad y sus circunstancias (el mundo) como antítesis. El quid distinctum, la síntesis del proceso, se entendería aquí como la necesidad de expresar y plasmar una singular relación entre el yo y el mundo que ha hecho que el yo capte la bondad de cierta realidad y quiera compartirla.

El quid distinctum surge en función de tres fases del contacto entre yo y mundo: la primera implicaría los siguientes momentos: en-

cuentro real, captación mental de la realidad, creación de una imagen selectiva (germen del hecho creativo) .

En una segunda aparecen los siguientes procesos: conciencialización, es decir, captación de bondad, valor y sentido del encuentro inicial (algo que Zimma explica como situación socio lingüística de la intertextualidad); voluntad de expresión (necesidad de compartir, distinguir) y necesidad de plasmación subjetiva.

En una tercera, se avanza sobre la frontera: potencia, acto. Se busca la manera de plasmar ese sentido y se configura una imagen/idea a expresar (un proceso similar al que describe Calvino en sus famosa conferencia sobre la visibilidad).

Surge entonces el enfrentamiento del yo con el lenguaje que le servirá de vehículo de expresión (lo que Calvino llama la exactitud): la lucha por expresar la imagen/idea a sabiendas de la necesaria reducción de la realidad de esa imagen/idea que, por efectos de una sicomaticidad propia del sujeto y una limitación intrínseca propia del lenguaje, se hace inevitable.

¿Hasta dónde el hipertexto facilita o problematiza la plasmación?

La realidad virtual

La realidad virtual puede definirse como una base de datos gráficos interactivos, generada por un ordenador, explorable y visualizable en tiempo real bajo la forma de imágenes de síntesis tridimensionales, dando la sensación de inmersión en la imagen (Levis).

Pero la realidad virtual es apenas una de las formas como hoy se híbrida lo virtual y lo real. Quéau describe al menos otros seis "lugares" posibles en el ciberespacio (Quéau): La realidad aumentada, la realidad virtualizada, la telepresencia, la televirtualidad, las comunidades virtuales y el meta-mundo de la Web. Lugares donde se da

la intervención de distintos grado de cuerpo, presencia y ausencia. Lugares donde también es posible la nueva narratividad.

Reconfiguraciones a las que da lugar el hipertexto

Reconfiguraciones del texto

La intervención por parte del lector y la variabilidad del hipermedia afectan los modos de argumentación, generan aleatoriedad, relativizan el control del escritor y fragmentan radicalmente el texto. El texto, al hacerse alterable, pierde unidad y entonces se hace natural el ejercicio de la ínter y de la extra-textualidad.

La fragmentación del texto se lleva a cabo por dos vías: por fragmentación interna o por su inclusión en una red de textos; todo lo cual destruye la noción de unicidad del texto: el texto se convierte en un campo disperso de variantes y no en una entidad falsamente unitaria: se abre.

Ahora, la retórica lineal sigue funcionando para la lexias (bloques o fragmentos de texto), pero no para la estructuración general. Una primera consecuencia de esta multisecuencialidad es la deconstrucción del principio y del final. Si la retórica no es lineal, tampoco puede haber principio o final. Una segunda consecuencia es la relativización de la categoría de la totalidad: el todo se decide, no se impone. Acabar sólo significa estar dispuesto al cambio. La materia hipermedial es de por sí abierta.

Al permitir conectar bloques de textos, al permitir anotaciones a un texto individual, y al facilitar la conexión con otros textos, incluso contradictorios, el hipermedia destruye la noción de univocidad; el texto pertenece ahora a una red, a un inmenso dialogo.

La linealidad implica jerarquización, categorización. En el texto tradicional existen categorías: lo principal y lo marginal. El hipermedia nivela esa categorización: lo marginal resulta tan importante como lo central. Lo central deviene pasajero. El hipermedia hace que lo marginal tenga mucho que ofrecer: tanto lo central, como lo bello y lo relevante, dependen de quien lo contempla.

Reconfiguraciones del autor

La relativización de la figura del autor se da al menos de dos maneras. Una: por la natural convergencia y entrecruzamiento de las funciones del lector y del escritor. El hipermedia promueve un lector activo y entrometido que cuenta, no sólo con libertad de trayecto, sino que está facultado para realizar anotaciones y crear nexos. Otra: debilitamiento de la autonomía del texto, lo cual genera una disminución de la autoridad del autor. También el lector puede percibir y expresar los nexos que antes sólo podía expresar el autor.

Una segunda reconfiguración es la erosión de la personalidad, es decir la deconstrucción de la figura de la personalidad en favor de la participación comunicativa. El papel del autor en la cultura del libro llevó a pensar que era posible extraer una personalidad detrás del libro (estilo y visón de mundo), pero el hipermedia demuestra que ya no es posible hablar de un sujeto unificado, sino más bien de uno atenuado, vaciado, desgastado, en vías de extinción.

Los fragmentos, el material recuperado, los trayectos y los intrincados recorridos del hipermedia favorecen la desintegración de la voz centrada en el pensamiento contemplativo.

Los "centros nómadas" también evidencian que el concepto de personalidad o autor no es suficiente garantía de la unidad del texto.

Un corolario de la deconstrucción de los conceptos de personalidad y autor es el surgimiento del concepto y práctica de una escritura

en colaboración, de una autoría múltiple. En efecto: al exponerse a lo público, el texto no solo supera el aislamiento tradicional, sino que promueve el trabajo en equipo.

Reconfiguraciones de la narrativa

Una primera observación. Si el hipermedia pone en entredicho las formas basadas en la linealidad, entonces: o no se puede escribir ficción en hipermedia o las reglas cambian. Optar por lo segundo: la exploración de nuevas reglas narrativas, obliga, en primer lugar, a aceptar que asuntos tan sólidos en la narrativa tradicional como la secuencia fija, el principio y fin y la magnitud definida, no se acomodan a la escritura hipermedial. En segundo lugar, se requiere una apertura mental capaz de visualizar cambios tan dramáticos como los que nos enseña la historia de la literatura, cuando han surgido nuevos géneros o tipos literarios.

Una segunda observación. Si optamos por la exploración y visualización de nuevas reglas, se hace necesario tener en cuenta la ficción casi hipermedial. Es decir, la narrativa antes del hipermedia que luchaba por romper los límites del libro como forma, pero que no contaba con los medios para realizarlo efectivamente. Esa narrativa hace parte de una tradición: la tradición de lo no lineal. Lo no lineal en narrativa ha producido, en su esfuerzo por romper los límites de la escritura tradicional, modelos que podrían constituir una primera guía para vislumbrar esas tan anheladas nuevas reglas.

En todo caso las reglas nuevas deben derivarse de condiciones mínimas de trabajo como la no linealidad (o la linealidad múltiple), la diversidad de voces, la mezcla de medios y el emparejamiento de lo visual y lo verbal.

El rechazo a la linealidad afecta la historia y la trama tradicionales. Hay que pensar en una trama multidimensional y en una historia potencialmente infinita. La promoción de lo "dialógico", afecta el

diseño de la obra que ahora debe facilitar la intervención del lector, permitiendo que él escoja el camino, lo modifique e incluso actúe directamente sobre el desarrollo de la historia.

Más que una lógica tradicional de causa-efecto, la narrativa hipermedial debe promover la permutabilidad. Y más que la erudición, el collage y el ingenio verbal y visual. Además debería ser posible liberar la historia a un espacio donde la condición sea: "todo es posible".

Todo lo cual conduce a una escritura de "segunda dimensión": lo que debe ofrecerse como ficción hipermedial debe estar basado en un diseño de "estructura de estructuras".

La narrativa casi hipermedial sugiere potenciar los siguientes modelos narrativos: el diseño de trayectos de lectura, los cuadros anidados (estructura de cajas chinas), trenzas, círculos encadenados, enlace de subsecuencias. Propone igualmente poner en práctica una lógica de combinaciones.

Frente al problema de los principios y finales es posible actuar así: puede haber una lexia que actúe como etiqueta de comienzo o diseños que permitan el comienzo en cualquier parte. En este caso, las lexias deben cumplir tres requisitos: autonomía, sentido poético y enlace potencial. Para el hipermedia lo importante no es el comienzo y el final, sino el nexo. El hipermedia, en todo caso, debe promover la apertura total del texto.

En la narración digital, es el (los) autor(es) quien(es) ofrece(n) posibilidades de trayecto, pero es el lector quien construye su sucesión temporal y su caracterización, dependiendo de un interés que de hecho es móvil. La lectura hipermedial no es completa ni necesariamente aleatoria, pero se acerca a la experiencia. Por esto, el hipermedia debe, de un lado, potenciar una especie de lectura gestáltica, pero, a la vez, debe garantizar que no interviene en la decisión de una totalidad (o del cierre, que se dará seguramente, ya sea por cansancio o por satisfacción). Es decir, que en el hipermedia se ha de producir el sentido sobre la marcha, sin imposiciones previas.

La ausencia de linealidad no destruye la narrativa, sino que promociona la construcción "personalizada" de estructuras y significaciones. La no linealidad genera además una experiencia comunicativa que se acerca a la oralidad secundaria planteada por Ong.

Frente a la relación: moralidad/narrativa, es necesario tener en cuenta que la afirmación según la cual la moralidad sería inherente a la coherencia y a la unidad, es básicamente ideológica (narrar = moralizar la realidad = dotar a los hechos de coherencia, integridad, plenitud y terminación). El hipermedia no promueve tal integridad (la visión de conjunto, coherente). Pero, ¿eso significa que rechaza la moralidad? No. en estas narraciones digitales no lineales se configura una oferta de libertad para el lector. Esa sería, precisamente la moral del texto electrónico: el ofrecimiento de una conciencia y de una practica de la libertad y de la creatividad. El lema sería: no hay historias, sino lecturas. Es decir, no hay performatividad, sino libertad.

Por último, quedan algunos problemas por resolver. En primer lugar, el peligro de la dispersión del lector, que puede traducirse en una pérdida de fuerza de atracción y en la generación de una lírica estática. En segundo lugar, la naturaleza posiblemente reductora de la narración interactiva y la imposición para el autor de llevar a donde sea la historia, que puede paralizar la creación. Es decir, puede surgir un nuevo "super yo", y el autor de hiperficciones podría verse enfrentado a una lucha contra otra estructura performativa: la que surge al tener que trabajar con inmensas redes, con hilos aleatorios. Una lucha que puede llegar a ser equiparable con la anterior lucha contra la linealidad.

Reconfiguraciones del autor

* Según Landow, la relativización de la figura del autor se da en el hipertexto al menos de dos maneras. Una: por la natural convergencia y entrecruzamiento de las funciones del

lector y del escritor. El hipertexto promueve un lector activo y entrometido que cuenta, no sólo con libertad de trayecto, sino que está facultado para realizar anotaciones y crear nexos. Otra: debilitamiento de la autonomía del texto, lo cual genera una disminución de la autoridad del autor. También el lector puede percibir y expresar los nexos.

- Una segunda reconfiguración que observa Landow es lo que él llama, la erosión de la personalidad, es decir la deconstrucción de la figura de la personalidad en favor de la participación comunicativa. El papel del autor en la cultura del libro, llevó a pensar, según Landow, que era posible extraer una personalidad detrás del libro (estilo y visón de mundo), pero el hipertexto demuestra que ya no es posible hablar de un sujeto unificado, sino más bien de uno atenuado, vaciado, desgastado, en vías de extinción.

- Los fragmentos, el material recuperado, los trayectos y los intrincados recorridos del hipertexto favorecen la desintegración de la voz centrada en el pensamiento contemplativo.

- Los "centros nómadas" también evidencian que el concepto de personalidad o autor no es suficiente garantía de la unidad del texto.

- Landow observa que un corolario de la deconstrucción de los conceptos de personalidad y autor es el surgimiento del concepto y práctica de una escritura en colaboración, de una autoría múltiple. En efecto: al exponerse a lo público, el texto no solo supera el aislamiento tradicional, sino que promueve el trabajo en equipo.

Reconfiguraciones del texto

- Landow asegura que los nexos, la intervención por parte del lector y la variabilidad del hipertexto afectan los modos de

argumentación, generan aleatoriedad, relativizan el control del escritor y fragmentan radicalmente el texto. El texto, al hacerse alterable, pierde unidad y entonces se hace natural el ejercicio de la ínter y de la extra-textualidad.

* La fragmentación del texto, recuerda Landow, se lleva a cabo por dos vías: por fragmentación interna o por su inclusión en una red de textos; todo lo cual destruye la noción de unicidad del texto: el texto se convierte en un campo disperso de variantes y no en una entidad falsamente unitaria: se abre.

* Ahora, la retórica lineal sigue funcionando para la lexias (bloques), pero no para la estructuración general. Una primera consecuencia de esta multisecuencialidad es la deconstrucción del principio y del final. Si la retórica no es lineal, tampoco puede haber principio o final. Una segunda consecuencia es la relativización de la categoría de la totalidad: el todo se decide, no se impone. Acabar sólo significa, en hipertexto, estar dispuesto al cambio. La materia hipertextual es de por sí abierta.

* El hipertexto, al permitir conectar bloques de textos, al permitir anotaciones a un texto individual, y al facilitar la conexión con otros textos, incluso contradictorios, destruye la noción de univocidad; el texto pertenece ahora a una red, a un inmenso dialogo.

* Ahora, la linealidad implica jerarquización, categorización. En el texto tradicional existen categorías: lo principal y lo marginal. El hipertexto nivela esa categorización: lo marginal resulta tan importante como lo central. Lo central deviene pasajero.

* El hipertexto hace que lo marginal tenga mucho que ofrecer. En el hipertexto, tanto lo central, como lo bello y lo relevante, dependen de quien lo contempla.

Reconfiguraciones mentales

Resulta fascinante imaginar que las nuevas condiciones de conectividad simultánea de la cibercultura están favoreciendo no sólo nuevas maneras de pensar y de conocer, sino la reconfiguración misma de las funciones mentales.

Ahora, es cierto que, pese al avance de la neurociencia de los últimos años, estamos lejos de conocer a la perfección la manera como funciona nuestro cerebro; sin embargo, se empiezan a saber algunas cosas (Trillas, 138-140): por ejemplo, que ya no es tan válida la teoría de los centros especializados del cerebro, que el pensamiento funciona más bien con redes de neuronas interdependientes, y que una estimulación continuada de esta particularidad del cerebro, podría estar dinamizando otra característica: la plasticidad mental, de modo que incluso esos centros podrían estar reconfigurándose orgánicamente, en función de las nuevas exigencias culturales.

Registros informáticos

En relación con el discurso tecnológico, Landow, nos recuerda cómo, desde la informática más remota, se habían dado ya apreciaciones y prácticas relacionadas con el hipertexto. Son los casos de "viejas" teorías, como las de Vannevar Bush.

Bush ya había aclarado, en la década de los cuarenta, que el problema de un conocimiento eficaz consiste en acceder con facilidad a la información, seleccionarla y aprovecharla mejor. Según Bush, la mente humana no funciona por categorización o jerarquización, sino por asociación; por eso, además de acceder a la información se hace necesario, también, contar con la posibilidad de completar o anotar las reacciones al texto; cosa que sólo se puede hacer con textos virtuales y no físicos. Así planteado, el problema de una información "eficaz" requería tres soluciones: recuperar información muy rápido, interactuar con ella y mantener un índice por asociación; posibilidades que hoy brinda el hipertexto, gracias a sus fa-

cilidades. Ahora, fue Bush quien, desde la informática, sugirió el concepto de bloques de texto unidos por nexos y también quien introdujo los conceptos de nexo, conexión, trayecto y trama para describir una nueva concepción de textualidad y escritura.

El relato

Atendiendo a las dos condiciones del arte: su función mimética (representación de la realidad) y su estructura mítica (reutilización y potenciación de materiales descriptivos), podemos considerar que el relato, en primera instancia, redescribe la acción humana, mediante una mimesis del discurso (la expresión de pensamientos, sentimientos y acciones) de seres actuantes (personajes), y, en segunda instancia, que la estructura que reutiliza es la estructura narrativa ordinaria de la comunicación. El relato, en los términos hasta aquí utilizados, podría definirse como ese procedimiento de redescripción en el cual la función heurística (planteamiento de una realidad alterna) procede de la reutilización de las estructuras narrativas, y donde la descripción tiene como referencia la acción misma.

Por otro lado el relato es ante todo un texto, es decir, esa particular ejecución de la competencia lingüística que se caracteriza por una fijación del significado, por su disociación de la intención mental del autor, por la exhibición de referencias no ostensibles e igualmente (a diferencia del discurso oral) por el ámbito universal de sus destinatarios.

El hacer - saber del relato

Considerado como mimesis de la acción humana, el relato implica tres condiciones: una de temporalidad, otra de corporeidad y una final de alteridad.

Para comprender la temporalidad del relato, es necesario reconocer que lo que pone siempre en juego toda estructura narrativa es

el carácter radicalmente temporal de la experiencia humana. El relato intenta fingir ese tiempo, superar la aporía de una irrepresentabilidad del tiempo, con lo que se obliga a acudir a la metáfora y al mito y, con ello, a crear, en términos ricoeurianos, el tiempo humano, esa percepción del tiempo que el lector acepta como categoría interpretable, a cambio de la imposibilidad de recuperar el tiempo real.

Además, el relato se apoya en su condición terrestre, es decir, en la referencia al mundo físico y social de donde surge la acción que pretende imitar, y a partir del cual existen leyes, reglas y hechos: el relato admite una lógica referencial (un cuerpo) como condición para hacer saltar la segunda referencia.

Pero también el relato es la confrontación con el otro, con ese otro que enseña o con ese otro que escucha lo que se cuenta para apropiarse de la historia y expresar por ella. El relato es la posibilidad de vivir en analogía: ésa es su condición de alteridad.

Memoria de un proceso, referencia de un mundo, analogía de una vida: el relato posee las condiciones que, en términos de Walter Ong. Lo convierten en una suerte de depositario del saber:

> *Todo esto equivale a afirmar que el saber y el discurso surgen de la experiencia humana y (que) la manera elemental de procesar verbalmente la experiencia humana es dando cuenta de ella más o menos como realmente nace y existe, contenida en el flujo del tiempo. El desarrollo de una trama (narrativa) es una manera de enfrentarse a dicho flujo (138).*

A diferencia de otras estructuras discursivas (como las estructuras puramente informativas o aquellas estructuras más desarrolladas como la del discurso científico), el relato no solamente conduce, sino que hace vivencial el saber, exige un acción concreta: desentrañar su mensaje, no solamente oírlo o entenderlo sino inventarlo. Esta situación se comprende si consideramos las estructuras informativas (de la noticia, por ejemplo) y del discurso científico como estructuras reducidas, generadas desde la estructura narrativa . En

la primera, estaría ausente la condición de alteridad (y por tanto de analogía) que exige el relato y en la segunda, además —a favor de la precisión—, la referencia de un mundo se ha reducido a la lógica de un mundo. En la primera es la pasividad, la no-interpretación, lo que se exige del destinatario, en la segunda, la no-ambigüedad. Ese saber vivo que vehicula el relato es en realidad un HACER-SABER que debe siempre promover en el lector un saber-hacer y un saber-ser.

Resistencia al hipertexto

Según Kernan, la literatura romántica y modernista, definida ideológicamente como un movimiento antagónico al industrialismo y a la tecnología (al mundo de los valores burgueses), en realidad olvida sus orígenes tecnológicos, pues ella es, ni más ni menos, el desarrollo cultural de una máquina: la imprenta. Este "olvido" (histórico) explica el conflicto entre los universos axiológicos que se ponen en juego alrededor de la discusión sobre la pertinencia del hipertexto en la literatura y hasta el grado casi dramático de pérdida de credibilidad de lo literario (romántico - modernista) en la sociedad contemporánea.

Es muy posible que detrás de las posiciones de rechazo y promoción de las nuevas tecnologías se esconda una lucha por el poder: resistir a la tecnología podría (al contrario de lo que esperarían los detractores de una irrupción de la tecnología en el arte) favorecer un status quo jerárquico y conservador, mientras que, promoverla, podría estar indicando cierta posibilidad de emancipación.

Pero, tal vez, las reacciones negativas frente al hipertexto sean, más bien, manifestaciones de un malestar más profundo: el que se genera por el enfrentamiento de varios sistemas ideológicos que, inesperadamente, entran en conflicto, dadas ciertas condiciones culturales, y que tendrían al menos una manifestación muy clara: la vertiginosa transformación de una cultura de la imprenta en una cultura electrónica.

Ritmo e hipertexto

Calabrese observa que, en contravía del idealismo y de la estética de la vanguardia (que establece como valor lo irrepetible y original), existe hoy toda una estética de la repetición y de la variación, que supera esa idealización de la singularidad . Que haya conciencia de que nada es irrepetible, que lo importante (estéticamente) no es la originalidad de la obra sino su fruición, se toca con esa naturaleza del hipertexto que busca sobre todo poner al lector a jugar. Habría incluso una consecuencia adicional: si el hipertexto está exigiendo, en su momento creativo, el diseño y, en su recepción, el juego, estamos vinculando de alguna manera la estética posmoderna con la neobarroca.

Esta estética de la repetición pone en juego varias modalidades: la estandarización, es decir la posibilidad de una producción en serie (las series televisivas, por ejemplo); la variación estructural, como las continuaciones de las aventuras de los personajes, los recorridos de historias análogas (guiones tipo), la repetición de fragmentos estándar, etc. Calabrese también enumera algunas las fórmulas de la repetición: variaciones de un prototipo, acumulación de episodios que no comprometen el tiempo total de la serie y prosecución: avance, lentísimo hacia un final esperado. Finalmente, el semiólogo italiano describe los modos de la repetición: el modo icónico, que respeta la imagen (por ejemplo del protagonista), el modo temático y el modo narrativo (variaciones de estructura: el guión tipo, los motivos recurrentes, etc.).

La pregunta que surge frente a esta descripción es: ¿qué tanto resulta el hipertexto comprometido con una estética de la repetición? ¿Hasta dónde su diseño y su recepción sólo pueden estar modelados por estas estrategias y maneras de la repetición barroca?

En últimas, lo que pone en evidencia esta estética de la repetición es que la originalidad no es más que la capacidad de variar, descentrar o deformar, fórmulas preestablecidas. Es la minúscula variante la que producirá, por lo tanto, el placer del texto, y es

por eso que la capacidad para ejecutar variantes, termina siendo sobrevalorada. Calabrese pone como ejemplo la novela de Eco, El Nombre de la rosa, donde todo es cita, donde no hay nada nuevo, donde la mano del autor sólo sobrevive por su capacidad de combinar e insertar sistemas de variantes adecuadas a los diversos tipos de lector-modelo previstos por la novela.

Claro, las competencias exigidas al "diseñador" de la obra (cuya labor consiste en la construcción de modelos para armar, en la propuesta de estructuras flexibles a dónde cargar narrativas prefabricadas), el virtuosismo que se le pide, residen ahora en el rebuscamiento de efectos variados, lo que termina empobreciendo una competencia anterior ligada a la estética de la singularidad: el virtuosismo de crear verdaderas historias, llenas de tramas y de intrigas, cargadas de simbolismo y lecciones.

Calabrese ofrece una explicación filosófica a este empobrecimiento aceptado por creadores y receptores de la nueva estética: la repetición surge por una especie de reacción al exceso de historia, al exceso de lo dicho, el exceso de prescripción y performatividad. Ese saturamiento de la historia destruye la idea de armonía y de secuencialidad y nos lleva a reconocer y desear el carácter corpuscular y granular (fragmentario), tanto en las secuencias de los acontecimientos, como en la de los productos de ficción.

No más historia, no más narrativa lineal y cerrada, ¿no es eso lo que propone Landow cuando plantea la necesidad de reconfigurar la narrativa? Dispersión del autor, estética del diseño, ¿no están ligadas estas otras reconfiguraciones a las estéticas que, como la de la repetición, descreen de la originalidad, de la personalidad, es decir, de la autoría?

Rizoma

Para Deleuze y Guattari, existen tres tipos de libro: el libro-arbol, que seguiría una lógica binaria; el sistema raicilla, de raíces múlti-

ples, y el libro-rizoma, constituido por mesetas (fragmentos) autónomas, comunicadas por "microfisuras".

En este libro-rizoma cada fragmento puede leerse por cualquier sitio y ponerse en relación con cualquier otro: un libro así, según Deleuze y Guattari, "se niega al logos, a la trascendencia de la idea, a la interioridad del concepto, al tribunal de la razón, a los funcionarios del pensamiento, al sujeto legislador". El libro-rizoma cumple seis condiciones:

- Conecta cualquier punto con otro punto cualquiera.
- Cada uno de sus rasgos no remite necesariamente a rasgos de la misma naturaleza (no es necesaria una unidad coherente, sino que más bien promociona la heterogeneidad).
- Multiplicidad: pone en juego regímenes de signos muy distintos; no está hecho de unidades, sino de dimensiones, no tiene principio ni fin.
- Establece rupturas significantes.
- Es cartográfico: está hecho de líneas de fuga, es decir, no filiables, como en una arborescencia.
- Contrariamente a los parámetros miméticos, el rizoma está relacionado con el mapa que debe ser producido, siempre desmontable, conectable, alterable. No responde a modelos estructurales o genéricos, no confluye, sino que constituye un modelo acentrado. No exige reconocimiento de estructuras o sentidos u orígenes o intenciones.

Estas características son perfectamente asimilables a la práctica hipertextual y a sus psicodinámicas. El rizoma, pues, resulta ser una imagen muy oportuna para representar la hipertextualidad.

La segunda referencia

El modo de ser particular de la ficción se puede comprender a la luz del examen de los dos momentos del proceso de la comunicación: en el primero (el momento creativo), que podríamos llamar negativo, la ficción niega la referencia (el decir directo o estándar) mediante un proceder metafórico (de impertinencias predicativas); en el otro, que podríamos llamar positivo, se produce un efecto de nueva referencia (en el lector): al quedar abolida la referencia ordinaria (esa que aplicamos a los objetos para su control y manipulación), surge la de una pertenencia al mundo. A la impertinencia predicativa se le superpone así, en palabras de Paul Ricoeur, una pertenencia profunda al mundo de la vida.

Tecnologías de la conexión

Según Derrick de Kerchove existe toda una evolución de las tecnologías de la conexión, la cual puede sintetizarse así:

1. *Telégrafo, inventado en 1844, básicamente permite conexiones de una ciudad a otra una por una, permite bajo nivel de conectividad*

2. *El teléfono, inventado en 1876 conecta persona a persona y actualmente cuerpo a cuerpo. El nivel de conectividad aumenta considerablemente respecto del telégrafo, sin embargo no permite una interconectividad*

3. *Internet, 1983, permite conexión uno a uno, uno con todos, todos con uno, todos con todos. Crea la edición instantánea y posibilita un indefinido número de conexiones entre personas*

4. *WWW, 1992 introduce otro salto puesto que no solo relaciona las personas entre sí sino que también interconecta lo que la gente dice, escribe, edita, o muestra, palabra por palabra, imagen por imagen y sonido por sonido. La Web es colectiva en cuanto contenido y conectiva por la forma de acceso.*

Adicionalmente, Kerchove menciona la aparición de un nuevo concepto denominado inteligencia conectada (IC), producido gracias al crecimiento acelerado de la masa de interconexiones esto es, "territorios comunes" virtuales que surgen de las inteconexiones creadas por, para y en las redes.

Desde este punto de vista es posible, según Kerkchove, redefinir modelos de interconexión en función del concepto de IC. Así el aula típica podría ser nuestros modelos, definido por una organización de transmisión mediática: los seminarios permiten un nivel de IC más alto. En las instituciones en general funcionan modelos IC o potencialmente eficaces pero generalmente bloqueados por los modelos jerárquicos de organización. En general los medios de comunicación tradicionales tienen un bajo nivel de IC. Sin embargo los nuevos medios de comunicación interactivos ofrecen un retorno individual para altos niveles de IC

De otro lado la IC, según Kerchove es el resultado natural de combinar los talentos y recursos de muchas personas para llevar a cabo una tarea, producir un objeto o desarrollar una estrategia. Se trata de un proceso en un entorno de crecimiento consciente que no tiene un único centro, un solo yo, sino que viaja de individuo a individuo y que tiene como efecto acelerar la sinergia.

Por su parte Phillipe Quéau describe el desarrollo de los entornos virtuales entendidos como maneras de ocupar el espacio y que habrían evolucionado según los siguientes modelos:

1. *La realidad virtual combina inmersión estereoscópica, interacción y tiempo real y ocasionalmente estímulos sensomotores que pueden dar la ilusión de entrar en un nuevo tipo de espacio, de propiedades arbitrarias. La realidad virtual consiste en la relación de ilusión óptica y auditiva con una sensación muscular Haptica. Se trata de un pacto entre la ilusión virtual y el cuerpo real y móvil que hace funcionar sus músculos y articulaciones.*

2. *La realidad aumentada representa un grado más por su manera de combinar realidad y virtualidad. Consiste en añadir a mundo*

concreto una especie de capa virtual de informaciones así por ejemplo al territorio virtual se le superpone un mapa virtual.

3. *La realidad virtualizada propone una nueva interpretación de lo real y lo virtual. Se trata de completar la realidad con elementos de modelos matemáticos o lógicos así por ejemplo a partir de la secuencia de vídeo se puede reconstruir la totalidad de los modelos en tres dimensiones de las escenas así firmadas. Se aumenta nuestra percepción incompleta del mundo real, añadiendo elementos de información deducidos de modelos preexistentes o de datos acumulados.*

4. *La telepresencia permite estar presente a distancia en un lugar real. Se basa en la utilización de cámaras de observación e instrumentos de observación.*

5. *La televirtualidad Por el contrario se trata de la presencia a distancia en un mundo también simulado. Se ponen en juego los recursos de lo virtual (movilización, interacción) y de las telecomunicaciones (separación respecto al emplazamiento geográfico original).*

6. *Las comunidades virtuales generalizan el concepto de televirtualidad a la escala de grupos humanos de diversas dimensiones. Esta comunidades virtuales pueden ayudarse en una representación gráfica en tres dimensiones o por el contrario les basta en conversaciones en línea (chat)*

7. *El meta-mundo de la Web. Es una generalización del mundo de comunidades virtuales al conjunto de las transacciones planetarias. La idea es que el tiempo real crea defacto comunidades de actores reales que trabajan virtualmente juntos. Su lugar de acción es el mundo, su lugar de encuentro el ciberespacio.*

En todos estos casos el concepto de lugar se aparta claramente de su acepción clásica para adquirir una dimensión puramente lingüística, cambiando nuestra aprehensión sensomotriz y nuestra interacción espacial.

Tecnologías de la ilusión perceptual

Las tecnologías de la ilusión perceptual son aquéllas que mecanizan la visión y ayudan a extender su poder. Comienzan con la invención del lente y llegan hoy hasta la manipulación de las imágenes de síntesis y la realidad virtual.

Según Bolter, existe hoy todo un "estallido de lo visual" que está obligando a renegociar la relación entre signos arbitrarios (lo transtextual) y elementos perceptuales de la comunicación (lo transvisual). En todo caso, la tendencia es a que lo textual-verbal se ponga en función de lo verbal, al contrario de lo que ocurrió durante los siglos anteriores. Una clave pare entender este cambio está relacionado, según Bolter, con la invención y la difusión de la fotografía y después del cine.

Así como la fotografía precipitó una crisis en la pintura, así la fotografía misma y los inventos posteriores (el cine, la televisión, los gráficos por ordenador), también pusieron en tela de juicio el poder de la prosa. En los siglos XIX y XX el deseo del ver el mundo en la palabra ha sido sustituido gradualmente por el deseo más fácilmente obtenible de ver el mundo mediante el uso de la tecnologías de la ilusión perceptual.

A finales del siglo XX, la importancia cultural del cine y de la televisión explica ese estallido de lo visual. Pero aún otros soportes más verbales, como el periódico están adaptando su presentación para hacerla más cercana al formato visual hoy más exitoso: la pantalla del computador. Ni que decir de la multimedia. En los ejemplos típicos de esta tecnología, los gráficos (incluida la animación) dominan lo verbal

En su Máquina de visión, Virilio, habla frecuentemente de la peligrosa extensión de una logística de la percepción, entendida como la carrera de invención de instrumentos ópticos que va desde el lente hasta el vídeo, pasando por el telescopio, la fotografía y el cine. En general, el planteamiento de Virilio consiste en valorar

negativamente la mecanización de la percepción, hasta el punto de pensar que ese proceso no sólo afecta la percepción misma, sino su procesamiento (el lugar de la formación de las imágenes mentales y el de la consolidación de la memoria natural) y luego su interpretación, es decir, el sentido mismo de realidad. Virilio imagina que el último paso de ese proceso cultural de mecanización de la percepción (que consiste en una carrera de velocidades entre lo transtextual y lo transvisual), será la puesta a punto de una maquina de visión, es decir, la delegación a una máquina del análisis de la realidad objetiva.

Desde el punto de vista de la transformación del pensamiento, ese proceso implicaría el paso de una lógica formal de la imagen artística tradicional a una lógica dialéctica, propia de la fotografía y el cine, y luego a una lógica paradójica (la del vídeo y la infográfica). La dificultad consiste, según Virilio, en que aún no somos capaces de asimilar la virtualidad de estas imágenes de lógica paradójica (como sí asimilamos ya la realidad de la lógica formal y la actualidad de la lógica dialéctica). Esa presencia paradójica de la virtualidad es un dato que nuestra conciencia no puede procesar, pero que nos deja preparados para una manipulación que incluso puede llegar a ser de tipo político.

Teoría de la recepción

Además de los autores posestructuralistas estudiados por Landow, habría posibilidades de agregar a otros. Así, en relación con el concepto de interactividad es posible traer a cuento los conceptos de fenotexto y genotexto que Julia Kristeva introduce en el libro suyo: El texto de la novela, para explicar los fenómenos de creación (producción) y lectura (activa) de novelas.

Para Kristeva, el fenotexto de la producción es la cultura misma del autor y el genotexto su obra concreta; mientras que para el lector el fenotexto es la obra que lee y el genotexto el producto de su lec-

tura. De esta manera el concepto de texto (abierto) queda definido por ella como el espacio de encuentro de las transformaciones que autor y lector realizan para producir sus respectivos genotextos, es decir, como la actualización de las estructuras profundas (o "inventarios" discursivos) que cada uno (el autor y el lector) realiza en su propio rol (de otro modo: como el cruce de sus capacidades de generación de genotextos).

La estética de la recepción nos brinda otro ejemplo de esta necesaria y valiosa interactividad, no sólo porque promulga como central para la literatura el papel del lector y de la lectura, sino porque entiende como literatura precisamente la posibilidad de estas interacciones y convergencias entre texto y lector. El texto se entiende así como el depósito de claves que se le ofrecen al lector para su juego interpretativo.

Acudiendo a Gadamer, Jauss e Isser, es posible comprender el papel privilegiado que la teoría de la recepción le da a la interactividad, ya se entiende ésta como el choque de los horizontes de expectativa (entre el autor y el lector) o como la dinamización de un repertorio de claves y competencias culturales por parte del lector, a partir de las claves o nodos del texto.

En cualquier caso, la interactividad resulta de la entrada de la historia al texto, a través de la puesta en escena de la historia particular del sujeto interpretante, pero también de la posibilidad de cambiar la historia, de agenciarla, que cada cual vislumbra en el juego mismo de la escritura-lectura.

Lo universal totalizador

Según Lévy, las sociedades modernas hicieron surgir, por la utilización de la escritura como el modo preponderante y valioso de la comunicación humana, una universalidad totalizadora. La literatura, entendida como la expresión artística de esta situación espiste-

mológica, se empieza, por eso, a mover bajo una doble tensión: de un lado se siente condenada a decir desde la condición de universalidad totalizadora: se le exige autoexplicación y autosuficiencia, como a las demás escrituras, y se le exige a sus mensajes la posibilidad de circular por todas partes; de otro lado, expresa el conflicto: el héroe literario percibe una realidad vivida más bien como incompleta, misteriosa, resistente a cualquier interpretación fácil o totalizadora y como algo que escapa a su juicio.

El ciberespacio, en cambio, pone en juego otro tipo de universalidad: la interconexión generalizada. La universalidad ya no consiste en un sentido único, en una clausura semántica, sino en la posibilidad de participar de lo que Lévy (28) llama la inteligencia conectiva. Es de esperar que la hiperficción, entendida como la expresión artística de esta situación epistemológica, empiece a moverse ahora bajo una doble tensión: de un lado tendrá que arreglárselas para poner en juego una interconectividad infinita, de otro, una vez superado el actual periodo de normatividad tecnológica, tendrá que saber expresar los nuevos conflictos que surjan.

Lo virtual

Según Quéau, la virtualización de lo real consiste básicamente en el quebranto del poder que la categoría de lugar ha tenido tradicionalmente para dar cuenta de la realidad, en favor de una potenciación de las posibilidades que el lenguaje posee para ello. Esta situación genera varias consecuencias, en primer lugar para la representación del mundo (para el arte, que se hace más fluido, metafórico y plástico), pero también para las mismas formas de la vida (en cuanto nuestra aprehensión sensomotriz cambia).

Así es como lo ostensible-verificable (ir a ver los hechos), condición para una comprensión de lo real basado en la categoría de lugar, es desplazado por lo conectable (relación de hechos), condición propia de la vitualidad: la virtualización facilita la conectividad, pero

también, la conectividad sólo es eficaz en función de una alta virtualización de la realidad.

Ahora, es sólo en la medida en que lo visible y lo tangible (el mundo) pierden peso para darle paso a lo invisible y lo intangible, como es posible pensar en una liberación de las dimensiones espirituales del hombre y en la potenciación de su creatividad, pues de este modo es como el espíritu va a donde quiere, puede actuar a distancia, no está aquí ni allá... debido a esa distancia somos más de lo que somos. Nuestro poder invisible supera a nuestra irradiación visible (Quéau).

Esa mudanza del concepto de lugar desde su concepción clásica hacia una concepción puramente lingüística, curiosamente corresponde a la propuesta de Zimma de comprender la sociología de la obra literaria como un vaivén entre lo que él llama una intertextualidad externa (origen social del texto) y una intertextualidad interna (uso social del texto). No es gratuito que para Zimma la clave esté en entender que el punto de encuentro entre lo social y lo literario es, precisamente, el lenguaje.

En relación con una pragmática del juego, habría que afirmar que el espacio virtual del juego, y que la escritura hipertextual permite, recuerda la triple constitución esencial de la experiencia festiva: la presencia, la participación y la simultaneidad. Presencia, en tanto que se niega la representación —la repetición o imitación de lo real—, para afirmar la presencia "real" y vital; participación, en tanto que no hay observadores externos y distantes, sino individuos participantes que son, a la vez, protagonistas; y simultaneidad, en tanto que tiempo y espacio adquieren la única dimensión del presente, anulando la sucesión cronológica e instaurando la "lógica de lo instantáneo".

Esta relación conlleva una necesaria redefinición de los términos implicados en la experiencia creativa: el autor, como diseñador quien propone unas reglas de juego y el lector que participa actualizando las reglas y convirtiendo a la obra en un "acontecimiento", en algo que se hace presente gracias a la acción del jugador.

El hipertexto como creación digital tiene un espacio particular inseparable de su medio de reproducción: el espacio virtual. La particularidad de este espacio es que su representación es posible sólo mediante técnicas numéricas (digitales) que lo hacen completamente diferente a otro tipo de representación:

> *A diferencia de las técnicas básicamente analógicas, como la fotografía o el video, las imágenes numéricas no participan directamente de lo real. Son enteramente creadas por el hombre, o más exactamente, por manipulaciones simbólicas, lenguajes lógico-matemáticos, modelos. Por primera vez, no son fenómenos físicos sino operaciones simbólicas las que crean algo visible.(Quéau)*

Las consecuencias tanto para la obra de arte virtual como para la escritura hipertextual son singulares. Para el artista visual su materia son ahora los números y la obra no es un "cuadro" que se muestra a un espectador que está "afuera". De hecho, ya no hay espectador; quien observa, participa, actúa, se involucra con la obra y, más aún, puede "vivirla" desplazándose físicamente en el mundo simulado. Para el autor-lector, la escritura digital permite la creación de trayectos de lectura mediante el enlace de los bloques de texto y la anexión de nuevos bloques a los ya existentes, modificando radicalmente la noción de texto tradicional.

El arte virtual, en general, está exigiendo a la estética la revisión crítica de sus categorías sobre la producción, la recepción y la reproducción de la obra. El hipertexto, en particular, propone nuevas consideraciones sobre la autoría, el texto y la lectura que lo valorizan como un nuevo medio expresivo.

Videojuegos

El videojuego puede definirse como un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas. Como la literatura, el teatro o el cine, los videojuegos proponen la visita a mundos imaginarios, con el aña-

dido de una interactividad que no pude ofrecer ningún otro espectáculo o arte (Levis). Si bien es clara la actual pobreza narrativa de los productos ofrecidos, en la medida en que adquieran un status estético y se potencie su naturaleza tecnológica, los videojuegos pueden llegar a convertirse en la forma artística por excelencia de la cibercultura. Sin embargo, hasta ahora se han considerado, más bien (y sobre todo por sus contenidos), una forma peligrosa de trastocación de valores.

No obstante, la creatividad más interesante en materia narrativa se da precisamente en el campo de los videojuegos; especialmente porque sus creadores y productores cuentan con los recursos de una industria que ha demostrado su gran capacidad como negocio masivo. En los juegos del género de aventura, como Myst o Riven, el jugador explora unos mundos visuales, resuelve diversos enigmas y obstáculos y develan la historia que hay detrás de estos mundos. Otros juegos en materia narrativa son los de la serie SIM; en ellos el jugador dirige y orienta un sistema complejo simulado, por ejemplo una ciudad (SIM-City): urbaniza un territorio, construye casas, promueve su poblamiento y progreso, etc. hasta convertirse en un verdadero administrador de las dinámicas sociales y logísticas de una ciudad (servicios, tránsito, delincuencia). De esta clase de juegos no resulta una única historia, sino infinitas historias, una para cada lector-espectador.

Zapping

Zapping es la manía que tiene el tele espectador de cambiar el canal (haciendo uso de su control automático) con cualquier pretexto, a la menor disminución de ritmo o de interés del programa (Machado). En términos más generales se podría describir como una navegación más o menos aleatoria a través de textos que están disponibles simultáneamente. Desde este punto de vista, se "zappea" en la lectura de un libro cuando el lector salta la continuidad del mismo o cuando se leen varios libros a la vez. También se zappea en la radio, cuando se cambia continuamente de emisora, etc.

Sin embargo, la intensidad con la que se zappea en el televisor, ha hecho que el fenómeno se estudie ahora con más atención.

Existen al menos dos maneras de valorar el zapping. como una actividad superficial, esto es, como una banalización del texto, como una actividad gratuita e inconsciente, debida simplemente a la simultaneidad disponible de información, e incluso como una incapacidad de atención o una falta de competencias para comprender propuestas de totalidad. La otra manera de comprender el zapping es como una actividad que demanda sus propias competencias: reflejos rápidos, intuición para la selección y capacidad de establecer relaciones de todo tipo. El zapping puede ser también valorado, incluso, como una actividad de resistencia, como un gesto de autonomía frente a la tiranía del texto.

El zapping consciente e intencional no sólo llega a considerarse como un movimiento nihilista que busca "triturar" la homogeneidad de los mensajes oficiales y habituales, sino como una actividad productiva, que genera nuevas estéticas (la llamada estética del fragmento, pero también la del reciclaje), y que hace del corte, la diferencia y la decisión sus principios, en busca de narrativas y modelos más complejos y menos previsibles (estructuras disipativas)

Pero el zapping es ambiguo. No sólo porque puede ser valorado positiva o negativamente, sino porque su resultado está tensando por la contradicción: o es un collage posmoderno de toda la diversidad cultural presente en el planeta, o es una comprobación de la homogeneidad estructural de las imágenes y sonidos de la televisión (Machado).

Todo lo dicho para el zapping vale también para el lector de hipertextos, en la medida en que el hipertexto, basado en la conexión de fragmentos, promueve y facilita la navegación por el discurso. Sería posible encontrar al lector inconsciente, al intencional, al nihilista y al productivo, etc. Pero sobre todo, a un lector preparado y sensibilizado a las exigencias y competencias que están implícitas en la práctica hipertextual.

Zimma y la intertextualidad

Zima (128-135) propone entender la obra literaria desde el punto de vista sociológico, como el resultado de la interacción entre una intertextualidad externa (origen social de la obra) y una intertextualidad interna (propia de la obra a la que se enfrenta el lector). El escritor, dada la necesidad de dar un sentido al mundo y condicionado por una situación sociolingüística particular, realiza un tejido de textos que expone al lector para su uso (la obra). Ese tejido se urde con base en la selección y combinatoria que realiza, desde un inventario de los textos de que dispone (texto aquí entendido en una forma amplia, como todos los discursos que se cruzan en su vivir social). El lector pone en juego su propia intertextualidad externa (su propio inventario) y la enfrenta al resultado de la intertextualidad externa del escritor (la obra) y produce a su vez un sentido, su sentido.

Lo importante aquí, es que ya la idea de una interconexión de textos, tanto externos como internos, explica la producción y circulación de obras literarias. De fondo, puede detectarse tanto una valoración del poder del lenguaje, como de la conectividad, si bien todavía en función del sentido y de la totalidad. Al fin y al cabo, Zimma toma como autor básico para su propuesta a Mijail Bajtín.

Anexo: Sobre la versión hipertextual de El Relato digital

Como se advirtió en la introducción, este libro despliega su forma más extensa y potente en la siguiente dirección electrónica

http://www.javeriama.edu.co/relato_digital

Para el lector que quiera experimentar y aprovechar la versión hipertextual, desarrollo aquí tres aspectos necesarios. Ellos son: la lectura hipertextual, los estilos hipertextuales y algunas notas técnicas sobre su diseño y desarrollo. Veamos

¿Cómo abordar la lectura hipertextual de la obra y no morir en el intento?

Aunque los sistemas hipertextuales ya son formatos muy familiares para el común de la gente (gracias al uso extenso de la World Wide Web), están lejos de encontrarse en presentaciones homogéneas, por lo que el lector que se enfrenta a uno de ellos generalmente debe aprender a navegar por él, como si se tratara de la primera vez. En realidad todo hipertexto está constituido por una red compleja y amplia de contenidos fragmentarios y sólo potencialmente conexos. La tarea del presentador de hipertextos (tanto en cuanto escritor, como en cuanto "editor" de esos fragmentos) es la de facilitar sus posibles conexiones, cuidando, no obstante, de no performar demasiado la libre navegación.

En esta obra se ha intentado no romper ese delicado equilibrio entre orientación y libertad. Por un lado, es posible navegar a través de los enlaces que cada lexia sugiere, respondiendo a las sugerencias allí implícitas o a los intereses particulares. De otro lado, se ha diseñado una serie de ayudas de navegación (interfaces) que pueden en un momento dado recuperar la orientación del lector.

La primera ayuda es la organización misma del hipertexto. En la primera página hay una presentación general y un índice de grandes temas: los bloques que constituyen el "cuerpo" central del documento (teoría, modelos, taller, bibliografía). Al entrar a cada bloque, éste se subdivide a su vez en "subtemas", cada uno con su presentación y su índice respectivo. Al explorar el tercer nivel, el de las lexias que desarrollan estos subtemas, el lector podrá encontrar una ayuda adicional: un listado de los temas sugeridos a través de los enlaces que van apareciendo a lo largo del texto (temas que pueden corresponder al primer, segundo o tercer nivel). Desde cualquier punto es posible volver al inicio, y desde los subtemas es posible ir a cualquier bloque de temas principales. Adicionalmente, se han preparado varios índices generales: la guía bibliográfica, el índice de temas, el índice de autores, el índice de temas de la biblioteca digital, etc.

Es importante recordar que la especificidad del hipertexto consiste en la ausencia de un orden jerárquico fijo, y por lo tanto no es conveniente estructurar rígidamente el dominio de su lectura; se debe, más bien, promover el descubrimiento de diversas y complejas formas de interacción entre los fragmentos.

Existen, siguiendo a Clément, tres características retóricas de todo hipertexto. Recordarlas aquí puede ayudar a inspirar ciertas actitudes recomendables en el lector de esta obra. La primera es que en todo hipertexto nos encontramos con una sinécdoque "creciente", en la que la parte (el fragmento, el recorrido) se toma por el todo (el hipertexto en su totalidad). Lo que caracteriza al hipertexto es la preeminencia de lo local sobre lo global. Si bien la mayor parte de sistemas hipertextuales ofrecen una vista global de su estructura (como en nuestro caso), esa vista no es la del texto, sino la del paratexto. Por tanto, para el lector, el hipertexto será siempre aquella parte que ha leído, es decir una parte de un conjunto extraída según su recorrido de lectura, la actualización parcial de un texto virtual que difícilmente conocerá en su totalidad. Pero en el hipertexto, la sinécdoque es una figura dinámica: a partir de un fragmento, el lector intenta imaginar el todo; a su vez, cada nuevo fragmento o cada nuevo recorrido lo obligan a reconfigurar su visión de conjunto de una totalidad que jamás se manifestará completa. Es muy posible por eso que el lector de esta obra no agote nunca la totalidad de las lexias que se le ofrecen... y tampoco será necesario

La otra figura propia de los sistemas hipertextuales es el asíndeton, esto es, la ausencia de conexiones. Clément asegura que esta característica constituye la principal problemática del hipertexto en cuanto mecanismo para la presentación de ideas. La deconstrucción del discurso que provoca el hipertexto tiene como primera consecuencia una baja utilización de palabras de conexión (conjunciones, adverbios, etc.) y de figuras oratorias que encadenan las partes del discurso tradicional. Cada fragmento del hipertexto "flota" en la pantalla. Su pertenencia a diversos recorridos potenciales le prohibe todo vínculo discursivo con los demás fragmentos. A diferencia del hipertexto de ficción, donde el asíndeton puede

constituir un recurso estético interesante, en el hipertexto informativo, explicativo o argumentativo, el asíndeton no es bien recibido por el lector, quien necesita siempre una justificación intelectual para los saltos del pensamiento. La solución está en la caracterización de los enlaces, que sin sustituir las conexiones del discurso, le permite al lector anticipar, no el contenido del próximo nodo, pero al menos su naturaleza y una cierta visibilidad que le facilita hacer elecciones motivadas acerca de sus recorridos.

Finalmente está la figura de la metáfora. Aplicado al hipertexto, el concepto de metáfora permite evidenciar que un determinado fragmento se presta a varias lecturas en función de los recorridos en los que se inscribe. Esa es una de las características básicas del hipertexto en comparación con el texto impreso. En este último, el discurso está fijo en su orden impreso. Es cierto, afirma Clément, que toda lectura trae a la mente el texto ya leído para interpretar el que estamos leyendo en relación con él, y desde este punto de vista, cada palabra está metafóricamente cargada por el peso del sentido que ha podido tomar en otros contextos del mismo libro, de la misma obra, o de todas las obras previamente leídas. La lectura de lo impreso no es tan lineal como parece. Pero a la polisemia inherente a la lengua, el hipertexto le añade otra, que es consustancial a su estructura. Cada fragmento está en un cruce de caminos que hacen uso de él y le aportan diversas facetas. Quizá sea esa la clave del pensamiento hipertextual, asegura Clément: un pensamiento en constante devenir, un pensamiento potencial, variable y cambiante, la progresiva formación de la memoria a través de un recorrido laberíntico.

En esta obra, el lector encontrará estas tres características. No sólo le resultará difícil, sino innecesario el recorrido por la totalidad de las lexias, y por eso tendrá constantemente que asumir un papel activo para establecer las conexiones y los sentidos locales de un conjunto de lexias. Muchas veces encontrará reiterado un concepto o un contenido, pero su lectura momentánea le dará siempre una función distinta. No puede encontrar como tal una argumentación o una hipótesis y en los momentos en que esto parezca así, habrá

siempre una relativización. Incluso, las conclusiones que se ofrecen sólo pueden ser preliminares. Una consecuencia muy pertinente para el lector de la presente obra (y que es a la vez una honesta advertencia y la más sincera recomendación), es que debe tratar los puntos de vista y las estructuras conceptuales propuestas aquí como paisajes para ser explorados más que como posiciones para ser defendidas o atacadas. Deberá también potenciar la fluidez y la reutilización más que los fundamentos y las posiciones definitivas. Sólo con estas actitudes será posible para él aprovechar al máximo su lectura hipertextual... sin morir en el intento.

Cinco estilos hipertextuales

La biblioteca digital es un de los valores agregados más importantes en una presentación de información en el formato hipertextual. Consiste en el vínculo desde el "cuerpo principal" del trabajo a dos tipos de documentos: documentos dispuestos en la red en servidores remotos y documentos digitalizados presentes en el propio servidor. Esos documentos se integran así al "cuerpo" del trabajo, cumpliendo la función de referencias directas, más allá de su mera función de referencia bibliográfica. Este "agregado" de documentos y su acceso directo son dos facilidades que distinguen la presentación hipertextual de la presentación libro. En primer lugar, el texto electrónico permite el enlace a otros textos electrónicos, esto es, textos previamente digitalizados. En segundo lugar, el mismo carácter "enciclopédico" del medio hace legítimo este uso.

Por "enciclopedismo" entendemos aquí la capacidad de los computadores para almacenar y conectar información. Al académico (en cuanto escritor y en cuanto lector), esta propiedad enciclopédica le facilita ofrecer/acceder a una gran cantidad de detalles y extenderse profusamente en su información. De hecho la multiplicidad de caminos que permite el hipertexto se debe a que los computadores son enciclopédicos. De otro lado, el hipertexto favorece la heteroglosia y la polifonía, es decir, la incorporación de voces distintas a la del "autor", una condición que el libro no contiene

tan "naturalmente", por dos razones: primero, porque el libro se asocia siempre a la idea de un solo autor. Aún en el caso de compilaciones, siempre hay un responsable de cierta "homogeneidad" dentro del texto. La segunda razón tiene que ver con la pura limitación física: al adicionar demasiado texto, el libro se hace inmanejable, por el tamaño, para el lector y por costo para el editor, sin olvidar los problemas de propiedad intelectual asociados.

En el presente trabajo se brindan cinco tipos de información o estilos hipertextuales. La información que podríamos llamar "procesada", es decir, información que responde al trabajo personal del autor y que podría asociarse a una "autoría" individual. La información bibliográfica, es decir, la mención de todos los apoyos discursivos y conceptuales desde los cuales se procesó la información hasta lograr una versión personal. Esta información se presenta en dos momentos: como cita o referencia bibliográfica dentro del texto "personal" (a través de "fichas"), y/o en la sección de "Guía bibliográfica", así como en el índice de autores. La información bibliográfica cumple aquí la función tradicional de "legitimación de lo dicho", esto es, de referencia a la "autoridad".

Un tercer tipo de información responde a lo que aquí llamamos propiamente "Biblioteca Digital", es decir, fragmentos de texto de otros autores, digitalizados e incorporados al cuerpo central del trabajo. Se ha usado esta facilidad en aquellos casos en que puede resultar más claro y conveniente para el lector "escuchar" directamente la voz del otro autor, especialmente en dos momentos: cuando el tema es de alguna manera "marginal", es decir, que no hace parte de los objetivos principales del trabajo; o en el caso en que se ha decidido que el texto del autor mencionado ofrece una claridad adicional a la que ofrece la información procesada por el autor.

Finalmente, se brinda información proveniente de la red, mediante la inclusión explícita de la dirección del servidor donde se encuentra almacenada la información citada. Es el caso del aparte "Teoría en la Red", que reúne la mayor parte de las referencias a documen-

tos disponibles en la World Wide Web. Se acede a ella directamente pulsando el cursor sobre la dirección mencionada.

A manera de inducción a estos dos tipos de información (digitalizada y en la red) siempre se brinda una breve presentación del material, que resulta muy útil, especialmente cuando la información original está en inglés. Esa breve presentación constituye un tipo de procesamiento de información menos riguroso que el mencionado como primer tipo, y configura un quinto tipo de información presente en el trabajo. Lo hemos llamado "reseñas". Las reseñas son a la vez un acto de respeto por y una inducción a la voz del otro, una manera concreta de promover la polifonía.

Como puede apreciarse, la diversidad de información del trabajo y la heteroglosia que implica, amplía el espectro de su cobertura y ofrece una manera alternativa que se encuentra limitada en el formato de libro impreso, donde, primero por dificultades de manejo y de costo, y segundo por su carácter "homogéneo" no tendría una cabida "natural".

Algunos aspectos técnicos

La página virtual de este trabajo sobre hiperficción está ubicada en la raíz de la página WEB de la Facultad de Ciencias Sociales, en el servidor de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia (www.javeriana.edu.co). Está montada sobre la base de una presentación hipertextual de los distintos materiales y ofrece guías de navegación al interior y a otros sitios de la red. Contiene el material correspondiente a la Tesis Doctoral sobre Hipertexto de Ficción, desarrollada por Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz, durante los años 1999 a 2001. Se ha estructurado de modo que la ampliación del material y el mantenimiento del sitio pueda hacerse en forma expedita. No contiene un "peso gráfico" o audiovisual que haga lenta la exploración del sitio, sino que se ha optado por una presentación sobria y "liviana".

El trabajo de diseño y montaje de la página fue desarrollado a través de varias etapas (que se describen a continuación), por un equipo de trabajo constituido básicamente por el escritor (autor de los materiales) y un editor, especializado en edición digital, y con el apoyo de un digitador.

Fase 1: Concepción inicial – Guión

La realización de la página dependió en gran medida de esta primera fase, en la cual se definieron los parámetros básicos, tanto en lo que se refiere al nivel formal y de contenido, como en lo que concierne a su dimensión y alcances, sin perder de vista, las limitaciones técnicas que se consideraron como soporte para su puesta en escena.

En esta fase, el equipo de trabajo básico, interactuó muy cercanamente y logró así desarrollar una estructura básica y un esquema de relaciones, que condujo a la elaboración de un guión, el cual se usó como punto de partida para la fase 2. (Desarrollo e Implementación).

Esta etapa resolvió lo relacionado con el manejo estático y el manejo dinámico de la información, así como la integración, adaptación y utilización de las diferentes herramientas en función del canal sobre el cual se resolvió montar el material: la WWW de Internet.

Elaboración de la Estructura Básica

Una vez establecidas las directrices iniciales, el equipo de trabajo emprendió la elaboración de una estructura básica. La problemática principal en la estructuración hipertextual del material, consistió en la definición de posibilidades de acceso. Fue necesario diseñar un mapa de flujo para representar el orden más conveniente de la información, con base en la determinación de cinco grandes "entradas" al material, que permitían una primera agrupación de los archivos: Teoría, módulos, taller, bibliografía, ayudas de navegación.

Elaboración de un Esquema de Relaciones

Una vez dimensionada la estructura, se elaboró un esquema general de relaciones, con el propósito de establecer vínculos directos entre los diferentes fragmentos introductorios de cada una de las secciones de los módulos principales, y facilitar la visualización de la totalidad del material. En términos prácticos, este esquema brinda la "articulación" entre el carácter no lineal del contenido y su coherencia discursiva.

Elaboración del Guión Multimedia

El guión se elaboró con base en la definición de cinco niveles de acceso.

Nivel 1. Presentación inicial
Nivel 2. Introducción a los módulos principales
Nivel 3. Profundización
Nivel 4. Lecturas complementarias
Nivel 5. Fichas bibliográficas

A partir de la definición de estos niveles se implementaron los elementos estéticos y simbólicos, la estructura hipertextual propiamente dicha y la tecnología adecuada a usar. Igualmente, se definieron las relaciones o vínculos de contenido, que, a diferencia del esquema de relaciones, concreta los vínculos de cada uno de los fragmentos en que se dividió el material.

Fase 2: Desarrollo e Implementación

Una vez resuelto el guión multimedia, se inició la producción del material. Las labores que aquí intervinieron fueron las siguientes:

* Procesamiento y compilación del material, por parte del autor.

* Digitalización de textos. Labor de transcripción de ciertos contenidos cuya fuente era un material impreso.

- Modulación del contenido. Fragmentación y articulación coherente de los materiales textuales.

- Edición de textos. Tratamiento "hipertextual" de la información, generación de índices y corrección ortográfica y de estilo.

- Diseño y Diagramación. Se implementó una imagen sobria, manejando una estética tipográfica y usando como entorno cromático los colores y la imagen institucional de la Universidad. En algunos módulos se implementaron animaciones vectoriales.

- Programación básica y avanzada. El material se implementó usando HTML, el lenguaje estándar de Internet, con algunas instrucciones DHTML para mejorar los mecanismos de búsqueda y seguridad en Java Script,

Fase 3: Publicación y Divulgación

Una vez terminada la fase 2, se realizó la publicación de ésta en el servidor de la Universidad Javeriana, utilizando la herramienta FTP (File Transfer Protocol), que es el protocolo utilizado en Internet para transferir archivos.

Fase 4: Prueba, actualización y mantenimiento

Inicialmente, esta tarea consistió en la prueba del prototipo. Con base en la navegación de varios tipos de usuario, se detectó la necesidad de corregir vínculos, hacer mantenimiento y reedición de los materiales, desarrollar nuevos materiales complementarios y mejorar algunas estrategias de acceso (especialmente, los índices). La idea es realizar posteriormente, y en forma periódica, actualización y mantenimiento de los materiales y de la estructura de presentación.

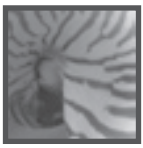
Grupo de Trabajo

El grupo humano que permitió la puesta en escena del curso fue el siguiente:

Autor – Compilador: Jaime Alejandro Rodríguez
Productor – Editor: Juan Manuel Torres
Digitadora: Graciela Leyton
Diseño – Diagramación: Juan Manuel Torres



Bibliografía



Bibliografía general

ABAD, Francisco. Literatura e historia de las mentalidades. Madrid: cátedra, 1987.

ALBERRO, Solange. La historia de las mentalidades: trayectoria y perspectivas. En: Revista Hmex, XLII: 2, 1992.

ALZATE C., Carolina. Modernidad y posmodernidad en torno a la experiencia estética de la vanguardia. Bogotá: Universidad de los Andes, Tesis para optar el Título de Filósofo, 1990.

ARGUELLO, Rodrigo. Estética y comunicación. Bogotá: Unisur, 1995.

ARIES, Philippe. Ensayos sobre la memoria. Tr. Ana Rosa Fornaguera. Norma: Barcelona, 1995.

ARZOZ, Iñaki. Arte y tecnología en el fin del milenio (reflexiones para una "Filosofía de la tecnología del arte"). En: Para comprender ciencia, tecnología y sociedad.

ATTALI, Jackes. Milenio. Bogotá: Seix Barral, 1992.

BALLESTEROS, Jesús. Posmodernidad: Decadencia o Resistencia. Madrid: Editorial Tecnos, 1989.

BAJTÍN, Mijail. El método formal en los estudios literarios. Tr. Tatiana Bubnova. Madrid: Alianza, 1994.

————————, Carnaval y literatura. En: revista ECO # 129. Bogotá, enero de 1991. Pgs. 311-338.

BARBERO, Jesús. Modernidad, posmodernidad, modernidades En: PRAXIS FILOSOFICA. Revista del Depto. de Filosofía de la Universidad del Valle, nueva serie, # 2 (marzo 1992). p. 37 - 60.

BARTHES, Roland. ¿Por dónde empezar?. Tr. Francisco Llinás. Barcelona: Tusquets, cuadernos ínfimos #55, 1974.

BERMAN, Marshall. Todo los sólido se desvanece en el aire: la experiencia de la modernidad. Primera edición en español, Madrid: Siglo XXI editores, 1988.

BURGOS, Fernando. La novela moderna hispanoamericana (un ensayo sobre el concepto literario de modernidad). Madrid: Editorial Orígenes, 1985.

BOU BOUZA, Guillem. El guión multimedia. Barcelona: Anaya, 1997

CALINESCU, Matei. Cinco caras de la posmodernidad. Madrid: Tecnos, 1991

GERGEN, Keneth J. El yo saturado. Barcelona: Paidós, 1992.

CALABRESE, Omar. La era Neobarroca. Tr. Anna Giordano. Madrid: Cátedra, 1989.

CALVINO, Italo. Seis propuestas para el próximo milenio. Bogotá: Ediciones ciruela, 1989.

CAMARERO, Jesús. Georges Perec. Una teoría potencial de la escritura. En: ANTHROPOS Revista de documentación científica de la cultura # 134/135 (Julio - agosto de 1992).

CASTILLEJO, Alejandro. Antropología, posmodernidad y diferencia. Bogotá: SI editores, 1997.

CASTORIADIS, Cornelius. Transformación social y recreación. En: Fin de siglo, revista editada en la Universidad del Valle, #2 (marzo - abril de 1992) p. 60 - 72.

COLORADO CASTELLARY, Arturo. Hipercultura visual. El reto hipermedia en el arte y la educación. Madrid: Editorial Complutense, 1997.

CRUZ VELEZ, Danilo. Sobre el fin de la época moderna. En: Correo de los Andes, Bogotá, abril-mayo, 1986.

CULLER, J. Sobre la deconstrucción. Madrid: Editorial Cátedra, 1984.

CHARTIER, Roger. El mundo como representación. Tr. Claudia Ferrari. Barcelona: Gedisa, 1992.

————————, Del códice a la pantalla: trayectorias de lo escrito. En: Revista Quimera #150. Septiembre de 1996.

DELEUZE, G y GUATTARI. Mil mesetas. Barcelona: Paidós, 1988.

DERRIDA, Jaques. De la gramatología. Tr. Carlos Gardini. Barcelona: Gedisa, 1989.

————————, La escritura y la diferencia. Barcelona: Antrhopos, 1989.

————————, La deconstrucción en las fronteras de la filosofía. Barcelona: Paidós, 1989.

DIAZ, Augusto. Walter Benjamin: Modernidad y estética. En: PRAXIS FILOSOFICA. Revista del Depto. de Filosofía de la Universidad del Valle, nueva serie, # 2 (marzo 1992). p. 61 -70

DUBY, Georges. Los tres ordenes de lo imaginario del feudalismo. Tr. Arturo R. Firpo. Madrid: Taurus, 1992.

EAGLETON, Terry. Una introducción a la teoría literaria. Trad. José Esteban Calderón. México: Fondo de Cultura Económica, 1988.

ECO, Umberto. Obra abierta. Tr. Roser Berdagué. Barcelona: Editorial Planeta- De Agostini, 1984.

FOUCAULT, Michael. El orden del discurso. Barcelona: Editorial Tusquets, 3ª edición, 1987.

FOUCAULT, Michael. La arqueología del saber. Tr. Aurelio Garzón del Camino. Octava edición, Siglo XXI, 1982.

FURTER, Pierre. La teoría de la imaginación en la obra de Ernst Bloch. En: Revista ECO, Vol. 20 -21. Bogotá: mayo de 1970. p. 58-87.

GARCÍA BERRIO, Antonio. Milenarismo, fin de siglo y futuro de las artes. En: Revista de occidente # 181.

GUILLÉN, Claudio. Entre lo uno y lo diverso. Barcelona: Grijalbo, 1985

GUTIERREZ GIRARDOT, Rafael. Modernismo: supuestos históricos y culturales. Méjico: FCE., 1987.

HOYOS, Guillermo. Postmetafísica vs. posmodernidad: el proyecto filosófico de la modernidad. En: PRAXIS FILOSOFICA. Revista del Depto. de Filosofía de la Universidad del Valle, nueva serie, # 2 (marzo 1992). p. 3 - 36.

IVANOV, V.V. La teoría semiótica del carnaval como la inversión de opuestos bipolares. En: ¡Carnaval!. México: FCE, 1984.

JAMESON, Frederic. El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado. Tr. José Luis Pardo. Barcelona: Ediciones Paidós, 1991

KERNAN, Alvin. La muerte de la Literatura. Caracas: Monte Ávila, 1996

KRISTEVA, Julia. El texto de la novela. Tr. Jordi Llovet. Barcelona: Editorial Lumen, 1974.

KUNDERA, Milan. El arte de la novela. Tr. Fernando de Valenzuela y María Victoria Villaverde. Méjico: Editorial Vuelta, 1988.

LANDOW, George P. Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Tr. Patrick Ducher. Barcelona: Paidós, 1995.

————————, (compilador). Teoría del hipertexto. Tr. Patrick Ducher. Barcelona: Paidós, 1997

DEL LAGO, Alessandro y ROVATTI, Pier Aldo. Elogio del pudor. Barcelona: Paidós, 1991.

LAPLANTINE, François. Las voces de la imaginación colectiva. Mesianismo, posesión y utopía. Tr. Hugo Acevedo. Barcelona: Granica ed., 1974.

LECHNER, Norbert. Democracia y modernidad. Ese desencanto llamado post-moderno. En: Revista FORO, # 10 (septiembre de 1989).

LYOTARD, Jean-FranÇois. La condición posmoderna. Tr. Mariano Antolín Rato. Madrid: Ediciones Cátedra, 1989.

————————, La posmodernidad (explicada para niños). Tr. Enrique Lynch. Madrid: Gedisa, 1986.

LIPOVETSKY, Gilles. La era del vacío. Barcelona: Anagrama: 1986.

LUSSATO, Bruno. El desafío informático. Presente y futuro de una explosión tecnológica. Tr. Jaime Liarás García. Barcelona: Editorial Planeta, 1982.

MANUEL, Frank E. y Manuel, Fritzie P. El pensamiento utópico en el mundo occidental. Madrid: Taurus, 1984.

MARTÍNEZ, Juan José. La fábula de la caverna. Platón y Nietzche. Barcelona: ediciones Península, 1991.

MARGOT, Jean Paul. La filosofía de la crisis de lo moderno En: PRAXIS FILOSOFICA. Revista del Depto. de Filosofía de la Universidad del Valle, nueva serie, # 2 (marzo 1992). p. 71 –87.

McHALE, Brian. Posmodernims Fiction. New York: Methuen, 1987

MIRES, Fernando. La revolución que nadie soñó. O la otra posmodernidad. Caracas: Nueva Sociedad, 1996.

NEGROPONTE, Nicholas. Ser digital. Tr. Dorotea Pläcking. Buenos Aires: Atlántida, 1995.

ONG, Walter. Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra. Tr. Angélica Sherp. Méjico: Fondo de Cultura Económica, 1987.

OÑATE, Teresa. Al final de la modernidad. En: Fin de siglo, revista editada en la Universidad del Valle, #2 (marzo - abril de 1992) p. 7 -14.

PAZ, Octavio. La búsqueda del presente. En: La Tadeo, Bogotá, 1991

PINEDA BOTERO, Alvaro. El reto de la crítica. Bogotá: Plantea, 1995.

PIGNATARI, Décio. Semiótica del arte y de la arquitectura. Primera parte. Barcelona: Ediciones Gil, 1983.

RAIMONDI, Ezio. El espejo del barroco y las imágenes del presente (Modernidad Posmoderno). En: Revista de occidente # 181

RACIONERO, Luis. Filosofías del Underground. Barcelona: Anagrama, cuarta ed., 1984.

RESZLER, André. La estética anarquista. México: FCE, 1978.

REVISTA DE OCCIDENTE # 153. La realidad virtual. Madrid: febrero de 1994.

REVISTA DE OCCIDENTE # 181. Fin de siglo y Milenarismo. Madrid: junio de 1996.

REVISTA DE OCCIDENTE # 206. La revolución digital. Individuo y colectividad en el ciberespacio. Madrid: Junio de 1998.

REVISTA DE OCCIDENTE # 153. La realidad virtual. Madrid: febrero de 1994.

REVISTA PALABRA CLAVE # 2. La televisión en una sociedad multimedia. Bogotá: noviembre de 1997.

RINCON, Carlos. La no simultaneidad de lo simultáneo. Posmodernidad, globalización y culturas en América Latina. Bogotá: EUN, 1995

RINCON, Carlos. Mapas y pliegues. Bogotá: Ensayos de cartografía cultural y del lectura del neobarroco. Colcultura, 1996

ROJAS, Alejandro. La inteligencia artificial y la filosofía. En: Revista Análisis. Bogotá:Universidad Santo Tomás, enero-julio de 1998

RODRIGUEZ R. Jaime Alejandro. Autoconciencia y posmodernidad. Metaficción en la novela colombiana. Bogotá: SI editores, 1995.

————————, Hipertexto y Literatura. Una batalla por el signo en tiempos posmodernos. Bogotá: CEJA, 1999

SAMPERIO. Guillermo. Novela y posmodernidad. Conferencia inédita.

SARLO, Beatriz. Escenas de la vida posmoderna. Intelectuales, arte y videocultura en la Argentina. Buenos Aires: Ariel, 1994.

STEINER, George. En el castillo de Barba Azul. Barcelona: Gedisa, 1991

DE TORO, Alfonso. Posmodernidad y Latinoamérica (con un modelo para la narrativa posmoderna) En: Revista iberoamericana, #s 155-156, abril, sept, 1991.

TRILLAS, Enric. La inteligencia artificial: ¿hacia el mathwarw?. En: Saber, sentir, pensar. La cultura en la forntera de los dos siglos. Madrid: Debate, 1997

TRONCOSO, Marino. Proceso creativo artístico en toda obra de arte. En: Revista Universitas humanística #7. Bogotá; Universidad Javeriana, juni o de 1974

VAINFAS, Ronaldo. De la historia de las mentalidades a la historia cultural. En: Anuario colombiano de historia social y de la cultura, #23, 1996.

VARIOS. Literatura y Multimedia. Madrid: Visor Libros, 1997.

VATTIMO, Gianni. El fin de la modernidad, nihilismo y hermeneútica en la cultura posmoderna. Barcelona: Editorial Gedisa, 1985.

————————, La sociedad Trasparente. Barcelona: Paidós, 1990.

VATTIMO, Gianni. En torno a la posmodernidad. Barcelona: Antrhpos, 1991

VILAR DÉGANO, Juan F. Sobre el arte del futuro. En: Revista de occidente # 181.

VIRILIO, Paul. Estética de la desaparición. Barcelona: Anagrama, 1988.

————————, La máquina de visión. Madrid: Cátedra, 1989.

————————, Velocidad Lentitud. En: Fin de siglo, revista editada en la Universidad del Valle, #2 (marzo - abril de 1992) p. 39 -41.

VOVELLE, Michael. Ideologías y mentalidades. Barcelona: Ariel, 1985.

WAUGH, Patricia. Metafiction. Theory and Practice of selfconciencius fiction. N. Y.: Merivew, 1984

WHITE, Hayden. El contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica. Tr. Jorge Vigil Rubio. Barcelona, Paidós, 1992.

WILLIAMS, Raymond L. Posmodernidades Latinoamericanas. La novela posmoderna en Colombia, Venezuela, Perú y Bolivia. Bogotá: Universidad Central. 1998.

ZAVALA, Iris. Escuchanso a Bajtín

ZIMA, Pierre. Hacia una sociología del texto. En: Revista Argumentos, #8/9. Bogotá: agosto de 1984

Compendios bibliográficos

INGLÉS.—

MEMEX AND BEYOND
(Nsf Grafics and Visualization Center)
http://www.cs.brown.edu/memex

HYPERIZONS
(Michael Shumate)
http://www.duke.edu/~mshumate/hyperfic.html

HYPERTEXT RESOURCES ON THE WEB
http://www.humanities.mcmaster.ca/hypertext.places.htm

WORD CIRCUITS
(Robert Kendall)
http://www.wordcircuits.com/

ALEMÁN.—

HYPERFICTION LISTE DEUTSCH
http://www.update.ch/beluga/hypfic.htm

FRANCÉS.—

CLICNET-LITTERATURE FRANCOPHONE VIRTUELLE
(Carole Netter/ Swarthmore College)
http://www.swarthmore.edu/Humanities/clicnet/litterature/litterature.html

QUELQUE SITES FRANCOPHONES D'ECRITURE EN LIGNE
(Le Monde)
http://www.lemonde.fr/multimedia/sem5396/textes/enq53963.html

Teoría del hipertexto - Libros -

AARSETH, Espen J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Johns Hopkins U.P.,1997
(Ergodic Literature: literature that demands that the reader play an active role)

A.C.M. CONFERENCE ON HYPERTEXT. (7th, Mar. 16-20, 1996) Hypertext'96. New York: A.C.M. Press, 1996.

A.C.M. Hypertext Compendium. New York: A.C.M., 1992.

BARRET, Edward. (Edt.) Text, Context and Hypertext: writing with and for the computer. Cambridge: MIT Press, 1988.

BERK, Emily and DEVLIN, J. (Eds.) Hypertext/ Hypermedia Handbook. New York: McGraw Hill, 1991.

BIRKERTS, Sven. The Gutenberg Elegies: The fate of reading an electronic age. New York: Faecett Columbine, 1997.
(PARTE II "The electronic Milenium") en: http://www.obs-us.com/obs/english/books/nn/bdbirk.htm#Hyp

BOLTER, J. David. Turing's man: western culture in the computer age. Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1984.

BOLTER, J. David. Writing Space: the computer in the history of literacy. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum, 1990.
(Explores the technology of reading and writing. Study the implications of technology for the meaning of literacy in contemporary culture. History of the printed word.) CAP. 6: "Electronic signs", en: http://www.rochester.edu/College/FS/Publications/BolterSigns.html

BRITTON, Bruce and GLYNN, S. (Eds.) Computer writing environments: theory, research, and desing. Hillsdale N.J.: Lawrence Eribaum Assoc.,1989.

BURGER, Jeff. La biblia del multimedia. Buenos Aires: Addison Wesley Iberoamericana, 1994.

CANTOS GOMEZ, Pascual. Hipertexto y documentación. Murcia: Universidad de Murcia, 1994.

CARLIER, María E. Hyper-Revista: una aplicación de sistemas hipertexto. Bogotá: UNIANDES, CIFI, 1992.

COTTON, Bob. Understanding Hypermedia: from multimedia to virtual reality. London: Phaidon Press, 1993.

CHERNY, Lynn and WEISE, Elizabeth. (Eds.) Wired Women. (16 ensayos escritos por mujeres. Incluye ensayo de Marshall y Malloy sobre su hipertexto en colaboración "Forward Anywhere").

DEWDNEY, A.K. Aventuras informáticas: los mundos del ordenador. Barcelona: Labor, 1990.

DIAZ PEREZ, Paloma. De la multimedia a la hipermedia. México: Alfaomega, 1997.

GAGGI, Silvio. From text to Hypertext: Decentering the subject in fiction, film, the visual arts and electronic media. Philadelphia: The U. of Pennsylvania Press, 1997.

GESS, Richard. (Edt.) Afther the book: writing literature writing technology. Atlanta: Public Domain, 1992.

GRAHAM, Ian. The HTML Sourcebook. New York: John Wiley & Sons, 1995.

GREEN, C. y McALEESE, R. (Eds.) Hypertext: Theory into practice. Norwood, N.J.,: Ablex, 1989.

HAWISHER, G. y SELFE, C. (Eds.) Evolving perspectives on computers and composition studies: questions for the 1990s. Urbana: 1991

HEIM, Michael. Electric Language: A philosophical study of word processing. N. Haven: Yale U.P., 1987. (CAP. 7 "Critique of the word in process")

HOLDSTEIN, Deborah y SELFE, C. (Eds.) Computers and writing: Theory, research, practice. New York: The modern language association of America, 1990.

HORN, Robert. Mapping Hypertext: The analysis, linkage and display of knowledge for the next generation of online text and graphics. Lexington: The Lexington Institute, 1989.

JOHNSON-EILOLA, Johndan. Nostalgic Angels: Rearticulating hypertext writing. Norwood: Ablex, 1996.

JONASSEN, David. Hypertext/Hypermedia. Eaglewood Cliffs, N.J.: Educational Technology Publishers, 1989.

JOYCE, Michael. Of two minds: Hypertext pedagogy and poetics. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994. (Combining literaty theory and computer sciece to transform our understanding of the future of writing in and beyond the late age of print.)

KNUTH, Donald E. Literate Programming. Center for the study of language and information, 1992.

KOLB, David. Sócrates in the labyrinth: Hypertext, argument, philosophy. (Relación hipertexto-pensamiento-argumento)

LANDOW, G.P. y DELANY, Paul. (Editores). The digital word: text-based computing in the humanities. Cambridge: MIT. Press, 1993.

LANDOW, G.P. y DELANY, Paul. (Editores) Hypermedia and Literary Studies. Cambridge: MIT. Press, 1995.

LANHAM. Richard. The electronic word: democracy, technology and the arts. Chicago: U. of Chicago Press, 1993. (También en edición electrónica)

McALEESE, Ray y GREEN, Catherine (Comps.) Hypertext: State of the art. Oxford: Blackwell, 1990.

McKNIGHT, Cliff. (Edt.) Hypertext in context. Cambridge: Cambridge U. P., 1993.

MURRAY, Janeth H. Hamlet on the Holodeck. The future of Narrative in cyberspace. New York: The Free Press, 1997.

NELSON, Theodor. Literary Machines. Swarhmore: 1981

NIELSEN, Jakob. Hypertext and Hypermedia. San Diego: Academic Press, 1990.

NIELSEN, Jakob. Multimedia and Hypertext: the internet and beyond. Boston: AP Professional, 1995.

NUNBERG, Georffrey. (Comp.) El futuro del libro. ¿Esto matará eso?. Barcelona: Paidós, 1998.

NYCE, James and KHAN, P. (Comps.) From memex to hypertext: Vannevar Bush and the mind's machine. San Diego: Academic Press, 1991.

RADA, R. Hypertext: from text to expertext. Maidenhead, U.K.: McGraw-Hill, 1991.

ROJAS ARQUEROS, Estrella. L'éctrite multimedica: élements de méthode pour la conception d'hypermedica culturels. (2 vols.) Paris: Paris Universite, 1996.

RUEDA ORTIZ, Rocío. Hipertexto: representación y aprendizaje. Antioquia: Fundación Universitaria del Oriente antioqueño, 1997.

SHNEIDERMAN, Ben. Hypertext hands-on. An introduction to a new way of organizing and accessing information. Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1989.

SNYDER, Ilana. Hypertext: The electronic labyrinth. Carlton South: Melbourne U.P., 1996.

TUMAN, Myron. (Edt.) Literacy Online: The promise (and peril) of reading and writing with computers. Pittsburgh: U. of Pittsburgh Press, 1992.

WOODHEAD, Nigel. Hypertext and Hypermedia: Theory and application. Wilmslow: Sigma, 1991. Hypertextes et Hypermedias: realisations, outils et methodes. Paris: Hermes, 1995.

Teoría general - Artículos

AARSETH, Espen J. No linealidad y teoría literaria. En: Teoría del hipertexto. Barcelona: Paidós, 1997.

ASMAR AMADOR, Patricia. La narrativa en multimedia. Algunas implicaciones de las nuevas tecnologías en la formación de los comunicadores. En: REVISTA PALABRA CLAVE # 2

BOLTER, Jy Davis. Ekphrasis, realidad virtual y el futuro de la escritura. En:NUNBERG, Georffrey. (Comp.) El futuro del libro. ¿Esto matará eso?. Barcelona: Paidós, 1998.

CRANE, Gregory. "Redefining the book: some preliminary problems". Academic Computing. 2, Feb. 1988.

DOUGLAS, J. Yellowlees. "Beyond orality and literacy: toward articulating a paradigm for the electronic age." Computers and Composition. Ag., 1989.

ESS, Charles. El ordenador político. Hipertexto, democracia y Habermas. En: Teoría del hipertexto. Barcelona: Paidós, 1997.

FRISSE, Mark. "From text to Hypertext". Byte. (Peterbourgh). Vol.13 N°10, Oct., 1988. p.247-253. N° TOP.: B001

HARPOLD, Terence. "Hypertext: A report from the Literacy front." Wheels on the mind. Vol.5, N°2, Ab-Jun, 1989, p.25-29.

JOYCE, Michael. "Siren shapes: Exploratory and constructive hypertexts." Academic Computing. 3, Nov. 1988.

KERR, Stephen T. "Instrutional text: the transition from page to screen". Visible Language, 20 (1986), 368-392.

LANDOW, Goerge P. ¿Qué puede hacer el crítico? La teoría crítica en la edad del hipertexto. En: Teoría del hipertexto. Barcelona: Paidós, 1997.

————————, "Dentro de veinte minutos, o ¿cómo nos trasladamos más allá del libro?". En: NUNBERG, Georffrey. (Comp.) El futuro del libro. ¿Esto matará eso?. Barcelona: Paidós, 1998.

MOULTHROP, Stuart. "Beyond the electronic book: a critique of hypertext rhetoric". Hypertext'91

MOULTHROP, Stuart. Rizoma y resistencia. El hipertexto y el soñar con una nueva cultura. En: Teoría del hipertexto. Barcelona: Paidós, 1997.

PAULSON, William. "Computers, minds and texts: preliminary reflections". New Literary History. 20, 1989.

ROSSI, Gustavo. "Hipertextos en educación". Boletín de informática educativa. (Bogotá). Vol.4, n°3, Dic.1991, p.235-245. N° TOP: B072

ROSENBERG, Martin E. Física e hipertexto. Liberación y complicidad en arte y pedagogía. En: Teoría del hipertexto. Barcelona: Paidós, 1997.

SARLO, Beatriz. Del plano a la esfera: libros e hipertextos. En: REVISTA PALABRA CLAVE # 2.

TOSCHI, Luca. "Hipertexto y autoría". En: NUNBERG, Georffrey. (Comp.) El futuro del libro. ¿Esto matará eso?. Barcelona: Paidós, 1998.

Hiperficción - Artículos

ALTUCHER, J. "Interactive Fiction". Bulletin of the American Society for Information Science. 19, N°1, 1992.

ANDERSEN, Peter B. "Towards an aesthetics of hypertext systems: a semiotic approach". En: Hypertext: concepts, systems and applications. Cambridge: Cambridge University Press, 1990. p.224-237.

ARDILA, Felipe. "La hipertextualidad de Don Quijote de la Mancha". Glotta. (Bogotá) Vol5, N°3 (Sep-Dic. 1990), p.6-13.

BOLTER, J.D. "The idea of literature in the electronic age". Topic: A journal of the liberal arts. 39, 1985. P.23-34.

BOLTER, J.D. and JOYCE, M. "Hypertext and creative writing". Proceedings Hypertext'87. (Nov. 13-15, 1987) New York: A.C.M., 1989. p.41-50.

BOU, Enric. A la búsqueda del aura. Literatura en Internet. En: Literatura y multimedia. Madrid: Visor Libros, 1997.

CAMARERO, Jesús. Escritura e interactividad. En: Literatura y multimedia. Madrid: Visor Libros, 1997

CONSTANZO, W.V. "Reading interactive fiction: implications of a new literary genre." Educational Technology. 26, N°6, 1986.

COOVER, Robert. "The end of books". The New York Times Book Review. Jun. 21, 1992.

COOVER, Robert. "Hyperfiction: Novels for the computer". New York Times Book. Ag. 29, 1993. "Never the same text twice". The Washington post World. Jul. 11, 1993. "The changing shape if fiction". Utne Reader. Mar-Ab. 1994.

DOUGLAS, J. Yellowlees. "Understanding the act of reading: The WOE Beginner's guide to dissection." Writing on the edge. 2.2 Sprint, 1991)

FERRER, Daniel. "Hypertextual representation of literary working papers." Literary & Linguistic Computing. 10, N°2, 1995.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús. El nacimiento de una nueva narratividad. En: Revista Telos # 34.

GUTIERREZ CARBAJO, Francisco. El intento de la novela multimedia. En: Literatura y multimedia. Madrid: Visor Libros, 1997.

GROSSEGESSE, Orlando. Narrar/vivir en la red. Construcciones (auto)biográficas en Die Quotenmaschine de Norman Ohler. En: Literatura y multimedia. Madrid: Visor Libros, 1997.

HERAS DE LAS, Antonio R. Hipertexto y libro electrónico. En: Literatura y multimedia. Madrid: Visor Libros, 1997

HOWELL, Gordon. "Hypertext meets interactive fiction: new vistas in creative writing." En: GREEN and McALEESE (Eds.) Hypertext: Teory into practice.

JOYCE, Michael. "A feel for prose: interstitial links an the contours of hypertext." Writing on the Edge 4 N°1, 1992.

JOYCE, Michael. "Selfish interaction or subversive texts and the multiple novel." En BERK and DEVLIN. Hypertext/Hypermedia handbook

MOLERO DE LA IGLESIA, Alicia. Del escritor cibernético al personaje cibernético. En: Literatura y multimedia. Madrid: Visor Libros, 1997.

MORENO HERNÁNDEZ, Carlos. Literatura e hipertexto: nuevos medios para viejas ideas. En: Literatura y multimedia. Madrid: Visor Libros, 1997.

MOULTHROP, Stuart. "Making nothing happen: Hypermedia fiction." En BERK and DEVLIN Hypertext/Hypermedia handbook

ORIHUELA, José Luis. Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital. En: REVISTA PALABRA CLAVE # 2.

PATERNAIN MIRANDA, Beatriz. Teorías que avalan el concepto de autor en el hipertexto. En: Literatura y multimedia. Madrid: Visor Libros, 1997.

PULIDO TIRADO, Genara. La escritura del final de una época. En: Literatura y multimedia. Madrid: Visor Libros, 1997

ROMERA CASTILLO, José y otros (eds.). Literatura y multimedia. Madrid: Visor Libros, 1997.

————————, Literatura y nuevas tecnologías. En: Literatura y multimedia. Madrid: Visor Libros, 1997.

SMITH, Sarah. "Electronic Fictions: the state of the art." The New York Review of science fiction. Nov., 1993.

ZIEGFELD, Richard. "Interactive Fiction: A new literary genre?". New Literary History. 20, 1989.

ZIMMER, Carl. "Floppy Fiction". Discover, Nov. 1989

Artículos en Línea

AGUIRRE ROMERO, Joaquín M. La incidencia de las redes de comunicación en el sistema literario. En: Revista Espéculo # 7 (http://www.ucm.es/OTROS/especulo/numero7/sistemal.htm)

AMARAL, Kimberly. "Hypertext and writing: an overview of the hypertext medium"
(Aspectos generales: definición, historia, uso)
http://www.umassd.edu/Public/People/kAmaral/Thesis/hypertext.html

BALASUBRAMANIAN, V. "State of the art Review in Hypermedia Issues".
(Aspectos generales, programas, diseño, etc.)
http://www.isg.sfu.ca/~duchier/misc/hypertext_review/index.html

BERNSTEIN, Mark. "Patterns of Hypertext" (Reprinted from Procedings of Hypertext'98. New York: A.C.M., 1998)
(Análisis de los tipos de estructuras de enlaces: cycle/Joyce's cycle/ Douglas's cicle/ web ring/ contour /couinterpoint/ mirrorworld/ tangle/ sieve/ montage/ neighborhood/ split/ join/missing link/navigational feint.)
Documento completo en: http://www.eastgate.com/patterns/Print.html

BERNSTEIN, Mark. "Hypertext gardens: delightful vistas"
(Estructuras. Tópicos: into the garden, beyond the navigation problem, the limits of structure, gardens and paths, the virtue of irregularity, gates and signposts, statuary and follies: punctuating the reader experience, planning pathways, seven lessons from gardening)
http://www.eastgate.com/garden/Enter.html

BERNSTEIN, Mark. "Conversations with friends. Hypertext with characters."
(Creación de personajes)
http://www.eastgate.com/hypertext/characters/

BERNSTEIN, Mark. "Chasing our Tails" (Hipertexto)
(Sobre la crítica y la teoría hipertextuales)
http://www.eastgate.com/tails/Welcome.html
También en: http://www-writing.berkeley.edu/chorus
(Estos 4 ensayos de Bernstein se encuentran en la Dirección de Estage, página: "Cutting edge")

BUSH, Vannevar. "As we may think" (Edición original: The Atlantic Montly, July, 1945)
(Artículo precursor de la teoría de los sistemas hipertexto)
http://www.ps.uni-sb.de/~duchier/pub/vbush/vbush.shtml

DECEMBER, John. "Living in Hypertext". Ejournal. 6 N°3 (Ag.1996)
(Aspectos generales Hypertextos WEB. Problemas del lector)
http://www.hanover.edu/philos/ejournal/archive/v6n3/december/december.html

ESS, Charles. "Modernity and postmodernism in "Hypertext Notes"" Ejournal. 6, N°3
(Crítica al entusiasmo postmodernista y postestructuralista en la teoría del hipertexto)
http://www.hanover.edu/philos/ejournal/archive/v6n3/ess/ess.html

GRECO, Diane. "Hypertext with consequences: recovering a politics of hypertext".
(Implicaciones políticas)
http://www.stg.brown.edu/projects/hypertext/landow/cpace/ht/greco1.html

JOYCE, Michael. "Notes toward an unwritten non-linear electronic text. The ends of print culture." Postmodern Culture. Vol.2, N°1, 1991.
("Fin" del libro. Escritura y Lectura de hipertexto)
Versión sólo texto en: http://www.iath.virginia.edu/pmc/text-only/issue.991/joyce.991

LIBBY, Lee. "Passing theory in action: the discourse between hypertext and paralogic hermeneutics". Kairos. Vol.2 N°2, 1997.
(Recepción. Teoría de la comunicación autor-lector)
http://english.ttu.edu/kairos/2.2/features/paralogic/homepage.html

MORENO HERNÁNDEZ, Carlos. Literatura, traducción y documentación en el medio hipertextual. En: Revista Espéculo # 7 http://www.ucm.es/OTROS/especulo/numero7/c_moreno.htm

MOULTHROP, Stuart. "You say you want a revolution?" Postmodern Culture. V.1, N°3, 1991.
(Aspectos Generales. Respuestas a los interrogantes: el Hipertexto ¿What does it enhace or intensify?, ¿What does it render obsolete or displace?, ¿What does it retrieve that was previously obsolete?. ¿What does it produce or become when taken to its limit?)
Versión sólo texto en:
http://www.iath.virginia.edu/pmc/text-only/issue.591/moulthro.591

PALATTELLA, John. "Formatting patrimony: the rhetoric of hypertext."
(Crítica a las teorías de Lanham, Landow y Bolter.)
http://www.rochester.edu/College/FS/Publications/PalattellaFormatting.html

ULMER. Gregory. "Grammatology Hypermedia". Postmodern Culture. V.1, N°2, 1991.
Versión sólo texto en:
http://www.iath.virginia.edu/pmc/text-only/issue.191/ulmer.191

"Conversation with Geoffrey Bennington"
(Entrevista a Bennington sobre la relación hipertexto-deconstrucción)
http://www.cas.usf.edu/journal/bennington/gbennington.html

Hiperficción - Artículos en línea

BECKER, Howard. "A new art form: Hypertext fiction".
(Aspectos relacionados con la sociología del arte: briefly, network of people, publication, distribution, marketing)
http://www.duke.edu/~mshumate/theory.html#hypercrit.

DECEMBER, Jhon. (Ed). Imagination and Hypertext. CMC Magazine. Vol. 3, N°12, 1996.
(Número dedicado al hipertexto)
http://www.december.com/cmc/mag/1996/dec/toc.html

KENDALL, Robert. "Writing for the new millennium: the birth of electronic literature."
http://wordcircuits.com/kendall/essays/pw1.htm

PAJARES TOSKA, Susana. Entrevista con Mark Berstein, Científico Jefe de Eastgate: Entre el arte y la ciencia http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/entrevista.htm

SHUMATE, Michael. Writing Lives: Technology, creativity and Hypertext fiction. Master Thesis. Duke University, 1996. http://www.duke.edu/~mshumate/fiction/htt/mals.html

TOLVA, John. "Ut Pictura Hyperpoesis: spatial form, visuality and the digital word". Hypertext'96.
(Características visuales del hipertexto. Análisis de la espacialidad)
http://www.cs.unc.edu/~barman/HT96/P43/pictura.htm

Revistas en línea

En WORD CIRCUITS consultar la página "DIRECTORIO" que incluye listado de revistas electrónicas, autores y obras de hiperficción.
http://www.wordcircuits.com/

ALT-X
http://www.altx.com

HIPER-X
http://www.alt.com/hyperx.html

A NEW FICTION (SECCION INTERROBANG)
Canadian Magazine. (Hypertext fiction)
http://www.interlog.com/~fiction/interrobang/

BEEHIVE
(Crítica y Literatura)
ttp://www.temporalimage.com/beehive/index.html

BLODD & APHORISMS
Canada's bestselling fiction magazine(Sólo obras)
http://www.interlog.com

CMC MAGAZINE.
Computer-mediated communication magazine
http://www.december.com/cmc/mag/masthead.html

Vol.3 N°12: Imagination and Hypertext.
http://www.december.com/cmc/mag/1996/dec/toc.html

COMPUTERS & TEXTS
http://info.ox.ac.uk/ctitext/publish/comtxt

EJOURNAL
http://www.hanover.edu/philos/ejournal/home.html

ENTERZONE
http://ezone.org/ez

HIPERTULIA
http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul

IOWA REVIEW WEB
(Hipertext fiction)
http://www.uiowa.edu/~iareview/tirweb/tirweb.htm

KAIROS
A journal for teachers of writing in a webbed environment
http://english.ttu.edu/kairos

NOLO (NO LIVE OPERATOR)
(inusual composites of text, graphics and animation)
http://isis.netherworld.com/~musiclnk/nolo/HTML/welcome.html

NWHQ
(Literatura y arte)
http://www.knosso.com/NWHQ

PERFORATIONS
(Arte y teoría)
http://noel.pd.org/topos/perforations.html

POSTMODERN CULTURE
(Teoría. Números anteriores por suscripción. Disponibles artículos versión sólo texto en:
http://www.iath.virginia.edu/pmc/text-only

PUBSPHERE: A literary showcase for hipermedia artists
http://netspace.org/cyconet/pubSphere.html

SALT-HILL REVIEW
Hypertext Literary Magazine. (Editor: Jeff Parker)
http://www.hypertxt.com/sh

TALES MULTIMEDIA JOURNAL
(Hypertext poetry and fiction)
http://web.syr.edu/~jsparker/hyper/

TELECINE
Northwestern University's journal for new media authoring.
http://www.rtvf.nwu.edu/telecine/

THE LITTLE MAGAZINE
(Hipertext poetry and fiction)
http://www.albany.edu/~litmag

THE NEW RIVER
A journal for Hypertext Literature and art. (Editor: Edward Falco)
(Hiperficción narrativa y poesía)
http://ebbs.english.vt.edu/olp/newriver/newriver.html

TURBULENCE : new works for the web.
(Multimedia)
http://www.turbulence.org

WORKS AND DAYS (INDIANA UNIVERSITY OF PENNSYLVANIA)
("Cyberspaces: Pedagogy and performance on the electronic frontier". Teoría)
http://www.iup.edu/en/workdays/wdhome.html

Suscripciones

PROJECT MUSE
(John Hopkins University Press)
Suscripción a revistas electrónicas. Entre otras: Modern fiction studies, New Literary history, Postmodern culture, Technology and culture.
http://muse.jhu.edu/muse.html

Hiperficción en línea

ARELLANO, Robert (BOBBY RABYD): Sunshine´69
http://www.rabyd.com/sunshine69/Drive_69.html

En WORD CIRCUITS consultar la página DIRECTORIO
http://www.wordcircuits.com/

En HYPERIZONS consultar la página MAIN FICTION INDEX
http://www.duke.edu/~mshumate/hyperfic.html

AMERICA, Mark. Grammatron
http://www.grammatron.com

BENEDETTI. Michael. Mercury
(California Institute of Technology)
http://www.ugcs.caltech.edu/~benedett/lit

BERKELEY INTERATIVE DESIGN. Holo -X
(First 3D interactive-multimedia storyworld environment created especially for the web)
http://www.holo-x.com

Sunshine'69 (Hypertext fiction)
http://www.sonicnet.com/sunshine69/

CONWAY, Martha. 8 Minutes (Hypertext short fiction)
http://ezone.org/ez/e7/articles/conway/8min.html

Girl birth water death. (Hypertext short fiction)
http://ezone.org/ez/e2/articles/conway/jump.1.html

COOPER, Douglas. Delirium (Hypertext novel)
http://pathfinder.com/twep/delirium

CRAVEN, Jackie. In the changing room. (1998)
http://www.wordcircuits.com/gallery/changing/change.htm

DEEMER, Charles. What do men want? (Hypertext novel)
http://www.teleport.com/~cdeemer/novel.html

FOWLER, John. Paulup.
(Visual hipertext fiction in progress)
http://www.thing.net/~grist/golpub/fowler/homejef.htm

FRENKEL, Vera. The body missing project. (Hypermedia fiction)
http://www.yorku.ca/BodyMissing/

GUTIERREZ, Juan B. Condiciones extremas.
http://www.condicionesextremas.com/hipernovela.htm

GUYER, Carolyn. Quibbling.
Izme Pass. (Basado en 3 hiperficciones: WOE de Joyce, Quibbling de Guyer y Rosary de Martha Petry)
Sister Stories (En colaboración con Joyce)
Extractos de estas obras en:
http://mothermillennia.org/Carolyn/Caro_Fiction.html

GUYER, JOYCE, KERR, LIN y SCHWETTZSER. Mola WEB
http://www.world3.com/meme1/Mola/index.html

JACKSON, Shelley. My body, a wunderkammer.
http://www.altx.com/thebody

JOYCE, Michael. Twelve Blue. (1997)
http://www.eastgate.com/TwelveBlue/

LARSEN, Deena. Ferris Wheels (1999)
(Hypertext fiction and animated poem)
http://www.uiowa.edu/~iareview/tirweb/deena_larsen/index.htm

MALLOY, Judy. Forward anywhere. (Web version)
http://www.csdl.tamu.edu/~malloy/html/beginning.html
y name is Scibe (1994)
(Hiperficción en colaboración)
http://www.tmn.com/Oh/Artswire/interactive/www/scibe/story.html

MOOCK, Colin. Nebeneinander and Nacheinander. (1995)
http://colinmoock.icein.com/hypertext-fiction/index.

MOULTHROP, Stuart.
Todos sus hipertextos disponibles (teoría y ficción) en:
http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/hypertexts

Victory Garden (1995)
Sampler en:
http://www.easgate.com/VG/VGStart.html
Hegirascope (1995-1997)
http://ebbs.english.vt.edu/olp/newriver/3/HGS2/HGSAbout.html
The color of television (1996)
http://raven.ubalt.edu/features/media_ecology/lab/96/cotv/

NOAH WARDIR Fruin. The book of endings.
http://found.cs.nyu.edu/theBook.html

PAVIC, Milorad. Damascene: a tale for computer and compasses.
Enterzone, 1998. (Hypertext fiction)
http://ezone.org/damaskin

QUENEAU, Raymond. A story as you like it.
(Hypertext fiction in print. Hypertext rendering in english on the web in:
http://interstory.rrz.uni-hamburg.de/geschichten/Queneau/queneau_8.html

Cent mille millards de poemes (Gallimard, 1961)
(Poesía. Versión electrónica en ingles en:
http://www.panix.com/~todonnel/rqueneau.shtml

RYMAN, Geoff. 253: A novel for the internet abaout London underground in seven cars and a crash.
http://www.ryman-novel.com

TOWNSEND, Scott. The Story
(California Institute of Technology)
http://www.ugcs.cartech.edu/~scottyt/story1.html

TRIPP, Stephanie. Dreaming of cyberspace.
http://web.nwe.ufl.edu/~stripp/dream/dreaming.html

UNIVERSITY AT ALBANY. Monique Hypertext Docuverse.
http://cnsvax.albany.edu/~hfiction/index.html

WAXWEB (Versión Hipermedia de la película de David Flair "Wax or the discovery of televison among the bees", 1991.)
http://bug.village.virginia.edu/

Esta publicación se terminó
de imprimir en julio de 2006,
en la Fundación Cultural Javeriana
de Artes Gráficas –JAVEGRAF–
Bogotá, D.C.