

maravillada, como la primera vez, por el talento y la soltura de Virginia Woolf, por la manera que tiene de hacer un ovillo con unas pocas frases y dejar que se vaya desenrollando en el resto del libro.

Quizá sea imposible apreciar de verdad lo que ha escrito otra persona sin haber experimentado lo que significa escribir. Pero eso no tiene nada que ver con los textos *legibles* o *escribibles* de Barthes, ni con los lectores pasivos o activos. Los que no son cocineros pueden disfrutar de una buena comida sin apreciar cabalmente todo el oficio que hay detrás. El que no es escritor puede también disfrutar de un buen texto. Y por mucho que pudiera alegarse —con bastante autoridad moral— que si no se sabe lo que es escribir no se pueden apreciar en su justa medida los escritos ajenos, tanto los escritores como los no escritores deben tener libertad para decidir que, en un momento dado, *no* quieren escribir, sino simplemente disfrutar con lo que han escrito otros.

Por ejemplo, es para mí un placer leer *How Proust Can Change Your Life* (*Cómo Proust puede cambiarte la vida*), de Alain de Botton, porque no sólo puedo apreciar la escritura de Alain de Botton, sino también la de Marcel Proust. Puedo participar de la apreciación que hace alguien de los textos de un tercero, y eso hace que inmediatamente me sienta mejor por dedicarme a eso mismo. La escritura de De Botton deja traslucir una visión del mundo extremadamente compatible con la mía, salvando las diferencias de género y las diferencias culturales. Disfruto leyendo su interpretación de las situaciones que conozco tanto como de las que no son parte de mi experiencia activa. Y no sólo aprecio lo que escribe (pues este libro me hizo replantearme con rubor muchas decisiones que había tomado en la vida real y propició algún que otro cambio) sino cómo lo escribe. Por decirlo en palabras de de Botton a propósito de la relación de Proust con Ruskin:

Ruskin había expresado cosas que Proust mismo podía haber sentido, pero que nunca podría haber verbalizado por sí mismo; en Ruskin encontró algunas experiencias de las que nunca antes había sido totalmente consciente, planteadas y hermosamente ensambladas en lenguaje.

El autor no me recomienda una visión del mundo ni una interpretación de mi vida, pero si aplico el texto (o partes de ese texto que me atañen) a mi vida, puedo llegar a tener conciencia de experiencias y facetas de ella, de que existen maneras distintas de leerlas que yo no habría alcanzado jamás, y también puede reafirmarme en mi percepción del mundo y animarme a perseverar en ella.

La narrativa hipertextual hoy

El hipertexto (y la escritura de narración hipertextual) entraña una manera de entender la vida, la realidad y la representación de ambos conceptos que encaja con lo que podemos llamar, de modo aproximativo, la visión postmoderna del mundo (lo que no es extraño, pues los propios «inventores» de la hipernarrativa se han educado en el enfoque tradicional de la literatura postmoderna, y de la teoría y el mundo que la rodea). Por una parte, es un alivio que una historia proponga una visión del mundo, una perspectiva única, un trazado lineal, una trama con sentido, una conclusión lógica, un final propiamente dicho. Y, en efecto, el modo en que John Irving, en las últimas páginas de *A Prayer for Owen Meany*, entreteteje la plétora de hilos narrativos y aparentes cabos sueltos en un todo puede constituir una lectura ideal para determinados momentos y personas. Pero las ficciones y facciones narrativas que quieren prescindir de esos conceptos son, a su vez, increíblemente apropiadas para describir la vida tal y como la percibe la mayoría de la gente y durante la mayor parte de los días: es decir, rota, fracturada, y sin un argumento claro o reconocible. Puede ser que leer a un Auster, a un Borges o a un Gustafsson no sea la respuesta definitiva a la gran pregunta, pero son textos en los que puedes reconcerte, que aunque ofrecen sólo un pequeño relato —que casi no es un relato— describen mejor la experiencia contemporánea que una gran novela tradicional con planteamiento, nudo y desenlace.

El lector activo, el que ejerce el poder, el que se convierte en escritor, el *escrilector*, en suma, es siempre bien recibido en el hipertexto. Supuestamente, tiene muchas posibilidades de dar forma al texto según sus necesidades y deseos. El autor, o eso dicen, crea el texto como una propuesta de opciones y elecciones, de historias que se forman y deshacen en cada lectura, y luego entrega los componentes y bloques al lector, que sustituye de ese modo al escritor ausente. No es así. Se ha escrito mucho sobre la capacidad de acción⁶, pero todavía no han aparecido textos que den al lector la posibilidad de crear o que lo conviertan en autor *de facto*. Por el contrario, los lectores de hipernarrativa suelen quejarse de que se sienten a merced del texto, arrastrados de acá para allá por caminos invisibles y por ocultos dispositivos que establecen las preferencias de los vínculos en un nodo, incapaces de saber hasta de qué trata el texto, y menos aún de encontrarlo significativo (y todo esto contraviene la aproximación más aceptada al hipertexto). Gran parte de la segunda generación de críticos del hipertexto afirma que impone más restricciones al texto y al lector que la vieja y entrañable escritura line-

al. *Uncle Buddy* lo sabe, y ahí está, en una esquina, con sonrisa sabia, esperando que nosotros lo descubramos. Por otro lado, *King of Space* negocia con el lector activo el significado del texto. Mientras que en la hipernarrativa (supuestamente) se le otorga al lector la construcción del sentido, en *King of Space* esa posibilidad resulta ser una promesa vana y el texto reafirma su poder (sobre el lector, sobre sí mismo).

Uncle Buddy: La muerte del lector

Uncle Buddy's Phantom Funhouse es una hipernarración en HyperCard que viene con dos cintas de música y varios materiales en papel (entre ellos, la parodia de un relato corto). Los elementos básicos de la historia son el músico Arthur «Buddy» Newkirk, su banda, *Los Reptiles*, y su amor por la esquiwa Emily Keane. Habla de cómo era crecer en Estados Unidos en los setenta y principios de los ochenta, de la cultura popular, del desarrollo de los ordenadores personales, de la música electrónica, de los movimientos de base y, en definitiva, del final de la juventud. Al lector le llega como una aplicación que puede instalar en el disco duro, pero es fácil imaginarse que es el pulcro interfaz personalizado del portátil del difunto Buddy Newkirk. La Casa sirve de punto de entrada a varios desarrollos narrativos divergentes y entrelazados que construyen la vida de este hombre, almacenada y documentada en un chip de silicio. *Uncle Buddy* puede leerse y releerse; el lector puede echar las cartas del Tarot o curiosear las letras de las canciones de *Los Reptiles*. También puede leer una parodia del *Diccionario Jázar* de Pavic, o bien examinar otros mazos de Hypercards de la Casa de Juegos, la Casa Encantada o la Necrópolis.

Aunque no se ha explotado del todo la flexibilidad de HyperCard, en principio *Uncle Buddy's Phantom Funhouse* parece un texto bastante abierto⁷, compuesto de los fragmentos y documentos de una vida, que alguien procura al lector para que éste pueda entenderla según su voluntad, eligiendo algunas partes que considera importantes y descartando otras (ya sea por decisión o por azar). *Uncle Buddy* utiliza pocos recursos para imponer al lector ritmos y patrones de lectura (lo que le permite componer el rompecabezas a voluntad). Sin embargo, el texto deniega explícitamente al lector la posibilidad de obtener un sentido último o definitivo: McDaid no parece creer en el texto completamente abierto, abandonado por el autor para que pueda ser creado y recreado por cualquier lector y en cualquier momento.

El autor

Los cuadros de diálogo son un rasgo muy conocido de los programas informáticos: al hacer click, se abre una ventana que ofrece al usuario una información más o menos inteligible, junto con una acción que debe seleccionar, aunque sólo sea la de cerrar la ventana en cuestión. Estos cuadros parecen proceder de las profundidades del programa, como si nos trajeran la voz del programa o la del propio ordenador (o mejor dicho, para no incurrir en personificaciones, la voz del programador), para que nos señale los errores y las opciones. En el caso de las hipernarraciones programadas y escritas por una sola persona, todos los cuadros son fácilmente identificables con la voz del autor, que nos ofrece su ayuda para entender el texto con una suerte de «querido lector...»

Los cuadros de diálogo son abundantísimos en *Uncle Buddy's Phantom Funhouse*. El primero de ellos aparece en los documentos «legales» titulados LÉAME PRIMERO (*Read me first*: fig. 1)

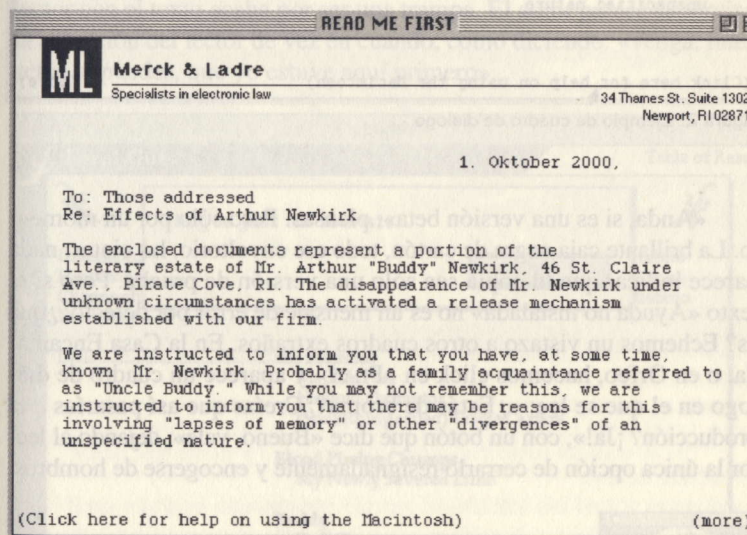


Figura 1. Documento Léame primero

Al hacer click en el icono «Pulsa aquí para obtener la ayuda para usuarios de Macintosh» se abre un cuadro que dice: «Ayuda no instalada» (fig. 2)

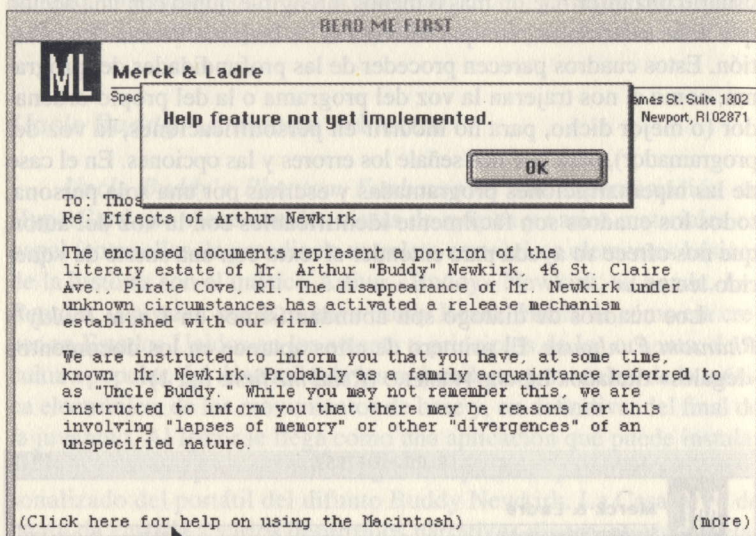


Figura 2. Ejemplo de cuadro de diálogo

«Anda, si es una versión beta», piensas. Pero sólo por un momento. La brillante caja negra de cartón, todo ese envoltorio, las cintas: nada parece indicar que tu copia sea sólo una versión de prueba. Pero si el texto «Ayuda no instalada» no es un mensaje de error por defecto, ¿qué es? Echemos un vistazo a otros cuadros extraños. En la Casa Encantada, o en Orfeo, hacemos click en «PLAY» y aparece un cuadro de diálogo en el que se lee: «¿Estás de broma? ¿Creías que así pasarías a la producción? ¡Ja!», con un botón que dice «Bueno, vale», dejando al lector la única opción de cerrarlo resignadamente y encogerse de hombros.

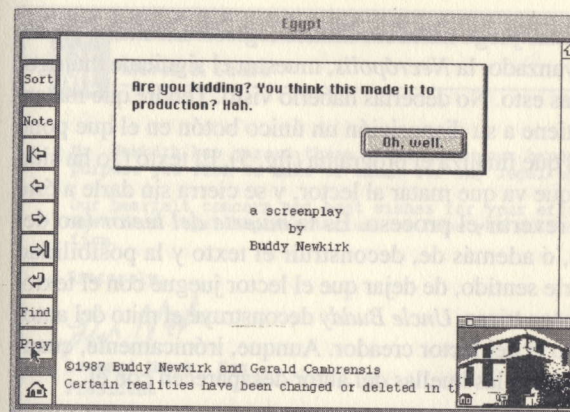


Figura 3. Otro ejemplo de diálogo

En fin: ¡para que se enteren los que tanto hablan de la libertad del lector para cooperar en la creación del hipertexto! En la parte titulada *Feral Guts*, todos los botones dicen: «Sólo para turistas» o «OK» (fig.4). Una vez más, el lugar en el que debería producirse una interacción del lector con el texto acaba por ser una trampa. El autor parece supervisar la actuación del lector de vez en cuando, como diciendo: «venga, interaccúa si puedes, que yo estuve aquí primero».

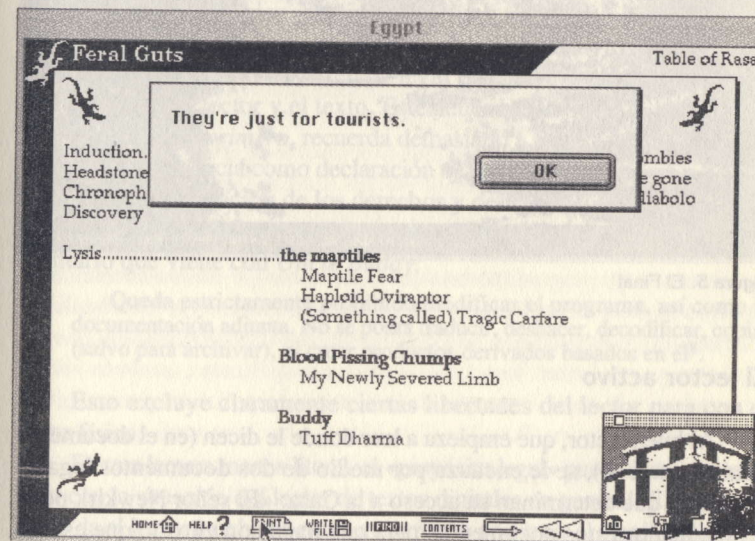


Figura 4. En *Feral Guts*, todas las opciones dicen «Sólo para turistas» y «OK»

McDaid lleva este juego hasta sus límites lógicos. La última pantalla del nivel más avanzado, la *Necrópolis*, muestra el siguiente diálogo: «Lamento que vieras esto. No deberías haberlo visto. Tendré que matarte». El lector sólo tiene a su disposición un único botón en el que pone «Pero yo...» con el que finaliza el programa (fig. 5). El texto (¿o ha sido el autor?) anuncia que va que matar al lector, y se cierra sin darle a éste la oportunidad de revertir el proceso. Es la *muerte del lector* (no del autor). A pesar de, o además de, deconstruir el texto y la posibilidad misma de concederle sentido, de dejar que el lector juegue con el texto, lo distorsione o lo haga trizas, *Uncle Buddy* deconstruye el mito del autor derrocado, así como el del lector creador. Aunque, irónicamente, cuando el programa se cierra las huellas del autor desaparecen con él.

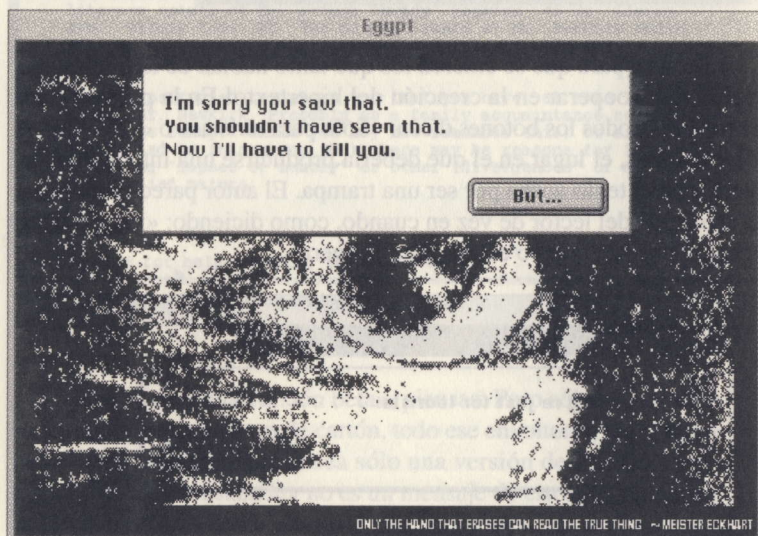


Figura 5. El Final

El lector activo

Al buen lector, que empieza a leer donde le dicen (en el documento *Léame primero*), se le encauza por medio de dos documentos legales (ficticios) que determinan su acceso a la Casa: «El señor Newkirk pone en sus manos estos documentos para que haga con ellos lo que estime oportuno, incluido cualquier propósito legal» (fig. 6).

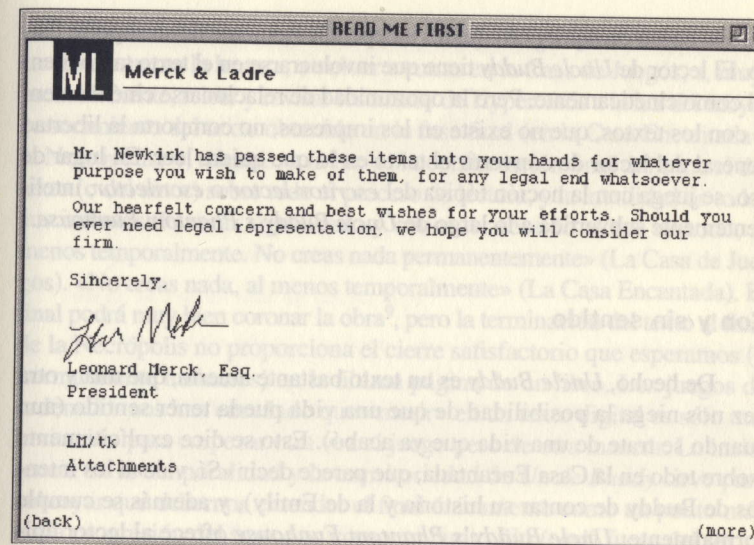


Figura 6. Documentos legales (ficticios) que permiten el acceso a la Casa

Es como si el lector fuera libre de hacer lo que quisiera con el texto que tiene en la punta de los dedos. El «propósito legal» parece un simple formulismo en prosa jurídica (está claro que un despacho de abogados nunca invitaría a sus clientes a participar en actividades ilegales). Vista más de cerca, la advertencia legal establece y regula la relación entre el autor, el lector y el texto. Este acuerdo, presentado al lector en el archivo *Léame primero*, recuerda demasiado a una licencia como para ignorar su pertinencia como declaración de derechos de autor. De hecho, la explícita delimitación de los derechos y deberes del lector se incluye en el manual que forma parte de la amplia variedad de material suplementario que viene con *Uncle Buddy*:

Queda estrictamente prohibido modificar el programa, así como la documentación adjunta. No se podrá traducir, deshacer, decodificar, copiar (salvo para archivar), ni crear productos derivados basados en él⁸.

Esto excluye claramente ciertas libertades del lector para con el texto físico.

En una lectura menos literal, el «propósito legal» puede leerse en relación con la situación del lector de textos digitales en general. El texto *per se* no da al lector mucha libertad para crear o construir el significado. Más bien, le remite a una estructura profunda, en la que es tan cerrado o tan

abierto como cualquier otro texto, independientemente de su soporte físico. El lector de *Uncle Buddy* tiene que involucrarse en el texto tanto mental como cinéticamente. Pero la oportunidad de relacionarse cinéticamente con los textos, que no existe en los impresos, no comporta la libertad general del lector de convertir el texto en lo que quiere leer. En lugar de eso, se juega con la noción tópica del *escritor-lector* o *escrilector*, inteligentemente subvertida a lo largo de *Uncle Buddy's Phantom Funhouse*.

Con y sin sentido

De hecho, *Uncle Buddy* es un texto bastante abierto, que una y otra vez nos niega la posibilidad de que una vida pueda tener sentido (aun cuando se trate de una vida que ya acabó). Esto se dice explícitamente (sobre todo en la Casa Encantada, que parece decir «Sí, vale» a los intentos de Buddy de contar su historia y la de Emily), y además se cumple formalmente: *Uncle Buddy's Phantom Funhouse* ofrece al lector episodios (no necesariamente coherentes) de la vida de Buddy Newkirk, retazos con los que puede hacerse una idea de esa vida. Pero las piezas del mosaico no acaban de formar una imagen: no son más que una serie de teselas, como los dibujos de un caleidoscopio, o como las figuras anamórficas, sólo que esta vez no emerge ninguna imagen verdadera en un punto de vista «verdadero», sino que cambia según el observador, según el punto de vista, según la lectura.

Como sucede con los caminos por defecto de *King of Space* (sobre el que volveré más adelante), las piezas del mosaico de *Uncle Buddy* se articulan en unidades, en cláusulas identificables, que están integradas en la imagen central de la Casa de Juegos. La Casa de Juegos es el interfaz y un motivo simultáneamente, y parece indicar, hasta cierto punto, que las partes de la historia pueden en efecto formar un todo consistente. Sin embargo, esa primera impresión se rompe en los niveles más avanzados de la Casa de Juegos: la Casa Encantada y la Necrópolis, a las que sólo se accede con una contraseña. La Casa Encantada, que no se centra ya en Arthur Newkirk, sino en Emily Keane, anula la visión integradora y la reconstrucción de la historia de una vida que se definían en el nivel anterior. Por último, la Necrópolis, la morada de los muertos, le niega al lector la posibilidad de leer todos los fragmentos del texto y obtener sentido desde las partes. La Necrópolis sólo tiene un camino único que desemboca indefectiblemente en la «muerte» simbólica del lector (no del autor).

Con este final irrevocable, *Uncle Buddy* obliga al lector a recomenzar enteramente la lectura, a volver a entrar en la Casa de Juegos, a, muy probablemente, releer y revisar los mazos de Hypercards a la luz del mayor conocimiento del texto obtenido en la fase final (en la Casa Encantada y la Necrópolis) y, además, a la luz de la confirmación final del control del texto (o del autor) sobre todo el proceso de lectura, y la inutilidad de todos sus intentos de crear significado y conceder sentido «Cree en todo, al menos temporalmente. No creas nada permanentemente» (La Casa de Juegos). «No creas nada, al menos temporalmente» (La Casa Encantada). El final podrá muy bien coronar la obra⁹, pero la terminación del texto al final de la Necrópolis no proporciona el cierre satisfactorio que esperamos (y normalmente hallamos) en la última página de un libro. Los juegos de ordenador nos han enseñado que «morir» en un texto digital es sólo una invitación para empezar otra vez el juego pero de otra manera. La insistencia en la temporalidad y la transitoriedad de *Uncle Buddy* sirve para subrayar que debemos entender el final únicamente como un punto más en la progresión del texto, no como un punto fijo (casi) fuera del texto, desde el cual dotarle retrospectivamente de sentido.

King of Space: El texto porfiado

King of Space, de Sara Smith, es un relato de ciencia ficción con sucesivas bifurcaciones que trata sobre el amor y el poder, la verdad y la vida, y que casi siempre termina con una especie de dispositivo de navegación derivado del tetris, con memoria y disparos incluidos. En principio, en este juego se puede ganar: si el jugador es capaz de reponer los recursos energéticos de la nave espacial, la historia debería poder reanudarse. Sin embargo, lo normal es que el juego termine porque se agota la energía, lo que supone un golpe fatal, que comporta la destrucción de la nave y, por lo tanto, el final del juego y de la narración. Pero eso sólo acaba con la narración transitoriamente, porque el juego se reanuda de forma automática hasta que el lector/jugador lo deje, frustrado, cansado o aburrido. Se diría que *King of Space* tiene personalidad propia (y no sólo por esto).

King of Space usa un interfaz gráfico. Los bloques de texto aparecen con el formato de ficha que conocemos por HyperCard, sobre un fondo con botones de navegación. Su extensión casi siempre se ajusta al tamaño por defecto. Algunas fichas tienen un diseño gráfico propio; otras llevan sonido o animaciones. Y, lo que es más importante, las

bifurcaciones son pocas y están indicadas con claridad: no hay pues vínculos ocultos ni dispositivos que conduzcan a un nodo preseleccionado. Mientras que en narraciones hipertextuales como *Afternoon* o *Victory Garden* la mayoría de los nodos tiene varios enlaces de salida, *King of Space* funciona mediante largas secuencias por defecto, comparables a los caminos de *Storyspace*. Así, el lector puede orientarse casi siempre, y eso le permite darse cuenta de que el texto se obstina en desestimar todas sus interacciones constructivas.

Orientación

Lo que hace que la lectura de algunas hipernarraciones sea tan frustrante es la opacidad estructural: el lector está desorientado de modo casi permanente, «perdido en el hiperespacio» (como dicen que dijo Ted Nelson). Pocas hipernarraciones, tales como *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson (fig. 10), o *In Small & Large Pieces*, de Kathryn Cramer (fig. 11), usan interfaces gráficas. Y pocos están diseñados como herramientas de navegación eficaces. Pero *King of Space*, con su derivado del tetrís, su «Horizator» y sus animaciones, no niega sus orígenes como juego de ordenador¹⁰. Como los juegos, el texto se basa en marcas explícitas, de imagen y contenido, para localizar una posición dentro el texto o las opciones que se ofrecen al lector en determinadas posiciones.

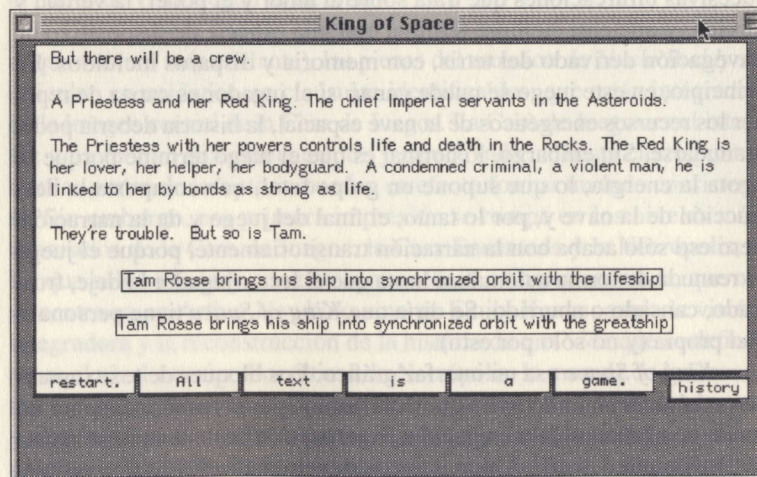


Figura 7. Las dos opciones de Tam

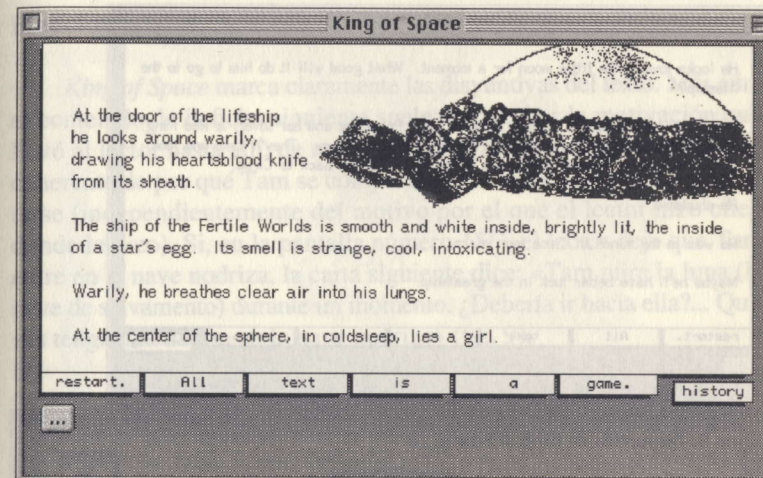


Figura 8. El lector orientado

En la mayoría de los casos, las opciones de *King of Space* aparecen en cuadros con breves encabezamientos, como en la pantalla número 15¹¹: con los últimos recursos de la nave, Tam Rosse se las ha arreglado para acercarse a Lady Nii, una nave nodriza. Junto a la nave nodriza hay una nave de salvamento con suficiente material a bordo para reabastecer su nave o cualquier otra:

Pero habrá una tripulación. Una sacerdotisa y su Rey Rojo. Los principales servidores del imperio en los asteroides. La sacerdotisa controla con sus poderes la vida y la muerte en las rocas. El Rey Rojo es su amante, su ayudante, su guardaespaldas. Un convicto, un hombre violento, unido a ella por lazos más poderosos que los de la vida. Son un problema. Pero Tam también lo es.

En ese momento Tam tiene dos opciones: «Tam Rosse sincroniza la órbita de su nave con la nave de salvamento. Tam Rosse sincroniza la órbita de su nave con la nave nodriza» (fig. 7).

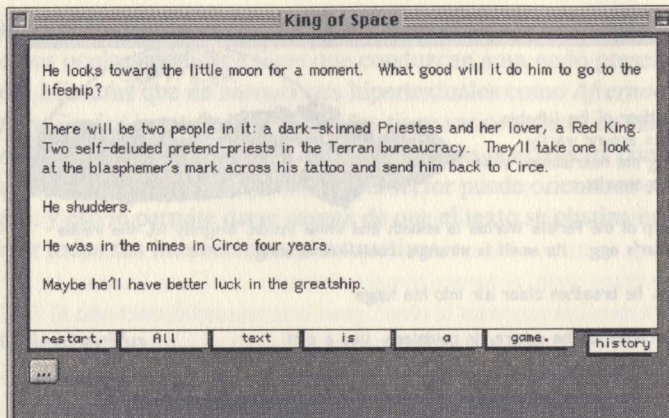


Figura 9. Disyuntiva en King of Space

Las dos posibilidades se activan con botones, con los que el lector opta por uno de los dos caminos alternativos; las frases están dentro de un recuadro negro que las separa del resto del texto. Hay otras marcas gráficas, como el borde dentado de la cámara de descompresión, o puertas y bifurcaciones custodiadas por juegos. Marcar así las disyuntivas hace que el lector elija con suficiente información, y también que pueda volver sobre sus pasos hasta el punto desde el que quiera (él y no la aplicación) volver a empezar. También le permite saber que ha vuelto a una ficha que ya ha leído, y a una situación en la que el lector y Tam se han encontrado antes.

Michael Joyce ha destacado la importancia de la relectura en la hipernarración. Para él, una narración hipertextual es como una historia de amor: «Dos personas se conocen. Se enamoran. Se pelean. Se separan. Se reconcilian»¹². Esto puede repetirse una y otra vez, hasta que uno o ambos vean la situación desde una nueva perspectiva, desde fuera, y se den cuenta de que caminan en círculo. Pero en un texto (salvo si tiene dispositivos que establezcan un orden de preferencia para los vínculos en un nodo) el lector no puede reconocer un nodo recurrente (a no ser que se aprenda de memoria todos los nodos que visita, y aún así, no podría conocer los cambios profundos, o qué enlaces nuevos se han abierto, o cuáles se han cerrado), ni siquiera los que ya ha visitado. Al dar información adicional en forma de gráficos, *King of Space* permite al lector estar siempre orientado. De ese modo, puede percatarse de inmediato de las re- visiones (o re- lecturas) y del valor que el hipertexto concede a esa característica particular.

Elección

King of Space marca claramente las disyuntivas del texto. Más aún, el contenido de la ficha siguiente suele aprovechar la motivación que llevó al lector hasta allí, de modo que el relato recibe una explicación coherente de por qué Tam se comporta como el lector le hace comportarse (independientemente del motivo por el que el lector hizo click donde lo hizo). Si, en la pantalla número 15¹³, el lector deja que Tam entre en la nave nodriza, la carta siguiente dice: «Tam mira la luna (la nave de salvamento) durante un momento. ¿Debería ir hacia ella?... Quizás tenga más suerte en la nave nodriza» (fig. 9).

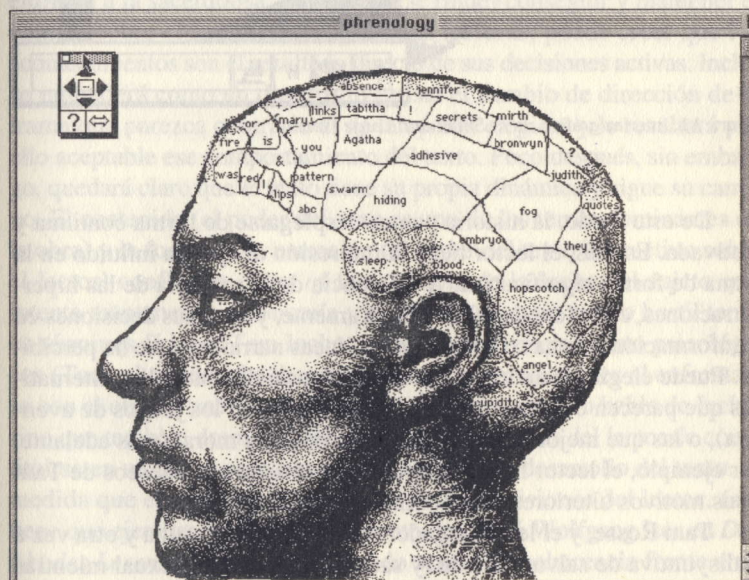


Figura 10. Interfaz gráfico de *Patchwork Girl* de Shelley Jackson

Si el lector elige la nave de salvamento, no se obtendrán, en principio, detalles ulteriores sobre este movimiento. Sin embargo, la ficha siguiente alude al escenario y a la situación, por lo que el lector sigue orientado: «En la puerta de la nave de salvamento, Tam mira a su alrededor y saca de su funda un cuchillo ensangrentado» (fig. 8).

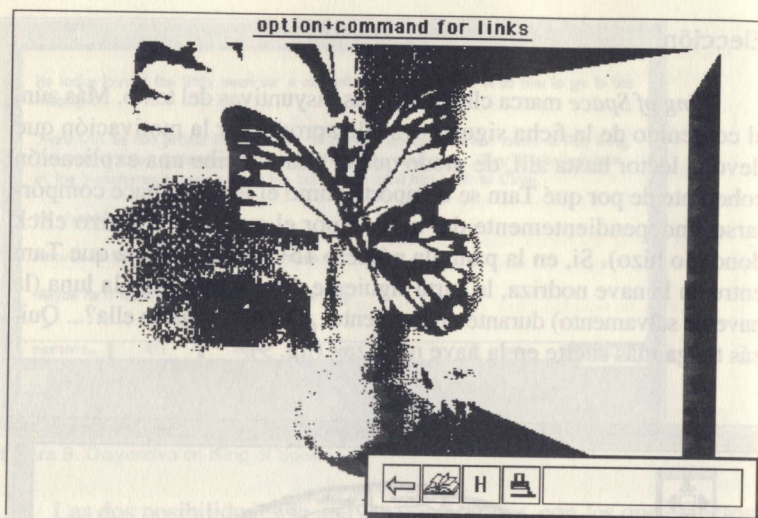


Figura 11. Interfaz gráfico de *In Small and Large Pieces*

De este modo, la historia parece desplegarse de forma continua y motivada. Es más, el lector tiene la impresión de que ha influido en la trama de forma significativa. A diferencia de la mayoría de las hipernarraciones, elige los vínculos reflexivamente, y basa sus decisiones en la información que ha reunido y en las líneas narrativas que ha percibido. Puede elegir, de acuerdo con su predisposición, aquellas alternativas que parecen conducir mejor al éxito (como en los juegos de aventura), o las que mejor encarnan su punto de vista moral (más adelante, por ejemplo, el lector habrá de decidir entre seguir los deseos de Tam o sus motivos ulteriores para continuar con la rebelión).

Tam Rosse, y el lector/jugador con él, se enfrenta una y otra vez a la disyuntiva de salvar su vida (y satisfacer su apetito sexual mientras lo intenta) o conservar su identidad como rebelde. Para conseguir provisiones, Tam necesita la ayuda de la sacerdotisa, pero eso significaría en última instancia participar en «la ceremonia» con ella, convertirse en su esclavo: salvar la vida, pero privado de su memoria y de su identidad. Cada vez que ha de tomarse una decisión así, se señala la disyuntiva al lector tanto gráficamente como en el contenido. Así, no sólo sabrá que tiene que optar en ese punto, sino también, más o menos, a dónde le llevarán (a él y a Tam) sus decisiones. En cualquier caso, aunque la orientación fuera casi perfecta, a lo largo de la lectura el texto se vuel-

ve cada vez con más frecuencia *contra* las decisiones del lector. Este descubrirá muy pronto que el poder de la sacerdotisa es siempre la fuerza motriz del texto (aun en contra de la voluntad expresa de Tam y del lector). Llegados a este punto, las herramientas de navegación le ayudarán a darse cuenta al fin, y cabalmente, de que la historia no va hacia donde él quería.

King of Space es un texto *porfiado*, en el que ciertas estructuras significativas están inscritas (la –supuestamente inevitable– heterosexualidad, la manipulación de la historia por los poderes existentes), estructuras que ni el personaje principal ni el lector pueden evitar. Una y otra vez el texto impone sus límites a la aparente libertad de elección. El lector puede intentar, con cada una de sus estrategias (el Tam que se enfrenta a la sacerdotisa, el Tam que se rinde) conseguir y mantener el control sobre el texto. En las primeras lecturas, puede creer que los acontecimientos son el resultado directo de sus decisiones activas. Incluso entenderá como un desarrollo causal el cambio de dirección de la trama que parezca contrario al de la opción elegida, y le resultará por ello aceptable ese comportamiento del texto. Poco después, sin embargo, quedará claro que el texto tiene su propia dinámica y sigue su camino. El contenido (el poder del sexo es uno de los temas dominantes de la obra) y la forma de la narración (el poder del texto interactivo sobre el lector) confluyen. *King of Space* habla de la lucha del sujeto que intenta mantener su autonomía y su identidad en un medio hostil tanto en términos físicos (Tam lucha por la supervivencia) como psicológicos (Tam, el rebelde, ha de reconsiderar sus convicciones al enfrentarse con el otro, el enemigo). Pero *King of Space* no sólo habla de lucha, sino que también dramatiza y representa los intentos del lector de constituirse en un factor activo y determinante en el desarrollo del texto. A medida que el texto actúa *en contra* de las decisiones del lector, éste tiene que ejercitar sus facultades, como describió Wolfgang Iser en *Der Akt des Lesens* (esto es, produciendo sentido y coherencia frente a un texto que se niega a facilitarlos).

Conclusión

Ni *Uncle Buddy* ni *King of Space* liberan a los lectores, ni los sitúan en una posición autorial aún por definir. Antes bien: demuestran que en el ámbito digital los procesos de lectura y escritura también suelen estar la mayoría de las veces (como en el mundo del papel impreso) cla-

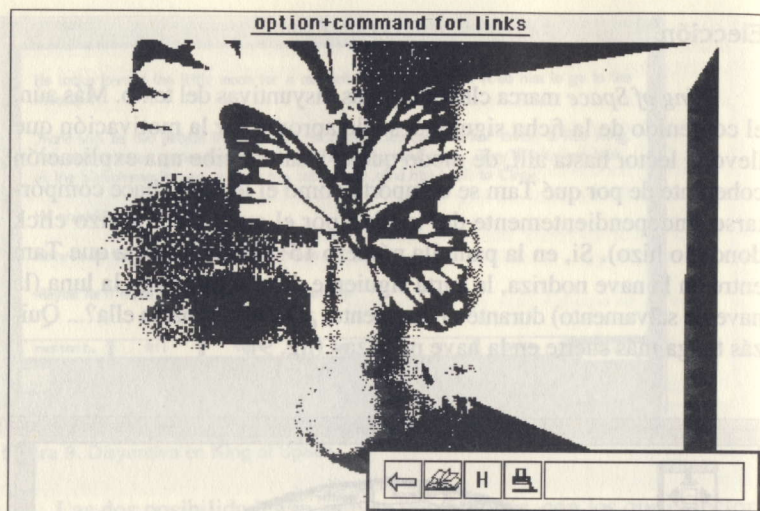


Figura 11. Interfaz gráfico de *In Small and Large Pieces*

De este modo, la historia parece desplegarse de forma continua y motivada. Es más, el lector tiene la impresión de que ha influido en la trama de forma significativa. A diferencia de la mayoría de las hipernarraciones, elige los vínculos reflexivamente, y basa sus decisiones en la información que ha reunido y en las líneas narrativas que ha percibido. Puede elegir, de acuerdo con su predisposición, aquellas alternativas que parecen conducir mejor al éxito (como en los juegos de aventura), o las que mejor encarnan su punto de vista moral (más adelante, por ejemplo, el lector habrá de decidir entre seguir los deseos de Tam o sus motivos ulteriores para continuar con la rebelión).

Tam Rosse, y el lector/jugador con él, se enfrenta una y otra vez a la disyuntiva de salvar su vida (y satisfacer su apetito sexual mientras lo intenta) o conservar su identidad como rebelde. Para conseguir provisiones, Tam necesita la ayuda de la sacerdotisa, pero eso significaría en última instancia participar en «la ceremonia» con ella, convertirse en su esclavo: salvar la vida, pero privado de su memoria y de su identidad. Cada vez que ha de tomarse una decisión así, se señala la disyuntiva al lector tanto gráficamente como en el contenido. Así, no sólo sabrá que tiene que optar en ese punto, sino también, más o menos, a dónde le llevarán (a él y a Tam) sus decisiones. En cualquier caso, aunque la orientación fuera casi perfecta, a lo largo de la lectura el texto se vuel-

ve cada vez con más frecuencia *contra* las decisiones del lector. Este descubrirá muy pronto que el poder de la sacerdotisa es siempre la fuerza motriz del texto (aun en contra de la voluntad expresa de Tam y del lector). Llegados a este punto, las herramientas de navegación le ayudarán a darse cuenta al fin, y cabalmente, de que la historia no va hacia donde él quería.

King of Space es un texto *porfiado*, en el que ciertas estructuras significativas están inscritas (la –supuestamente inevitable– heterosexualidad, la manipulación de la historia por los poderes existentes), estructuras que ni el personaje principal ni el lector pueden evitar. Una y otra vez el texto impone sus límites a la aparente libertad de elección. El lector puede intentar, con cada una de sus estrategias (el Tam que se enfrenta a la sacerdotisa, el Tam que se rinde) conseguir y mantener el control sobre el texto. En las primeras lecturas, puede creer que los acontecimientos son el resultado directo de sus decisiones activas. Incluso entenderá como un desarrollo causal el cambio de dirección de la trama que parezca contrario al de la opción elegida, y le resultará por ello aceptable ese comportamiento del texto. Poco después, sin embargo, quedará claro que el texto tiene su propia dinámica y sigue su camino. El contenido (el poder del sexo es uno de los temas dominantes de la obra) y la forma de la narración (el poder del texto interactivo sobre el lector) confluyen. *King of Space* habla de la lucha del sujeto que intenta mantener su autonomía y su identidad en un medio hostil tanto en términos físicos (Tam lucha por la supervivencia) como psicológicos (Tam, el rebelde, ha de reconsiderar sus convicciones al enfrentarse con el otro, el enemigo). Pero *King of Space* no sólo habla de lucha, sino que también dramatiza y representa los intentos del lector de constituirse en un factor activo y determinante en el desarrollo del texto. A medida que el texto actúa *en contra* de las decisiones del lector, éste tiene que ejercitar sus facultades, como describió Wolfgang Iser en *Der Akt des Lesens* (esto es, produciendo sentido y coherencia frente a un texto que se niega a facilitarlos).

Conclusión

Ni *Uncle Buddy* ni *King of Space* liberan a los lectores, ni los sitúan en una posición autorial aún por definir. Antes bien: demuestran que en el ámbito digital los procesos de lectura y escritura también suelen estar la mayoría de las veces (como en el mundo del papel impreso) cla-

ramente diferenciados. Eso no significa que la narración hipertextual haya fracasado, sino más bien que los primeros intentos de reducir este género a un puñado de conceptos teóricos pueden no haber sabido sondear sus profundidades. Si partimos del supuesto de que leer y escribir son actos muy diferentes, y de que escribir puede tener muy distintas calidades (la evasión ensoñadora, la búsqueda disciplinada del mensaje del autor, el compromiso activo con el texto), podremos empezar a disfrutar de diferentes textos, y a apreciar la destreza del escritor sin perdernos en su (presunto) universo.

En narraciones hipertextuales como *Uncle Buddy*, esa destreza se emplea para evidenciar que el mundo se resiste a tener sentido y a dejarse encerrar en una trama, y a mostrar cómo nuestros tímidos intentos de crear una narración coherente y significativa encuentra el continuo rechazo de la vida y del texto. *Uncle Buddy* lo hace como en broma: el autor de la narración hipertextual, que suele ser reticente, se asoma a la Casa de Juegos, desbarata nuestros conceptos sobre la muerte o la sustitución del autor o sobre el lector activo o sobre la posibilidad de que la vida (o el texto) tenga sentido. El texto (o el autor) nos extravía y nos ofrece caminos y pasajes que resultan ser señuelos. Al mismo tiempo, *Uncle Buddy* se burla de las técnicas tradicionales de construcción y ruptura del sentido, y deconstruye intencionadamente ese concepto del «lector que se convierte en autor», el *escrilector*.

Por su parte, *King of Space* toma la forma de una obra de ciencia ficción no utópica. El hecho mismo de que el lector sea incapaz de influir en el curso de la acción y en el desarrollo del texto se convierte en un símbolo inquietante en el contexto de la rebelión y del abuso totalitario de poder. El texto se niega a reconfortarnos, y no sólo porque nos priva del consuelo de un final definido. Pero, ¿quién hizo de los finales felices una ley? El clímax se alcanza cuando los lectores se percatan del fracaso de todos los intentos de que la historia de Tam avance en una dirección dada. En ese momento, la relación de los lectores con la historia pasa de la ingenuidad de creer que en efecto pueden crear su relato preferido partiendo de los componentes del hipertexto, al reconocimiento de la futilidad de ese intento, y a la adopción de una estrategia de lectura que pueda enfrentarse con un texto tan obstinado: una estrategia de lectura (o una actitud ante la vida) que aún han de descubrir.

La mayoría de las narraciones hipertextuales e incluso el género como tal han sido censurados por muchas y muy diversas deficiencias: por no cumplir las promesas que hizo la teoría del hipertexto, o por carecer de todo mérito literario. *Uncle Buddy* y *King of Space*, aunque no

han tenido mucha difusión (probablemente porque los textos escritos en HyperCard sólo funcionan en el sistema operativo de Macintosh), están en la cima de un buen número de obras de calidad muy variable. La narración hipertextual tiene mucho que ofrecer al lector que sabe apreciar otras visiones del mundo y que no cifra la bondad de un texto en que encarne o deje de encarnar ciertos conceptos de teoría literaria. Leer, o releer, una hipernarración puede ser tan entretenido como iluminador si se quiere disfrutar de un texto que aborda con inteligencia la vida en un mundo computerizado o las posibilidades y limitaciones de la lectura y la escritura digital.

NOTAS

- 1 «Poles in your face», de Jürgen Fauth, es un ejemplo adecuado. Véase «Promesas y limitaciones de la narración hipertextual», en este libro.
- 2 Cfr. Landow, 1997: 32.
- 3 Como señaló Joseph Weizenbaum durante *Softmoderne 3* (en un debate con Wolfgang Coy el 5 de septiembre de 1997) a propósito de la juventud del género: la novela tardó 150 años en producir un Fielding. Mientras que en 1996 se celebró tan solo el décimo aniversario del *Afternoon* de Michael Joyce.
- 4 Acerca de la sobreinterpretación, ver Eco, 1994.
- 5 Cf. Birkerts, 1996: 81.
- 6 Acerca de la capacidad de acción, vid. Janet H. Murray, 1997.
- 7 En varios casos *Uncle Buddy* sugiere al lector que ejerza sus poderes sobre el texto en un nivel más profundo que el de las estructuras hipertextuales. Para encontrar la contraseña necesaria para acceder a la segunda parte, «la Casa Encantada de Tía Em», el lector tiene que abrirse camino entre los mazos de fichas. Entre los que no contienen contraseñas ni información relacionada con el programa encontramos las palabras: «Finis coronat operam»,* el final corona la obra. De ese modo, has llegado hasta los mismos huesos del texto para descubrir que el autor siempre ha estado ahí, para asegurarse de que ríe el último. (*«Finis coronat operam», así en el original, en lugar de «Finis coronat opus»; N. del E.).
- 8 Manual de *Uncle Buddy*.
- 9 Vid. nota 7.
- 10 «*King of Space* es una novela de ciencia ficción hipertextual, no un juego de ordenador tradicional ni una novela convencional. Mezcla texto con animaciones, laberintos, puzzles y juegos» (recogido en la cubierta).
- 11 Contando los vínculos por defecto desde «Comienzo», sin contar las pantallas de las dos películas. Después de la pantalla número 15 no es posible identificar ninguna otra. Aquí es donde se empieza a perder la orientación.
- 12 Cf. Joyce, «Nonce Upon Some Times», 1997: 582.
- 13 Vid. nota 11.



Marta José Vega (ed.)

Con la colaboración de
Pilar Alonso y Jordi López

© María José Vega, de la compilación
© Los autores de sus respectivos artículos
© Mare Nostrum Comunicación, S.A.
C/ Campomanes 4, 28013 Madrid. (España).

E-mail: comercial@marenosttrumco.es

Diseño cubierta y colección:
José C. Jiménez Alonso y Ángeles Jiménez Alonso.

Primera edición, 2003.

ISBN: 84-95509-59-8
Impreso en España.
Depósito legal: M-42609-2003

La presentación y disposición de la obra son propiedad del editor. Reservados todos los derechos para todos los países. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste electrónico, químico, mecánico, electro-óptico, grabación, fotocopia o cualquier otro, sin la previa autorización escrita por parte de los titulares de los derechos.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN A LA LITERATURA HIPERTEXTUAL

<i>María José Vega</i>	
Literatura hipertextual y teoría literaria	9

EL HIPERTEXTO, LA TRADICIÓN Y EL CANON

<i>Stuart Moulthrop</i>	
El hipertexto y la política de la interpretación	23
<i>John Tolva</i>	
La herejía del hipertexto: miedo y ansiedad en la era tardía de la imprenta	32
<i>Stuart Moulthrop</i>	
Por el arcén. El principio de la resistencia al hipertexto	41
<i>Emilio Blanco</i>	
El canon en la era electrónica	63
<i>Enrique Santos Unamuno</i>	
En torno a una posible tradición de escritura no secuencial	73

LITERATURA HIPERTEXTUAL Y REALIDAD VIRTUAL

<i>Marie-Laure Ryan</i>	
Inmersión o interacción: realidad virtual y teoría literaria	107
<i>Jurgen Fauth</i>	
Promesas y limitaciones de la narrativa hipertextual	120
<i>Anja Rau</i>	
Breve compendio de escritura (o cómo apreciar la narración hipertextual)	129
<i>Gonzalo Pontón</i>	
El hiperdrama. Alegoría escénica de la era digital	150

LA LECTURA HIPERTEXTUAL

<i>J. Yellowlees Douglas</i>	
Vacios, mapas y percepción: lo que (no) hacen los lectores de hipertextos	159