

HIPERTEXTO, LITERATURA Y CIUDAD*

*Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz
Profesor Asociado del Departamento de Literatura
Doctor en Filología de la UNED*



París. La Defense. Alfonso Solano

PALABRAS CLAVE

Hipertexto y literatura, Literatura y nueva tecnologías, Novela, Novela y ciudad. Narrativa urbana, Narrativa digital

* Este artículo hace parte de los resultados del proyecto de investigación: "Teoría práctica y enseñanza del hipertexto de ficción".

RESUMEN

Este artículo propone mostrar la relación que existe entre hipertexto, literatura y ciudad. Para ello, se revisan inicialmente algunas características del hipertexto en tanto “enunciación”, luego se examina 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 estudiados esos conceptos, se abordan los antecedentes literarios del hipertexto, para referenciar enseguida algunas manifestaciones del “vagabundeo nómada” en la narrativa contemporánea. Finalmente se describe la manera como se concreta la relación hipertexto, literatura y ciudad en dos obras del autor del artículo: la novela “Debido Proceso” y el hipermedia narrativo “Gabriella Infinita”.

KEYWORDS

Hipertext and literature, Literature and new technologies, Novel, Novel and city Urban narrative, Digital narrative.

ABSTRACT

This article intends to demonstrate the relationship that exists among hipertext, literature and city. For it, initially, some characteristics of the hipertext, as long as “enunciation”; are revised; then the relationship among the journey that makes the reader across the labyrinths and fragments of a hipertexto and the risky and disconcerting journey of the literary “neonómades” is examined, with base in the notions of flat space and I space grooved that DeLeuze and

Guattari propose us in their book “Mil mesetas”. Once studied those concepts, the literary antecedents of the hipertexto are approached, to index some manifestations of the “I wander nomómade” in the contemporary narrative. Finally is described the way like it is summed up the relationship hipertext, literature and city in two works of the author’ of the article: the novel “Debido Proceso” and the narrative hipermedia “Gabriella Infinita.”

Introducción

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 Allan 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”.

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.

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 neonomádas, 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 algunas manifestaciones del “vagabundeo neomáda” en la narrativa contemporánea. Finalmente mostraré cómo se concreta la relación hipertexto, literatura y ciudad en dos obras más: la novela “Debido Proceso” y el hipermedia narrativo “Gabiella 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 conjunto 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 cuadrícula.

Sin embargo Deleuze 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 cuadrículado como la ciudad. Es el caso del vagabundo ciudadano 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 contraponen a la que se deriva de los espacios lisos, en los cuales se accede a la realidad a través de intuiciones y facultades

Chicago. Ing. Alvaro Alexander Buchel



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.

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.

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, 344).

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 literarios del hipertexto

Cristopher Keep y Tim McLaughin en su "The Electronic Labyrinth", nos hablan de una "tradicción 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:

- Tristram Shandy de Sterne
- En el laberinto de Robbe-Grillet
- Pale Fire de Nabokov
- Rayuela de Cortázar
- 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 (81), 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, (69- 99) 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 heteroglosia y el plurilingüismo. 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.

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.

Por su parte Murray, habla de la no linealidad en los medios tradicionales, e incluye a Emily Bronte (con su

“Cumbres borrascosas”), Alan Lighthman (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 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.

Novela y ciudad

En su artículo "El neónómada 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 neónómadas 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 Allan 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 Hawthorne, 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

París. La Defense. Alfonso Solano





París. La Defense. Alfonso Solano

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 lo que 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 experiencia 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 ciudadano 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 esas narraciones de neónomas urbanas.

Máquinas interactivas (a modo de excursio)

*Fragmento de un artículo inédito de
Marcela Castro*

En la vuelta al día en ochenta mundos, Julio Cortázar 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 escritor, 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" (Medellín: Eafit, 2000), 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 ésta, 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... (70-71).

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 hablé 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 ejército 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.

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 esas narraciones de neónómadas urbanas.

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 parecerse al infierno, era un lugar mucho más seguro que la calle). Pero lo hizo. Debí arrastrarse kilómetros antes de detenerse (112).

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 de multimediato 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: 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 recrudescimiento 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 reclusos, 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).

**La novela “*Debido Proceso*”
expone dos situaciones paralelas:
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.**

Curiosamente, Gabriella Infinita fue primero un intento de novela, luego un hipertexto y finalmente el hipermedia que ahora se conoce en la red (<http://www.gabriella-infinita.net>).

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 no 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



Chicago. Ing. Alvaro Alexander Buchel

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...

ocurre en función de la consolidación de una estructura no-lineal. El recorrido narrativo se redujo a la historia de Gabriella y esto también obligó a estructurar la narrativa de una manera específica.

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.

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

En “*Gabriella Infinita*”, 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.

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 recorridos, de modo que el lector pueda volverlos a repasar o entrar de nuevo 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

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 click 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 click 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 click 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 click 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 letrado 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.

La ciudad ha dado origen a un tipo de literatura que exige un recorrido nómada.

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.

