



Creación literaria en la Red: de la narrativa posmoderna a la hiperficción

Teresa Gómez Trueba
Universidad de Valladolid

Desde hace algún tiempo, y cada vez con más frecuencia, los estudiosos de la literatura se detienen a reflexionar sobre el futuro que deparará a la misma en esta nueva era de la información e incesantes avances tecnológicos en la que al parecer estamos viviendo. Son muchos los libros que se publican acerca de las complicadas relaciones que se están estableciendo entre las Humanidades y las nuevas tecnologías, acerca del futuro del libro, de su posible desaparición o de su supervivencia, de la forma en la que la literatura sabrá adaptarse y aprovecharse de las nuevas formas de comunicación.

Ante esta nueva realidad, conviven posturas opuestas: la de aquellos que se entusiasman ante la posibilidad de una forma de transmisión de la cultura que traiga consigo cambios trascendentes, como en su tiempo lo hizo la imprenta; los más escépticos, que tan sólo aceptan la mera existencia de nuevas formas de comunicación, pero que no entienden que estas puedan transformar los mensajes; o los apocalípticos, que ven en la posible desaparición del libro impreso un indiscutible síntoma del fin de la cultura.

Quiero dejar claro desde el principio que no es mi intención tomar partido por uno u otro bando en esta polémica, tampoco hacer profecías sobre el futuro del libro o la literatura; tan sólo quiero describir y analizar un fenómeno que es ya una realidad: el de la adaptación de la creación literaria a las formas de edición y transmisión electrónica, mayoritariamente a la comunicación literaria en Internet.

Dicho esto quiero también aclarar que el fenómeno al que hago referencia no ha de ser confundido con otros cercanos, por supuesto interesantes y susceptibles de análisis, pero en los que ahora no voy a detenerme. Me refiero concretamente a la edición electrónica de textos clásicos de la literatura, cada vez más frecuente y útil, primero a través de CD-ROMS y hoy sobre todo a través de las bibliotecas

virtuales disponibles en línea (como la www.cervantesvirtual.com para la literatura española). Sin duda, las ediciones de clásicos anotadas con el sistema de hipertexto, que permiten al lector "navegar" cómodamente por una información conectada al texto (notas críticas, notas textuales, reproducción fotográfica de manuscritos, datos biográficos, enlaces con otras obras u otros autores), susceptible de actualización permanente, es de suma utilidad para el filólogo.

Tampoco pretendo estudiar la cada vez más extendida utilización comercial y propagandística de la red por parte de los escritores. Es decir, aquellos casos en los que los novelistas venden sus libros a través de Internet antes de venderlos en formato tradicional impreso, con ejemplos tan populares como el de Stephen King en la literatura extranjera, o Arturo Pérez Reverte en la nuestra. Se trata en este caso de una mera utilización comercial de la red, que poco tiene que ver con el tipo de ficciones a las que atenderé más adelante.

Por último, he de aclarar que tampoco es mi intención estudiar otro fenómeno interesante, pero también ajeno al que ahora me preocupa: la tendencia cada vez más acusada de la narrativa contemporánea a utilizar el mundo de las tecnologías como referente temático. Me refiero a aquellas obras que, publicadas en un formato impreso y difundidas por los medios tradicionales de comercialización del libro, incluyen de alguna manera en sus argumentos -a veces en forma de ciencia-ficción, otras de descripción realista- el protagonismo que las nuevas tecnologías tienen en nuestras vidas cotidianas. Como ejemplos de este caso podríamos citar el best-seller de Pérez Reverte, *La piel del tambor* (1995), o novelas como *El amor en los tiempos del ch@t* de Palma Infantes (Finalista del Premio Planeta de 1999), *Sueños digitales* (2000) de Edmundo Paz Soldán, o la recopilación de relatos de varias autoras *Al otro lado un extraño* (2001). Sin duda, como intenta explotar la propaganda comercial de estas obras, el mundo de las nuevas tecnologías utilizado como

argumento es gancho seguro entre un público lector joven. A este fenómeno habría que sumar también el de los relatos literarios escritos por profesionales de la informática, cada vez más frecuentes. La revista *Novática* de la Asociación de Técnicos de la Informática viene publicando desde 1996 en su edición en papel, y casi todos también en su versión en la Red, ciertos relatos que tienen que ver con el mundo de la informática o están escritos por informáticos, aunque muchos de ellos aparezcan como anónimos o se publiquen bajo seudónimo.

Pero el fenómeno que me prepongo abordar ahora es otro muy distinto: la creación literaria realizada en un soporte electrónico, pensada para ser transmitida y recibida en ese mismo soporte electrónico. Me refiero a las creaciones que cada vez con más frecuencia, y salvando la acusada confusión terminológica que todavía reina en este terreno, son conocidas con el nombre de “hiperficción”. Existe ya bastante bibliografía sobre esta supuesta nueva forma de creación literaria, que algunos entienden como un género literario nuevo y otros como una nueva forma de experimentación literaria o, más aún, como la única posibilidad que la literatura tiene en la actualidad de ensayar y experimentar nuevas formas de creación.

Hay que advertir en primer lugar que también ante la hiperficción existen, frente a estas posturas entusiastas, otras más escépticas que se niegan a concederle estatuto literario. Y hay también quien, en una postura intermedia y prudente, ve en todo este nuevo mundo de creaciones en la Red una mera versión electrónica de viejas ideas que están presentes en la literatura desde hace muchos años. Y este precisamente es el asunto en el que me gustaría profundizar: ¿qué hay de novedoso o qué hay de deuda con la tradición literaria en estas creaciones electrónicas? El hecho de que sean realizadas en un soporte electrónico y para su consumo en el mismo soporte,

¿conlleva algún cambio trascendente formal o de contenido en las mismas?

Antes de sacar conclusiones quizás sea necesario que nos detengamos a describir, aunque sea someramente, en qué consiste eso que ha dado en llamarse “hiperficción”.

Descripción de la “hiperficción”

Lo primero que tenemos que tener en cuenta es que estamos ante un fenómeno en plena ebullición que crece día a día y del que es muy difícil hacerse una idea segura y estable. Si hacemos la prueba de introducir en un motor de búsqueda de Internet términos como “hiperficción”, u otros con los que suele confundirse, como “hipernovela” o “cibernovela”, los resultados son tan increíbles como desconcertantes: miles de documentos que nos remiten a creaciones literarias que no siempre comparten las mismas características ni por supuesto la misma calidad estética.

En primer lugar, he de advertir que, si no todas, la mayor parte de las creaciones literarias que encontramos en Internet estarían más cerca de la novela que de cualquier otro género, de ahí que se hayan hecho comunes también términos como “hipernovela” o “cibernovela”.

Entendida por tanto la hiperficción como un tipo especial de novela escrita en soporte electrónico, todavía podemos distinguir dentro de esta dos categorías diferentes: la llamada “hiperficción constructiva” y la “hiperficción explorativa”.¹

Un primera diferencia entre ambas es que la hiperficción constructiva es una creación hecha a través de la colaboración de varios autores, mientras que la explorativa es obra de un solo autor. De hecho la ficción constructiva ha sido comparada con los llamados

“chat”, o charlas a través de la red, o incluso con los juegos de rol, donde un “narrador” (storyteller) prepara el esquema de una historia y ejerce de árbitro regulando las acciones de los jugadores. En este tipo de ficciones siempre hay alguien que controla no la narración pero sí la interacción, estableciendo unas reglas del juego. Por su parte, la hiperficción explorativa puede tener un solo autor, pero a través del sistema de hipertexto crea una ficción que puede ser leída en múltiples direcciones, de tal manera que se le permite también al lector tomar decisiones sobre sus trayectos de lectura, eligiendo qué nexos establecer en cada momento. Este tipo de lectura tomando decisiones ha sido comparada con la que ofrecen los libros juveniles del tipo “Elige tu propia aventura” (en España publicados por Timun Mas).

Como ejemplo pionero de hiperficción constructiva, o en colaboración, se suele citar la creación *Hypertext Hotel* (<http://duke.cs.brown.edu:8888/>), iniciativa de uno de los autores más conocidos dentro de este ámbito, Robert Coover. Si nos centramos en las páginas de la red escritas en español, podemos comprobar como este tipo de ficciones que suelen ser denominadas frecuentemente con la mera etiqueta de "novelas colectivas" están proliferando de forma extraordinaria. Algunas se deben a iniciativas particulares y modestas que muchas veces mueren frustradas al poco tiempo de haber comenzado, otras dependen de entidades bien organizadas. Lo cierto es que últimamente este tipo de iniciativas parecen ser un excelente reclamo para determinadas páginas con fines comerciales. Veamos algunos ejemplos.

La web www.elmundolibro.com puso en práctica hace dos años un proyecto bajo el nombre de "La novela del 2000" que consistía en crear con la colaboración de los usuarios de dicha página una novela colectiva. Esta llevó por título La rebelión de los delfines. Comenzó a escribirse el 31 de mayo y se terminó el 15 de noviembre de 2000. Las normas del juego establecían de antemano que determinados

capítulos, el primero y el último y todos los múltiplos de cinco, fueran elaborados por escritores profesionales de éxito (Francisco Umbral, Espido Freire, Carmen Rigalt, José María Merino, Eduardo Mendicutti y Javier Tomeo) y el resto por aficionados. Sin duda, al igual que ocurre en otras muchas de las novelas de este tipo, los primeros son utilizados como ganchos o reclamos que de alguna manera prestigiaban y legitimaban el proyecto. Durante 25 semanas todos los miércoles apareció un nuevo capítulo en la página web. A lo largo de cinco meses y medio, a la redacción de *El Mundo* llegaron cerca de un millar de originales. Los capítulos ganadores de las correspondientes entregas fueron seleccionados por el crítico literario Santos Sanz Villanueva. La novela resultante, después de aparecer íntegramente en la web, fue publicada en forma de libro por Espasa-Calpe.²

El argumento que resultó de este experimento en colaboración, como no cabría esperar de otra manera y como los mismos organizadores parecieron prever, es sumamente disparatado. Se cuenta la delirante historia de un periodista llamado Walter que ha de investigar el asesinato de la esposa de su mejor amigo, supuestamente a manos de un delfín llamado Leopardi. Cada uno de los colaboradores parece querer llevar la historia a una situación desquiciada y absurda dejando en un aprieto a su sucesor. Como ocurre en casi todas estas creaciones colectivas, la intención perseguida, confesada por el crítico que ejercía el papel de árbitro, era fundamentalmente lúdica y experimental. Santos Sanz dice en el prólogo que el mayor atractivo de esta creación consistirá en ser “muestrario de modos de escritura y de modelos narrativos actuales” (p. 26).

Repito que son muchas las novelas que actualmente se difunden en la red a través de unos mecanismos similares (véanse, a modo de ejemplo, *Autopista de peaje. Una historia llena de salidas* (<http://www.geocities.com/remoalbatros/>); *La señora*

(<http://www.imaginando.com>); novela y guión interactivos de *Caminos de Pakistán* (<http://www.caminosdepakistan.com>); novela colectiva de *Textos caducos* (<http://es.geocities.com/textoscaducos/index.htm>). El hecho de que estos proyectos de creación en colectividad se lleven a cabo a través de Internet es justificado por los emprendedores de los mismos en función de la velocidad y facilidad que este nuevo medio otorga a la comunicación. Lo que habría que preguntarse es si este tipo de creaciones sufren alguna alteración o cambio trascendente por el mero hecho de ser concebidas y realizadas en línea.

Casi al mismo tiempo que *La rebelión de los delfines* de forma casual llegó a mis manos la reciente reedición de la novela colectiva que en el año 1886 se publicó bajo el título de *Las vírgenes locas*³. El caso es bien conocido: la novela apareció por entregas en la revista *Madrid Cómico*, entre los meses de mayo y septiembre de 1886, a partir de una idea de su director Sinesio Delgado: “Se trata de publicar y escribir en el *Madrid Cómico* -manifestó este mismo- una novela *sin género* ni plan determinado y de la cual cada capítulo ha de ser original de un autor diferente, que lo firmará y se retirará de la palestra”. Algunos de los colaboradores son todavía muy conocidos, como Leopoldo Alas, Ortega Munilla, director del *Imparcial*, o Jacinto Octavio Picón. Casi todos eran asiduos colaboradores del *Madrid cómico*, y al parecer la iniciativa de *Las vírgenes locas* no fue un caso totalmente aislado, pues no debía de ser raro entre los autores de este círculo que se escribieran algunas piezas teatrales en colaboración. Tras su publicación por entregas en el periódico fue también recogida en libro por el madrileño editor Bueno, lo que hace pensar que la iniciativa gozó de alguna popularidad en su momento.

El resultado de este proyecto es una novela tan disparatada como lo es *La rebelión de los delfines* (quizás aquella más divertida). También aquí encontramos, y eso era lo que se perseguía, una curiosa mezcla de estilos literarios. Asimismo, el mecanismo de la novela funcionó de manera muy similar. El propio Delgado resalta “el afán que cada cual

ha de tener, al redactar su capítulo, de salir airoso del compromiso en que le colocó su antecesor y hacer por su parte cuanto sea posible para poner en un aprieto al sucesor”. Efectivamente, en esta divertida novela, cada autor fuerza la situación hasta el límite de lo absurdo, de tal manera que el siguiente debe reconstruir la narración para volver después a dispararla y pasarle el turno al próximo.

En resumidas cuentas, nos encontramos con dos creaciones muy similares en la intención y aún en los resultados, pero escritas nada menos que con un siglo de diferencia. Naturalmente, la supuesta “modernidad” que conlleva la publicación de una novela en colectividad a través de la red no es tal cuando la comparamos con antecedentes tan antiguos. Encierra además *Las vírgenes locas* una divertida y moderna parodia de la novela de folletín o por entregas tan en boga por aquel entonces, que dudo que esté igualmente presente en todos los capítulos de *La rebelión de los delfines*.

Por supuesto, tampoco estamos hablando de dos casos aislados. A lo largo del siglo XX se han llevado a cabo muchos experimentos de creación colectiva. Por poner tan sólo algunos ejemplos, en el número 5-6 de *Tensor*, correspondiente a octubre de 1935, la revista militante de Ramón J. Sender, se publicó la creación colectiva *Historia de un día de la vida española*, atribuida de manera genérica su autoría a “autores revolucionarios” (entre los que figuraban algunos tan conocidos como Alberti, Altolaguirre, Arconada, Carranque de Ríos, Cernuda...). Otro ejemplo podría ser *Suma y sigue o el cuento de nunca acabar*, “novela picaresca de nuestros días”, también dirigida por Sender, y publicada en la revista política de agitación *Línea* entre 1935 y 1936. Ambos casos dan cuenta del clima y ánimo colectivista que reinaba entre los jóvenes intelectuales de filiación revolucionaria por estos años.⁴

Hoy en día, gracias a Internet, y con ánimo muy distinto, este tipo de iniciativas proliferan de forma extraordinaria. Lo que cabría

preguntarse es si una utilización de la red o de los soportes electrónicos de edición tan sólo para fomentar la colectividad es algo realmente interesante y novedoso.

Sin duda, existen usos de las nuevas tecnologías de cara a la creación literaria, a mi juicio, mucho más interesantes y prometedores.

Me refiero a todas aquellas creaciones literarias disponibles en línea que, bien creadas en solitario o en colectividad, abandonan la linealidad narrativa propia de las ficciones descritas hasta aquí, para ofrecernos una ficción laberíntica o abierta en la que el usuario puede optar por diversos trayectos de lectura. Adelanto que, en mi opinión, es aquí, y no en la mera colectividad, donde radica el interés y las posibilidades de la hiperficción⁵. En este caso, que antes he denominado como “ficción explorativa”, lo cierto es que la presencia de más de un autor no tiene demasiada importancia, pues de alguna manera en ellas el lector siempre acaba convirtiéndose también en un autor a la hora de tener que trazar su propio trayecto de lectura. En realidad, en un entorno hipertextual todos los escritos son escritos en colaboración. En primer lugar, porque el lector colabora necesariamente con el autor para producir un texto a través de la opciones que escoge. Y, por otro lado, porque cualquier documento introducido en un sistema en red que lleve nexos electrónicos existe en colaboración con todos y cada uno de los documentos presentes en el sistema.⁶

Dicho de otra forma, los nexos del hipertexto facilitan automáticamente la colaboración, por ello no tiene demasiado interés, desde el punto de vista del aprovechamiento de las nuevas tecnologías, novelas en colaboración como las arriba descritas, pues ello, como hemos visto, ya se podía hacer hace muchos años y sin la ayuda del hipertexto. De hecho, este tipo de ficciones, en las que se

rompe con la linealidad narrativa, son escritas en colectividad o en solitario, no difiriendo el resultado en uno u otro caso.

Si de alguna manera en el tipo de novelas colectivas descritas más arriba se sugería y metaforizaba la idea de encerrar en una sola novela muchas posibles novelas, aquí de lo que se trata es de hacer posible y real esta idea, y quizás un dato de menor importancia sea que estas se deban a la misma pluma o plumas diferentes.

Este tipo de ficciones cuenta con antecedentes ya ilustres entre los aficionados a la hiperficción, como la creación de Michael Joyce, *Afternoon*. Por supuesto, cada vez empiezan a proliferar más también las ficciones de este tipo escritas en español. Veamos a modo de ejemplo lo que se dice en la presentación de una de estas creaciones escogida al azar.

La historia, a la que podréis acceder más abajo, ya está empezada. Por ahora no hay mucho: la ambientación, un par de personajes y poca cosa más. Podéis continuar la historia en el punto que queráis, bien al final de lo que ya esté escrito o en cualquier punto intermedio (*Otra de chipirones* (<http://www.geocities.com/Athens/Acropolis/9579>)).

Aquí ya se utiliza el sistema de hipertexto, la novela se puede seguir de forma lineal, hay un pequeño índice entre los enlaces de la página principal, o comenzar a leer el relato y luego ir siguiendo los enlaces del propio texto.

Como ya he apuntado, la diferencia fundamental entre este tipo de ficciones y las arriba descritas es que en estas se proponen múltiples caminos de lectura, es decir una determinada palabra o parte de un determinado capítulo nos puede llevar a otro texto, si es que queremos seguir por ese camino, y este a su vez a otro y a otros, de manera que la historia se va ramificando infinitamente. En suma, la diferencia estriba en hacer una utilización real o tan sólo aparente de

las posibilidades del hipertexto. Y digo esto porque los usos *falsos o aparentes* del hipertexto ciertamente no escasean en la red.

El novelista Lorenzo Silva publicó el pasado año en la página web del Círculo de Lectores (www.circulolectores.com) una novela policiaca, *La isla del fin de la suerte*, en la que contaba con la colaboración de los lectores. Al final de cada uno de los seis capítulos, ofrecía tres finales posibles. Los usuarios de esta página por medio de votaciones decían por dónde había de continuar la historia. Silva se acataba entonces a la voluntad de sus lectores y continuaba la intriga por ese camino abandonando los otros dos propuestos. Pero esas posibles novelas que tan sólo eran sugeridas por el escritor a sus lectores y que no habían sido elegidas quedaban abandonadas, muertas, no llegaban a realizarse. En casos como este estamos ante lo que acabo de definir como una utilización superficial y falsa de las posibilidades de la edición electrónica. Pues precisamente lo que permite el hipertexto es que esas posibles novelas fueran, a través de los enlaces, también continuadas, de tal manera que cada lector trazara un camino de lectura y así, que esa novela encerrara dentro de sí, de forma simultánea, muchas, infinitas novelas. Independientemente de la calidad estética de la obra, que la tiene, como experimento creativo *La isla del fin de la suerte*, tal como se llevó a cabo, no me parece algo realmente novedoso ni que necesitara de las posibilidades técnicas que ofrece Internet para llevarse a término. De hecho, al igual que ocurrió con *La rebelión de los delfines*, al poco tiempo de su publicación en línea fue publicada en libro de forma tradicional⁷, lo que indica que el formato electrónico no confería cambios trascendentes al proceso de creación literaria ni al resultado en este caso.

En definitiva, creo que lo que ha de marcar la diferencia entre las ficciones editadas en soporte tradicional con respecto a aquellas que nacen en un entorno electrónico no es tanto la individualidad - colectividad (siempre presente esta última en un entorno hipertextual)

como la linealidad - no linealidad. Es decir la verdadera diferencia entre unas ficciones y otras estriba en la utilización o no de las posibilidades del hipertexto. Sólo en aquellos casos que se utiliza el hipertexto para romper con la linealidad discursiva podríamos asegurar que estamos ante una forma novedosa de creación literaria. Por el contrario, en aquellos casos, por mucha colectividad que haya, que no se de ese salto en la ruptura de la linealidad me temo que tan sólo estamos ante un mero cambio de soporte en la forma de transmisión. Sólo cuando la ficción se ramifica y encierra dentro de sí, *de forma real*, muchas posibles ficciones, estamos ante algo diferente. Buenos ejemplos de este tipo de ficciones en español son las tituladas *Pentagonal: incluidos tú y yo*, de Carlos Labbé (www.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/), o *Desde aquí*, de Mónica Montes (<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/desdeaquí/01.htm>).⁸

Esta forma de creación, la hiperficción explorativa, sin duda trae consigo muchas consecuencias importantes. En primer lugar ya ha quedado claro que el tipo de ficciones que estamos analizando rompe con la linealidad narrativa a la que estamos acostumbrados; dicho de otro modo, pone en tela de juicio las ideas de trama e hilo narrativo corrientes desde Aristóteles, como también cuestiona la existencia de una magnitud predeterminada definida de la historia.⁹ El concepto de linealidad implica un comienzo y un fin, mientras que en el hipertexto, estos deberían quedar supuestamente diluidos en muchos posibles principios y muchos posibles finales. Lo fundamental es entender que el hipertexto se constituye de cuerpos de textos conectados en los que no existe un texto principal y otros secundarios.

El hipertexto, al reducir la autonomía del texto, al descentrar el texto, por medio de la creación de enlaces con otros textos, también reduce la del autor. En la hiperficción explorativa el lector controla parcialmente la dirección y la experiencia de la creación. Está claro, en consecuencia, que las figuras del autor y el lector se confunden

más que en cualquier otro momento de la historia literaria¹⁰. Como resultado de ese acercamiento entre los tradicionales papeles del autor y el lector en el proceso creativo, las creaciones hipertextuales conllevan al decir de casi todos los que han escrito sobre este asunto una democratización de dicho proceso. "Publica y lee lo que quieras cuando quieras" es la frase publicitaria de una editorial electrónica (<http://www.noveles.com>) que ilustra muy bien esta tendencia. Lorenzo Silva, por su parte, en el prólogo de su novela electrónica *La isla del fin de la suerte* se enorgullece de compartir la experiencia creadora, y dice textualmente: "Así funcionará esta novela compartida, que me honra no poder firmar en solitario, sino en compañía de un grupo de lectores"¹¹. Podríamos seguir dando ejemplos: en la página web de la editorial Ekoty (<http://www.ekoty.com>), además de poder participar en la creación de una novela colectiva, encontramos también otro servicio bajo el título "¿Quieres publicar?", que ofrece la posibilidad de enviar creaciones literarias a la web. La editorial se compromete a publicar en línea aquellos primeros capítulos de libros inéditos que puedan tener cabida en su colección y, tras someterlo al sufragio de los navegantes, a publicar en libro la novela más votada.

Siguiendo la conocida teoría según la cual las numerosas reproducciones que trajo consigo la imprenta desmitificaron el arte en sí, se cree que el hipertexto extenderá aún más ese proceso de desmitificación. Obviamente hay quien ve con temor que este nuevo modelo de creación literaria amenace los parámetros canónicos que actualmente dan legitimidad a la obra artística.

Por otra parte, es evidente que el hipertexto presenta una capacidad para enfatizar la intertextualidad de la que carece el texto encuadernado en un libro. El primer capítulo de la "hipernovela" de la Web "Textos caducos" (<http://es.geocities.com/textoscaducos/index.htm>) es según dice el autor de la página el capítulo intermedio de una novela conocida.

Pregunta entonces a sus usuarios, a modo de acertijo, "¿cuál es esa novela?". Juegos o acertijos como este se proponen con frecuencia a los colaboradores.

Probablemente con esto haya que relacionar también la extraordinaria frecuencia con la que en este tipo de ficciones nos encontramos con reflexiones de índole metaliterario, o actitudes irónicas y distancias de los autores hacia su propia creación. Sin duda estamos ante ese tipo de ficciones que se saben a sí mismas ficciones; es decir, que no pierden en ningún momento la conciencia de su condición literaria, no real. En el capítulo nº 10 de la novela colectiva de la página web de la editorial Ekoty, firmado por alvaroggt@lycos.es, leemos:

Marisa estaba tan perdida como lo están los lectores que flotan la mirada sobre estos párrafos. Todos los párpados, los de Marisa y sus lectores, alucinan hasta perderse de asombro y sin sentido; una cibernovela no puede ser larga, ha de ser corta y se debe poder leer de un tirón, casi como un relato o un cuento en aportaciones continuas, sin clicks y aparte: como juntando las letras y centrifugando las firmas. Luego a modo de epílogo cada cual puede aplacar su vanidad en dulces aportaciones (esta vez independientes y reclamando un nombre). Marisa estaba tan perdida como una cibernovela.

La reflexión metaliteraria ocupa uno de los capítulos de la novela en cuestión para decirnos cómo ha de ser una cibernovela. En consonancia con esto último, hay que destacar también cómo este tipo de ficciones presentan con frecuencia un tono marcadamente lúdico y experimental. No es nada extraño que estas novelas terminen con una especie de desmitificación de sí mismas y la confesión por parte del autor de estar llevando a cabo un juego intrascendente. A todo esto hemos de sumarle grandes dosis de

humor en la frecuente reelaboración paródica de modelos literarios establecidos.

Antecedentes teóricos y literarios de la hiperficción

Por supuesto todas las características que acabo de señalar para la hiperficción -descentralización del texto, ruptura de la linealidad discursiva, apertura del texto, confusión del autor y el lector, intertextualidad, metaliteratura, juego...- son síntomas bien conocidos de lo que se ha llamado la cultura posmoderna. Al analizar la sociedad posmoderna J. F. Lyotard¹² precisa el hecho de que los efectos de la informatización se vienen observando mucho antes de que se produzca la invasión social de los mismos. Pero es sin duda G. P. Landow quien mejor lo puso de relieve en su ya clásico estudio sobre el hipertexto: el hipertexto como sistema procesador de unidades textuales o *lexías* (según terminología de Barthes) relacionadas con nexos electrónicos que hacen posible múltiples trayectos de lectura, responde a los conceptos posmodernistas de *texto abierto* y *multisecuencial* que se opone a los sistemas jerárquicos lineales y centralizados. Coincide por tanto con la noción de entramado textual conectado por *nexos*, al que se refiere Foucault y Barthes, realiza el concepto de *lector activo* del último, así como el de *discontinuidad textual* de Derrida y hasta el de *plurivocidad* de Bajtin, cuando entiende que *las voces individuales asumen la forma de lexía*¹³. El hipertexto lleva al extremo también los postulados de Umberto Eco o la Teoría de la recepción de Iser, que propugnaban un lector activo.¹⁴

Lo que Landow viene a subrayar en su libro es que durante las últimas décadas han ido convergiendo dos campos del saber, aparentemente sin conexión alguna: la teoría de la literatura y el hipertexto informático; y así relaciona sagazmente el pensamiento de

aquellos que se dedican a la informática como Nelson o van Dam con aquellos otros que se dedican a la teoría cultural como Derrida y Barthes. Todos ellos, “como otros muchos especialistas en hipertexto y teoría cultural, postulan que deben abandonarse los actuales sistemas conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerarquía y linealidad y sustituidos por otras de multilinealidad, nodos, nexos y redes”.¹⁵

Ahora bien, si por un lado las creaciones hipertextuales parecen hacer realidad de una forma llamativamente literal los supuestos del pensamiento de determinados teóricos modernos, ya antes algunos creadores venían escribiendo un tipo de novelas que parecían preludiar lo que la hiperficción está haciendo realidad. Es muy probable que todo lo que estoy describiendo no suene radicalmente nuevo, ya no en el terreno del pensamiento, sino también a nivel de la creación. Efectivamente son muchos los antecedentes literarios que se han propuesto para la hiperficción. Veamos ahora algunos de esos antecedentes en relación con el panorama descrito, para poder valorar y calibrar finalmente la “novedad”, si es que la hay, de estas iniciativas.

Hay quien va muy lejos a la hora de establecer los antecedentes literarios del hipertexto, señalando que este no es más que otra extensión de la tecnología de la escritura, más allá de la imprenta, que no hará sino potenciar, aunque de forma notable, el funcionamiento ya hipermediático e hipertextual de la literatura desde sus orígenes¹⁶. Por ejemplo, para Moreno Hernández no es que haya un determinado tipo de novela o la novela de una época determinada que anticipe la hiperficción, sino que “ese peculiar género, o antigénero, llamado novela -la novela moderna, se entiende- [...] anticipa la estrategia antinarrativa de algunos experimentos hipertextuales recientes”¹⁷. Como ejemplos evidentes de su teoría cita textos clásicos como el *Quijote* o *La Celestina*.¹⁸

En cualquier caso, no cabe duda de que la literatura más reciente ha dado novelas donde las características del hipertexto están profetizadas de una forma mucho más explícita y sorprendente. Es evidente que muchos de los grandes escritores contemporáneos (piénsese en Joyce, Cortázar, Borges) venían insistiendo desde hace años en el carácter abierto de la obra literaria. En este sentido, cabría pensar que las hiperficciones no son más que una consecuencia de la evolución que el género narrativo ha experimentado a lo largo del siglo XX¹⁹. La lista de autores que frecuentemente se suele citar a este respecto es extensa: *Finnegans Wake* de Joyce, “El jardín de los senderos que se bifurcan”, “Pierre Menard, autor del Quijote” o “La Biblioteca de Babel” de Borges, *Rayuela* de Cortázar, *Votre Faust* o *Une chanson pour Don Juan*, de Michael Butor, *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, *Si una noche de invierno un viajero* o *El castillo de los destinos cruzados* de Italo Calvino, *La vida instrucciones de uso* de George Perec, donde asistimos a la formación de un microcosmos constituido por una serie de “novelas dentro de la novela” que se asemejan a un auténtico puzzle, o la novela *el Diccionario Jázaro* del yugoslavo Milorad Pavic, que su mismo autor comparó con el mecanismo de un cubo de Rubik.²⁰

En definitiva, se suelen mencionar todos aquellos creadores que han buscado estrategias para suplir la linealidad porque supuestamente esta falseaba su experiencia de la realidad; aquellas creaciones que ofrecen de forma manifiesta finales múltiples o conclusiones unidas a nuevos comienzos; novelas que de manera muy explícita y consciente se presentan como itinerarios que, al ser andados, construyen el relato inicialmente sólo virtual. Todas ellas fueron creadas para su transmisión en un formato impreso en los límites cerrados de la página. Pero al ser leídas en la actualidad, tras nuestra experiencia con el hipertexto, se revelan ante nuestros ojos como excelentes ejemplos de creación hipertextual, hasta el punto de que, quizás anacrónicamente, reciben muchas veces el nombre de

“hipernovelas”. Creo que fue precisamente Italo Calvino quien utilizó por primera vez esta etiqueta para un conjunto representativo de obras contemporáneas en su sugerente conferencia sobre la multiplicidad en la literatura, que cierra su volumen *Seis propuestas para el próximo milenio*.²¹

Quiero destacar ahora que también en la literatura española contemporánea podríamos encontrar obras en las que, de una forma similar a las citadas, concurren todos los elementos precedentes de una creación hipertextual. Me refiero a textos mucho menos conocidos que las anteriores, como son algunas de las novelas, o mejor dicho “falsas novelas” de Ramón Gómez de la Serna, como la titulada *El novelista*, o la novela experimental de Max Aub, *Juego de cartas*.

Al igual que muchos años más tarde intentó hacer Italo Calvino en su extraordinaria novela *Si una noche de invierno un viajero* (1979), en *El novelista* (1923) Gómez de la Serna nos presenta algo así como la esencia del género a través de varios comienzos o embriones de novelas que quedan entrelazadas en un marco que los determina y que está a su vez determinado por ellos. En ambos casos nos encontramos con una red de relatos que remiten unos a otros como si estuvieran unidos por vínculos de hipertexto. Al igual que la de Calvino, esta interesante novela parece proponer la búsqueda de un espacio hipertextual al organizarse como una red de relatos entrelazados. Por su parte, *Juego de cartas* (1964) de Max Aub, considerada por la crítica como una novela lúdica y experimental, también podría ser un ejemplo interesante. Si hace un momento establecía paralelismos entre la novela de Gómez de la Serna y la de Calvino, ahora también se podría hacer lo mismo entre esta de Max Aub y otra creación del novelista italiano: *El castillo de los destinos cruzados* (1973). En ambos casos la novela se construye sobre las posibilidades combinatorias de un juego de cartas. La novela de Calvino es bien conocida. Por su parte, el libro de Max Aub

está integrado por ciento ocho naipes, a cuyo dorso van escritos otros tantos textos, en los que los firmantes hablan de Máximo Ballesteros, personaje recientemente fallecido. En algunas de estas cartas su muerte es considerada como un suicidio, en otras se sospecha de la esposa del difunto, en otra el médico certifica que Máximo ha muerto de una trombosis coronaria. Evidentemente, nos hallamos ante un texto potencial, susceptible de múltiples lecturas. Las cartas naturalmente exigen del lector, o mejor dicho del jugador, un trabajo cooperativo²². Nos encontramos ante un paradigma de obra abierta, en la que el autor recurre a la presentación desordenada de los elementos que la constituyen y ofrece a los lectores la posibilidad de interpretaciones diversas del texto. Primero Max Aub y después Italo Calvino utilizaron el juego de las cartas como una máquina narrativa combinatoria, y en ambos casos subyace la idea de que el significado de cada carta depende del lugar que ocupa en la sucesión de las cartas que le preceden y le siguen. Sin duda, ambas obras se revelan como ejemplos extraordinarios de antecedentes literarios de los modelos de creación hipertextual.

Evidentemente esta lista en ningún caso pretende ser exhaustiva, tan sólo quería traer aquí algunos ejemplos, procedentes de momentos y autores muy diversos, y en algunos casos no demasiado atendidos por la crítica, en los que se exploran procedimientos narrativos que de alguna manera nos están recordando a los de la hiperficción. En fin, todas las obras citadas se ajustarían perfectamente a una edición hipertextual en tanto que fueron escritas en un formato impreso pero concebidas según un modelo de construcción de nodos narrativos interconectados y bajo la voluntad de ruptura de un ritmo discursivo secuencial. En todos los casos citados estamos ante una "literatura experimental" que comprueba la viabilidad de un modelo alternativo a la novela lineal.

Llegados a este punto, cabría preguntarnos si obras literarias como las aquí mencionadas no estarían ilustrando el comentario de

Benjamin de que “la historia del arte presenta épocas críticas en las que cierta forma de arte aspira a efectos que sólo podrán ser conseguidos plenamente con un cambio de patrón técnico, es decir, con una nueva forma artística”.²³

El paradigma hipertextual tiene claros precedentes en la producción literaria impresa, pero lo que los avances tecnológicos proporcionan hoy es una plataforma que favorece e incrementa la realización de esos modelos de creación. La diferencia radical entre unos y otros estriba en que una novela, por mucho que se construya sobre el desarrollo de diferentes líneas narrativas paralelas que se interrelacionan, en una edición impresa siempre tendrá un formato lineal; mientras que en su traducción a un entorno digital e hipertextual, el sistema de reproducción ya no será secuencial y la navegación entre los enlaces resultará, cuanto menos, más cómoda para el lector.

Aun suponiendo, como sostienen Barthes y otros estructuralistas, que todo escrito participa necesariamente de una forma de colaboración con los otros escritos de la cultura, lo que es evidente es que, en contraste con la tecnología del libro, el hipertexto no esconde esta colaboración. Aunque cualquier texto (se defina como se defina) exista en relación con todos los otros textos, como bien vio Landow “antes del advenimiento de la tecnología hipertextual, dichas relaciones solo podían existir en las mentes que las percibían o en otros textos que afirmaban su existencia. Los textos en sí, ya fueran objetos artísticos, leyes o libros, siempre mantenían una separación física entre sí. En cambio los sistemas de hipertexto en red registran y reproducen las relaciones entre los textos”.²⁴

Ahora bien, es hora de preguntarnos si las ficciones hipertextuales que actualmente están disponibles en la red al reproducir y hacer realidad esas viejas ideas de la intertextualidad, de la apertura del texto, de la no linealidad... consiguen resultados estéticamente

satisfactorios, es decir si hacen realidad sin defraudarnos la extraordinaria utopía borgiana, o si por el contrario estamos ante productos mediocres y decepcionantes, o, como ha dicho algún crítico con ironía, ante “sofisticados juegos Nintendo que se juegan con el lenguaje”.²⁵

Evidentemente, lo más prudente sería argumentar que dada la diversidad de ficciones en línea a la que hoy en día ya podemos acceder no podemos caer en generalizaciones. También podría resolverse la cuestión con la fácil afirmación de que nos encontramos en un periodo de prueba, de experimentación, del que aún no podemos saber que nos deparará el futuro. En cualquier caso, y apoyándome ahora exclusivamente en mi experiencia como lectora de este tipo de ficciones, sí me gustaría aventurar alguna interpretación y, por qué no, alguna crítica sobre las mismas.

Interpretación y crítica del fenómeno

La primera objeción que cabría hacerse a muchas de las ficciones analizadas es que no siempre asumen plena y satisfactoriamente las posibilidades del hipertexto. Ya me referí antes a esas novelas hechas en colectividad que no son más que una versión electrónica de novelas tradicionales. Pero incluso en aquellas que hacen una utilización real del hipertexto, muchas veces tenemos la sensación de que los autores tienden a preservar inútilmente elementos de la ficción lineal, de tal forma que nos encontramos ante lo que Auerbach ha llamado irónicamente ficciones con “notas a pie de página mejoradas”²⁶; es decir, historias escritas más o menos linealmente, con su principio y su final predeterminado, pero que en determinados momentos, por ejemplo en el nombre de los personajes que van apareciendo, ofrecen nexos o enlaces que nos llevan a una información complementaria de los mismos. Naturalmente, en estos

casos lo único que se consigue es que la información complementaria lastre el desarrollo del argumento normal.²⁷

Por otro lado, cuando nos adentramos en una de estas ficciones y vamos optando por determinados enlaces entre todos los que se nos ofrecen, no es raro que tengamos la molesta sensación de haber escogido el camino incorrecto, de estarnos perdiendo algo importante del argumento. Por contra, la teoría hipertextual se sustenta en el supuesto de que no hay un texto importante y otros secundarios, es decir no hay jerarquías entre ellos, cualquier opción, cualquier lectura si se quiere, es igualmente válida. En opinión de Pajares Toska, experta en hiperficción, la clave radica en la oportunidad de los enlaces; no se trata tanto de que haya muchos sino de que estén colocados oportunamente, de tal forma que lo que se encuentre tras cada uno de ellos no defraude las expectativas del lector²⁸.

Efectivamente, en el caso de la hiperficción la calidad estética del resultado depende tanto o más de la oportunidad de esos enlaces como de la calidad literaria de cada uno de los textos enlazados, y esto quizás no siempre está plenamente asumido por los autores de la hiperficción.

En relación con esto, hay que decir también que la mayoría de las obras de ficción en hipertexto adoptan un enfoque más bien cauteloso respecto al problema del principio, ofreciendo al lector una lección con una etiqueta del estilo “empiece aquí”²⁹. Y claro está, si la ficción tiene un principio también debería tener un final que es buscado y deseado por el lector, cuando lo lógico y deseable en este tipo de ficciones sería que se renunciara a un final, a una conclusión estable, pues como bien advirtió Landow: “a diferencia de los textos manuscritos o impresos, los del hipertexto sí pueden durar indefinida y, tal vez, infinitamente, por lo cual cabe preguntarse si podrán proporcionar conclusiones satisfactorias”³⁰. Esto pareció intuir Javier Tomeo, el autor al que se le encargó el último capítulo de la cibernovela *La rebelión de los delfines* (www.elmundolibro.com),

optando por una estructura circular al mostrarnos al protagonista justo al final de la misma manera que aparecía en el capítulo primero, firmado por Umbral, y metaforizando así la imposibilidad de dar un fin concluyente a la historia. Pero quizás se podría en este caso no sólo metaforizar sino también hacer realidad esa circularidad, aprovechando las posibilidades de la técnica y conectando este último capítulo con el primero a través de un enlace.

Si, por un lado, la ruptura con la linealidad no parece asumirse siempre plenamente, por otro, es bastante llamativo que este tipo de creaciones, cuando están hechas en colectividad, vayan precedidas por una serie de reglas e instrucciones que los participantes han de seguir y respetar. En algunos casos se parte de unas fichas informativas acerca de los personajes o el ambiente, en otros se ofrece ya el primer capítulo y se sugiere por donde tiene que ir el segundo, y en otros muchos se advierte incluso que el único requisito que se tendrá en cuenta para la admisión de colaboraciones es que estas sean coherentes con la trama que les ha precedido. Es probable que sin esas reglas la interacción no pudiera llevarse a cabo, pero que duda cabe que las mismas, no sólo coartan la creatividad de los colaboradores, sino, lo que es más importante, entran en contradicción con la propia idea de una novela en libertad, abierta e infinita, que suele subyacer bajo estos proyectos creativos.

Quiero llamar la atención también sobre el hecho ya aludido de que algunas de estas novelas experimentales creadas en línea sean después publicadas en libro, haciendo así una especie de tributo a la cultura impresa a la que todavía estamos todos tan acostumbrados. Los lectores y colaboradores de la cibernovela de Lorenzo Silva, *La isla del fin de la suerte*, le preguntaron insistentemente al autor a través de un chat que tuvo lugar simultáneamente a la creación de la novela que si después esta sería publicada en forma de libro. El autor dice que sí, y declara además: “yo creo que es el destino natural de una novela. Internet me parece una máquina potente de comunicar,

cuyas posibilidades apenas empezamos a ver, pero eso no quita para que un libro siga siendo un libro". En fin, incluso aquellos más pioneros a la hora de utilizar el soporte electrónico para sus creaciones revelan ciertos reparos ante la posibilidad de renunciar absolutamente a ver sus obras en formato tradicional.

Tal vez todas las objeciones que se han puesto hasta aquí a las hiperficciones analizadas sean justificables por encontrarnos en una época de transición y experimentación. Encuentro, sin embargo, otros rasgos llamativos en este tipo de creaciones que quizás sean consecuencia sustancial e irremediable de las cualidades del mismo medio en el que nacen. Me refiero a cierto tono consciente de trivialización o vulgarización de la literatura, de la cultura en general, presente muy a menudo en las páginas web que albergan las hiperficciones. Muchos de los procedimientos que desarrollan las páginas de las hipernovelas para llevarlas a cabo recuerdan sin duda a los mecanismos de la cultura popular más baja y censurada por la elite culta. En primer lugar, la publicación de novelas en Internet va muchas veces asociada al tradicional y popular mecanismo de la "novela por entregas", mecanismo que en otro tiempo albergó una novela de fórmula y entretenimiento consumida mayoritariamente por un público poco exigente. Pues bien, si el culebrón televisivo ha venido en nuestro mundo a sustituir a esa vieja fórmula de la novela por entregas, muchos de los creadores de hiperficciones no han mostrado ningún reparo a la hora de aprovechar los "hallazgos" de uno y otro medio y, adaptándolos al entorno digital, crear productos tan kitsch como sorprendentes. Daré un ejemplo: en la "cibernovela" *Las alas del amor* (de la página web Ciudad Futura), los personajes principales tienen rostro. Actores y modelos latinoamericanos han aceptado prestar su imagen para protagonizar los papeles del galán la dama y la malvada. Y, por supuesto, el navegante-ciudadano también puede dar sus opiniones por medio de la sección Chismes o el Foro, y participar en una encuesta semanal que mide la simpatía

del público por los personajes. Los mecanismos son sin duda muy similares al de exitosos programas de la televisión. No en vano se ha dicho a propósito de esta “cibernovela” que ha llegado a la red el concepto de “novela televisiva”³¹. En esta misma línea, podría citarse la cibernovela cubana *Una casa para Ada* (<http://www.nnc.cubaweb.cu/cibernovela/novcuba.htm>).

Aunque, por supuesto, no todas las creaciones de la red lleguen a estos extremos, lo cierto es que no es nada raro encontrarnos una propuesta de creación de novela colectiva acompañada de reclamos publicitarios realmente triviales. En el proyecto de *La rebelión de los delfines*, en la que por cierto participan varios escritores de reconocido prestigio en el panorama literario español, “los autores de los capítulos ganadores recibirán como premio un lote de libros”.

Quizás todos los juicios peyorativos expuestos hasta aquí respecto a este tipo de creaciones respondan nada más que a prejuicios culturales y a cierta resistencia personal a aceptar lo que para muchos es una nueva forma, mejor y más democrática, de entender la cultura. Pero antes que juzgar, lo que me proponía en este trabajo era valorar lo que de novedoso, desde el punto de vista creativo, pueda haber en estas obras.

De todo lo dicho hasta ahora referente a las relaciones evidentes que la teoría del hipertexto mantiene con teorías y creaciones literarias anteriores, podemos concluir que si algo tienen de novedoso las hiperficciones no es tanto la idea que subyace bajo el proyecto, sino la posibilidad, dada por la técnica, de materializar esa idea. Ahora bien, podríamos preguntarnos con Sven Birkerts, acérrimo detractor de la hiperficción: “¿Surgen las alternativas del hipertexto porque queremos salir de la prisión de la tradición (la linealidad, lo unívoco, el estilo individual) o consisten en un producto secundario de los logros técnicos de ese campo?”³²

Al leer algunas de estas ficciones he tenido la sensación de estar ante una encarnación demasiado literal de las teorías críticas actuales, casi podíamos decir que molesta y demasiado literal. El propio Landow hablando del hipertexto dijo hace años que este “representa una encarnación incómodamente literal de un principio que parecía especialmente abstracto y abstruso desde el punto de vista de la imprenta. Puesto que gran parte del atractivo y del encanto de estas ideas teóricas radica en su dificultad o tal vez en su preciosidad, esta presentación más literal promete trastornar a los teóricos”³³. En otro sitio dice que la materialización de la teoría en el hipertexto se ha producido de una manera “excéntrica, inesperada y muy literal”³⁴. ¿Es posible, entonces, que todo esto solo tuviera sentido como hipótesis teórica? El propio Italo Calvino, al hablar del proceso y los mecanismos que le llevaron a escribir su novela *El castillo de los destinos cruzados*, afirmó: “De golpe decidía renunciar, plantaba todo, me ocupaba de otra cosa: era absurdo seguir perdiendo el tiempo en una operación cuyas posibilidades implícitas ya había explorado y que sólo tenía sentido como hipótesis teórica”³⁵. Termina el prólogo a esta novela confesando: “Mi interés teórico y expresivo por este tipo de experimento se ha agotado. Es hora (desde todo punto de vista) de pasar a otra cosa”.³⁶

Es probable que esa vieja y aplaudida idea que asoma en las obras de Borges o Calvino, de Max Aub o el propio Gómez de la Serna, al materializarse, gracias a los recursos electrónicos, se haya empobrecido, y ello porque ha traído consigo no tanto un nuevo género como una *novela de género*, es decir, *de fórmula*.

A leer algunas de estas creaciones he tenido la sensación de estar ante algo así como “autores jugando a las vanguardias”. Es curioso comprobar la frecuencia con la que en estos proyectos de novela se hace intencionada referencia a autores como Borges, Cortázar..., como en un intento de legitimar el experimento y dotarle de altura y calidad literaria³⁷. Se aprecia cierta ingenuidad en estos

experimentos, cierta voluntad consciente y preconcebida de hacer algo nuevo, aferrándose a ese consenso trivial y generalizado según el cual no es posible hoy en día una creación moderna e innovadora sin la utilización de los recursos electrónicos.³⁸

Como decía al empezar este trabajo, cierta parte de la crítica, aquella más desesperada por el encuentro de novedades, empieza a hablar de un nuevo género literario: la hiperficción. Tan sólo por el medio en el que aparece, esta lleva en sí impreso ese sello tanpreciado de la modernidad, y sin embargo estamos ante uno de esos casos tan evidentes en los que la “vanguardia” se convierte en una fórmula cristaliza que no hace sino repetir un modelo valiéndose de convenciones y de reglas, poniéndose al alcance de cualquier, y perdiendo así su supuesta condición transgresora.

Por supuesto todas estas “críticas” no conllevan una recomendación de rechazo hacia este tipo de creaciones. Todo lo contrario, creo que estamos ante un mundo complejo, cambiante y sumamente interesante para el estudioso, también para el de literatura, pues además de ofrecernos productos literarios de desigual calidad ofrece fascinantes manifestaciones de los modos y maneras que la cultura tiene de funcionar en nuestros días.

Notas:

[1] Susana Pajares Toska, "Las posibilidades de la narrativa hipertextual", *Espéculo*, 6 (1997) [en línea] (<http://www.ucm.es/info/especulo/numero6/s-pajare.htm>).

[2] Madrid, Espasa-Calpe, 2001.

[3] *La vírgenes locas*, ed. Rafael Reig, Madrid, Lengua de Trapo, 1999.

[4] Gonzalo Santonja, "La modalidad de la novela colectiva", en *La novela revolucionaria de quiosco (1905-1939)*, Madrid, El Museo Universal, 1993, pp. 157-180.

[5] En la interesantísima conversación que mantienen Roger Chartier y Antonio Rodríguez las Heras sobre "El futuro del libro y el libro del futuro", este último sostiene que en el futuro "la creación de un libro, a excepción de libros-foro, se sustentará sobre la creatividad y esfuerzo de un autor [...] Con un texto blando, que no abandona al autor y en el que, si se quiere, puede influir el lector, hay un campo muy amplio de experimentación, pero creo que la escritura nos da capacidad de diferenciación, de individualizarnos de entornos anónimos, y esto significa una razón de peso para que siga habiendo autor. Se desarrollarán experiencias de participación colectiva en la creación, pero la escritura seguirá siendo un vehículo imprescindible para la individualización, aunque, eso sí, se dará mucha mayor relación entre el autor y los lectores" (recogido en *Litterae (Cuadernos de Cultura Escrita)*, I (2001), pp. 20-21).

[6] George P. Landow, *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Barcelona, Paidós, 1995, p. 118.

[7] Barcelona, Círculo de Lectores, 2001.

[8] En muchos casos estas ficciones se valen también de la posibilidad de integrar otros lenguajes (música o imágenes), hablándose entonces de una "novela multimedia". Ejemplos pioneros en español de este tipo de novelas son *La ley del amor* de Laura Esquivel o *Mzungo* de Luis Goytisolo. Pero, en mi opinión, lo realmente interesante no estriba en ilustrar la ficción sino de aprovechar el sistema de hipertexto de cara a la creación. Que el libro incorpore al texto sonido, secuencias

audiovisuales u otras animaciones no supone un cambio importante (al margen de las posibilidades que ofrecen los avances técnicos hoy en día) con respecto a lo que siempre ha sido un libro ilustrado.

[9] En este punto hay que advertir que en la lectura no nos queda más remedio que crear significados a medida que leemos. Es decir, cuando se nos presentan una serie de acontecimientos dispares y desconectados, tendemos a organizarlos en nuestra mente y verlos como una cadena casual (Landow, *op. cit.*, p. 148). "De esta teoría del lector y de la experiencia de leer en hipertexto -afirma Landow-, saco las conclusiones siguientes, quizás obvias pero importantes: en un entorno hipertextual, la ausencia de linealidad no destruye la narrativa" (*Ibid.*, p. 150).

[10] Ahora bien, en opinión de José Luis Orihuela: "Lejos de temores maximalistas, la ficción interactiva no plantea la desaparición del autor, ni del narrador, sino más bien la apertura de algunas de sus funciones a un lector con avidez de participar en el proceso narrativo de un modo más activo, sin que ello le eleve a la categoría de autor, ni se convierta a las máquinas y a sus programas en nuevos narradores [...]. Como un jardinero que conoce los laberintos del jardín, la figura del narrador aparece en los entornos de ficción interactiva básicamente asociado a los sistemas de ayuda a la navegación, permitiendo así que la arquitectura poliédrica de estas nuevas narraciones no diluya el sentido ni la emoción de las narraciones de siempre" ("El narrador en ficción interactiva. El jardinero y el laberinto", *Hipertulia* [en línea] (<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/califia.htm>)).

[11] Paradójicamente, el libro se publica en edición impresa firmado en solitario por Lorenzo Silva, a la manera tradicional.

- [12] Jean-François Lyotard, *La condición postmoderna*, Madrid, Cátedra, 1984.
- [13] Landow, *op. cit.*, p. 23.
- [14] Pajares Toska, *art. cit.*, p. 2.
- [15] Landow, *op. cit.*, p. 14.
- [16] Carlos Moreno Hernández, "Literatura e hipertexto: nuevos medios para viejas ideas", en José Romera Castillo et al. (eds.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor, 1997, p. 279.
- [17] Carlos Moreno Hernández, *Literatura e Hipertexto. De la cultura manuscrita a la cultura electrónica*, Madrid, UNED, 1998, p. 57.
- [18] *Ibid.*, p. 63.
- [19] Francisco Gutiérrez Carbajo, "El intento de la novela multimedia", en José Romera Castillo et al. (ed.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor, 1997, p. 195.
- [20] Este último da las siguientes instrucciones para enfrentarse a su novela: "No será necesario respetar cronología alguna. Así, cada lector podrá recomponer el propio libro en una unidad como en una partida de dominó o de naipes, y obtendrá de este diccionario, al igual que de un espejo, tanto cuanto invierta en el mismo" (Milorad Pavić, "Observaciones Preliminares", *Diccionario jázaro*, Barcelona, Anagrama, 2000, p. 22).
- [21] Madrid, Siruela, 1989, pp. 117-138. Calvino cita una larga lista de autores al respecto: Proust, Thomas Mann, Paul Valéry, Borges, George Perec, el grupo OULIPO fundado por Raymond Queneau o él mismo. La preferencia de Calvino hacia este tipo de novelas es más que evidente y con estas palabras concluye

su trabajo: "Alguien podría objetar que cuanto más tiende la obra a la multiplicidad de posibles, más se aleja del unicum que es el self de quien escribe, la sinceridad interior, el descubrimiento de la propia verdad. Al contrario respondo, ¿qué somos, qué es cada uno de nosotros sino una combinatoria de experiencias, de informaciones, de lecturas, de imaginaciones? Cada vida es una enciclopedia, una biblioteca, un muestrario de estilos donde todo se puede mezclar continuamente y reordenar de todas las formas posibles" (pp. 137-138).

[22] Gutiérrez Carbajo, *art. cit.*, p. 197.

[23] Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age Mechanical Reproduction", en *Illuminations*, Nueva York, Schocken, 1969, p. 237 (cit. por Landow, *op. cit.*, p. 53).

[24] Landow, *op. cit.*, p. 180.

[25] Sven Birkerts, *Elegía a Gutenberg. El futuro de la lectura en la era electrónica*, Madrid, Alianza, 1999, p. 209.

[26] Sarah Auerbach, "Ficción hipertextual: Una teoría literaria", *Hipertulia* [en línea] (<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/auerbach.html>), p. 1.

[27] Los expertos en hipertextos recomiendan que cada uno de los textos enlazados sea breve: "Ya que las ramas en expansión son un gran problema para autores hipertextuales, es importante centrarse en un asunto pequeño y expandirlo hacia la complejidad infinita, y no empezar por el mundo y luchar luego por expresarlo en nexos cada vez más raquíticos" (Auerbach, *art. cit.*, p. 2).

[28] Pajares Toska, *art. cit.*

[29] Vid. Landow, *op. cit.*, p. 140.

[30] Landow, *op. cit.*, p. 142.

[31] Antonio Rodríguez de las Heras sostiene que la intervención de los usuarios a través de la red sobre la emisión de los mensajes, en la actualidad tan explotada por las producciones televisivas, fuera de los escenarios de entretenimiento no se desarrollará tanto en el futuro (*art. cit.*, p. 20).

[32] Sven Birkerts, *op. cit.*, p. 199.

[33] Landow, *op. cit.*, p. 74.

[34] *Ibid.*, p. 164.

[35] Madrid, Siruela, 1999, p. 13.

[36] *Ibid.*, p. 15.

[37] Por ejemplo, Santos Sanz cita intencionadamente a Eco y a Cortázar en el prólogo de *La rebelión de los delfines*: "Así iremos construyendo una opera aperta, por utilizar a mi aire la famosa expresión de Umberto Eco. [...] No es, por supuesto, la primera vez que el lector puede participar en el diseño último de una novela. Recuérdese como Julio Cortázar abría *Rayuela* al lector, permitiéndole saltar páginas y ordenar a su modo la aventura. Pero ese lector [...] siempre tiene las obligadas andaderas que le proporciona el autor con el conjunto de su novela. En cambio en *La rebelión de los delfines* el futuro lector/autor se mueve en un campo sin puertas" (*op. cit.*, pp. 24-25).

[38] Gutiérrez Carbajo, *art. cit.*, p. 204.

Bibliografía

AGUILERA, M^a Dolores, "OULIPO. La máquina de la infinita literatura", *Quimera*, 15 (1982), pp. 8-11.

AUERBACH, Sarah, "Ficción hipertextual: Una teoría literaria", *Hipertulia* [en línea]
(<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/auerbach.html>)

BAJTIN, Mijail, *Estética de la creación verbal*, México, Siglo XXI, 1990.

———, *Teoría y estética de la novela*, Madrid, Taurus, 1991.

BARTHES, Roland, *Crítica y verdad*, Buenos Aires, Siglo XXI, 1972.

———, "La muerte del autor", en *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*, Barcelona, Paidós, 1987, pp. 65-71.

———, *S/Z*, Madrid, Siglo XXI, 1997.

BIRKERTS, Sven, *Elegía a Gutenberg. El futuro de la lectura en la era electrónica*, Madrid, Alianza, 1999 (ver. or.: 1994).

BOU, E., "A la búsqueda del aura. Literatura en Internet", en J. Romera Castillo *et al.* (eds.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor, 1997, pp. 163-180.

CALVINO, Italo, "Multiplicidad", en *Seis propuestas para el próximo milenio*, Madrid, Siruela, 1989, pp. 115-138.

———, *Punto y aparte. Ensayos sobre literatura y sociedad*, Barcelona, Tusquets, 1995.

———, *Si una noche de invierno un viajero*, Madrid, Siruela, 1999.

———, *El castillo de los destinos cruzados*, Madrid, Siruela, 1999.

CAMARERO, Jesús, "Escritura e interactividad", en José Romera Castillo *et al.* (eds.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor, 1997, pp. 217- 231.

——— y Ángela SERNA (coords.), *Escritura y multimedia*, Vitoria, Universidad del País Vasco, 1999.

CRYSTAL, David, *El lenguaje e Internet*, Cambridge University Press, 2002.

CUENCA, Luis Alberto de, "Internet ayuda a la poesía", *Leer*, 85 (1996), pp. 26-27.

CHARTIER, R., y A. RODRÍGUEZ DE LAS HERAS, "El futuro del libro y el libro del futuro", *Litterae. Cuadernos sobre cultura escrita*, I (2001), pp. 11-40 [se trata de una conversación]

ECO, Umberto, *Obra abierta*, Barcelona, Ariel, 1979.

FIDALGO ROBLEDA, Helena, "Comunicación a través del ordenador y estrategias textuales. El caso de Italo Calvino", en José Romera Castillo *et al.* (ed.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor, 1997, pp. 233-239.

FOUCAULT, Michel, "¿Qué es un autor?", en *Entre filosofía y literatura* (introducción y traducción de Miguel Morey), Barcelona, Paidós, 1999, pp. 329-360.

GRAUPERA SANZ, Marta, "Metamorfosis de los rostros del riesgo: Hipertexto y edición en la 'cultura digital'", *Babel. The multilingual, multicultural on line journal of arts and ideas* [en línea] (<http://www.towerobabel.com/map/>)

GROSSEGESSE, Orlando, "Narrar/vivir en la red. Construcciones (auto)biográficas en *Die Quotenmaschine* (1996), de Norman Ohler",

en José Romera Castillo *et al.* (ed.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor, 1997, pp. 241-248.

GUTIÉRREZ CARBAJO, Francisco, “El intento de la novela multimedia”, en José Romera Castillo *et al.* (ed.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor, 1997, pp. 195- 205.

HOWELL, G., “Hypertext meets interactive fiction: new vistas in creative writing”, en R. McAleese y C. Green (comps.), *Hypertext: state of the art*, Oxford, Intellect Limited, 1990, pp. 136-141.

KEEP, C. y T. McLAUGHLIN, *The Electronic Labyrinth* [en línea] (<http://jefferson.village.virginia.edu/elab/elab.html>)

LANDOW, George P., *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Barcelona, Paidós, 1995 (ver. or.: 1992).

——— (comp.), *Teoría del hipertexto*, Barcelona, Paidós, 1997.

LÉVY, P., “Sobre la cibercultura”, *Revista de Occidente*, 206 (1998), pp. 13-31.

LYOTARD, Jean-François, *La condición postmoderna*, Madrid, Cátedra, 1984.

MOLERO DE LA IGLESIA, Alicia, “Del escritor cibernético al personaje cibernético”, en José Romera Castillo *et al.* (eds.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor, 1997, pp. 269-278.

MORENO HERNÁNDEZ, Carlos, “Literatura e hipertexto: nuevos medios para viejas ideas”, en José Romera Castillo *et al.* (eds.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor, 1997, pp. 279- 286.

———, *Literatura e Hipertexto. De la cultura manuscrita a la cultura electrónica*, Madrid, UNED, 1998.

NELSON, Theodor H., *Literary Machines*, Sausalito CA, Mindfull Press, 1992.

OLMEDA GÓMEZ, Carlos, “Del hipertexto al hipermercado”, *Litterae. Cuadernos sobre Cultura Escrita*, I (2001), pp. 179-192.

ORIHUELA, José Luis, “El narrador en ficción interactiva. El jardinero y el laberinto”, *Hipertulia* [en línea] (<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/califia.htm>).

PAJARES TOSKA, Susana, “Las posibilidades de la narrativa hipertextual”, *Espéculo*, 6 (1997) [en línea] (<http://www.ucm.es/info/especulo/numero6/s-pajare.htm>).

———, “La cualidades líricas de los enlaces”, *Hipertulia* [en línea] (<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/link.htm>) [es una traducción del artículo: "The Lyrical Quality of Links", en *Hypertext 99* Darmstadt Germany, ACM, 1999].

PATERNAIN MIRANDA, Beatriz, “Teorías que avalan el concepto de autor en el hipertexto”, en José Romera Castillo *et al.* (eds.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor, 1997, pp. 299-302.

PAVIC, Milorad, *Diccionario jázaro. Novela léxico*, Barcelona, Anagrama, 2000 (3º ed.)

QUEROL SANZ, José Manuel, “Videojuego: modelos de dependencia literaria (ideología y paraliteratura)”, en José Romera Castillo *et al.* (eds.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor, 1997, pp. 357-365.

ROMERA CASTILLO, J, F. GUTIÉRREZ CARBAJO y M. GARCÍA PAGE (eds.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor 1997.

RODRÍGUEZ RUIZ, Jaime Alejandro, “El relato digital ¿un nuevo género?” [en línea]

[\(\(http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicacion\)\)](http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicacion)

SANTONJA, Gonzalo, "La modalidad de la novela colectiva", en *La novela revolucionaria de quiosco 1905-1939*, Madrid, El Museo Universal, 1993, pp. 157-180.

SILVA, Lorenzo, *La isla del fin de la suerte*, Barcelona, Círculo de Lectores, 2001.

TALENS, Jenaro. "El lugar de la teoría de la literatura en la era del lenguaje electrónico", en *Curso de teoría de la literatura*, Madrid, Taurus, 1994, pp. 129-143.

TORRES, David, "Clarín y *Las vírgenes locas*: doce autores en busca de una novela", *Cuadernos hispanoamericanos*, 415 (1985), pp. 53-63.

VALCÁRCEL, Carmen, "Los juegos y las cartas: Aspectos lúdicos en la composición e interpretación de *Juego de cartas* de Max Aub", en Darío Villanueva y Fernando Cabo Aseguinolaza (coords.), *Actas del X Simposio de la Sociedad Española de Literatura general y Comparada*, Santiago de Compostela, 1996.

VOUILLAMOZ, Nuria, *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*, Barcelona, Paidós, 2000.

VVAA, *La rebelión de los delfines*, pról. de Santos Sanz Villanueva, Madrid, Espasa-Calpe, 2001.

VVAA, *Las vírgenes locas*, ed. de Rafael Reig, Madrid, Lengua de Trapo, 1999.

YELLOWLEES DOUGLAS, J. "¿Cómo para esto? Final e indeterminación en las narraciones interactivas", en George P.

Landow (ed.), *Teoría del Hipertexto*, Barcelona, Paidós, 1997, pp. 189-220.

ZIEGFELD, Richard, "Interactive fiction: A new literary genre?", *New Literary History*, 20 (1989), pp. 341-372.

Algunas Web dedicadas expresamente a la hiperficción o literatura interactiva

Eastgate [en línea] (<http://www.eastgate.com>) [página de la Eastgate Systems, compañía dedicada a publicar "hipertexto serio", quizás la más prestigiosa a nivel internacional. El catálogo de Eastgate ofrece obras de hiperficción de los autores más destacados en este campo: Michel Joyce, Mark Bernstein, Jay David Bolter o John B. Smith. Muchas de estas ficciones se pueden consultar de forma gratuita a través de esta página].

Hipertulía: Hipertexto e hiperficción en español [en línea] (<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/>) [página dedicada al hipertexto y la hiperficción realizada por Susana Pajares Tosca, a la que podemos acceder a través de la revista electrónica *Espéculo*, y que pretende cubrir el vacío que existe en castellano sobre estos asuntos. Reúne numerosos artículos que analizan las nuevas teorías, así como enlaces a textos de ficción, fundamentalmente de autores españoles dispuestos a probar las nuevas herramientas que la tecnología les ofrece].

Literatura Interactiva [en línea] (<http://www.iaa.upf.es/literatura-interactiva/cas/principal.html>), por Orlando Carreño, del Institut Universitari de l'Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra [página consagrada a la literatura interactiva que reúne secciones como: Ficción interactiva, Creación colectiva, literatura por ordenador, Teoría, crítica e investigación...]

RIC: Recursos en Internet para Comunicación / Hiperficción [en línea] (<http://www.unav.es/digilab/ric/>) [enlaces a sitios dedicados a hiperficción, hipertexto, ficción interactiva y narrativa no lineal]

© Teresa Gómez Trueba 2002

Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid

2010 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Súmese como [voluntario](#) o [donante](#) , para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#). www.biblioteca.org.ar

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](#). www.biblioteca.org.ar/comentario

