


Jaime Alejandro Rodríguez

## *El proceso creativo en la ficción hipertextual*

*Introducción: ¿es la ficción hipertextual un nuevo género?*

 El presente artículo tiene como antecedente inmediato el ensayo *Hipertexto y literatura: una batalla por el signo en tiempos posmodernos*<sup>1</sup>, en el cual llevé a cabo un análisis cultural de la práctica del hipertexto de ficción en relación con las dificultades estéticas e institucionales de realizar su potencial “literario”. La intención inmediata se centra ahora en el posible *carácter genérico* de esa misma práctica. ¿Qué tipo de género puede ser el hipertexto de ficción? ¿Resulta pertinente catalogarlo como género literario? ¿Será necesario caracterizarlo mejor como un género híbrido o uno en transición?

Son muy claras las dificultades para hablar de género cuando se intenta caracterizar el hipertexto de ficción<sup>2</sup>. Recientemente, en una entrevista con el escritor y teórico

---

1 El ensayo fue publicado en febrero del año 2000 por la editorial CEJA de la Universidad Javeriana.

2 En forma genérica, el hipertexto se puede definir como un texto predispuesto a multitud de enlaces y conexiones con otros textos, de modo tal que el trayecto o recorrido de lectura quede 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, demanda ser diseñada más como un mapa, como una instrucción de uso, que como un libro en la forma tradicional en que se lo concibe: cerrado, vinculable sólo *a posteriori*, definido y formateado “de antemano”. Landow define el hipertexto como un tipo de texto electrónico no secuencial, constituido por una serie de bloques conectados entre sí por nexos que pueden conectar no sólo bloques internos, sino textos externos, lo que, de un lado, facilita al usuario

del hipertexto Mark Bernstein, la profesora Susana Pajares Toska abordó el tema. Bernstein comentó entonces: “Todavía no tenemos géneros hipertextuales porque aún no tenemos suficientes hipertextos. Es posible ver atisbos de formación de género aquí y allí —hay una relación interesante entre *Lust*, de Arnold, y *Samplers*, de Larsen<sup>3</sup>, por ejemplo—, pero los géneros se forman por acumulación”<sup>4</sup>. Y éste es apenas uno de los problemas que se presenta a la hora de plantear el hipertexto como género.

Estratégicamente me sirvo de los planteamientos que Claudio Guillén hace en el capítulo dedicado a las genealogías literarias en su libro *Entre lo uno y lo diverso* (141-151). Allí, Guillén ofrece, en primer lugar, una distinción 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* (la ironía, la sátira, la alegoría, la parodia, etc.) y finalmente *las formas o los procedimientos literarios* (la versificación, el uso de escenas, etc.). Y, en segundo lugar, propone, para la determinación de toda genealogía, el estudio de seis aspectos: el *histórico*, que atañe a la evolución del modelo; el *sociológico*, esto es, el posicionamiento del género en la institución; el *pragmático*, es decir, el tipo de “contrato” que establece el género entre creador y receptor (las reglas de circulación); el *estructural*, correspondiente a su funcionamiento intrínseco; el *lógico*, esto es, el modelo mental con que el escritor crea la obra y, finalmente, el *comparativo* propiamente dicho, es decir, su universalidad. Según Claudio Guillén, se requiere la verificación de todos esos aspectos para que se pueda hablar de género. En el caso del hipertexto de ficción, ello implicaría al menos:

a. Rastrear los antecedentes y la evolución del hipertexto, para lo cual resulta muy útil la propuesta de Landow de observar cierta tendencia en la vanguardia narrativa, la tradición de lo “no lineal”, en la cual es posible encontrar una ficción “casi hipertextual”<sup>5</sup>. También es necesario adelantar el inventario y la clasificación de las producciones de hipertexto.

---

seguir distintos itinerarios y, de otro, amplía la capacidad de exploración del contexto. A esta característica habría que agregar la posibilidad del lector de interactuar y modificar el texto, ya sea añadiendo nuevos nexos, ya sea agregando nuevos bloques.

3 Se trata de hipertextos de ficción publicados por *Eastgate Co.*, una compañía dedicada a la producción y la publicación de hipertextos.

4 La entrevista fue publicada en la siguiente dirección de internet: <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/entrevista.htm>.

5 Landow propone inventariar las propuestas literarias en que se vislumbre cierta protohipertextualidad. El caso más cercano y conocido para nosotros es la novela *Rayuela*, de Julio Cortázar.

b. A partir de este inventario, explorar, comprender y clasificar las distintas estructuras y estéticas con las que se formaliza el hipertexto en sus diversas variantes y proponer criterios para una definición de esas distintas estructuras hipertextuales.

c. Examinar las cuestiones en torno de una pragmática de la ficción hipertextual: la manera como “escritor” y “lector” entran en contacto con la obra, los nuevos roles de comunicación, etc.

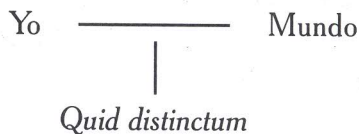
d. Vislumbrar las problemáticas de las exigencias creativas del hipertexto, dado su carácter híbrido (síntesis de arte y ciencia, palabra e imagen, etcétera).

e. Explorar, finalmente, el ámbito sociocultural de la producción, del consumo y de la circulación del hipertexto, es decir, realizar un estudio cultural propiamente dicho. Este aparte reúne tanto el aspecto sociológico como el comparativo en la medida en que el hipertexto ha de considerarse como manifestación de una “universalidad” específica: la que ofrece el campo de la “cibercultura”<sup>6</sup>.

Por ahora, el hipertexto de ficción no puede ser calificado aún como género, aunque sí encaja muy bien como una manifestación del cauce narrativo. Sin embargo, el pretexto metodológico esbozado sirve de arranque a múltiples consideraciones acerca de las problemáticas de la práctica hipertextual. Abordaré aquí uno de ellas, la creatividad, crucial en cuanto define, junto con el aspecto pragmático, la circulación de obras en los nuevos formatos. Los otros cuatro aspectos complementan la legitimidad de la ficción hipertextual como probable nuevo género.

### *Una visión convencional del proceso creativo*

Con una perspectiva dialéctica, M. Troncoso (284-286) propone que todo proceso de creación artística se explique dada la relación:



En esta relación el sujeto y sus circunstancias (*yo*) actuarían como tesis, y la realidad y sus circunstancias (*mundo*) como antítesis. El *quid distinctum*, la síntesis del proceso,

<sup>6</sup> Más adelante, en el aparte sobre la nueva situación epistemológica, explicaré el término.

puede entenderse como la necesidad de expresar y plasmar la singular relación entre el yo y el mundo, y surge, según Troncoso, tras la secuencia de tres fases. La primera comprende tres momentos: el encuentro real, la captación mental de la realidad y la creación de una imagen selectiva. En la segunda fase se presentan la concientización, es decir, la captación de la bondad, del valor y del sentido del encuentro inicial; la voluntad de expresión (impulso de compartir, distinguir) y la necesidad de plasmación subjetiva. En la tercera fase se avanza hacia el acto: surge el enfrentamiento del yo con el lenguaje que le servirá de vehículo de expresión, la cual estará limitada tanto por la propia sicomaticidad del sujeto (circunstancias, capacidades, gustos) como por las limitaciones intrínsecas del lenguaje.

En esta última etapa, el artista estudia el lenguaje por el que ha optado para realizar la obra, lo cual implica un conocimiento del lenguaje como signo y como tradición. Examina preceptivas y usos anteriores y define, en plena correspondencia con el primer resultado del proceso creativo y tras una laboriosa secuencia de ensayo y error, el modo de plasmar la obra. Entonces el hipertexto se muestra como una herramienta de expresión, un lenguaje, una técnica a disposición del yo creador, quien la pone en función de sus necesidades expresivas. Pero ¿es en verdad el hipertexto un “lenguaje” susceptible de usos “artísticos”? ¿Ese uso puede equipararse al del lenguaje literario? ¿Puede llegar a sustituirlo?

### *Una nueva situación epistemológica*

Esta manera convencional de observar el fenómeno de la creación artística está ligada con un modo cultural propio: la escritura. El hipertexto, sin embargo, obedece a otro ámbito, la llamada “cibercultura”, a cuya situación epistemológicamente distinta nos podemos acercar gracias a los planteamientos de Pierre Lévy en su artículo *Sobre la cibercultura*. Según Lévy, la evolución cultural podría ser descrita como la sucesión y la acumulación de tres tipos de cultura definidos en función del concepto de universalidad:

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

—El de las sociedades “civilizadas”, imperiales, que utilizan la escritura y hacen surgir una universalidad totalizadora.

—El de la cibercultura, que corresponde a la mundialización concreta de las sociedades e inventa una universalidad sin totalidad.

Mientras en las culturas del primer tipo se hace posible el sentido, la totalidad del conocimiento es local, restringido a la tradición, cerrado. En las sociedades modernas, gracias al descubrimiento de la escritura, resulta posible una práctica de la universalidad entendida como la fijación del sentido (la "clausura semántica", según Lévy). Las obras (artísticas) se valoran en la medida en que sus mensajes pueden circular por todas partes, con independencia de su proceso de producción: la obra escrita se vuelve autoexplicativa y la condición de universalidad, así entendida, se extiende a otras dimensiones de la cultura en cuanto su base se hace "textual". En las culturas del tercer tipo, el concepto de totalidad (a la vez que las estéticas de la totalidad) es relativizado. Sin embargo, la idea de universalidad no desaparece, sino que se comprende de otro modo: ya no depende del cierre del sentido (la clausura semántica), de la necesidad de completar un trayecto, sino de la posibilidad de conectar varios trayectos: 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, 24). Y este modo de relacionar ya no es totalizador. Lo universal propio de la cibercultura sería, pues, el deseo (y también la necesidad) de un conjunto y una comunión de los seres humanos.

En realidad, el hipertexto, incluso entendido sólo como la facilidad de crear nodos y establecer enlaces, estaría mucho más cerca de ese nuevo ideal de la cibercultura que la obra literaria y su función acaso consista en establecer un puente para la transición de un tipo de cultura a otro. En esta perspectiva, el proceso creativo convencional podría verse afectado de dos maneras, que paso a exponer.

En primer lugar, creando nuevas posibilidades expresivas (en la medida en que el "lenguaje" hipertextual se refina y afloran sus verdaderas potencias) o bien generando nuevas necesidades de expresión. Así, según Lévy, lo que permitiría expresar el hipertexto es la nueva posibilidad de comprender la universalidad humana, atada ya no a la totalidad-secuencialidad, sino a la conectabilidad simultánea, no al signo como sí a la semiosis infinita.

Como expresión artística de la situación epistemológica de las sociedades modernas, la literatura refleja una doble tensión: de un lado, está condenada a decir desde la condición de universalidad totalizadora (se le exige autoexplicación y autosuficiencia, como a las demás escrituras, y se demanda de sus mensajes la posibilidad de circular por todas partes); de otro lado, expresa el conflicto de tal situación epistemológica: el héroe literario percibe una realidad vivida como incompleta, misteriosa, resistente a cualquier interpretación fácil o totalizadora, y como algo que escapa a su juicio.

Cabe esperar que la hiperficción, entendida como expresión artística de la nueva situación epistemológica, empiece a moverse bajo una doble tensión análoga: tendrá que arreglárselas para poner en juego una interconectividad infinita y aprender, una vez superado el actual período de normatividad tecnológica, a expresar los conflictos que afloren. Surgen entonces dos interrogantes con respecto a su potencial expresivo: ¿constituye el hipertexto el modelo “artístico” de esa nueva situación epistemológica? y ¿cómo se debe plantear su modo de ser? Si en el relato literario moderno el núcleo expresivo derivaba de la dificultad del héroe para vivir una situación epistemológica propia de lo escrito, en la hiperficción el núcleo expresivo debería derivar de la dificultad de vivir la nueva situación epistemológica: una realidad experimentada tal vez como anarquía, desorden, aleatoriedad.

En segundo lugar, el hipertexto podría afectar las dinámicas del proceso creativo convencional, cambiando nuestra manera de percibir el “lugar” de la obra misma. Una de las condiciones para que se produzca efectivamente la conectabilidad 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 pueda realizarse la conectividad. Según Quéau, lo virtual socava los fundamentos de espacio (incluidas nuestra percepción y nuestra experiencia de lugar) y 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, tal virtualización supone una actitud permanente: 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, la “co-creación”, y tal actitud supone un cuestionamiento del “procesamiento” de la obra 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 se halla 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” o en la idea inicial del autor, quien busca ante todo promover la interactividad? Y ¿quién es finalmente el autor? Afrontar estas preguntas, por supuesto, implica asumir el proceso creativo de un modo distinto: ya no vinculado con el “autor”, entendido como sujeto individual y privilegiado, sino con el sujeto interconectado y democrático.

### La nueva pragmática

¿De dónde proviene la *audiencia* del hipertexto: de la literatura o del ciberespacio?, ¿de qué manera *lee* esa audiencia las hiperficciones?, ¿cómo es su psicodinámica y cuál es su pragmática?, ¿hay que reeducar para pensar, imaginar, crear, conocer en formato hipertextual, o es algo connatural?: éstas son algunas de las preguntas para considerar a la hora de evaluar qué tanto afectan el proceso creativo las nuevas pragmáticas derivadas de ese desplazamiento del lugar de la obra antes descrito.

Quien “prepara” un hipertexto lo hace de una manera muy distinta con respecto de quien escribe un texto. De antemano sabe que el resultado es apenas una propuesta, el inicio de una cadena de modificaciones, cuya “forma” final no es posible prever, y está consciente de 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). Por eso, es “apenas” un diseñador (aunque también un virtuoso) 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, pues lo que él agregue a la cadena es lo que dará valor a la “obra”, pero sabe también que sus enlaces y sus lexias serán ampliadas y “mejoradas” por un nuevo “jugador”. Estas condiciones se alejan de las pragmáticas tradicionales (las del saber científico y las del saber narrativo, según Lyotard) por cuanto generan una distinción radical: las fronteras entre un destinador (dador privilegiado de saberes o informaciones) y un destinatario (por lo general pasivo o subestimado) se diluyen. En un hipertexto de ficción, tanto quien prepara como quien recibe la propuesta fuerzan 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 la escritura, dependen de su correlato tecnológico (Ong), el uso “artístico” del hipertexto exigiría 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 mismo 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 acerca de que toda tecnología es una prótesis), plantea que el hipertexto, si bien constituye una “prótesis”

de la mente del hombre, representa también la herramienta más adecuada a la propia naturaleza de su pensamiento (Landow, *Hipertexto*, 216). Para Queau, la posibilidad de deshacernos de la comunicación física (cuerpo a cuerpo, por decirlo de algún modo), que se vislumbra gracias a una cultura que ha valorado y puesto en la escena cotidiana lo virtual, hace del hipertexto una especie de escala intermedia en esa travesía que culmina en el ideal de atrapar el pensamiento en su inmediatez. Por su parte, Lyotard establece una valiosa distinción entre la pragmática del saber narrativo y la del saber científico: la primera más cercana a las dinámicas de la oralidad, la segunda más próxima a las de la escritura. Si hacemos una extrapolación de lo que propone Lévy para distinguir los tipos culturales, también es posible equiparar el hipertexto al modo de expresión de la nueva situación epistemológica y sus pragmáticas, esto es, al modelo de una universalidad sin totalidad, de una comunicabilidad infinita despreocupada por el final o el sentido.

¿Cuál es, entonces, la pragmática del “saber hipertextual”? ¿Corresponde a una pragmática de las condiciones de comunicación en el ciberespacio? ¿Es posible plantearla como una pragmática de la oralidad secundaria? En la descripción de Lyotard, tanto para el saber narrativo como para el saber científico existe una distinción muy clara entre las funciones del destinador y las del destinatario, mucho más sofisticadas en el caso del saber científico, para el cual tiene que cumplirse un aprendizaje del metalenguaje por parte del destinador, quien así adquiere la competencia comunicativa. En el saber narrativo, en cambio, la pragmática resulta mucho más fluida: el destinatario sólo requiere un saber-oír-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? De cualquier forma, las nuevas pragmáticas y los nuevos lugares de la obra tendrán que convertirse en un necesario horizonte de referencia para los “autores” de hipertextos de ficción.

### *El ensanchamiento de la línea narrativa en el ciberespacio*

Volvamos un poco al comienzo. Suele aceptarse que uno de los tres cauces “naturales” de la comunicación humana es la narración (contar), que se une a los 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. Ahora, como el saber humano es temporal, puede incluso afirmarse de los discursos científico y filosófico que son narrativos en cuanto relatos de observaciones o memoria de la experiencia humana. Podemos narrar de diversas formas, según la materia con que lo hagamos; la más frecuente es la verbal, por supuesto, pero también se puede narrar mediante imágenes o sonidos u otros sistemas semiológicos (el cuerpo, la ropa, etcétera).

En cuanto a la narración verbal, siempre ha estado ligada a lo que cabe llamar, parafraseando a Walter Ong, *tecnologías de la palabra*: en primer término, la oralidad; luego, la escritura; ahora, posiblemente, el hipertexto. Cada una de estas tecnologías ha despejado posibilidades expresivas que el acervo cultural acumula y potencia. Ello entraña que, si bien la línea narrativa progresa, no elimina formas anteriores (lo cual puede explicar, entre otras cosas, que la narración oral demuestre hoy tanta funcionalidad como la narración digital).

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 de un modo espectacular: imágenes de síntesis, realidades virtuales, hipernovelas, videojuegos, se suman a otras formas “tradicionales”: novela, cuentos, cine, etc. La representación icónica, la narratividad y la producción y el consumo de ficción están cambiando de un modo profunda, provocando un salto que sin recato podríamos llamar cualitativo. Específicamente, la “informática” ha promovido la formalización innovadora y creadora de los modelos narrativos, y técnicas como la digitalización, la simulación y la interactividad de imágenes en tercera dimensión, para sólo mencionar algunas, están permitiendo el diseño de nuevas estrategias discursivas que confieren insólitos niveles de complicidad lectora en el pacto de verosimilitud de los relatos audiovisuales.

Estas nuevas formas han alterado los elementos de la narración verbal tradicional (como el sentido de los personajes, de la acción y de los escenarios) y han innovado el conjunto de normas y criterios que configuraban la pragmática de la imagen narrativa. Por eso, el horizonte de las posibilidades expresivas del hipertexto sufre hoy una fuerte tensión entre su necesidad de desprenderse de la tradición (la tradición literaria) y su contacto con nuevas formas de narratividad. Entre más intente abandonar el pasado más tendrá que enfrentarse con lenguajes narrativos “futuristas” muy potentes, como los desarrollados por la realidad virtual, la multimedia o los videojuegos.

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, 149). Y la realidad virtual es apenas una de las formas como hoy se funden lo virtual y lo real. Quéau habla de al menos otros seis “lugares” posibles en el ciberespacio (Quéau, 49-53): la realidad aumentada, la realidad virtualizada, la telepresencia, la televirtualidad, las comunidades virtuales y el meta-mundo de la red electrónica o *web*. Son lugares en los cuales se da la intervención de distintos grados de cuerpo, presencia y ausencia, y donde también es posible la “nueva narratividad”, vinculada más con una presentación perceptual que con una representación simbólica.

De otro lado, no es exagerado afirmar que la multimedia, la realidad virtual y los videojuegos inauguran una inquietante manera de narrar. El lema del guionista así nos lo confirma: “En multimedia existe la molestia, no el placer de leer” (Bou Bouzá). 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, y 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 determinada por la articulación de imágenes, sonido y pequeños textos. Incluso su presentación debe acomodarse a una pragmática de la imagen y cuando se hace necesaria una larga explicación generalmente se acude a la grabación de voz 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 alguna mediación. Ante esta posibilidad de disolver el signo, el hipertexto representa una continuidad de la tradición de las representaciones simbólicas (aun si se lo define, en términos de Landow, como una forma de la textualidad digital en la cual los vínculos electrónicos unen lexias que pueden adoptar la forma de palabras, imágenes, sonido, video, etcétera).

A su vez, el videojuego puede definirse como un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido programadas con antelación. De igual modo que la literatura, el teatro o el cine, los videojuegos proponen la visita a mundos imaginarios, con el añadido de una interactividad que no ofrece ningún otro espectáculo o arte (Levis, 165). Si bien resulta muy clara la pobreza narrativa de los productos ofrecidos hoy, en la medida en que adquieran un estatus estético y se potencie su naturaleza tecnológica los videojuegos pueden convertirse en la forma artística por excelencia de la cibercultura. A la hora de “crear” un hipertexto, el autor se verá sometido no sólo a la lucha por el conocimiento y el aprovechamiento expresivo

de las facilidades hipertextuales, sino a la tensión que implica esta nueva narratividad perceptual.

### *En busca de una nueva metáfora*

¿Cuál debe ser el nuevo sustrato de una imagen que ya no es la imagen icónica, sino la imagen virtual? Una respuesta a esta pregunta exige el tránsito de, por lo menos, cinco escenarios: el caos, el rizoma, la lógica difusa, el pensamiento complejo y la inteligencia conectiva.

### **El caos**

Calabrese nos recuerda que en la cultura occidental siempre se han contrapuesto dos series de nociones (132-134): de un lado, las de orden, regla, causa, cosmos, finitud, etcétera; de otro, las de desorden, irregularidad, azar, caos, indefinición, etcétera. Unas se han utilizado para dar cuenta del origen y de la previsión de los fenómenos (orden) y otras para justificar lo imprevisible o lo intangible (desorden). La tendencia en ciencias y en cultura ha sido “alejar” el desorden, ya sea por la manera como se lo define o porque no se le confiere una funcionalidad clara. Pero durante los últimos años se ha abierto paso la idea de que no todos los fenómenos obedecen por necesidad a un “orden”: algunos tienden a una máxima complejidad y eso les da una dinámica distinta. Por eso, los fenómenos inefables o indecibles (como los estéticos) observados en esta perspectiva han comenzado a revalorarse, y esa revaloración del desorden se extiende desde el ámbito de los fenómenos naturales hasta el espacio de 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, entre ellas el pensamiento débil o el deconstruccionismo, hallan un espacio de convergencia muy útil a sus propósitos.

Por su lado, Lévy (25-27), cuando describe el ámbito de la conectabilidad 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. En esta perspectiva de lo universal totalizador, la interconexión extendida (de la cual el hipertexto es una manifestación, y 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 una voluntad de control excesiva. Los intentos de cierre (orden) se convierten en empeños casi impenables o evidentemente abusivos (Lévy, 26).

### **El rizoma**

Para Deleuze y Guattari, existen tres tipos de libro: el *libro-árbol*, que sigue una lógica binaria; el *sistema raicilla*, de raíces múltiples, y el *libro-rizoma*, constituido por mesetas (fragmentos) autónomas, comunicadas por “microfisuras”. En éste, 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 por fuerza a rasgos de la misma naturaleza (no hace necesaria una unidad coherente, sino que antes bien promociona la heterogeneidad).

–Es múltiple: 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 filiales, como en una arborescencia.

–En contra de los parámetros miméticos, 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, constituye una imagen muy oportuna para representar la hipertextualidad.

### **La 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, radica en que la disipación, en lugar de conducir a la entropía, conduce a la formación de nuevos órdenes.

La conectabilidad 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, y añade nuevas fuentes de información y nuevas líneas de fuga al objeto inicial. Como resultado se obtiene 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 con unos instrumentos adecuados. Aparte esta lectura productiva, podríamos extender la identificación de otras estructuras disipadoras en el hipertexto de ficción: disipación de la trama, de la historia y del autor, que no acaba con las posibilidades creativas, sino que, exigiendo un nuevo orden (una nueva lógica), abre sus potencialidades.

### **El pensamiento complejo**

Con la revalorización de lo caótico, prácticamente no hay aspecto de la cultura que no haya sido revisado en la perspectiva que ofrecen los estudios acerca de lo complejo. Y son los fenómenos ligados tradicionalmente a lo inefable o lo indecible –valga decir el pensamiento– los más favorecidos con esta nueva tendencia, y sobre éstos vuelcan su mirada los estudiosos, ya sea para reformular su aspecto lógico, ya para adentrarse en sus aspectos biológicos.

En las investigaciones sobre inteligencia artificial, por ejemplo, esto ha permitido distinguir varios campos (Rojas, 54-58), entre ellos el de la representación del conocimiento, que resulta especialmente interesante por las condiciones de conectabilidad simultánea de la cibercultura. Modelos como el de los “marcos” permiten entender mejor cómo el pensamiento dinamiza los horizontes de experiencia en la lectura hipertextual. Este modelo del pensamiento complejo sugiere la idea de que la mente interpreta cada nueva situación (reconocimiento y potenciación de nodos) de acuerdo con estructuras de datos almacenadas previamente (contextualización). Por otra parte, el modelo de las “redes semánticas” permite comprender de qué manera conectamos

tales nodos con otras informaciones y también hace que fenómenos tan inflexibles como la creación o los descubrimientos resulten ahora flexibles.

### La inteligencia conectiva

Kerckhove (32-34) define la inteligencia conectiva como una condición de la mente que nace de la asociación espontánea o deliberada de numerosas personas en grupos. Por una parte, esta condición parece estar favorecida hoy por la dimensión de conectabilidad simultánea propia de la cibercultura (la cual ha permitido que afloren nuevas formas de pensamiento fundamentadas en la interdependencia) y, por otra, 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 en individuo. Surge así una nueva propiedad, un nuevo funcionamiento que podría afectar no sólo las tradicionales formas de conciencia compartida, sino las estructuras neurofisiológicas mismas.

En cualquier caso, parece que el sustrato de la hipertextualidad exige prácticas distintas de las previstas por la forma convencional de comprender el proceso creativo. ¿A qué nos invita el hipertexto: a usar otra herramienta o a crear de una manera inédita? ¿Resulta ineludible la necesidad de replantear el esquema del comienzo para abordarlo ahora no desde un sujeto aislado, sino desde un sujeto interconectado que se enfrenta a una realidad virtualizada?

No me atrevo a responder afirmativamente a esta última cuestión, pero todo tiende a indicar que el hipertexto ha abierto exigencias para una creatividad radicalmente distinta de la que se asentó en la confianza en el autor privilegiado y en una realidad homogénea, conceptos propios de las ideologías romántico-modernistas.

### Obras citadas

- ABRIL, Gonzalo. "Sujetos, interfases, texturas". En: *Revista de Occidente*, 206 (Madrid, junio de 1998).
- BOLTER, Jy Davis. "Ekphrasis, realidad virtual y el futuro de la escritura". En: Geoffrey NUNBERG (comp.), *El futuro del libro. ¿Esto matará eso?* (Barcelona: Editorial Paidós, 1998).

- BOU BOUZA, Guillem. *El guión multimedia*. Barcelona: Anaya, 1997.
- CALABRESE, Omar. *La era neobarroca*. Traducción de Anna Giordano. Madrid: Cátedra, 1989.
- DELEUZE, G.; Guattari, F. *Mil mesetas*. Barcelona: Paidós, 1988.
- DE KERCKHOVE, Derrick. "Inteligencia conectada y mente colectiva". En: *Revista de Occidente*, 206 (Madrid, junio de 1998).
- GUILLÉN, Claudio. *Entre lo uno y lo diverso*. Barcelona: Grijalbo, 1985.
- LANDOW, George P. *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Traducción de Patrick Ducher. Barcelona: Paidós, 1995.
- LÉVY, Pierre. "Sobre la cibercultura". En: *Revista de Occidente*, 206 (Madrid, junio de 1998).
- LEVIS, Diego. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós, 1997.
- LYOTARD, Jean-François. *La condición posmoderna*. Traducción de Mariano Antón Rato. Madrid: Ediciones Cátedra, 1989.
- ONG, Walter. *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. Traducción de Angélica Sherp. México: Fondo de Cultura Económica, 1987.
- QUÉAU, Pierre. "La presencia del espíritu". En: *Revista de Occidente*, 206 (Madrid, junio de 1998).
- ROJAS, Alejandro. "La inteligencia artificial y la filosofía". En: *Análisis*, revista de la Universidad Santo Tomás (Bogotá, enero-julio de 1998).
- TRONCOSO, Marino. "Proceso creativo artístico en toda obra de arte". En: *Universitas Humanística*, revista de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Javeriana, 7 (Bogotá, junio de 1974).