

¿Un nuevo género O?

EL RELATO DIGITAL

Jaime Alejandro Rodríguez



PALABRAS CLAVE

Hipertexto, Literatura y nuevas tecnologías, Narrativa digital, Estética digital, Literatura posmoderna.

RESUMEN

Podría hablarse de narrativa digital en múltiples sentidos: narrativa hecha con los dedos, narrativa hecha con números o dígitos, narrativa disuelta en la virtualidad electrónica. De hecho, esos tres sentidos tienen mucho que ver entre sí y con el tipo de "textos" de los que trata este artículo: los hipermedia literarios o, de otro modo, parafraseando a Susana Pajares, las posibilidades de la

narrativa hipertextual. En últimas, con el término narrativa digital, se pretende contribuir a la comprensión, descripción, valoración y análisis de eso que podríamos también llamar, de acuerdo con Xavier Berenguer, narrativa interactiva: una nueva forma de narrar que se estaría configurando gracias al aprovechamiento estético de las tecnologías digitales de la comunicación

y, específicamente, al uso del hipertexto, entendido, siguiendo a Landow, como una forma de textualidad digital en la que los vínculos electrónicos unen lexias, o fragmentos de textos, que pueden adoptar la forma de

palabras, imágenes, sonido, vídeo, etc., promoviendo una lectura multilineal, multisequencial o no lineal, y trasladando, así, parte del poder de los autores a los lectores.

KEY WORDS

Hypertext, Literature and news technologies, Digital Narrative, Postmodern Literature.

ABSTRACT

It could be spoken of digital narrative in multiple senses: narrative made with the fingers, narrative made with numbers or digits, narrative dissolved in the electronic virtuality. In fact, those three senses have a lot to see to each other and with the type of "texts" of those that it treats this article: the literary hipermedia or, otherwise, paraphrasing Susana Pajares, the possibilities of the narrative hipertextual. In last, with the term digital narrative, it is sought to contribute to the understanding, description, valuation and analysis of that that we could

call also, of agreement with Xavier Berenguer, interactive narrative: a new form of narrating that it would be configuring thanks to the aesthetic use of the digital technologies of the communication and, specifically, to the use of the hipertext, expert, continuing to Landow, like a form of digital textuality in which the electronic bonds unite lexias, or fragments of texts that can adopt the form of words, images, sound, videotape, etc., promoting a reading multilineal, multisequential or not lineal, and transferring, this way, it leaves of the power from the authors to the readers.

1

NARRATIVA DIGITAL: TRES SENTIDOS

EL PRIMER SENTIDO: NARRAR CON LOS DEDOS. HOY TODAVÍA HAY ESCRITORES QUE USAN LA VIEJA OLIVETTI PARA REPRODUCIR SUS TEXTOS SOBRE EL PAPEL. ENTRE las imágenes que corren por la mente de uno de esos escritores, y las palabras que el lector podrá degustar después, se entrevera un instrumento que permite convertir imágenes en palabras. Ese artefacto es la máquina de escribir que, como todos sabemos, exige cierta habilidad por parte del usuario para que una “traducción” exitosa de tales imágenes sea posible. Y esa habilidad consiste básicamente en el uso adecuado de los dedos de las manos como impulsores de los tipos correspondientes a las letras que, una tras otra, si la intención es contar una historia, irán formando la narración. En este sentido el escritor narra con los dedos.

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

manera que puedan ser vistos en la pantalla con la figura (jirreal, fantasmal!) de la letra tecleada inicialmente. En este nuevo sentido tecnológico, el escritor narra con números o dígitos.

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

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

llamado a este espacio de virtualización, espacio de equivalencia digital, en el cual los “materiales”, (y ya no sólo los materiales verbales, sino incluso los audiovisuales como las ilustraciones, la voz e, incluso materiales cinematográficos, es decir, la multimedia), se han reducido a “señales” equivalentes (ceros y unos), a partir de las cuales es posible un nuevo y muy flexible ensamble de la expresión, tal y como lo plantea Vouillamoz: la irrupción del modelo multimedia permite que el “contenido literario” llegue al receptor mediante otras vías de transmisión: una imagen, un vídeo, la declamación de una poesía así como las expresiones habituales de la pieza literaria, en una edición electrónica.

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

El escritor de narrativa digital se enfrenta a la conciencia de que ya no basta con que las realidades estén ahí, dispuestas a conectarse; es necesario que el lugar físico de la realidad se disuelva en favor de la información y del lenguaje, para que se pueda realizar una plena conectividad. Y esa virtualización supone una actitud: promover la interacción

radical. Una de las funciones más interesantes del arte así “afectado” por lo virtual es, precisamente, estimular cualquier forma de interacción. El artista interactivo propone siempre a los espectadores una colaboración creativa, una “co-creación”. Y la pregunta por el lugar de la obra se desplaza a las siguientes cuestiones: ¿dónde está la “obra”: en el modelo interactivo que ofrece el artista al espectador? ¿En las interacciones propiamente dichas que podrían llegar a alterar radicalmente la obra “original”? ¿En la idea inicial del autor, quien busca por sobre todo promover la interactividad? ¿Quién es finalmente el autor?

En este orden de ideas, la narrativa digital se contrapone a una narrativa “analógica”, esto es, a una narrativa formada previamente por disposición del autor, con organización y funciones muy claras. La narrativa digital, al estar constituida básicamente por un conjunto de “señales”, se expone, más bien, al “lector” para que éste participe, actúe y se involucre con la obra y hasta pueda “hacerla” él mismo. Como si (usando una expresión deleuziana) la narrativa hubiera devenido narrativa niña, como si hubiera estallado, por efecto de la tecnología informática, en elementos sin forma ni función, en partes infinitamente pequeñas, materiales no formados que llegarán a ser “algo” sólo gracias a sus conexiones potenciales; materiales combinables que formarán un cuerpo no por su organización o funcionalidad predeterminadas, sino por la actualización que pueda hacer el “usuario”, ahora con el poder de dar cuerpo y “criar” a esa narración niña. Mientras la narrativa analógica organiza y desarrolla formas, y asigna y desarrolla

sujetos, la narrativa digital libera las partículas, y las hace comunicar a través de “envolturas” de formas y sujetos: se convierte en el proceso del deseo.

2. Una nueva forma de narrar

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

Pero podemos narrar de diversas formas, dependiendo de la materia con la que lo hagamos. La más frecuente es la materia verbal, por supuesto, pero también se puede narrar mediante imágenes y/o sonidos u otros sistemas semiológicos (el cuerpo, la ropa, etc.).

En cuanto a la narración verbal, ella siempre ha estado ligada a lo que podríamos llamar, parafraseando a Walter Ong, las tecnologías de la palabra: primero a la oralidad, luego a la escritura, y ahora, posiblemente, al hipertexto. Cada una de estas tecnologías ha despejado posibilidades expresivas que el acervo cultural acumula y potencia. Esto quiere decir que si bien la línea narrativa progresa, no elimina formas anteriores (lo que puede explicar, entre otras cosas, que la narración oral tenga tanta funcionalidad hoy como la narración digital). No obstante, estas nuevas formas 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 hasta ahora la pragmática de la imagen narrativa.

Si echamos un vistazo a las posibilidades que la tecnología ha abierto en los últimos tiempos podemos afirmar que la línea narrativa se ha ensanchado espectacularmente: imágenes de síntesis, realidades virtuales, hipernovelas, videojuegos, juegos de rol, se suman a otras formas "tradicionales": la narración oral escénica, novela, cuento, cine, etc. La representación icónica, la narratividad y la producción y consumo de ficción están cambiando de una manera profunda, provocando un salto que podríamos llamar, sin recato, cualitativo. La "informática" ha promovido la formalización innovadora y creadora de los modelos narrativos, y técnicas como la digitalización, la simulación y la interactividad de imágenes 3D, para sólo mencionar algunas, están permitiendo el diseño de nuevas estrategias discursivas.

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

En síntesis, la narrativa digital, acorde con este nuevo horizonte de la narratividad, se puede definir como un

objeto virtual capaz de poner en dinámica no sólo una dimensión técnica (la utilización de recursos audiovisuales y de las nuevas tecnologías de la comunicación), sino una dimensión estética; esto es, la posibilidad de afectar la experiencia sensible a partir del uso artístico de esas técnicas, con lo que emerge un tipo peculiar de relato: el relato digital.

3. Teoría del relato digital

Para una caracterización teórica de la narrativa digital, nos hemos arrogado la probable semejanza de esta manera de narrar con lo que suele considerarse como un género "literario". Y hemos acudido a Claudio Guillén (141-151), quien, con el ánimo de orientar las genealogías literarias, hace inicialmente una distinción, muy útil a nuestros propósitos, entre cuatro conceptos: los cauces de comunicación (el contar, el cantar y el representar); los géneros propiamente dichos (la tragedia, el poema épico, el ensayo, etc.); las modalidades literarias como la ironía, la sátira, la alegoría, la parodia; y, finalmente, las formas o procedimientos literarios como la versificación, el uso de escenas, etc.

Guillén también propone una necesaria verificación de seis aspectos, frente a la cual (y sólo frente a la cual) sería posible hablar de "género" con toda certeza. Estos aspectos son: el histórico, es decir, la evolución del modelo; el sociológico, es decir, su posicionamiento en la institución; el aspecto pragmático, es decir, el tipo de "contrato" entre creador y receptor (las reglas de circulación); el estructural, es decir, su funcionamiento intrínseco y extrínseco; el lógico, esto es, el modelo mental con el que el escritor crea la obra; y el aspecto comparativo, propiamente dicho, es decir su universalidad.

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

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

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

En la primera línea de exposición, resulta interesante detallar cómo la carrera de las tecnologías informáticas (aunque también es necesario incluir aquí la historia de las tecnologías de la conexión, así como la historia de las tecnologías de la ilusión perceptual) ha tenido su paralelo con un deseo, presente tanto en la crítica llamada posestructuralista como en la práctica literaria del posmodernismo, el deseo de ir más allá del libro y de la escritura, en tanto objetos y prácticas sociales alienantes, que debían ser superados.

Esta convergencia puede explicarse observando la tensión, presente en toda

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

La narrativa digital se puede definir como un objeto virtual capaz de poner en dinámica no sólo una dimensión técnica sino una estética; esto es, la posibilidad de afectar la experiencia sensible a partir del uso artístico de diversas técnicas, con lo que emerge un tipo peculiar de relato: el relato digital.

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

hipermedia. El primero tiene que ver con los antecedentes literarios de la práctica hipertextual; el segundo se aplica a las actuales manifestaciones de dicha práctica. Esto implica reservar el término "hipertexto de ficción" a obras que, en el futuro, superen la actual etapa de consolidación genérica y tecnológica.

Pero también hay que decir que además de una historia de las tecnologías (de la información, de la comunicación y de la ilusión perceptual) y de una historia de la literatura, se debe recurrir a una historia de las mentalidades, en la medida en que el cambio de paradigma de un pensamiento centralista y jerárquico a uno descentrado y flexible sólo puede ser comprendido si se acude a una observación de larga duración donde sea posible vislumbrar la extensa lucha ideológica entre la imposición de una visión y los reclamos y resistencias de la otra. Una historia de las mentalidades también brinda la oportunidad para comprender la irrupción de la cultura electrónica en tanto acontecimiento y, por lo tanto, para discernir las resistencias y la distribución de los campos de poder que se configuran en los distintos escenarios culturales contemporáneos ante esa irrupción.

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

3.2 Estética del nuevo medio

Los entornos digitales son dispositivos que han venido poco a poco superando

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

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

3.2.1 La estética digital

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

Mundos que en todo caso no podrían ser expresados sin la tecnología digital.

Más allá de una “inscripción” del hipermedia en una institución o en una rama específica del árbol de las artes, resulta más provechoso plantear que el hipermedia está allegando una nueva oportunidad para la experiencia estética.

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

Discontinuidad: los mundos digitales son discontinuos, no predeterminan ningún recorrido y promueven por eso la elección y la decisión libre por intereses. Interactividad: la experiencia digital no es pasiva; demanda la participación. La obra no se define por el trabajo “privilegiado” de un artista encumbrado en su pedestal, sino por la interacción entre obra y público. Dinamismo y vitalidad: la obra digital genera una amplia gama de posibilidades de realización, de modo que, a la manera de la improvisación en el jazz, se requiere de un alto dinamismo para la “interpretación” de la obra. Además, no hay nunca una experiencia estética única, lo que hace que la obra digital sea un objeto de mucha vitalidad.

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

Mundos efímeros: la experiencia de una secuencia de bits existe sólo

instantáneamente. Aún las imágenes que parecen estáticas o los efectos de persistencia digital dependen de una continua computación. Los lenguajes de programación están diseñados para su perpetuo actualización. Es en la “ejecución” del programa cuando se realiza la obra. Fomento de las comunidades virtuales: la disolución de las barreras de tiempo y espacio promovida por la conexión de la gente en la red, forma comunidades virtuales, generando una nueva forma de conciencia global.

3.2.2 Cuatro condicionamientos estéticos

Salgar propone cuatro condicionamientos estéticos a los entornos digitales:

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

Articulación de palabra e imagen: la necesidad de integrar imagen y palabra



en una sola unidad significante, proviene principalmente de la forma en que se han desarrollado las nuevas tecnologías de comunicación, y de concebir las lexias como unidades de significado. En la escritura electrónica las palabras y las imágenes pertenecen al mismo espacio. Las gráficas —sean dibujos, fotos o videos— presentadas en pantalla, han sido digitalizadas, transformadas al código binario, el mismo que representa las palabras y toda la información que procesa el computador. Por lo tanto, en un hipermedia el texto electrónico de una lexia debe estar compuesto por imágenes y palabras, donde éstas se integran y complementan en una unidad significante.

No linealidad: el hipertexto promueve constantemente la idea de que, debido a las decisiones tomadas, se han abandonado recorridos posibles. Y aunque el lector vaya fijando su propia y

personal secuencia en su mente, es claro que el objeto-texto no es secuencial. Al ser no secuencial, es no lineal; y por lo tanto es el lector quien establece el camino o el curso de la narración y no el texto. Esta condición que vincula no linealidad y participación debe ser uno de los ejes en el diseño de la hiperficción narrativa.

Diseño: el diseño, entendido como la estructuración del hipermedia a partir de la relación entre sus elementos, es un factor muy importante a tener en cuenta. El acto de crear un hipermedia, más que un escribir, es un diseñar. Desde la lexia como unidad mínima hasta la totalidad del sistema del hipermedia, debe ser diseñado con base e la intencionalidad del autor para producir un efecto estético. El diseño de las lexias y de la disposición de éstas en todo el sistema, es la condición fundamental para que el hipermedia sea un material disponible

para las necesidades de expresión. Es por el diseño que el hipermedia puede hacerse coherente y obtener un mínimo sentido de totalidad o unidad, características que le permiten ser interpretable y por lo tanto objeto del estudio estético.

3.3 Una nueva oportunidad para la experiencia estética

¿Son los relatos digitales obras literarias? ¿Qué conviene más: hablar de hipermedias literarios o de literatura hipermedia? ¿La relación: literatura — hipermedia es una relación por extensión que tiende a disolverse? Estos son algunos de los interrogantes que se abren cuando se intenta describir el fenómeno de la ficción hipermedia. Algunos autores optan por separar radicalmente la ficción hipermedia (incluido ahí el relato digital) de la literatura. Otros inscriben a los hipermedias en la producción

literaria y hablan por eso de literatura hipermedia o de hipermedias literarios. Para los primeros, el ejercicio mismo, los protocolos de comunicación y todo el sistema que se mueve alrededor de la ficción hipermedia, es algo esencialmente distinto del ejercicio literario y su sistema. Para los segundos, el hipermedia se ofrece o irrumpe en la literatura para abrirla a otros géneros y posibilidades expresivas, sin afectarla en su esencia. La razón de esta última posición radica quizás en el hecho de que se ve el hipermedia como la encarnación y extensión tecnológica de ideales posestructuralistas y prácticas posmodernas.

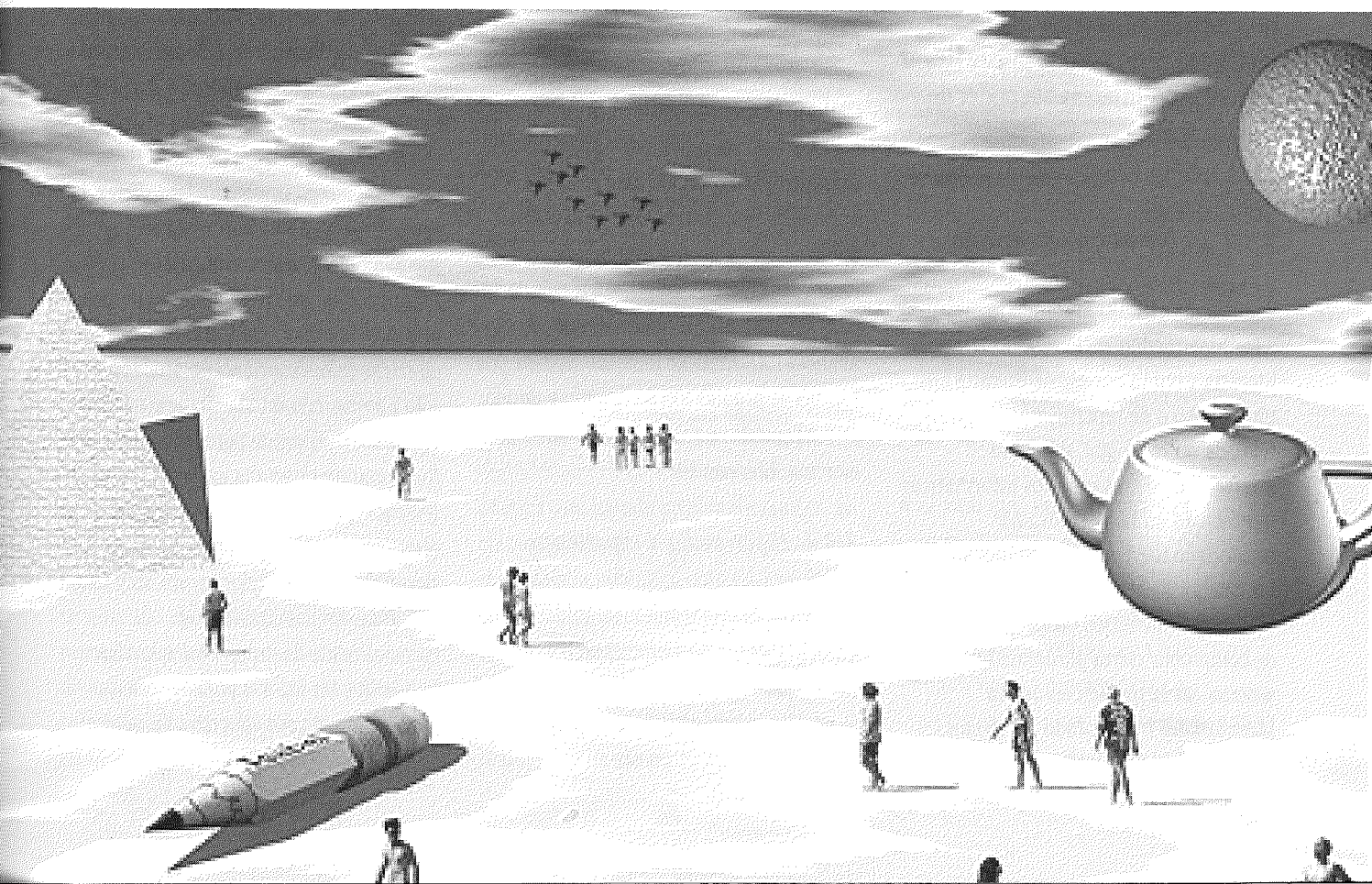
Más allá de esa dificultad de “inscripción” del hipermedia en una institución o en una rama específica del árbol de las artes, resulta provechoso plantear que el hipermedia, y toda su parafernalia electrónica, está allegando

una nueva oportunidad para la experiencia estética. Y en la medida en que su que su ejercicio se defina, el desarrollo de una poiesis basada en la plataforma hipermedial se irá consolidando.

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

3.3.1 *Literatura e hipermedia*

Salgar, basado en los planteamientos de Alvin Kernan, quien, en su libro *La muerte de la literatura* presenta la literatura como una institución histórica, propone que la relación hipermedia y literatura puede considerarse posible y legítima, en la medida en que sea la institución literaria la que se encargue de su estudio y promoción. En otras palabras, si entendemos la literatura como una institución que abarca todas las actividades que de una u otra forma influyen en la escritura y lectura de una obra (universidades, crítica, teoría, editoriales, bibliotecas, leyes de propiedad intelectual, etc.), y si esta institución asume al hipermedia como objeto de su que-hacer, el hipermedia puede llegar a ser considerado literario: “Dentro de la institución literaria se ha empezado el debate sobre el hipermedia, y cada vez se unen más universidades a



la discusión. Es en este marco donde podemos hablar de hipermedia literario”.

Este planteamiento de Salgar resulta muy conveniente para un tiempo de transición, durante el cual la institución literaria se “encargue” del estudio y promoción de la “literatura hipermedia”. Sin embargo, en la medida en que el hipermedia vaya constituyendo su propia institucionalización y desarrollo, esa inscripción “literaria” irá perdiendo funcionalidad y se irá conformando un nuevo sistema, con lo que surgirá una cierta independencia deseable del ejercicio y extensión de las prácticas estéticas basadas en el hipermedia.

Visto como un sistema potencialmente expresivo, el hipermedia puede considerarse como una plataforma disponible y eficaz para un ejercicio de la experiencia estética, no sólo porque puede potenciar su propia funcionalidad hasta la expresión (estética), sino porque puede llegar a ofrecer un interesante poder de significación.

3.3.2 *La literatura hipermedia*

Vouillamoz (18-29) claramente inscribe a los hipermedias en la producción literaria y habla por eso de literatura hipermedia o de hipermedias literarios. Cree, de un lado, que, si bien la intervención de los modelos informáticos interactivos en la literatura ha ocasionado fuertes repercusiones sobre las categorías del sistema literario, a la vez, se ha convertido en la oportunidad de comprobar cierta plasticidad de ese sistema, en la medida en que la literatura ha incorporado los efectos, transformando y adaptando ciertos

componentes tales como las funciones del discurso, del autor y del lector.

Igualmente Vouillamoz considera que buena parte de los antecedentes que explican la actual extensión de la práctica hipermedial son antecedentes literarios provenientes tanto de una teoría literaria (que desde hace tiempo ha problematizado la pragmática de la lectura y la idea del texto), como de una práctica literaria (que ha explorado efectos de la posmodernidad, tales como la ruptura de la linealidad discursiva). Aún más, según Vouillamoz, todas las teorías literarias posmodernas son susceptibles de contemplarse, a la luz de los avances tecnológicos, como aportes a una reflexión teórica muy próxima a la asociada con el paradigma hipermedia; y las prácticas posmodernas como los antecedentes más claros de la expresión hipermedial, en la que el discurso se percibe (aunque no se realice aún) como materia expandible, abierta e intertextual, y donde se da ya una recuperación del lector como agente activo en la comunicación: “Estas teorías literarias van a ser también un referente necesario en las reflexiones que suscita la literatura electrónica donde se acentúa la apertura e intertextualidad de la obra, donde el lector asume una mayor responsabilidad co-creativa a través de su interacción con el sistema, donde los avances informáticos facilitan nuevas formas de producción y creación y donde se configuran nuevas prácticas del ejercicio literario (98)”.

3.3.3 *Hipermedia y experiencia poética*

Octavio Paz (en su libro: *El arco y la lira*) hace una distinción muy útil entre lo poético, poema y poesía (poiesis). Lo poético para Paz, es poesía en estado

amorfo, mientras que poema es organismo, poesía erguida. Entre el estado amorfo de lo poético y la obra creada, se da el espacio propio de la poiesis. De esta distinción se deduce que la poiesis consiste en la disposición (y su proceso concomitante hacia la creación) que existe en el ser humano para la experiencia de lo poético y que el poema es el resultado de poner en marcha tanto esa disposición como el inventario amorfo de la poesía.

Lo poético existe porque existe una condición humana que es básicamente nuestra finitud y limitación (el ser mortal y el estar restringido). Lo poético es conciencia de esa finitud y de esa limitación y, a la vez, disposición para la expresión de sus posibilidades. Es también necesidad de encuentro y deseo de ser otro (otredad). La poesía, según Octavio Paz, es ante todo potencia y voluntad de expresión y de significación.

Expresión mediante la “imagen” y propuesta de sentido. El poema, como resultado de la dinámica de ese sistema expresivo, es una obra única e irrepetible que, sin embargo, requiere de la recreación, de la lectura, del lector dispuesto a recibir y potenciar la experiencia poética. Visto como un sistema potencialmente expresivo, el hipermedia puede considerarse como una plataforma disponible y eficaz para un ejercicio de la experiencia estética, no sólo porque, como toda técnica comunicativa, puede potenciar su propia funcionalidad hasta la expresión (estética), sino porque puede llegar a ofrecer un interesante poder de significación. Ahora, su expresión y su significación potenciales son esencialmente distintas a las que ofrece la poesía y las artes tradicionales en general. En el caso concreto del relato digital, por ejemplo, ese poder

significativo no está constreñido a la clausura semántica, sino que demanda la construcción participativa. Desde esa perspectiva, sus concreciones no están ligadas necesariamente a estéticas de la originalidad y de la unidad. Así mismo, la participación del lector ya no sólo es re-creación, sino autentica co-creación.

Con respecto al fomento de una co-creatividad del lector, resulta importante anotar que existen hoy modelos interactivos (juegos y otras utilidades) que utilizan el computador más allá de su capacidad para almacenar datos (herramienta informática) e incluso más allá de su potencial para expresar ideas y fantasías (espejo) y se aventuran a ofrecer la posibilidad de “atravesar el espejo”, esto es, a brindar una vivencia de mundos virtuales. Facilidades como los dominios para múltiples usuarios (MUDs), permiten hoy ya no sólo la “colaboración” literaria de los lectores en la construcción de textos, sino la construcción de nuevos “yos” a través de la interacción en tiempo real con otras personas conectadas a la red (Turkle, 16-22). Estos juegos funcionan como auténticos “alter egos” que permiten asumir libremente roles tan cercanos o tan lejanos del propio yo real, como se quiera. Llevada a su extremo, la apropiación de tales roles puede conducir incluso a la indiferencia entre juego y realidad, entre ficción y realidad, esto es, a la encarnación de la otredad que, según Paz, es uno de los elementos claves de la experiencia poética.

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

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

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

3.3.4 *Poiesis, aestesis y catarsis: una nueva convergencia*

La oportunidad que ofrecen los entornos digitales para una nueva experiencia estética está basada principalmente en la clara posibilidad, por parte del lector, de realizar una auténtica co-creación de la obra. Hablar de co-creación, es aludir a uno de los descubrimientos más importantes de la teoría de la recepción: la idea de que la obra (abierta) está en realidad definida como un espacio de

encuentro entre autor, texto y lector. O, dicho de otro modo, como el necesario entrecruzamiento simultáneo de los procesos de producción (poiesis), recepción (aestesis) y comunicación (catarsis) de la experiencia estética.

Otros dos aspectos interesantes del hipermedia, que deben comprenderse como parte de su potencial expresivo, son su virtualidad digital y la capacidad para promocionar un “pensamiento divagante”.

Siguiendo a Jauss en su *Experiencia estética y hermenéutica literaria* (93-85), es posible comprender el hipermedia como la culminación de un proceso histórico de la experiencia estética en occidente que habría promovido por lo menos tres situaciones:

- El paso que, en la época moderna, da la poiesis (el trabajo del artista), desde un énfasis en la promoción de una contemplación pasiva, propia de la obra mimética, a la promoción de una participación activa del espectador y del lector, propia de una obra autónoma (que deconstruye la frontera realidad/ficción) y del objeto ambiguo, que demanda del lector una postura teórica y estética, necesaria para completar el sentido de la obra.
- El paso que, desde la aestesis (la recepción de la obra) se da en la actitud del espectador (lector) frente a la obra, a la que se exige una dilución performativa, esto es, una estructura más abierta y proclive a la participación. Este paso se explicaría por una especie de “duda” sobre la

capacidad del artista, sobre su autoridad, que explicaría la demanda de participación y de co-creación a la que tendría derecho el espectador-receptor.

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

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

Otra forma de comprender esta convergencia es afirmando que el hipermedia narrativo es ese tipo de relato que ofrece hoy la posibilidad más completa de realizar en forma integral y explícita, los tres quehaceres básicos de la narración: El hacer saber (una historia), el hacer hacer (la historia) y el hacer ser (en libertad).

3.4 Una nueva situación epistemológica

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

Siendo el hipertexto un objeto propio de la llamada "cultura electrónica", resulta útil, en primer lugar, y con miras a establecer las condiciones de posibilidad de su desarrollo y posicionamiento, considerar el planteamiento de Kernan (128 - 148), según el cual, en el paso de una cultura de la imprenta a una cultura electrónica está sucediendo algo similar a lo ocurrido en otras épocas, cuando se han experimentado transiciones similares en los modos de acceder al conocimiento y a la información: una nueva re-estructuración de la conciencia.

Esa nueva manera de obtener información y de acercarse a la verdad (procesar y vincular información mediante el uso de computadores en red) se suma, por una especie de efecto acumulativo cultural, a otras anteriores: escuchar al sabio, adquirir y leer libros. Sin embargo, la idea de que las formas más antiguas van perdiendo funcionalidad en favor de las más nuevas, hace necesario echar un vistazo a

lo que ha dado en llamarse el paradigma informático, en sus dos concepciones: 1) como una interpretación mecanicista y fisicalista del pensamiento y comportamiento humanos (metáfora del computador, máquina de pensamiento), 2) como una potenciación de la interactividad y de un "pluralismo epistemológico".

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

Dentro de las ideas posmodernas más interesantes está la de la necesidad de un pensamiento complejo, que es particularmente interesante para el caso del relato digital, en tanto podría plantearse que el hipertexto (plataforma del relato digital) es una herramienta que estaría, a la vez, facilitando este tipo de discurso (el correspondiente a un pensamiento complejo) y reflejando sus demandas, lo cual remite inmediatamente a la idea de una relación entre hipertexto y mente.

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

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

3.4.1 Reestructuración de la conciencia

Siendo el hipertexto un objeto propio de la llamada "cultura electrónica", resulta útil, con miras a establecer las condiciones de posibilidad de su desarrollo y posicionamiento, considerar el planteamiento de Kernan (128 - 148), según el cual, en el paso de una cultura de la imprenta a una cultura electrónica está sucediendo algo similar a lo ocurrido en otras épocas, cuando se han experimentado transiciones similares en los modos de acceder al conocimiento y a la información: una nueva reestructuración de la conciencia. Evocando el famoso slogan de Marshall McLuhan: "el medio es el mensaje", Kernan nos recuerda que cada una de las grandes tecnologías históricas de la información (la oral, la escrita, la imprenta y la electrónica), ha modificado la percepción y ha postulado un tipo de verdad diferente. Así, en una sociedad oral, la comprensión de cada oyente está guiada por quien habla, por la interacción de los demás miembros del público y por su propia competencia de un saber-oír-decir (Lyotard). En la sociedad de la imprenta, se refuerza más bien la idea de que el conocimiento es complejo, ambivalente, abstracto y que requiere por eso de la interpretación y, por ende, de textos estables. En la era electrónica, esos textos estables ya no existen, el pensamiento se desjerarquiza, se hace evidente la necesidad de una conectividad y la conciencia empieza a reestructurarse según esta nueva situación epistemológica. Así mismo, los objetivos últimos cambian: mientras la

sociedad oral busca la sabiduría, la sociedad del manuscrito y de la imprenta demanda el conocimiento y la información, y la cultura electrónica manipula bytes para producir datos.

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

1. El de las sociedades pequeñas y cerradas, de cultura oral, que viven una totalidad sin universalidad
2. El de las sociedades "civilizadas", imperiales, que utilizan la escritura y hacen surgir una universalidad totalizadora
3. El de la cibercultura, que corresponde a la mundialización concreta de las sociedades, inventa una universalidad sin totalidad, y a la cual correspondería una expresión "hipertextual".

Lo común de estos tres tipos de cultura es la idea de universalidad. Mientras en la primera es posible el sentido, éste (la totalidad del conocimiento), es apenas local, restringido a la tradición, cerrado. En las sociedades modernas, debido al descubrimiento de la escritura, se hace posible una práctica de la universalidad, entendida como la fijación del sentido (clausura semántica, según Lévy). Las obras (incluso las artísticas) se valoran en la medida en que sus mensajes pueden circular por todas partes, independientemente de su proceso de producción. La obra escrita se hace autoexplicativa y la condición de universalidad, así entendida, se extiende a otras dimensiones de la cultura, en la medida en que su base se hace "textual".

En el tercer tipo, el concepto de totalidad (y también las estéticas de la totalidad) es relativizado. Sin embargo, la idea de universalidad no desaparece, sino que se comprende de otra manera: ya no depende del cierre del sentido (de la clausura semántica), de la necesidad de completar un trayecto, sino, más bien, de la posibilidad de conectar muchos: la interconexión generalizada, cuya plataforma más cercana es hoy el hipertexto. "Este universal no lleva a cabo su empresa totalizadora a través del sentido, sino que relaciona por medio del contacto, de la interacción general" (Lévy, 24). Y este modo de relacionar ya no es propiamente totalizador.

Hablar de co-creación, es aludir a uno de los descubrimientos más importantes de la teoría de la recepción: la idea de que la obra (abierta) está en realidad definida como un espacio de encuentro entre autor, texto y lector.

3.4.2 El paradigma informático

Existen, muchas maneras de obtener información y de acercarse a la verdad. Aún hoy es posible, por una especie de efecto acumulativo cultural, decidir qué sería lo más conveniente para hacerlo: si escuchar al sabio, adquirir y leer libros o procesar y vincular información mediante el uso de computadores en red. Sin embargo, la idea de que las formas más antiguas van perdiendo funcionalidad en favor de las más nuevas, hace necesario echar un vistazo a lo que ha dado en llamarse el paradigma informático, en sus dos concepciones:

1) como una interpretación mecanicista y fiscalista del pensamiento y comportamiento humanos (metáfora del computador, máquina de pensamiento),

2) como una potenciación de la interactividad y de un "pluralismo epistemológico".

Al respecto de la primera posición, Claudio Gutiérrez en su curso de Epistemología e informática (<http://cariari.ucr.ac.cr/~claudiog/Eel.html>) advierte que existen diversas maneras de entender esta disciplina. Una manera, la original, consiste en concebirla como una rama de las matemáticas; esto es, admitir que sus temas se derivan de una elaboración de la teoría de la computabilidad, tal como fuera practicada en la primera mitad del siglo XX por Turing y otros matemáticos. Pero es también posible concebirla como una disciplina empírica y, específicamente, como un estudio experimental sobre los sistemas de símbolos físicos. Según Gutiérrez, este modo de considerarla es la visión actualmente preponderante. Finalmente, es posible describir el quehacer y las preocupaciones de los informáticos comparándolos con los quehaceres y preocupaciones de otros científicos y profesionales, como, por ejemplo, los científicos sociales, los literatos y artistas, y los profesionales del diseño. En este último sentido, se vuelve legítimo considerar la informática como una disciplina científica "suave". Pero aún acogiendo la categorización de la informática como una ciencia "fuerte", es posible entender este carácter científico de maneras fundamentalmente nuevas, con base en una reflexión sobre el desarrollo tecnológico reciente, en especial el advenimiento de máquinas masivamente paralelas que no se conforman de manera simple con el modelo de la computadora de Von Neumann o de la máquina de Turing.

Ahora, entendida la informática como una disciplina donde es predominante la actividad del diseño y de la programación, aparece una segunda

concepción, delineada muy bien por Sherry Turkle (27-36). Turkle propone una concepción de la informática, menos ligada a la formalización de procesos y más abierta a una interactividad hombre-máquina. La autora nos advierte que existe una imagen muy difundida del computador como una máquina estrictamente lógica, y de la programación computacional como una actividad rigurosamente técnica y matemática. Como consecuencia, tanto la cultura especializada como la popular consideran la informática como la encarnación misma de lo formal y abstracto. Sin embargo, existen otras facetas que le interesa resaltar. Turkle sostiene que existen programadores muy exitosos cuya relación con el material se parece más a la de un pintor con su tela que a la de un lógico con su lápiz y papel y sus símbolos abstractos. Estos programadores utilizan aproximaciones al conocimiento concretas y personales, bastante diferentes de los estereotipos que asociamos con las matemáticas o la lógica formal.

El hipermedia narrativo es ese tipo de relato que ofrece hoy la posibilidad más completa de realizar en forma integral y explícita, los tres quehaceres básicos de la narración: El hacer saber (una historia), el hacer hacer (la historia) y el hacer ser (en libertad).

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

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

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

formal en real; y es aquí donde reposan extraordinarias potencialidades para la utilización de la informática como método y ambiente educativo y estético de gran valor.

Ahora: en realidad las interfaces opacas sólo "simulan" un espacio más cercano a la cotidianidad (el escritorio) y permiten por eso establecer un vínculo altamente interactivo. Al dejar de ser necesaria la comprensión de los lenguajes y de la máquina, al sustituir la realidad (programas y ensambles) por sus representaciones (entornos), las ideas computacionales dan el paso de la modernidad a la posmodernidad. De la realidad a la simulación: "la cultura de la simulación, nos recuerda Turkle, anima a interpretar lo que se ve directamente en la pantalla según el valor de la interfaz. En la cultura de la simulación, si algo funciona, quiere decir que tiene toda la realidad necesaria", dice Turkle (33). En vez de reglas para aprender, entornos para explorar; en vez de lenguajes complejos y sintaxis herméticas, la forma, el color, el sonido, los objetos virtuales.

3.4.3 Paso de la modernidad a la posmodernidad

El uso plástico de la informática corresponde, curiosamente, según Turkle, a una "encarnación" de ideas postestructuralistas y posmodernistas. La potente interactividad vía computador estaría, según ella, confirmando la creencia posmoderna de que el yo es múltiple, fluido y constituido en la interacción, que está hecho y transformado por el lenguaje, que la comprensión proviene de la navegación y del bricolaje más que del análisis o la interpretación final. O, para expresarlo en palabras de Sherry Turkle: "La tecnología informática estaría aproximando un conjunto de ideas asociadas con el posmodernismo

—en este caso ideas sobre la inestabilidad de los significados y la ausencia de verdades universales— a la vida cotidiana” (26).

Pero el paso de la modernidad a la posmodernidad es toda una revolución paradigmática. Según Mires (151 – 177), esa revolución paradigmática se caracteriza por la pérdida de funcionalidad de las ocho características que él considera fundamentales para el paradigma moderno: el determinismo, el naturalismo, el esencialismo, el racionalismo, la lógica dicotómica, el utopismo, la creencia en un orden universal y la separación entre objeto y sujeto. En lugar de estas ideas y creencias, se estarían forjando e imponiendo estas otras: indeterminismo, autoorganización, complejidad, realidad sin esencia, mundo como representación, imposibilidad de separar sujeto y objeto,

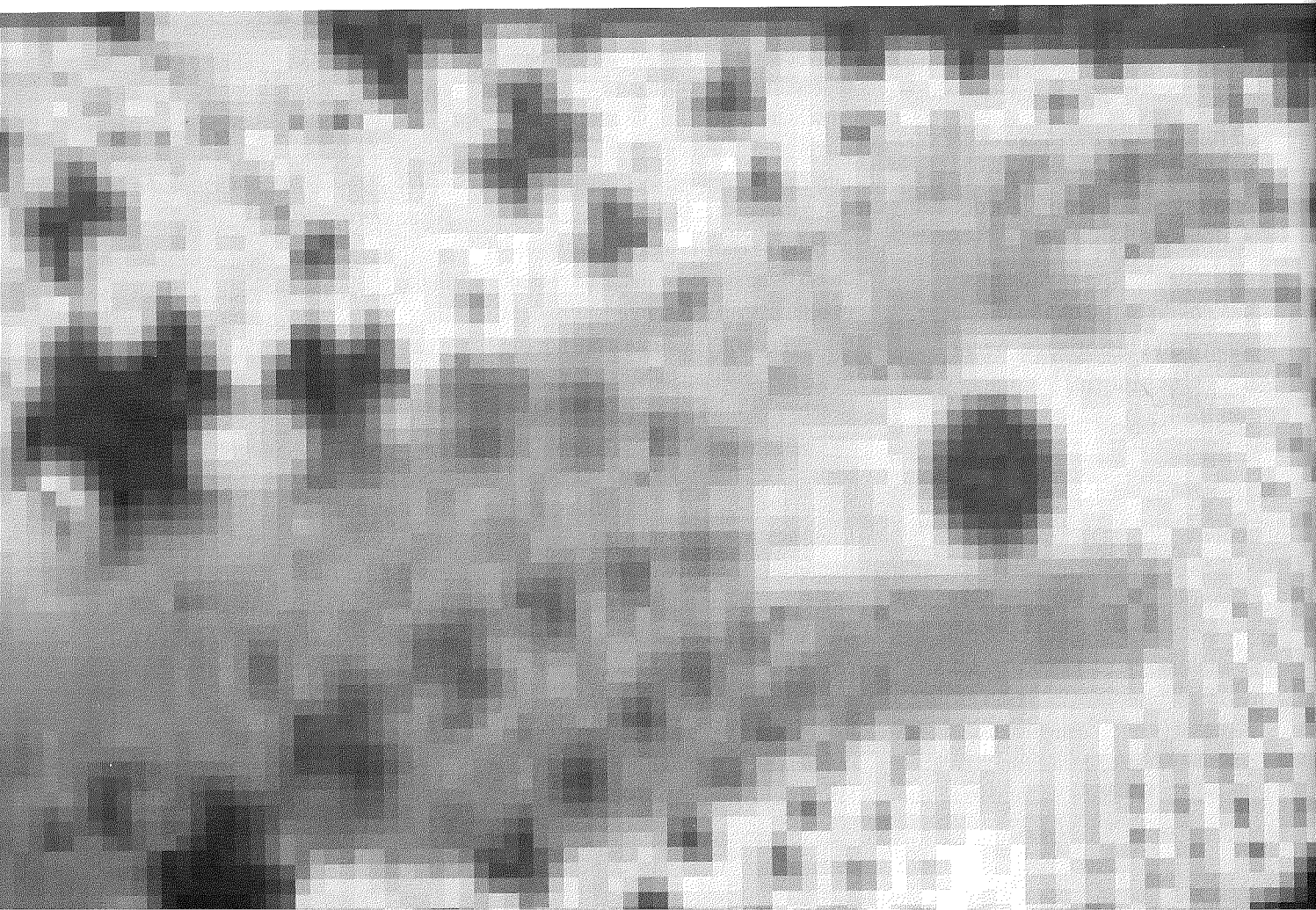
disolución de fronteras disciplinares, realidad que se construye (en oposición a la idea de una realidad dada).

3.4.4 *Pensamiento complejo*

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

En los estudios sobre inteligencia artificial, por ejemplo, esto ha permitido

distinguir mejor varios campos (Rojas, 54-58). Uno de ellos, el de la representación del conocimiento, resulta especialmente interesante en relación con las condiciones de conectabilidad simultánea propias de la cibercultura. Modelos como el de los “marcos” permiten ahora entender mejor la manera como el pensamiento dinamiza los horizontes de experiencia en la lectura hipertextual. Este modelo, sugiere la idea de que la mente interpreta cada nueva situación (reconocimiento y potenciación de nodos) en concordancia con estructuras de datos que ha almacenado previamente (contextualización). Por otra parte, el modelo de las “redes semánticas”, permite comprender la manera como conectamos esos nodos con otras informaciones, pero también hace que un fenómeno tan inefable como el de la



creación o el descubrimiento, pueda ser ahora falible.

La idea del pensamiento complejo es particularmente interesante para el caso del relato digital, en tanto podría plantearse que el hipertexto (plataforma del relato digital) es una herramienta que estaría, a la vez, facilitando este tipo de discurso (el correspondiente a un pensamiento complejo) y reflejando sus demandas. Edgar Morin, uno de los autores que más han trabajado sobre el tema, define lo complejo como “lo que está tejido en conjunto”, lo inseparable de un todo. En consecuencia, el conocimiento que él estima pertinente es, precisamente, el que asume y se propone evidenciar esa complejidad, la cual tendría al menos tres características: 1) la ubicación de las informaciones y los elementos en su contexto para que adquieran sentido. 2) La multidimensionalidad, esto es, el reconocimiento de que la realidad se

compone de múltiples dimensiones y que para comprenderla, se debería no solamente aislar las partes del todo, sino las partes de otras partes. 3) Lo global, es decir, el conjunto que contiene partes diversas relacionadas de manera inter-retro-activa u organizacional. Un pensar complejo es, pues, aquél que permite aprehender en conjunto el texto y el contexto, el ser y su entorno, lo local y lo global y lo multidimensional.

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

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

3.4.5 Hipertexto y mente

Kerckhove en *Hipertexto y mente*, un aparte de su libro *Inteligencias en conexión*. Hacia una sociedad de la Web, afirma que los sistemas de procesamiento de información (y de entre ellos sobre todo el hipertexto) serían extensiones de algunas de las propiedades de nuestra mente, serían algo así como psicotecnologías, esto es, herramientas que facilitarían mejor que otras tecnologías los procesos naturales de producción del pensamiento.

Igualmente, Kerckhove afirma que, al mismo tiempo, la mente estaría viéndose afectada por efecto de la utilización de estas tecnologías. Y trae a colación a Stephen Talbot (127), quien considera que el computador adquirió forma en la mente humana antes de que se materializara en el mundo. Nos estaríamos enfrentando, por consiguiente, a los más activos poderes de nuestro propio funcionamiento mental: "Una vez que has vuelto a concebir tu interior como una computación, afirma Talbot, y una vez has incrustado un reflejo de ese interior en el computador, buscas satisfacción de forma compulsiva por medio de la interfaz".

Las interfaces opacas sólo "simulan" un espacio más cercano a la cotidianidad y permiten establecer un vínculo altamente interactivo. Al dejar de ser necesaria la comprensión de los lenguajes y de la máquina, al sustituir la realidad por sus representaciones, las ideas computacionales dan el paso de la modernidad a la posmodernidad.

Clément, en cambio, en su Epistemología del discurso hipertextual (<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/clement.htm>), nos advierte que no deberíamos considerar tan fácilmente al hipertexto como "imagen" del pensamiento. Aunque el objetivo de Clément en su artículo es examinar el funcionamiento de la estructura hipertextual en tanto instancia enunciativa, parte del hecho de que la interacción entre hombre y máquina dentro de un sistema complejo es lo que distingue al hipertexto de otros

dispositivos, tales como los sistemas expertos o las bases de datos. La idea básica que sostiene el autor es que el hipertexto puede considerarse a la vez como un sistema material e intelectual dentro del cual un actor humano interactúa con las informaciones que surgen de su recorrido y que a su vez modifican sus representaciones y sus demandas. A diferencia de una base de datos, el interés del hipertexto no está solamente en las unidades informativas que contiene, ni tampoco en la forma en que están organizadas, sino en la posibilidad que ofrece de construir un pensamiento o un discurso a partir de esos datos. Y aunque esta operación de extracción de un sentido a través de un recorrido de lectura es propia de cualquier texto, en el caso del hipertexto reviste un carácter particular: tiende a la no linealidad y, potencialmente, a la discontinuidad.

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

Pero no hay que confundir este tipo de deconstrucción (de la continuidad), nos advierte Clément, con la creencia de que

nuestro modo de pensar más natural es el analógico. En *As we May Think*, Bush imagina el hipertexto del futuro como un dispositivo material para unir documentos que se le presentan simultánea o sucesivamente a la mente de un científico en la fase preliminar de su investigación, de tal manera que pueda después consultarlos en el mismo orden. Esta búsqueda de información y su puesta en relación analógica, según Clément, puede aportar una valiosa ayuda al investigador, pero no es equivalente al pensamiento. Porque el ejercicio del pensamiento exige que pasemos de la información a la argumentación, y por eso la sola recopilación de información no basta para construir un razonamiento. El hipertexto no reproduce estas categorías habituales de la lógica o el discurso, sino que se construye a través del recorrido del lector. La especificidad del hipertexto está en la ausencia de un orden jerárquico fijo que estructure el dominio previamente a su lectura y en la invención de nuevas formas discursivas. Por esta razón, Clément afirma que la escritura hipertextual trata los puntos de vista y las estructuras conceptuales como paisajes para ser explorados más que como posiciones para ser defendidas o atacadas. Potencia la fluidez y la redundancia más que los fundamentos y las posiciones definitivas. Ofrece caminos que llevan al lector a visitar varias veces un mismo fragmento. Inventa una nueva retórica. Clément finaliza su exposición de esta manera:

Si hay que encontrar una información, las bases de datos lo harán. Si hay que seguir una argumentación, el orden de los razonamientos induce a la linealidad. La especificidad del hipertexto es que introduce una forma de enunciación pionera. Podemos recorrerla utilizando un plano, seguir las indicaciones de las calles. Pero en cada cruce, es el peatón

quien decide qué dirección seguirá, dando un rodeo o tomando un atajo. Y lo que le induce a girar a izquierda o derecha es la alquimia que se establece entre los humores del paseante y los ambientes de la ciudad. Recorrer un hipertexto es ir a la deriva.

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

3.4.6 *Pensamiento post-maquinal, pensamiento digital*

Mires nos recuerda que el determinismo es uno de las características fundamentales del paradigma moderno. De acuerdo con él, existe una “relación maquinal” entre causa y efecto que impide la libertad para los hechos causados. Según Mires, las primeras máquinas surgieron a imitación del orden premoderno, “de la misma manera que las programaciones mentales de los científicos imitaron las máquinas” (160). La máquina es, pues, el modelo de estructura ontológica y epistemológica occidental y habría así un “pensamiento maquinal”. Pero, ¿podría plantearse entonces la existencia de un “pensamiento post-maquinal”? ¿Qué características tendría? Yo afirmo que sí; que ya está instalado y posiblemente sea el responsable de una plasticidad mental sin precedentes. Quizá este pensamiento post-maquinal sea un pensamiento menos formal, relativo y sobre todo flexible, y podamos atribuirle por eso el calificativo de “digital”, en una acepción que iría más allá de su vinculación con los sistemas numéricos del computador y designe más bien la posibilidad de un nuevo y muy flexible ensamble de la expresión. Un pensamiento liberado de la sistematicidad, sin orden jerárquico fijo, expuesto a configuraciones potenciales,

reticular en vez de lineal, y particularmente sensible a un pluralismo epistemológico. Un pensamiento no reduccionista ni disyuntivo y proclive a la interacción a la contextualización y a la multidimensionalidad de lo real.

3.4.7 *Algunos ideales posmodernos: relativismo y virtualidad*

Una manera de definir el posmodernismo es considerándolo como el triunfo del relativismo. Primero en la esfera de las ciencias duras y luego en la de las ciencias suaves, el relativismo ha sido un proyecto intelectual que busca demostrar y derivar consecuencias de un socavamiento de formas de pensar y conocer ligadas a la razón, la lógica y el argumento. Según el relativismo, la razón es simplemente un sistema de persuasión, la lógica es pura retórica y la verdad apenas una ilusión producida por los efectos de la argumentación.

Las facilidades tecnológicas de hoy han generado el despertar de un deseo reprimido por la cultura y el orden del libro: el deseo por el signo natural, por pasar directamente del signo a la cosa sin mediaciones simbólicas, lo que implica, en su extremo, la disolución de los sistemas de representación que no son capaces de competir con sistemas de inmediatez y transparencia como la realidad virtual.

Manifestaciones de este relativismo se han dado desde las teorías científicas de la relatividad, la incertidumbre y la probabilidad a la antropología cultural y la historia de las ideas, hasta el existencialismo y la lingüística estructural. Pero quizás ha sido Lyotard, quien mejor ha compilado esta trayectoria, afirmando primero que el

saber no es la ciencia y luego que el saber es diverso.

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

Pero otra manera de definir el posmodernismo es asignándole el carácter de “cultura de producción de presencia”. Según Hans Ulrich Gumbrecht, se ha efectuado una reordenación cultural que ha implicado pasar de una cultura de producción de sentido (cultura de la re-presentación) a una cultura de producción de presencia. Esta reorientación ha significado

también un desplazamiento de los instrumentos para acceder al conocimiento y específicamente una "reacción a leerlo todo a interpretarlo todo", esto es, a seguir aceptando la pretensión universal de la hermenéutica, en la medida en que la cultura contemporánea, en su afán de producir presencia, ha hecho de la estabilidad y de la permanencia de los textos (condición para el ejercicio hermenéutico) algo poco funcional.

Pero la presencia de la cultura contemporánea no es una presencia plena, sino una presencia apoyada en la virtualidad, y ésta en los sistemas de presentación perceptual (que van en contravía de los sistemas de representación). Así, el conflicto entre cultura de la representación y cultura de la producción de presencia puede verse como el conflicto entre sistemas de representación simbólica (dentro de los cuales, la escritura es el más imponente) y sistemas de presentación perceptual. Y la tecnología electrónica parece haber expuesto no sólo la fuerza de ese conflicto sino su irresolubilidad. Según Bolter, la deseable convergencia entre tecnologías de la impresión y tecnologías electrónicas parece cada vez lejana, y esto por dos razones correlacionadas: porque la imagen tiene hoy más probabilidad de imponerse como forma de acceso al conocimiento y la realidad, y porque el medio electrónico parece más proclive a la presentación perceptual. El deseo de ver el mundo en la palabra, según Bolter, ha sido sustituido gradualmente por el deseo más fácilmente obtenible de ver el mundo mediante las tecnologías de la ilusión perceptual (270). Promoción de la visualización y de la interacción, desvalorización de una conciencia del signo, parecen ser las nuevas condiciones de una cultura de la producción de presencia.

3.4.8 Cibercultura: inteligencia conectiva y virtualidad

Para una mejor comprensión de la relación entre hipertexto y conocimiento, es preciso relacionar el concepto de inteligencia conectiva con el de virtualidad, conceptos que caracterizan la llamada cibercultura. Según Quéau (44-48), la virtualización de lo real consiste básicamente en el quebranto del poder que la categoría de lugar ha tenido tradicionalmente para dar cuenta de la realidad, en favor de una potenciación de las posibilidades que el lenguaje posee para ello. Esta situación genera varias consecuencias, en primer lugar para la representación del mundo (para el arte, que se hace más fluido, metafórico y plástico), pero también para las mismas formas de la vida (en cuanto nuestra aprehensión sensomotriz cambia). Así es como lo ostensible-verificable (ir a ver los hechos), condición para una comprensión de lo real basado en la categoría de lugar, es desplazado por lo conectable (relación de hechos), condición propia de la virtualidad: la virtualización facilita la conectividad, pero también la conectividad sólo es eficaz en función de una alta virtualización de la realidad.

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

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

3.5 Discurso y retórica del hipertexto

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

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

3.5.1 Una estructura blanda

En su libro *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Jay Bolter caracteriza dos tipos de estructuras discursivas según el grado de flexibilidad de organización de sus elementos: las estructuras blandas y las estructuras

duras. Las estructuras duras generalmente están determinadas por los materiales tangibles donde se soporta la escritura. Así, en el caso del libro, por ejemplo, las estructuras duras están definidas por los materiales usados en su fabricación: el orden de las páginas, que se fija al pegarlas o coserlas; la secuencia del texto, que se define por el seguimiento "página por página", de una secuencia predeterminada. Las estructuras blandas serían las palabras mismas, el alfabeto, aunque también los dibujos, las gráficas, etc., que tienen un mayor grado de flexibilidad de organización.

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

La página, como unidad de soporte escritural condiciona el texto a su medida y a la necesidad de una secuencia, mientras la pantalla, por el contrario, cambia su contenido a una velocidad que depende de las características del procesador, la memoria del computador y el lugar

donde se encuentre alojada la información (memoria, disco duro, otro computador). Esto hace que el texto electrónico sea efímero en sí mismo, pues aunque un mismo fragmento pueda ser consultado varias veces en oportunidades distintas, no permanece todo el tiempo en la pantalla, por lo cual no es estable ni permanente para el ojo humano.

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

La virtualización facilita la conectividad, pero también la conectividad sólo es eficaz en función de una alta virtualización de la realidad.

3.5.2 Una enunciación pionera

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

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

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

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

Clément también plantea que el hipertexto obliga a descubrir formas de llevar a la práctica interacciones complejas entre fragmentos, que van más allá de la simple implicación o de la relación enunciado-comentario. Según él, la nueva escritura hipertextual trata los puntos de vista y las estructuras conceptuales como paisajes para ser explorados más que como posiciones para ser defendidas o atacadas. Potencia la fluidez y la reutilización más que los fundamentos y las posiciones definitivas. Y Ofrece caminos que lleven al lector a visitar varias veces un mismo fragmento.

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

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

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

Finalmente, aplicado al hipertexto, el concepto de metáfora permite evidenciar que un determinado fragmento se presta a varias lecturas en función de los recorridos en los que se inscribe. Esa es una de las características básicas del hipertexto en comparación con el texto. Cada fragmento está en un cruce de caminos que hacen uso de él y le aportan diversas facetas. “Quizá sea esa la clave del pensamiento hipertextual del futuro,

afirma Clément: un pensamiento en constante devenir, un pensamiento potencial, variable y cambiante, la progresiva formación de la memoria a través de un recorrido laberíntico”.

3.5.3 Una nueva morfología

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

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

Sin embargo, esa novedosa y deseable discontinuidad discursiva debe apoyarse, tanto en una adecuada organización de los fragmentos (nodos o lexias), como en un diseño operativo que guíe, sin llegar a performar, la lectura del hipertexto. La disposición y enlace de las lexias o nodos debe atender por eso al menos tres características: la naturaleza y número de nodos, la naturaleza y número de enlaces, y la estructura general del sistema. Pero además, se requiere la

construcción de una interfaz gráfica suficientemente operativa (acceso a las pantallas, facilidades para navegar, etc.), que le dé un adecuado grado de uniformidad, consistencia, simplicidad, fluidez e interacción al discurso mismo.

Vouillamoz propone comprender el hipertexto como una nueva morfología discursiva, apoyada en tres características: la potenciación de la discursividad no lineal; la promoción de la interactividad; y, la incorporación de lo “multimedial”.

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

Ahora, dado que un hipertexto consiste en la articulación de estas dos características (multilinealidad e interactividad) con un entorno multimedia, la morfología de su discurso no quedaría completa sin la

consideración de esa incorporación de lo multimedial. Más allá de una simple “ilustración del texto”, lo que permite la multimedia es el ensamblaje de canales de comunicación alternativos a la palabra escrita, potenciando así la expresividad hipertextual. Esto implica un re-dimensionamiento expresivo, basado en la relación entre literatura, artes audiovisuales y tecnología digital. Y esa relación potenciada no sólo determina la morfología del discurso hipertexto, sino que demanda una nueva retórica, es decir, una nueva manera de generar un carácter perlocutivo o persuasivo (Vouillamoz, 138).

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

3.6 Cuestiones en torno a una pragmática en el ambiente hipertextual

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

Susana Pajares reconoce dos tipos de hiperficción: la hiperficción explorativa y la hiperficción constructiva. Esta distinción resulta útil para comprender lo que sucede del lado de la "escritura" hipertextual. La primera práctica tiene que ver con un tipo de escritura individual (rezago de la práctica tradicional, vinculada al libro como soporte); la segunda, en cambio, apunta al escritor múltiple, figura más acorde con las nuevas condiciones culturales de la conectividad.

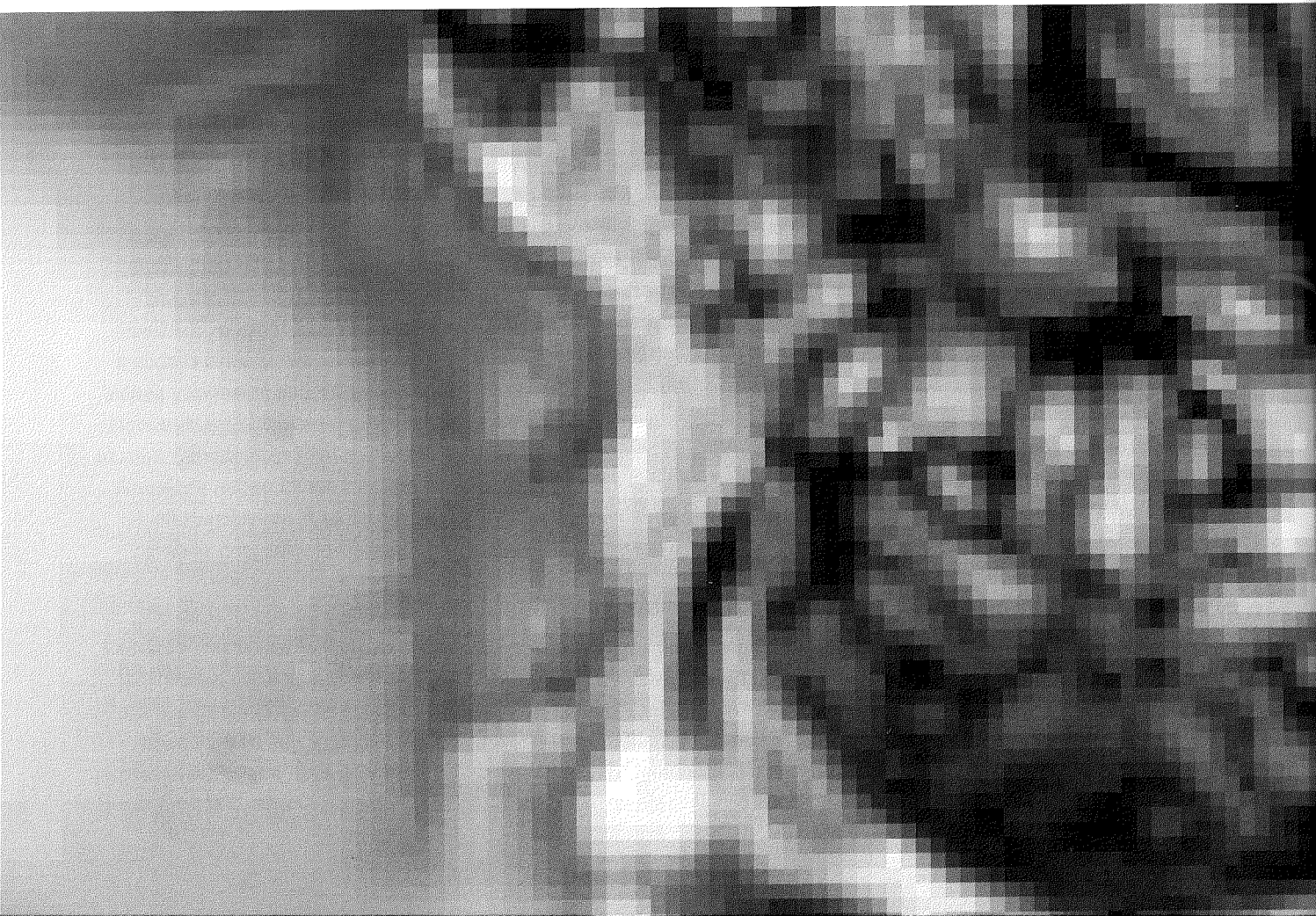
Una situación semejante puede preverse en la descripción de los tipos de lectores de hipertexto. Así, sería posible hablar de un lector común de hipertextos, ligado a una práctica superficial, análoga en mucho al zapping. Al lado de este lector "superficial", podría hablarse de un lector más crítico, interesado en la valoración de la práctica hipertextual, atento no sólo a la dimensión técnica o

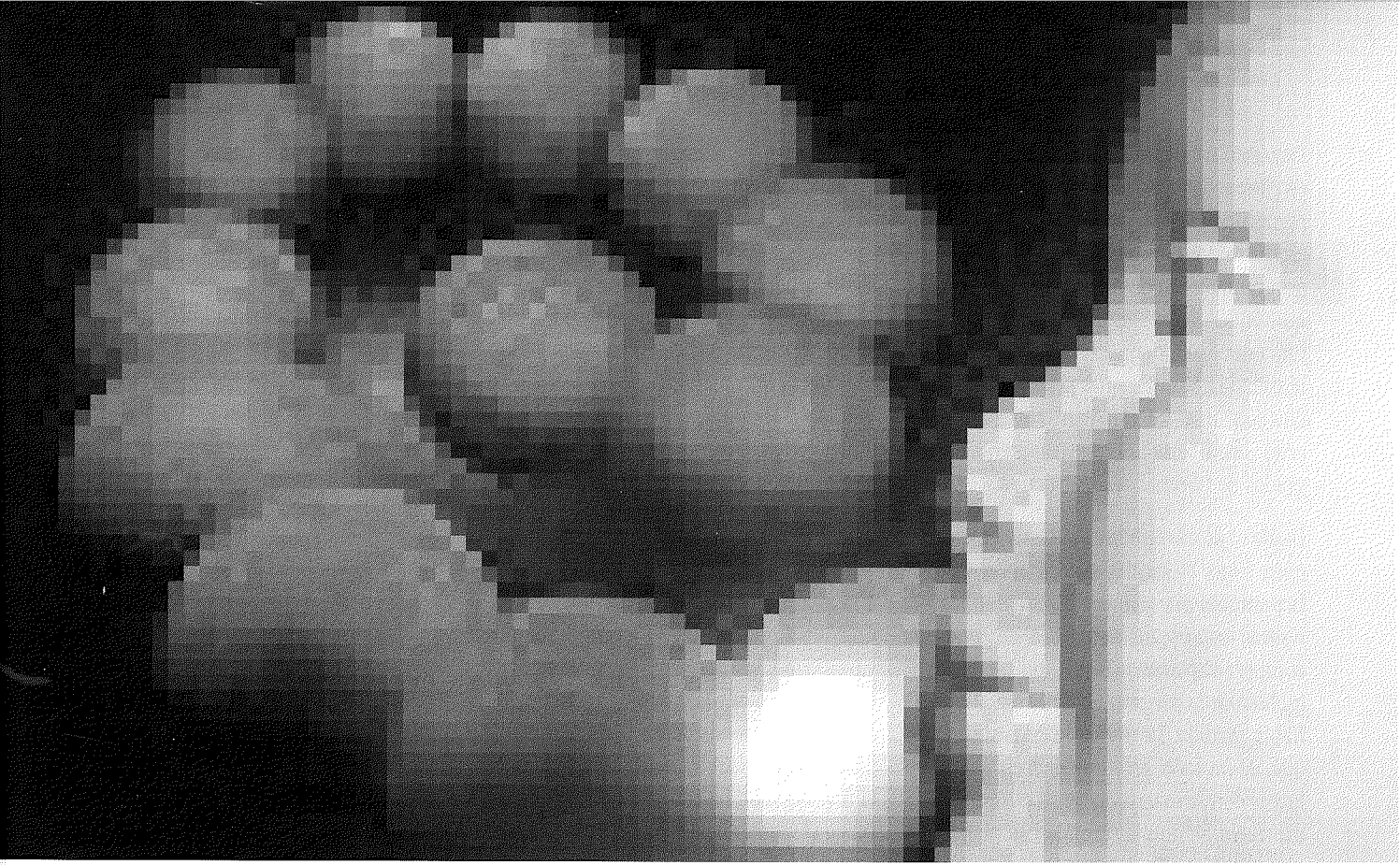
lúdica del hipertexto (pragmática de la interfaz), sino a sus dimensiones estética e ideológica. Esta perspectiva preliminar, sin embargo, debe encaminarse rápidamente a lo que parece tener mejor futuro a la hora de hablar de una posible pragmática de la ficción hipertextual, la definición de una nueva práctica: la escrilectura.

Otra perspectiva, sin embargo, consiste precisamente en la apreciación de las diferencias entre la pragmática de la escritura convencional y la de los sistemas de escritura electrónicos. Estos últimos promueven la flexibilidad y el cambio (el juego) como parámetros de la interacción comunicativa, en lugar de la monumentalidad y la permanencia (lo serio), propios del sistema de escritura ligada al libro. Y aunque pareciera que esta situación facilitara el camino hacia una nueva pragmática, en realidad,

según Bolter, la mayoría de los lectores actuales no están preparados para sustituir sus libros por ordenadores. Más allá de las dificultades técnicas que retardan esa sustitución, lo realmente determinante es la resistencia a valorar los nuevos parámetros de la interacción comunicativa (O'Donnell). Pareciera que el lector no estuviera dispuesto a apreciar todavía la flexibilidad, la interactividad y la velocidad de distribución que proporcionan los nuevos soportes y se refugiera en las necesidades psicológicas de la estabilidad y de la autoridad que ofrecen los libros.

En relación con una pragmática del juego (Castro), habría que decir que la cultura humana sería impensable sin un componente lúdico. Tal es el poder de la presencia que el juego tiene en las actividades creativas, desde las cotidianas a las artísticas, que éstas se escinden





como algo aparte-diferente que se destaca del mundo habitual. No obstante, intentar una delimitación satisfactoria de tales actividades resulta arduo porque el concepto de juego es múltiple y está sujeto a las variables lingüísticas y culturales registradas a través de su historia. Pero siguiendo el rastro de la estética filosófica, desde su consolidación como disciplina autónoma en el siglo XVIII, encontramos varias características determinantes del fenómeno lúdico que podemos relacionar con el hipertexto, en tanto este nuevo medio de lectura y escritura invita a la participación creativa. Son estas características: la libertad, la interactividad, la virtualidad, la participación, la navegación infinita y el azar.

Por otro lado, curiosamente estaríamos viviendo, según Bolter, un momento de repliegue de la palabra: los medios de comunicación estarían facilitando una imposición de la imagen sobre el texto, configurándose así un escenario de lucha ideológica, en el que pareciera no haber espacio para la convergencia. Una de las

manifestaciones de ese repliegue es la pérdida de funcionalidad de una operación retórica tradicional: el ekphrasis, es decir, la descripción de imágenes con palabras. Cada vez se hace más difícil subordinar las imágenes a las palabras, y más bien pareciera que las formas visuales y sensuales tendieran a brindar la explicación que deberían ofrecer las palabras.

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

Esa lucha, puede entenderse también como la pugna entre signos arbitrarios y signos naturales. Lo que quizás han

puesto en evidencia las tecnologías de lo visual (o de la ilusión perceptual) es, precisamente, la posibilidad de una imposición del signo natural fuera del campo de la expresión verbal: deseo al fin cumplido de la inmediatez y de la destrucción de la representación simbólica (representación mediada y por lo tanto percibida como una performance).

Una consecuencia para la pragmática del hipertexto es que sus "lectores" mejor acondicionados probablemente provengan más del lado de los sistemas de presentación perceptual que del lado de los sistemas de representación simbólica. Si esto fuera cierto, los "escritores" de hipertexto tendrían que adaptar su retórica a ese repliegue de la palabra, de modo que pudieran acomodarse a una nueva lógica en la que la iconocidad, la navegación y la edición, jugarían un papel preponderante. Así, sería la capacidad del lector por visualizar (su capacidad de leer en imágenes) lo que haría conmensurable un hipertexto.

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

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

Otra perspectiva, ésta más centrada en el lector, es la que propone Bazin: la puesta en escena de toda una metalectura. Según Bazin, la lectura tiene ahora (con la aparición del hipertexto) la oportunidad de liberarse del corsé del libro y aplicarse a una politextualidad, es decir, a toda una variedad textual que incluye, en forma simultánea, información verbal, visual, oral, sonora, numérica; disponible desde presentaciones epigráficas hasta soportes tecnológicos avanzados. Todo lo cual tiene que ver con un nuevo orden del conocimiento (diferente al establecido por el orden del libro), que por ahora tiene una apariencia híbrida, pero que revela un estado de transición hacia la consolidación de la expansión del texto y sus modos de lectura. El mito de la biblioteca universal, según Bazin,

se hace carne y la lectura se potencia, se deconstruyen las fronteras y ya no nos vemos limitados por la extensión espacio-temporal del texto, ni por el límite funcional entre escritor y lector, pero tampoco por el coto que impone la distinción entre palabra e imagen. Todo esto afecta una sociología de la lectura. Y se impone una nueva imagen: estamos inmersos colectivamente en un libro interminable; imagen que supera a la otra: estamos solos enfrentados a la doble dimensión de la página impresa.

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

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

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

3.7 Problemáticas del proceso creativo en la narrativa hipertextual

Troncoso (284 - 286) propone entender la creación artística como un proceso dialéctico en el que el sujeto y sus circunstancias (el yo) actuarían como tesis, y un cierta realidad concreta (el mundo) como antítesis. La síntesis (el *quid distinctum*) sería resultado del choque dialéctico entre el yo y el mundo y se entendería como la necesidad de

expresar esa cierta realidad que el yo ha percibido como buena y necesaria.

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

Sin embargo, el hipertexto no es un lenguaje del tipo artístico como la pintura o la música o la literatura, lenguajes que han acumulado posibilidades expresivas. Es más bien una técnica o una herramienta de registro de información cuyo potencial expresivo apenas si ha sido entrevisto y practicado por unos pocos. De otro lado, el hipertexto ha sido valorado como una afortunada convergencia entre ciertas investigaciones en torno al registro informático y el ideal expresivo que han anticipado las teorías posestructuralistas.

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

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

¿Es el hipertexto (y su parafernalia técnica), un lenguaje lo suficientemente desarrollado como para competir con otros tradicionales como el literario o

con lenguajes recientes tan potentes como los de la realidad virtual, la multimedia o los videojuegos?

¿Es la hiperficción una práctica equiparable a la obra literaria en la cultura de lo impreso? ¿Podría llegar a poner en juego la manifestación artística de la nueva situación epistemológica, generada por una imposición del modo de ver inherente a la imagen electrónica (Kernan)?

¿Cuál es la audiencia del hipertexto? ¿De dónde proviene: de la literatura o del ciberespacio? ¿Cómo lee esa audiencia las hiperficciones?, ¿Cuál es su psicodinámica (Ong), su pragmática (Lyotard), ¿hay que reeducar para pensar, imaginar, crear, conocer en formato hipertextual, o es algo connatural (Landow)?

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

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

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

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

¿Cuál es ese nuevo sustrato de una imagen que ya no sería la icónica, sino la imagen virtual (Abril): el caos, el rizoma (Deleuze), la lógica difusa, el

pensamiento complejo, la inteligencia conectiva?

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

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

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

¿No estamos a punto de mutar dramáticamente?

3.8 Una batalla por el signo

La renegociación contemporánea entre palabra e imagen devela un conflicto muy complejo entre sistemas de representación simbólica (dentro de los cuales, la escritura es el más imponente) y sistemas de presentación perceptual (o de promoción de la presencia inmediata). Y la tecnología electrónica parece haber expuesto no sólo la fuerza de ese conflicto sino su irresolubilidad. Según Bolter (267.270), la deseable convergencia entre tecnologías de la impresión y tecnologías electrónicas parece cada vez lejana, y esto por dos razones correlacionadas: porque la imagen tiene hoy más probabilidad de imponerse como forma de acceso al conocimiento y la realidad, y porque el medio electrónico parece más proclive a la presentación perceptual. Estas dos citas del autor mencionado son bastante dicentes:

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

En los siglos XIX y XX, el deseo de ver el mundo en la palabra ha sido sustituido

gradualmente por el deseo más fácilmente obtenible de ver el mundo mediante las tecnologías de la ilusión perceptual.

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

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

Pero la batalla por el signo abarca muchos otros escenarios culturales contemporáneos (Rodríguez) y también puede vivirse como conflicto personal o como el dilema entre alma y tecnología (Birkerts). Ante esta situación se hace cada vez más importante una revisión crítica y minuciosa de las posiciones que consideran la cibercultura como un escenario inevitable y aquellas que consideran que ha llegado la hora de resistir la cibermundialización.

