

Lo digital se acerca a lo literario. Notas sobre la aplicación de conceptos informáticos a la escritura de textos literarios

Autor, lector y texto

Nada más comenzar su *Writing Space*, el texto fundamental de la textualidad electrónica, Jay David Bolter expone una de las tesis centrales de la teoría hipertextual:

"La escritura electrónica (...) tiende a reducir la distancia entre autor y lector convirtiendo al lector en autor. (...) Cambia la relación del autor con el texto y la del autor y el texto con el lector." (Bolter, 2/3)

Sin embargo, la cuestión de la relación entre autor, lector y texto no es nueva ni tampoco está exclusivamente relacionada con la literatura digital. Ya en la modernidad clásica, el autor comenzó a separarse de su trabajo, como decía James Joyce, "invisible, diluido fuera de la existencia, indiferente, cortándose las uñas". En la postmodernidad, y voy a dejar este concepto un tanto indeterminado, se habla de la muerte del autor, de significado del texto y significado del lector, y del autor como función. En el punto de mira están ahora el lector activo y el texto que no sólo permite una lectura activa, sino que la exige. Todo esto se encuentra en autores como Roland Barthes, Jacques Derrida, Michel Foucault o Wolfgang Iser, por nombrar sólo a unos cuantos. La cuestión del papel del autor y el lector es un punto de partida bastante pertinente para la interpretación de los textos digitales, porque se trata en teoría de textos interactivos, es decir, en los que la influencia formalizadora del autor retrocede ante la creativa del lector.

El ordenador como máquina de lenguaje

A pesar de que ordenadores y literatura parezcan haberse acercado un tanto últimamente, el ordenador sigue siendo una máquina relativamente prosaica que como mucho adquiere un brillo metafórico en la publicidad o en las películas. En la vida diaria se le considera más bien un procesador de números bastante tonto. Pero si lo miramos con un poco más de atención, el procesador se convierte en una máquina simbólica. Si partimos de una definición de lengua como sistema de símbolos auditivos o visuales que se refieren a una realidad exterior (o no), el ordenador cobra una nueva perspectiva: no como procesador, sino como hablante (o al menos escribiente). Nuestra interacción con el ordenador se basa en una estructura de diálogo: tenemos una superficie gráfica (como en MacOS o Windows 98), debajo está la superficie de base textual DOS en el PC, y todavía más abajo, ya invisible para el usuario, está el nivel del código binario: los unos y ceros que se comunican con discos duros, disquetes y otras entidades con realidad física.

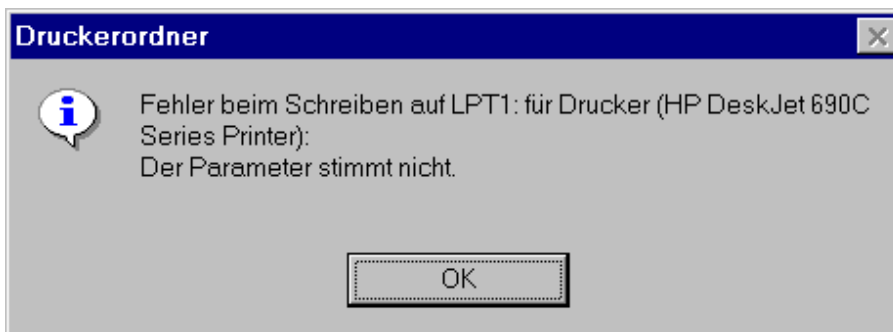


Cuando activo este símbolo en el nivel gráfico superficial de mi ordenador, abro mi navegador de Internet, que está guardado en el disco duro. A través de pasos intermedios, el icono está unido a valores de 1 y 0 en un disco duro. El navegador se puede configurar además de tal manera que el icono no sólo abra un programa, sino también a la vez una dirección de Internet, por ejemplo la página

web del proyecto de Mark Amerika AltX. Por favor hagan click. Si han visitado la página de Mark Amerika sabrán que la primera parte del título de este artículo se inspira en ella, falsificándolo un tanto, he de reconocer, porque si Mark Amerika hace literatura en Internet, yo me ocupo aquí de literatura *off-line*, es decir, de aplicaciones que no están en red.

El hacer click y las órdenes textuales del DOS se pueden entender como órdenes verbales que le damos al ordenador, con su propia gramática y su contenido, que él es capaz de entender y reaccionar apropiadamente. No es que el ordenador sea capaz de entender lenguajes naturales, lo que yo llamo aquí gramática es en realidad lo que en programación

se llama "sintaxis". Si la sintaxis que empleamos para manejar un programa concreto en el ordenador no es correcta, éste responde con un mensaje de error, como sucede cuando por ejemplo trato de conectarme con la página principal de la Universidad de Mainz tecleando <http://www.uni-mainz.de> El ordenador no entiende mi orden a causa de un error formal. La orden correcta para que buscase y se conectase con esta página tendría que ser <http://www.uni-mainz.de>



Pero el

ordenador también nos "responde" con mensajes de error si se trata de fallos de coincidencia con la realidad física del mismo, por ejemplo, cuando damos una orden a una pieza de *hardware* que no está conectada. Si la orden coincide formalmente y en cuanto al contenido con la realidad específica del ordenador (por ejemplo en este caso, que esté encendida la impresora), éste responde y realiza su acción sin problemas.

Esto quiere decir que el ordenador reacciona a nuestras órdenes verbales con comportamientos que pueden tener también carácter verbal, como por ejemplo cuando nos transmite un mensaje de error. Parece entonces que el ordenador "habla" con el usuario, o que le transmite un mensaje. Y también el funcionamiento del nivel superficial gráfico, como hacer click en un icono o seleccionar el nombre del programa de la lista de los programas más recientemente utilizados, puede entenderse como reacción verbal, porque el nivel gráfico superficial es sólo una representación simbólica de los datos del programa que están en el disco duro. Bajo este punto de vista, no parece ya tan raro que el ordenador no sólo sirva para producir literatura, es decir, una forma creativa de utilizar el lenguaje, sino que además resulta especialmente adecuado para ello.

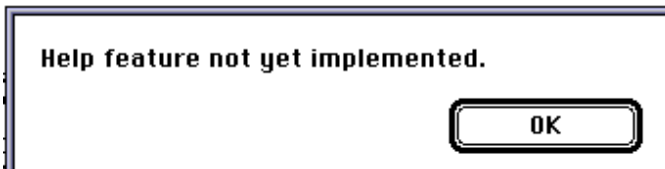
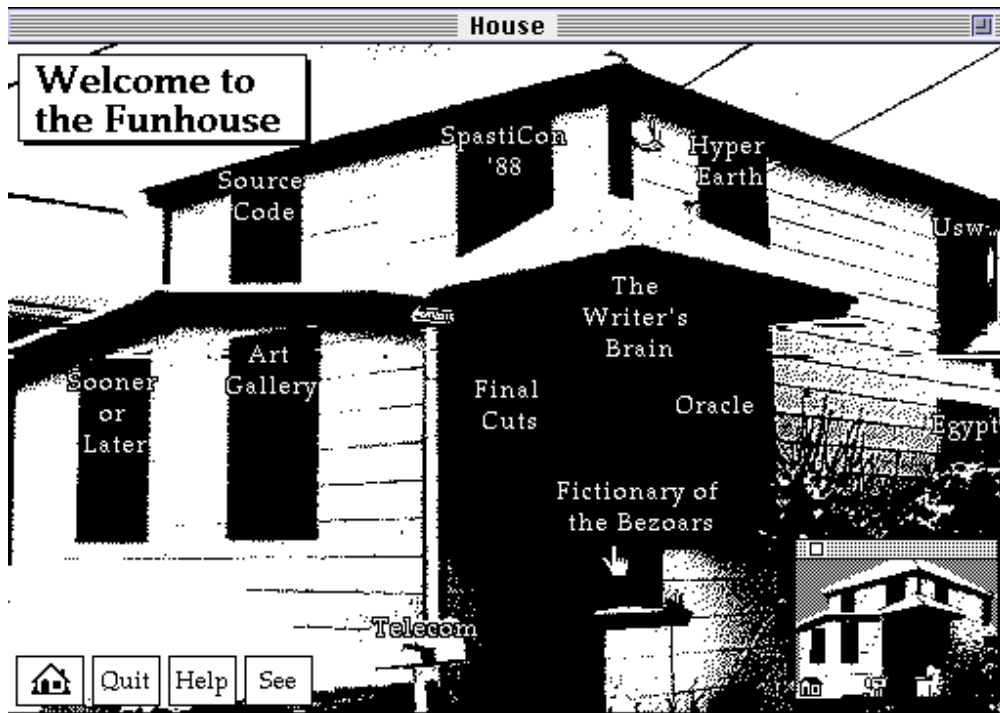
Desplazamiento de niveles

Una característica del lenguaje informático es la compartimentación de los niveles que he mencionado más arriba: del nivel superior gráfico que utiliza el usuario hasta el estado de apagado/encendido de los microprocesadores. A continuación me gustaría mostrar cómo gracias al concepto estructural de los niveles y el desplazamiento de niveles, el autor de textos digitales resulta emplazado y desplazado. Por un lado no podemos considerar a todos los usuarios (autores y lectores) de la misma manera en todos los niveles, por otro lado, de lo "profundo" del ordenador salen mensajes para el usuario del nivel superior. También se da una superposición de los niveles visibles. Donde mejor se ve todo esto es en los siempre presentes mensajes de error: algunos provienen del programa que se está utilizando, y otros del propio sistema operativo, como la famosa "bomba" de Macintosh, que mejor no provocaremos aquí, y que señala un fallo general del sistema. En realidad (como no podía ser de otra manera) los mensajes de error vienen del código de programación de los programas, es decir, de sus autores.

Error

En la literatura digital hay tres niveles: el del "propio" texto, que la literatura impresa ha dejado de considerar como la expresión directa del autor; el nivel "lector", entendido como el conjunto de órdenes que el autor puede programar para que el texto sea leído de una forma determinada; y el nivel del sistema operativo, con órdenes estándar que el autor no puede modificar. El autor de hiperficción [John McDaid](#) se ocupa del papel del autor en su obra en Hypercard, *Uncle Buddy's Phantom Funhouse* utilizando entre otras cosas mensajes de error. *Uncle Buddy* está compuesto de documentos de varios tipos, algunos compuestos con y para el ordenador, pero también hay fotocopias y cassettes musicales

que reflejan la época de finales de los setenta y principios de los ochenta: la época de los primeros ordenadores personales y las primeras redes. La obra también trata de la vida de un hombre, el músico Arthur "Buddy" Newkirk, y la historia de amor entre Arthur y Emily Keane. Uno de los temas centrales de *Uncle Buddy* es la cuestión de la autoría y la representación: ¿quién escribe la historia? ¿quién interpreta las canciones? ¿cómo vemos a Emily y a través de los ojos de quién? A veces se trata el tema directamente a través del contenido, a veces por medio de la perspectiva, por ejemplo a través de las casas (junto a la *Funhouse* tenemos la *Haunted House*), y a veces con la ayuda de mensajes de error y cuadros de diálogo.

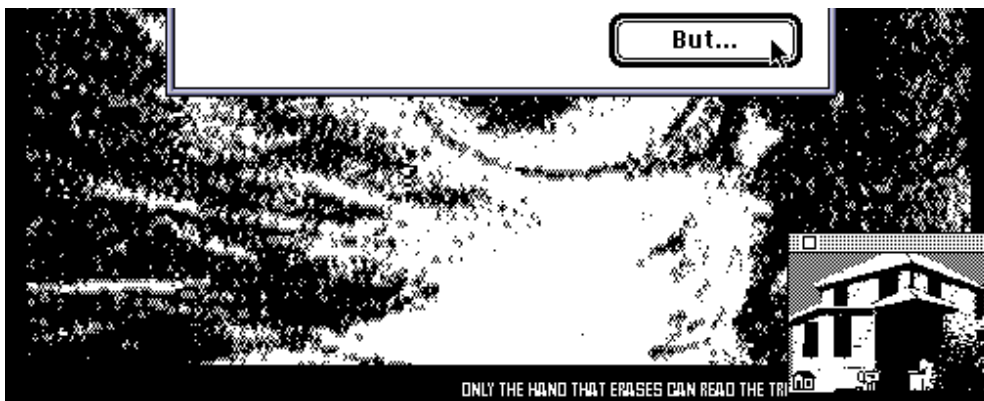


El primer mensaje de error nos lo encontramos nada más abrir el documento. Si hacemos click en "Ayuda para usar el Macintosh" dentro de "Léame primero",

recibimos el primer mensaje de error, que tiene el mismo aspecto que un cuadro de diálogo normal. Es improbable que *Uncle Buddy* (como mucho *software* comercial de hoy en día) se distribuyera sólo en versión Beta y que la función de ayuda que no existe fuera un fallo verdadero. En otro momento del texto, al dar la orden de imprimir, surge un cuadro de diálogo con el mensaje de error: "¡Ni se te ocurra!", y también podría pasar por un cuadro de diálogo normal de Macintosh. Aquí hay una ruptura entre la realidad del programa y la forma del diálogo, si en este punto se ha previsto la opción de imprimir (o se ha intentado), no resulta apropiado el tono ético-prohibitivo del "¿cómo puedes pensar en algo así?" Este comentario del autor interfiere mucho más claramente en el proceso de lectura que el mensaje de "Función aún no disponible".

Egypt





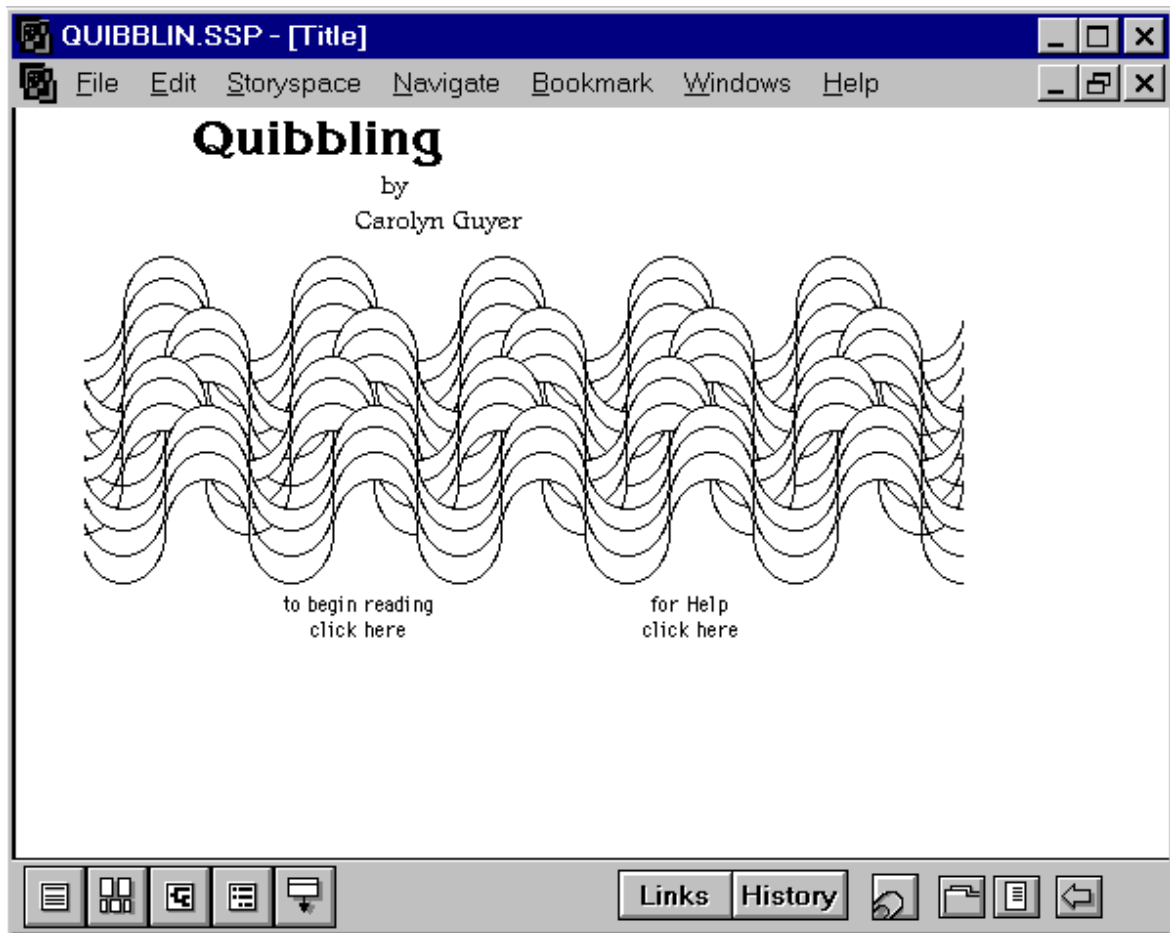
Hay un lugar donde esto sucede de modo todavía más claro, y al que el lector llega después de muchas lecturas. Yo he necesitado casi un año para descifrar todas las contraseñas del texto que me llevaron hasta el tercer nivel. Cuando el lector llega a este punto ya ha leído la mayor parte del *Funhouse*. Al final de este trayecto de lectura surge un mensaje de error inevitable: la muerte, esta vez no del autor, sino del lector. El autor prescinde aquí abiertamente del lector. ¿O es quizá el texto (o el programa) el que ha decidido que el lector ya no puede ver más interioridades del autor? El texto de *Uncle Buddy* no da ninguna respuesta a esta pregunta. Parece que la autoridad del cuadro de diálogo, que normalmente no forma parte de los textos, hace reaparecer al autor en el texto. La discrepancia entre lo que el texto dice y la programación re-textualiza el significado del autor.

Este desplazamiento del autor es algo ya conocido en la literatura impresa: no se puede identificar al autor con la voz narrativa, ni con la omnisciente ni con el narrador en primera persona. Hay una "tradición de asignación" en la que se le atribuye a un texto un autor diferente, ya sea para poder criticar a la sociedad o a la iglesia sin ponerse en peligro, por el contenido sexual explícito de la obra, o simplemente por confundir. De hecho los textos postmodernos juegan con la aparición y desaparición del autor dentro del texto, y con la compartimentación de la situación narrativa hasta el punto en que ya no se puede determinar quién es el narrador. El autor del texto digital va un paso más allá, porque puede simular el papel del ordenador como generador de textos y el del lector como co-autor de los mismos.

Ayuda

El autor tiene otra oportunidad de hacerse presente en el texto: a través de la función de ayuda. Estamos acostumbrados a que la función de ayuda sea parte de las meta-funciones de un programa, sin influir sobre su funcionalidad ni sobre el aspecto del documento con el que se trabaja.

Un texto digital con entorno de lectura puede por ejemplo tener un aspecto similar al de *Quibbling*, el hipertexto de Carolyn Guyer:



El entorno de lectura ofrece las herramientas necesarias para leer un hipertexto: una flecha de navegación, botones para ver los mapas, un menú de ayuda "enlaces", botones de "historial", etc.

Parece que las hiperficciones de *Storyspace* mantienen la separación tradicional de niveles igual que lo hacen por ejemplo los programas más comunes para procesar texto. Estos niveles en los que se encuadra el texto podrían verse como lo que *Gerard Genette* ha descrito como paratexto de un libro impreso: el emplazamiento y desplazamiento del autor, que es posible y se practica desde el descubrimiento de la imprenta.

Es interesante que la ayuda *on-line* no se encuentre sólo en los meta-botones, sino adicionalmente también en la página de inicio. Desde ahí se accede a un texto de ayuda muy detallado, que recoge informaciones del menú de ayuda. De la primera pantalla de ayuda podemos ir al texto, a más ayuda, a la bibliografía, a los agradecimientos o a la dedicatoria. Si estas informaciones fueran el paratexto de un texto impreso, se ordenarían horizontalmente con respecto al texto principal: la dedicatoria y los agradecimientos delante, la bibliografía al final, aunque la bibliografía no pertenece al paratexto por lo menos según Genette, sino que forma parte del texto científico. En un programa de ordenador podría resultar habitual colocar metatextos equivalentes (como la información sobre el programa) a la derecha o a la izquierda en el menú. Guyer parece haber querido mantener las convenciones de la página impresa en la página del título, porque el mapa de la estructura muestra que la ayuda está unos cuatro niveles por debajo del texto "principal". También en la hiperficción clásica, *Afternoon*, de *Michael Joyce* se llega a la ayuda desde la pantalla de inicio. Pero Joyce va más lejos y deja que espacios de texto de la ayuda aparezcan más tarde en el texto.

Parece obvio interpretar que la voz del autor está en la función de ayuda. La ayuda no es un paratexto clásico como el prólogo, en el que el lector está acostumbrado a esperar las técnicas textuales del texto principal. Estas instrucciones técnicas tienen un estatus externo

al texto principal, pues las establece un autor-programador alejado de éste. Pero si de pronto aparecen trozos de la ayuda en el texto principal, es como si el autor se colara de nuevo en el texto por la puerta de atrás.

El autor encerrado

Es evidente que la literatura digital, o por lo menos la hiperficción, tiene la tendencia a representar y romper situaciones tradicionales de autoría con la ayuda de las estructuras y conceptos que hace posible el ordenador. Tampoco se resuelven en la literatura digital las compartimentaciones de la voz del autor, la voz del narrador y la del texto. Así se puede reforzar la presencia del autor en el texto en lugar de su retirada, como sucede en *Quibbling* o *Afternoon*. Por tanto estos textos se oponen no sólo a la práctica literaria actual, sino también a la propia teoría hipertextual. Sin embargo, otras soluciones como la *Funhouse* de John McDaid muestran que también se puede reflejar el papel del autor en el medio digital de un modo menos contundente. El ordenador tiene la posibilidad de cuestionar ideas de la teoría y la práctica literaria contemporáneas de un modo tanto intelectual como agradablemente estético.

Versión modificada de una ponencia en el cuarto encuentro de becarios de Rheinland-Pfalz en la Johannes Gutenberg-Universität, Mainz, el 6.7.1998. De la traducción: © Susana Pajares Tosca.

©Anja Rau
<http://www.uni-mainz.de/~raua000>

El copyright del icono de Netscape Communicator es probablemente propiedad de Netscape; el mensaje de error probablemente pertenece a Microsoft o Hewlett Packard. Si es usted el propietario de estos copyrights, póngase en contacto conmigo si desea que retire las imágenes o reconozca su propiedad.

Las imágenes 3-5 son de *Uncle Buddy's Phantom Funhouse* de John McDaid, publicada por Eastgate Systems. (c) 1992.

La imagen 6 es de *Quibbling* de Carolyn Guyer, publicado por Eastgate Systems. (c) 1992.

Barthes, Roland. "The Death of the Author." *Image-Music-Text*. Hrsg., Übers. Stephen Heath. New York: Noonday Press, 1977: 142-148.

Bolter, Jay David. *Writing Space: The Computer, Hypertext and the History of Writing*. Hillsdale: Erlbaum, 1991.

Genette, Gérard. *Paratexte: Das Buch vom Beiwerk des Buches*. Frankfurt a.M.: Campus, 1989.

Guyer, Carolyn. *Quibbling*. Watertown: Eastgate Systems, 1992. (Diskette)

Joyce, James. *A Portrait of the Artist as a Young Man*. New York: Penguin, 1977, 215. Erste Ausgabe 1916.

Joyce, Michael. *Afternoon - A Story*. Watertown: Eastgate Systems, 1997. (Diskette).

McDaid, John. *Uncle Buddy's Phantom Funhouse*. Watertown: Eastgate Systems, 1992. (Disketten).