

LAS POSIBILIDADES DE LA NARRATIVA HIPERTEXTUAL

Susana Pajares Tosca

Tras haber colocado en mi boca pan suficiente para masticar tres minutos, deseché mis poderes de percepción sensorial y me retiré a la intimidad de mi mente, asumiendo mis ojos y mi rostro una expresión ausente y absorta. Reflexionaba sobre el tema de mis actividades literarias de los ratos de ocio. Que un libro tuviese un principio y un final era una cosa con la que yo no estaba de acuerdo. Un buen libro puede tener tres aperturas completamente distintas e interrelacionadas tan sólo por la presciencia del autor, o en realidad cien veces otro tanto de finales. (O'Brien (1939) 1989: 19)

1. El hipertexto y la literatura

Este primer apartado expone las relaciones entre dos cosas aparentemente muy dispares. El título puede provocar sueños tan extraños como el de un informático extasiado ante un código medieval o el de Cervantes absorto tecleando en un ordenador portátil. Más que de pesadillas, se trata de imágenes simbólicas de un lugar donde la convergencia es posible: el hipertexto.

El hipertexto se compone de texto y de unos nexos ("links"), que conectan directamente con otros textos al ser activados, formando una red contextual sin principio ni fin, pues se puede saltar constantemente de unos textos a otros según se van escogiendo nuevas opciones de búsqueda. Seguiremos a Landow al considerar también elementos no textuales.

"Puesto que el hipertexto, al poder conectar un pasaje de discurso verbal a imágenes, mapas, diagramas y sonido tan fácilmente como a otro fragmento verbal, expande la noción de texto más allá de lo meramente verbal, no haré la distinción entre hipertexto e hipermedia. Con hipertexto, pues, me referiré a un medio informático que relaciona información tanto verbal como no verbal. Los nexos electrónicos unen lexias tanto externas a una obra, por ejemplo, un comentario de ésta por otro autor, o textos paralelos o comparativos, como internas y así crean un texto que el lector experimenta como no lineal o, mejor dicho, como multilineal o multisequencial." (Landow, 1992 (1995): 15-16)

Nos interesa destacar esta ruptura de la linealidad, importante no sólo para la recepción de los textos, sino también para su producción y para la consideración del propio concepto de texto.

El hipertexto se relaciona con la literatura de muchas formas, empezando por la ruptura de la linealidad y las nuevas formas de escritura y lectura que intentan autores como Joyce o Cortázar mucho antes de que el hipertexto electrónico fuese una realidad, manteniéndose sin embargo en los límites de la página impresa.

Para Landow además, el hipertexto encarna las últimas tendencias de la teoría crítica contemporánea, sobre todo las ideas posestructuralistas de texto abierto. Muchos teóricos de la cultura llevan tiempo insistiendo en que:

"deben abandonarse los actuales sistemas conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerarquía y linealidad y sustituirlos por otras de multilinealidad, nodos, nexos y redes" (Landow, 1992 (1995): 14)

En efecto, el hipertexto lleva al extremo también los postulados de Umberto Eco o la teoría de la recepción de Iser, que propugnaban un lector activo. Aquí es tan activo que al elegir sus propios trayectos de lectura "usurpa" una función del autor tradicional a cuyo control parece escaparse el texto.

Pero no sólo existe una relación teórica entre el hipertexto y la literatura, sino que al ser el hipertexto un vehículo de conocimiento (un soporte, igual que lo es un libro), introduce en el mundo de la cultura cambios quizá tan espectaculares como los que trajo la invención de la imprenta. Si bien la naturaleza y el alcance de estos cambios está por verse, no hay duda de que ya se puede aventurar que la literatura va a cambiar gracias a nuevas formas de escribir, de leer, de publicar e incluso de enseñar.

En primer lugar nos referiremos a las atractivas posibilidades de la edición electrónica, analizadas pormenorizadamente por Jerome McGann en "The Rationale of HyperText". El hipertexto puede ofrecer juntos facsímiles, crítica, obras relacionadas, estudios sobre la obra, elementos multimedia (por ejemplo, en el caso de una obra de teatro, una representación de la misma, grabados, etc). Además, las ventajas de los procesadores de texto permiten a los estudiosos ayudas como la búsqueda de palabras clave y todo tipo de prestaciones inimaginables en un libro impreso. Es el lector quien decide lo que le interesa en cada momento, de modo que una de estas ediciones puede ser útil lo mismo para un erudito, cuyo interés puede ser buscar todas las notas que den cuenta de las diferencias entre manuscritos, que para el estudiante que se acerca por primera vez a la obra.

Estas ventajas de la edición electrónica pueden disfrutarse en soportes como un CD-ROM, o multiplicarse gracias a la introducción de estos textos en redes de comunicación como Internet, abriendo el acceso a cualquier usuario. Las implicaciones culturales y económicas de este tipo de proyecto se prevén espectaculares.

La edición electrónica no ha de limitarse a obras literarias o críticas, el hipertexto y las redes ofrecen una posibilidad inmejorable de editar publicaciones periódicas con un coste casi nulo y una rapidez que es inmediatez total, ya que los artículos son accesibles desde el mismo momento en que se introducen, nada que ver con las largas esperas y costes altísimos de las revistas tradicionales que publican artículos de investigación. Además, estas revistas pueden aprovechar las ventajas de la organización hipertextual,

conectando con otros múltiples textos de su interés y aprovechando la posibilidad de tener todos los números accesibles a la vez, creando valiosos bancos de datos para el intercambio del conocimiento. Un ejemplo pionero de este tipo de edición es la revista literaria *Espéculo*.

Otro aspecto en que convergen hipertexto y literatura es en la utilización de las redes hipertextuales para el intercambio científico entre grupos que trabajan en los mismos temas. El envío y recepción de artículos es cosa de segundos, igual que la posibilidad de mantener "conversaciones" casi en tiempo real, creando focos de diálogo fecundos y capaces de poner en contacto estudiosos de todo el mundo que pueden trabajar juntos a distancia.

Landow destaca también las aplicaciones del hipertexto a la docencia, que no sólo se refieren a un apoyo tecnológico al impartir las clases, sino que pueden organizar los textos de estudio y apuntes de clase introduciéndolos en un contexto muy amplio que el estudiante tiene la opción de explorar a su gusto, estableciendo sus propias relaciones y añadiendo sus textos a los que ya existen. Así se evita la excesiva especialización que crea compartimentos donde los estudiantes se sienten aislados del resto del conocimiento, favoreciendo la interdisciplinariedad y la actividad creadora de los alumnos, que dejan de ser receptores pasivos.

Después de la rápida enumeración de todas estas relaciones entre el hipertexto y la literatura en diversas facetas (edición, crítica, investigación y docencia), podemos ya hablar de las posibilidades de la narrativa hipertextual sin que suene a delirio ciberpunk.

Hablamos en el título de este artículo de "posibilidades" no porque la narrativa hipertextual no exista todavía, que existe, sino porque a partir de los caminos que se han emprendido intentaremos establecer relaciones hacia el pasado y hacia el futuro. Es decir, buscar los antecedentes de esta narrativa y aventurar las posibilidades de desarrollo que existen.

2. La narrativa hipertextual

Por narrativa hipertextual entendemos aquellas obras escritas específicamente para este medio y no las ediciones hipertextuales de obras escritas para ser publicadas en forma de libro. Ya mencionábamos antes que en literatura se habían hecho intentos de romper la linealidad tradicional y de aumentar el grado de actividad de los lectores quizá desde Sterne y su *Tristram Shandy*. Pero es la primera vez que las digresiones de Sterne o los saltos de página de Cortázar pueden incorporarse de modo real a la estructura de las obras, pues el hipertexto obliga a elegir trayectos de lectura y a establecer relaciones constantemente, de modo que aunque las secuencias aisladas sean lineales, la lectura en sí no lo es, ya que los caminos no están absolutamente determinados de antemano.

Los ejemplos de ficción hipertextual que podemos encontrar actualmente en la red son de dos tipos, que a propuesta de Michael Joyce muchos autores distinguen como "hiperficción explorativa" e "hiperficción constructiva". La hiperficción explorativa tiene un solo autor y la constructiva tiene muchos, requiriendo una colaboración por parte de cada lector y borrando los límites autor-lector.

"Generally speaking, exploratory texts allow readers to navigate through fixed bodies of material, while constructive texts represent "structures for what does not yet exist", open-ended and contingent forms" (Michael Joyce citado en Moulthrop, sin fecha: 6)

Vamos a tratar cada uno de los dos tipos de ficción por separado, pues si bien ambas se derivan del texto lineal clásico, tienen a nuestro juicio antecedentes inmediatos diferentes. Aunque ambos tipos pueden incorporar herramientas multimedia: sonidos, imágenes, etc., nos centraremos aquí en el texto como elemento plenamente literario.

2.1. Hiperficción constructiva

La hiperficción constructiva o autoría en colaboración funciona como las IRC o "Internet Relay Chat", que son "charlas" por escrito a través de la red, en que varias personas pueden comunicarse a la vez al modo de los radioaficionados (Moulthrop, sin fecha: 5), pero en vez de hablar del tiempo, escriben entre todos una historia.

El antecedente inmediato de este tipo de experiencia son los juegos de rol, que desde los años 70 ofrecen un tipo de entretenimiento creativo con postulados muy parecidos a la liberación que propugnan los entusiastas del hipertexto. Veamos un ejemplo tomado del libro de reglas del juego de rol *Vampire*:

"Long ago, before movies, TV, radio and books, people used to tell stories. Tales on the hunt, legends about the gods and the great spirits, or gossip about the affairs of others all drew rapt attention. They would tell these stories aloud, as part of an oral tradition of storytelling, but this tradition has been mostly lost. Other forms of storytelling have taken its place.

We no longer tell stories, we listen to them, we sit passively and wait to be picked up and carried to the world they describe, to the unique perception of reality they embrace. We have become slaves of our TVs, and passively permit others to describe our lives, our culture and our personal reality through the stories that are constantly being told.

However, there is another way. Today the ancient art of storytelling has been rediscovered. A new movement is slowly growing. People are bringing stories home, making the ancient myths and legends a more substantial part of their lives. Storytelling on a personal level, rather than on the big screen or on TV, has become increasingly a part of our culture. That is what this game is all about, not stories that will be told to you, but stories that you will tell yourself." (Rein-Hagen, 1991: 20)

En este tipo de juegos, un "narrador" (storyteller) prepara el esquema de una historia y ejerce de árbitro regulando las acciones de los jugadores, que actúan de personajes de la historia. Los jugadores hablan y van solucionando los conflictos que les plantea el narrador, como si fueran actores en una película pero tuvieran que ir inventando el guión a cada paso; tienen la posibilidad de "decir sus líneas" y de decidir las acciones de sus personajes, que suelen resolverse con tiradas de dados u otro sistema similar. De este modo, la historia se cuenta entre todos, aunque siga un esquema básico de posibles acciones y encuentros preparados por el narrador, que controla hasta cierto punto el desarrollo de la historia. Si se prepara un buen esquema, las reacciones de los jugadores serán más ricas y la historia final resultante más entretenida para todos. Los libros de reglas proporcionan criterios básicos para resolver acciones que simulan las del mundo real (por ejemplo, explican qué puntuación debe sacar con el dado un jugador que quiera saltar una grieta de dos metros), evitando arbitrariedades e introduciendo el azar en el juego.

Esta intención de contar una historia en común es la misma que guía la hiperficción constructiva. No es necesario que los participantes sean personajes de la historia que se está contando, al modo de los juegos de rol, pero siempre hay alguien que de alguna manera ejerce un poco más de control sobre la historia (integra los diferentes textos de los participantes, etc.), y unas reglas mínimas que dirigen el intercambio (normas de entrada y salida, por ejemplo). Es importante señalar que no se controla la narración sino la interacción.

La hiperficción constructiva es un ejemplo de autoría compartida cuya intención es más lúdica que estética, a pesar de que al realizarse por escrito permite superar la improvisación y poca elaboración de las intervenciones personales en una partida de rol. Se pierde sin embargo la interacción inmediata y visual de los juegos de rol, que dan mucha importancia a la recuperación de la narrativa oral, pero es posible que con el tiempo se llegue a experimentar con sistemas de video.

No queremos decir que la autoría unipersonal sea imprescindible para que los textos alcancen un valor estético, porque hay ejemplos en la literatura que desmentirían esta afirmación, pero sí que la heterogeneidad de las aportaciones hace muy difícil mantener la continuidad y calidad necesarias para que una obra sea considerada "literaria".

Esto no es un juicio de valor negativo, porque la intención de estas obras en colaboración no es pasar a la historia de la literatura, sino estimular la creatividad y dar la oportunidad a los lectores de convertirse en autores comunicándose con otros muchos participantes en una experiencia interesante y positiva.

(Como ejemplo de hiperficción constructiva, Jurgen Fauth recomienda la organizada por Robert Coover: *Hypertext Hotel*, en la World Wide Web: <http://duke.cs.brown.edu:8888/>).

2.2. Hiperficción explorativa

La hiperficción explorativa tiene un solo autor, pero también permite al lector tomar decisiones sobre sus trayectos de lectura, eligiendo qué nexos establecer en cada momento. Esto exige una actividad constante que de alguna manera aproxima los papeles autor-lector pero no los confunde, pues a pesar de que los nexos se puedan elegir libremente, todos han sido pensados y escritos previamente por un autor, que no pierde el control de la narración como sucedía en la hiperficción constructiva. Aquí el lector no escribe, decide sobre lo ya escrito.

Este tipo de lectura tomando decisiones ha sido comparado muchas veces con los libros del tipo "Elige tu propia aventura" (en España publicados por Timun Mas), también pensados para obligar a sus lectores a tomar decisiones que determinaran el desarrollo de la aventura. Este es el prólogo de uno de ellos:

"Las posibilidades son múltiples; algunas elecciones son sencillas, otras sensatas, unas temerarias... y algunas peligrosas. Eres tú quien debe tomar las decisiones. Puedes leer este libro muchas veces y obtener resultados diferentes. Recuerda que tú decides la aventura, que tú eres la aventura. Si tomas una decisión imprudente, vuelve al principio y empieza de nuevo. No hay opciones acertadas o erróneas, sino muchas elecciones posibles." (Estes, 1985: 1)

No está mal como manifiesto para la hiperficción...

Estos libros concebidos para niños tratan cuestiones como la necesidad de romper la linealidad o enseñar a sus lectores a tomar decisiones. Incluso se editó una Guía didáctica para educadores, que enseñaba a padres y profesores a aprovechar el atractivo lúdico de estos libros para enseñar a los niños "historia, geografía, lengua, ciencias, etc." (Montgomery, 1984: 119). Una de las colecciones editadas por Timun Mas en estos años, "La máquina del tiempo", sitúa las aventuras en otras épocas históricas sobre las que los lectores reciben un banco de datos que luego les servirá para salir de situaciones comprometidas (puede ser muy útil saber que en la Edad Media en los templos no se podía perseguir a los que en ellos se refugiaran).

Con todo esto intentamos destacar el carácter lúdico-didáctico de estos libros, que sin embargo como lectora ávida en mi infancia recuerdo frustrantes por lo limitado de las decisiones ("Vas a la derecha"/ "Vas a la izquierda"), y que me provocaban la necesidad de leerme todas las historias posibles, aunque acabaran con la muerte de mi personaje, porque si no tenía la sensación de estarme perdiendo algo.

Los teóricos que se han ocupado de la hiperficción explorativa encuentran estos mismos fallos en los intentos actuales accesibles en las redes. Para Fauth, el entusiasmo por el propio medio hace que se preste muy poca atención a la calidad del contenido de las historias, en su opinión muy poco interesantes.

Todos los críticos coinciden en que la mayoría de los intentos hechos en esta dirección no son en el fondo diferentes de la ficción lineal, de la que se diferencian sólo por ofrecer de pronto la posibilidad de "hacer clic" en el nombre de un personaje o cualquier

otra palabra destacada sobre la que se ofrece más información al modo de una nota a pie de página o al final. Estos "links" suelen ser bastante rudimentarios y distraer la atención de la historia principal con información periférica. Esto puede deberse más que nada a que la historia principal todavía está redactada de modo lineal, es decir, con una estructura y unos personajes para historias lineales y no para hipertexto (ver el artículo de Sarah Auerbach recogido en la bibliografía, "Hypertext Fiction: A Literary Theory"), pero esto puede cambiar.

Además, el lector no sabe de antemano si los "links" le interesarán o no, pero el hecho de estar destacados le obliga a mirarlos en una compulsión parecida a la necesidad de buscar todas las historias posibles de la que hablábamos antes.

Otra crítica habitual es la sensación de pérdida de los lectores ante la multiplicidad de caminos posibles, con lo que se tiene la sensación de no estar siguiendo "el camino correcto", a pesar de que uno de los postulados de la hiperficción es precisamente que no hay camino correcto. Creemos que esto ocurre porque las opciones no son capaces de implicar al lector realmente, pero que hay una solución a este problema, como veremos más adelante. De momento, he aquí un ejemplo bastante descorazonador sobre el tipo de decisiones que se pueden tomar, no más satisfactorias que las de los libros infantiles comentados más arriba (para ser justos, hay que decir que estas frases las ofrece el autor fuera de todo contexto, como un ejemplo de cómo "the story Šbranches twice in less than a minute"):

"(Jack, Polo, Heather and Medalion are in an upstairs bedroom.)

HEATHER: Want to go downstairs for a drink?

MEDALION: Why not?

HEATHER: Jack? I'm really sorry about your dad.

JACK: Thanks, hon.

(The women leave to go downstairs.)

READER INTERACTION:

Do you want to follow the women or stay here with the men?"

(Deemer, 1994: 4-5)

Este tipo de elecciones pragmáticas fue rechazado por Michael Joyce, que en *Afternoon: a story* (Eastgate Systems, 1990), propone un nuevo tipo de participación del lector que llama "words that yield", y que buscan un desarrollo del propio lenguaje de la historia:

"In an encounter with afternoon, the reader may find the sentence: ŠI want to say I may have seen my son die this morning.Š If the reader selects the word ŠsonŠ, she follows one narrative direction; if she chooses ŠdieŠ, ŠI wantŠ, or some other set of words, she will go another way entirely."
(Moulthrop, sin fecha: 4)

El intento de Michael Joyce se parece mucho más a los experimentos de las vanguardias literarias, obras como *Finnegans Wake* o *At Swim-Two-Birds*, con cuyo párrafo inicial

comenzábamos este artículo, y creemos que por este camino pueden ir las posibilidades más atractivas de la hiperficción. Como se dice en "Hypertext Fiction: A Literary Theory", la hiperficción sólo podrá ser algo más que un "Elige tu propia aventura" si renuncia a rasgos lineales tales como la idea tradicional de estructura con su principio, continuación y desenlace, porque esto sólo es un lastre para las nuevas formas.

En el próximo apartado nos ocupamos de los cambios que se producen o tienen que producirse para que la hiperficción explorativa sea verdaderamente una forma de narración nueva y creativa.

3. Algunos cambios necesarios

La hiperficción explorativa ha de mirar hacia la literatura de vanguardia para empezar a andar, intentando superar las limitaciones de la página escrita. Intentos como los de James Joyce o Marcel Proust no nacieron para complicar la vida a los lectores, sino en un intento de que la narración se pareciera más a la vida real, que no es ni mucho menos lineal.

"Que guste o no a los lectores o incluso que sea o no posible en la práctica, la forma no lineal surgió de intentos de ser más veraces y no de alguna inmoralidad." (Landow, 1992 (1995): 138)

El tiempo tal y como lo experimentamos en nuestras vidas no es lineal, al igual que tampoco podemos explicar una vida real en una cadena de causas y efectos sin mentir. La ruptura de la linealidad y el modo asociativo de pensamiento que permite el hipertexto pueden dar lugar a nuevas formas de representación de la realidad, que nos parece precipitado descartar de antemano como hace Tom Maddox:

"Some uses of hypertext seem destined to become commonplace: computer documentation, parts catalogs, and other such texts characterized by simple structures holding a great deal of data. Other uses, such as avant-garde literary texts, are likely to remain as isolated and rare as, well, avant-garde literary texts." (Maddox, 1992: 3)

Aunque en realidad lo que descarta no es la hiperficción, sino las posibilidades de que este tipo de hiperficción llegue a mucha gente. No discutimos aquí la cantidad de personas a las que pueda interesarle esto, sino cómo se puede buscar estas nuevas formas de expresión.

En primer lugar, cambian los conceptos de autor y lector tradicionales, acercándose los dos papeles cuando el autor deja en manos del lector el establecimiento de nexos que guíen sus trayectos de lectura. El control absoluto que un autor ejerce sobre un libro impreso y terminado no tiene nada que ver con lo que sucede con un hipertexto que se

hace público en una red, peligrando las sagradas ideas de autoría y propiedad intelectual.

En realidad no es tan grave como algunos pretenden, pues si bien los textos nunca están terminados en el sentido de que se los puede conectar con otros muchos textos mediante los "links" o modificarlos añadiendo las propias opiniones o notas, sólo el autor tiene la potestad de efectuar estos cambios permanentemente. Y sin duda acabarán encontrando un medio efectivo (quizá demasiado efectivo) de proteger los derechos de autor incluso en las redes, al fin y al cabo se trata de dinero.

Stuart Moulthrop habla de la resistencia de los autores ante su nueva posición en las redes hipertextuales:

"The author is placed into a context of incompleteness, stress, and dis-closure. In this context or "place of encounter", the author still operates intentionally, creating a little world, a text or hypertext. But since that world is a performance space, allowing multiple authors as well as readers to occupy the stage, we must understand the author-function within a particular situation- if not under erasure, then at least in difficulties." (Moulthrop, sin fecha: 8)

En el caso del lector, el hipertexto culmina el reconocimiento de su actividad que comienza con la Teoría de la Recepción. Su actividad no sólo va a ser llenar los "espacios vacíos" que Ingarden descubría en los textos lineales y convertirse en el "lector ideal" que construyen los textos. Ahora puede elegir sus propios trayectos y establecer relaciones y nexos entre textos o partes de textos, de modo que cada lectura es única de un modo literal.

Críticos reticentes protestan de que el hipertexto puede servir para manipular más a los lectores; al darles los "links" preparados (por ejemplo la relación de un pasaje del *Ulysses* con uno de *La Odisea* a través de una palabra en otro color en la que se puede hacer clic), se evita que los descubran por sí mismos. Pero esto es como insinuar que publicar un texto clásico descifrando las abreviaturas de los monjes copistas "ablandará" a los lectores, que ya no tendrán que esforzarse, de modo que "cualquiera" podría tener acceso a los textos. Esta postura es en el fondo sólo elitista, ya que el lector competente puede ser capaz de establecer más relaciones o relaciones distintas a las que los "links" de un hipertexto le proponen, con lo que el hipertexto no limita en absoluto su lectura, pero sí ayuda a los lectores que están aprendiendo o no son expertos en un tema.

Como advierte Landow, es también paradójico quejarse de que las opciones de exploración de contextos están muy limitadas por los "links" que destaca el autor de un texto, cuando esto es una mejoría con respecto a los textos lineales, totalmente aislados de su contexto.

Jurgen Fauth objeta que en la hiperficción el lector nunca puede estar seguro de que sus elecciones estén afectando de veras la historia que está leyendo, y que la profusión de información y posibles nexos deja a los lectores confusos y frustrados.

Si bien el peligro de irrelevancia y aburrimiento existe (igual que uno corre el riesgo de comprar una mala novela), no creemos que sea achacable al medio, sino a la mayor o menor competencia de los autores.

De hecho, la exploración de los diferentes contextos tiene un aspecto lúdico nada despreciable, y la actitud de un lector ante una gran cantidad de información debe ser la misma que la de un investigador ante los recursos de una gran biblioteca (McGann, 1995: 10), tanto para el hipertexto en general como para la hiperficción:

"You can only find your way to that point of the library if you can negotiate its logical structure; and further browsing (or directed research) requires an even greater self-conscious understanding of the organization. Neophyte library users are often intimidated by a library because they can't immediately tell how to use it. Guides to a library will explain its logical structure as well as the physical implementation of that structure. Even so, they are conceived in the same spirit as the Internet and hypertext." (McGann, 1995: 11)

La concepción hipertextual facilita enormemente el acceso a la información que proporcionan los contextos, a los que en la narrativa lineal cuesta más esfuerzo y tiempo acceder. El proceso de lectura de narrativa hipertextual es descrito por Landow del siguiente modo:

"Incluso entrando en un punto determinado por el autor, el lector escoge uno u otro camino y dispone de varias opciones para activar una u otra lexia; luego repite el proceso hasta encontrar un hueco o blanco. Tal vez en este momento deba volver atrás y tomar otra dirección. Incluso podría escribir algo, o visualizar un pasaje de otro autor que acabara de recordar, como un lector de libro que empezara a leer un poema de Stevens, se acordara de repente de un verso similar de Swinburne, o de un pasaje en un libro de Helen Vendler o de Harold Bloom, sacara ese libro del estante, encontrara el pasaje y volviese luego al poema de Stevens." (Landow, 1992 (1995): 146)

Autor y lector deberán aprender sus nuevos papeles y no intentar escribir o leer hiperficción como la lineal, esta última puede seguir con su papel tradicional sin que se produzca ninguna apocalíptica "muerte del libro".

"A Manifesto for Hyperauthors" se pregunta cómo se puede escribir cuando lo que antes eran constantes en un texto (linealidad, argumento, detalles, elaboración de conceptos o extensión), son ahora variables. Esta cuestión nos parece fundamental. Los cambios son más profundos de lo que sugiere el resultado de una lectura hipertextual en la que como señala Jurgen Fauth, a pesar de todas las decisiones, el texto leído resultante es lineal.

En efecto, la linealidad no es destruida, pero tampoco está totalmente determinada por el autor, que en un texto impreso propone un centro de sentido inamovible. En el hipertexto:

"la linealidad se convierte ahora en una faceta de la experiencia del lector individual en una lexia o trayecto dados, aunque vuelva sobre sus pasos o se dirija en extrañas direcciones. Robert Coover asegura que, con el hipertexto, «la linealidad de la experiencia de leer» no desaparece del todo, «pero las unidades narrativas dejan de seguirse unas a otras en una inevitable cadena de páginas que se pasan. El hipertexto ha hecho que la trama sea ahora multidimensional y, en teoría, infinita, con una posibilidad también infinita de establecer nexos o bien programados, fijos y variables, o bien aleatorios o una combinación de ambos.» (Landow, 1992 (1995): 135)

Es decir, "la ausencia de linealidad no destruye la narrativa" (Landow, 1992 (1995): 150), y el texto resultante de la actividad del lector creativo tiene los mismos efectos estéticos y puede ser analizado del mismo modo que cualquier obra literaria lineal.

La ausencia de linealidad implica que el argumento tampoco es algo fijo, sino que se va construyendo en cada lectura, y que las propias relaciones de causalidad entre los distintos fragmentos anexados son determinadas por el lector. Es evidente que no se puede escribir hiperficción con el pensamiento de una única línea causal que "deba ser encontrada", sino que los distintos fragmentos han de permitir cualquier combinación dirigida por una búsqueda de sentido personal.

El lector de hiperficción no busca entonces un argumento al estilo clásico "para ver qué pasa al final" (ver "Hypertext Fiction: A Literary Theory"), no le interesan tanto las acciones puntuales que se cuentan sino cómo se cuentan, y esto le iguala al lector de literatura "seria" (por usar un término coloquial fácilmente comprensible sin implicaciones valorativas).

Así, las opciones que se ofrecen, los lugares en los que se puede "hacer clic", han de superar como decíamos el pragmatismo de las decisiones de "Elige tu propia aventura". Uno de los caminos puede ser el propuesto por Michael Joyce. Otro lo encontramos en "Hypertext Fiction: A Literary Theory", donde se aventura que lo importante en este tipo de historias será la consistencia de los personajes, que habrá de ser mucho más fuerte si han de soportar una historia sin argumento o con un argumento no lineal.

Lo que coordina todo son los "links", que Jurgen Fauth entiende, a nuestro juicio acertadamente, como la característica esencial del hipertexto. No se trata de que haya muchos, sino de que los que haya estén hechos a conciencia, es decir, que los autores se den cuenta de las implicaciones semántico-organizativas de los "links", que prevean estas implicaciones para que los lectores no se encuentren con "links" irrelevantes o mal relacionados, de tal forma que lleven a textos absolutamente inesperados en el trayecto de lectura personal.

El lector de hiperficción ha de responsabilizarse de sus propios trayectos, y ser muy consciente de la naturaleza del texto resultante de su acción, pues, repetimos, no hay un "trayecto correcto", ni unos "links" mejores que otros. Al despreocuparse del argumento concebido tradicionalmente, el lector no puede estar "perdiéndose nada importante", sensación que sólo puede experimentarse en textos con un argumento lineal.

La relevancia o irrelevancia de los distintos fragmentos conectados no está determinada de antemano, no forma parte de la naturaleza de los fragmentos, sino que viene dada por el propio lector y su intención concreta en cada momento. Por eso no estamos de acuerdo con la siguiente apreciación de Fauth:

"Ultimately, every node, every piece of text, will fall into one of two groups: Either it is good and interesting and important to the story, in which case it should be required and necessary that the reader read it, or it is a filler, inferior, meaningless, and pointless, in which case the author should make sure no one ever gets to see it. The choice between the two should be made by the author, who created the fiction in the first place and is qualified to make the selection." (Fauth, 1995: 5)

Esta opinión sólo es válida en el caso de argumentos lineales, ya que en la hiperficción todos los fragmentos son igualmente necesarios (o no-necesarios), y su interés no viene por una integración en un todo dado de antemano como sucede en un libro impreso. El todo es distinto cada vez.

El orden y la estructura del texto final resultante son también variables y significativos. El artículo "Refining our Notion of What Text Really Is: The Problem of Overlapping Hierarchies" (ver Renear), examina la afirmación de que un texto es "an ordered hierarchy of content objects". De ser esto cierto, nuestro concepto de "texto resultante" tras una lectura de hiperficción correría peligro, pues si en cada lectura se establece un orden diferente del material, «cómo podemos estar seguros de que se trata de un texto y no de un conjunto deslavazado de fragmentos?

Que no haya un orden fijo no quiere decir que no haya texto, el artículo de Renear concluye diciendo que no hay una sola estructura posible para organizar los textos, y que cada punto de vista puede generar una jerarquía propia. En el caso de la hiperficción esto es aún más cierto que en el caso de los textos lineales, porque cada lectura da lugar a un texto diferente, aunque se construya utilizando el mismo material.

Pero no toda la responsabilidad de construir una estructura descansa sobre los hombros del lector, sobre este asunto dice David Bolter en Writing Space:

"En este cambiante espacio electrónico, los escritores necesitarán un nuevo concepto de estructura unitaria; deberán aprender a concebir sus textos como una estructura de posibles estructuras. El escritor deberá practicar una especie de escritura en otra dimensión, crear líneas coherentes que el lector pueda descubrir sin cerrar, prematura o arbitrariamente,

ninguna posibilidad. Esta escritura en segunda dimensión será la contribución especial del medio electrónico a la historia de la literatura." (Citado en Landow, 1992 (1995): 136)

¿Cuándo dejar de leer una hiperficción? Si no hay principio ni fin, puede ser complicado saber cuándo se puede terminar. La respuesta de Landow es que los lectores llevan ya mucho tiempo conviviendo con finales múltiples o abiertos en literatura, libros que se terminan físicamente pero que no "concluyen" nada, que no dan ninguna solución. Cabe preguntarse qué se considera un final válido, ¿vivieron felices y comieron perdices?, ¿una masacre final estilo Hamlet? Ni siquiera este tipo de finales son definitivos en el sentido de que la vida siempre continúa y se podría seguir escribiendo pero no se hace. En la ficción lineal, la decisión de cortar la toma el autor, en la hiperficción, la toma el lector. Esta decisión puede ser más o menos arbitraria, pero en la ficción lineal está motivada (en la mayoría de los casos) por motivos más estéticos que argumentales, y estos motivos también pueden existir en la hiperficción, pero el lector ha de percibirlos. Landow cita a Smith en su Poetic Closure, que estudia cómo terminan los poemas:

"Que se perciba espacial o temporalmente, una estructura parece "cerrada" cuando se la experimenta como integral: coherente, completa y estable." (Citado en Landow, 1992 (1995): 142)

Esta experiencia de estabilidad final de una estructura vendrá naturalmente marcada por la estructura particular que esté construyendo cada lector, que incluso puede decidir terminar dejándola abierta, lo cual también tiene un significado que no puede descartarse con la etiqueta simple de "imperfecto". Hace tiempo que los escritores se vienen sintiendo incómodos con las exigencias aristotélicas... Por supuesto que habrá lectores que no sepan nunca cuándo terminar y sufran terriblemente frente a sus pantallas, pero será un problema de indecisión o de traspasar a la hiperficción los hábitos del texto lineal en que el final es indispensable y aparece físicamente para que cerremos el libro.

El último aspecto que trataremos se refiere a la permanencia del texto final resultado de una lectura de hiperficción. El lector tiene el poder de decidir conservar su lectura, su texto, por ejemplo grabándolo en su disco duro o en un diskette, de modo que otro día pueda volver sobre él o compararlo con otra lectura del mismo material fruto de un interés diferente... Las posibilidades de creación son muy amplias. Pero también puede optar por no conservar lo leído, con lo que si en otro momento quiere volver a acercarse a esa obra, tendrá que empezar de nuevo a construir un trayecto de lectura.

El mayor riesgo que corre la hiperficción, como recoge Landow citando a Coover, es que su propia fuerza descentralizadora acabe convirtiéndola en algo demasiado ingravido como para resultar interesante:

"la narración...corre el riesgo de distenderse demasiado y de desarrollarse torpemente hasta el punto de perder su fuerza de atracción, dejando paso a una especie de lírica estática y con

poca carga, como aquella sensación de ensueño, de ingravidez, de estar perdido en el espacio típica de las primeras películas de ciencia ficción." (Citado en Landow, 1992 (1995): 152)

Creemos haber insistido suficientemente en que las posibilidades de la narrativa hipertextual pasan por explorar los caminos que este nuevo medio ofrece y de los que carece la ficción lineal, que básicamente suponen trastocar todas las ideas de estructura estable, principio y fin y control del texto por el autor, así como explorar el modo asociativo de pensamiento que parece connatural al ser humano.

El papel más activo del lector permite además cuestionar ideologías, pues al construir por sí mismo las estructuras en las que cobran sentido los trayectos de lectura, se revelan las carencias de las estructuras "oficiales", carencias como eurocentrismo, sexismo, etc.

En cuanto a los riesgos y dificultades de la hiperficción, son superables si se toma conciencia de las ventajas y carencias del medio hipertextual, utilizando esta herramienta para aquello que verdaderamente puede hacer y dejando que la ficción lineal haga lo que ha venido haciendo desde siempre.

Aparte de la recomendación de no perder de vista lo que se está haciendo en este campo de la narrativa hipertextual, nos gustaría terminar con una cita del artículo "Hypertext Fiction: A Literary Theory":

"Ignore people who have specific prescriptions for what hypertext can and can't do: it, like linear fiction, can do whatever it wants as long as it does it well."

Bibliografía consultada

(Las referencias electrónicas siguen las directrices del MLA que recoge Janice R. Walker en "MLA-Style Citations of Electronic Sources", 1995, 1996, (jwalker@chuma.cas.usf.edu))

Auerbach, Sarah. "Hypertext Fiction: A Literary Theory". January 1995.

<http://www.amherst.edu/~sbauerba/hy-lit.html>

Anónimo. "A Manifesto for Hyperauthors".

<http://virtual.park.uga.edu/~hypertxt/hypermanifesto.html>

Deemer, Charles. "What is Hypertext?". 1994.

<http://www.teleport.com/~cdeemer/essay.html>

Epstein, Mikhail. "Hyper in the 20th Century Culture: The Dialectics of Transition From Modernism to Postmodernism". January 1996.

<http://jefferson.village.virginia.edu/pmc/issue.196/epstein.196.html>

ESPÉCULO. *Revista de Estudios Literarios*. <http://www.ucm.es/OTROS/especulo/>

Estes, Rose. 1985. *La Montaña de los espejos*. Barcelona: Timun Mas

Fauth, Jurgen. "Poles in your face: the promises and pitfalls of hyperfiction". 1995.

<http://sushi.st.usm.edu:80/~barthelm/06sept/06-jurge.html>
Iser, Wolfgang. 1987. *El acto de leer. Teoría del efecto estético*. Madrid: Taurus.
Joyce, Michael. "Introduction: The Comfort of Knowing We Are Not Lost", en *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*. 1995.
<http://www.press.umich.edu/bookhome/joyce/intro.html>
Kroker, Arthur and Weinstein, Michael. "The Hyper-Texted Body, Or Nietzsche Gets a Modem", extracted from *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*, New York: St. Martin's Press, 1994.
<http://www.ctheory.com/e-hyper-texted.html>
Landow, George. 1992 (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós.
Maddox, Tom. "Reports from the Electronic Frontier: I Sing the Text Electric, Part 1- Hypertext Local and General". 1992.
<gopher://gopher.well.sf.ca.us:70/00/Publications/LOCUS/reports.3>
Mayoral, José Antonio (ed.) 1987. *Estética de la recepción*. Madrid: Arco/Libros.
McGann, Jerome. "The Rationale of HyperText". May 1995.
<http://jefferson.village.Virginia.edu/public/jjm2f/rationale.html>
Montgomery, R.A./ Reese, R. 1984. *Evasión*. Barcelona: Timun Mas.
Moulthrop, Stuart. "In the Zones. Hypertext and the Politics of Interpretation." 1989.
<http://www.ubalt.edu/www/ygcla/sam/essays/zones.html>
Moulthrop, Stuart. "You say you want a revolution? Hypertext and the laws of Media." May 1991.
<gopher://jefferson.village.Virginia.EDU:70/00/pubs/pmc/issue.591/moulthro.591>
Moulthrop, Stuart. "Getting over the edge". January 1995.
<http://www.ubalt.edu/www/ygcla/sam/essays/edge.html>
Moulthrop, Stuart. "Traveling in the Breakdown Lane. A principle of Resistance for Hypertext."
<http://www.ubalt.edu/www/ygcla/sam/essays/breakdown.html>
O'Brien, Flann (O'Nolan, Brian). 1939 (1989). *En Nadar-dos-pájaros*. Barcelona: Edhasa.
Rein-Hagen, Mark. 1991. *VAMPIRE. The Masquerade. White Wolf*.
Renear, Allen/ Mylonas, Elli/ Durand, David. "Refining our Notion of What Text Really Is: The Problem of Overlapping Hierarchies". January 1996.
<http://twine.stg.brown.edu/resources/stg/monographs/ohco.html>
Tolva, John. "The Heresy of Hipertext: Fear and Anxiety in the Late Age of Print." 1995.
<http://www.artsci.wustl.edu/~jntolva/heresy.html>

© Susana Pajares Toska 1997

El URL de este documento es

http://www.ucm.es/OTROS/especulo/numero6/s_pajare.htm