

HIPERTEXTOS, INTERFACES, INTERACCIONES

CARLOS A. SCOLARI

A fines de la década de 1980 el fantasma del hipertexto se agitó por los campus estadounidenses. Después de cuarenta años de vida latente en los laboratorios, el dispositivo imaginado por el ingeniero Vannevar Bush en 1945 y perfeccionado por los tecnólogos Ted Nelson y Douglas Engelbart terminó transformándose en el juguete preferido de los departamentos de literatura de las universidades, ahí donde otro fantasma —el deconstruccionismo— se cocinaba a fuego lento.

Fue en la última década del siglo pasado cuando la relación hipertexto-literatura se configuró como uno de los campos de investigación más interesantes desde un punto de vista teórico. Ya desde sus primeros trabajos los teóricos del hipertexto descubrieron que no podían dejar de lado la contribución de la literatura y las teorías narrativas. Según Ted Nelson, el creador del término /hipertexto/, la literatura es “un sistema en evolución de documentos interconectados. En cada literatura en evolución existen interpretaciones y reinterpretaciones continuas. Las relaciones entre documentos nos ayudan a seguir las conexiones” (Nelson 1992: 2-8). El hipertexto, en otras palabras, es un sistema digital textual construido a imagen y semejanza del sistema textual literario.

También la literatura ha creado sus hipertextos. En los últimos dos siglos numerosos autores han escrito obras en las cuales hoy podemos reconocer las huellas de la lógica hipertextual. El hipertexto ha inventado a sus pre-

cursores: Lewis G. Carroll, Alfred Tennyson, Jorge Luis Borges, James Joyce, Julio Cortázar, Italo Calvino y William Burroughs son sólo algunos de los escritores que nos permiten reconstruir una tradición *proto*-hipertextual en la literatura occidental. Según Calvino (1980), a partir de Lewis Carroll se instaura entre literatura y filosofía una relación que lleva al nacimiento de una nueva clase de escritores. Queneau, Borges y Arno Schmidt, dice Calvino, son autores que comparten “la costumbre de esconder las cartas” recurriendo a la “alusión de grandes textos” y a la “erudicción”.

Podríamos decir que la literatura ha creado los primeros hipertextos: romper la secuencia narrativa, citar obras inexistentes, poner en discusión el poder del autor o crear un collage textual (como los *cut-ups* de William Burroughs) son sólo algunos de los métodos aplicados para contraponer una alternativa a la linealidad encarnada en la poética de matriz aristotélica. Algunos de estos textos pioneros –como *Rayuela* de Julio Cortázar– han sido traducidos al ambiente digital, potenciando de esta manera su carácter de máquinas textuales capaces de generar un amplio campo de lecturas posibles.

Hace quince años los hipertextos se presentaban como un territorio ideal para desafiar la linealidad de las narrativas tradicionales. Programas con una interfaz gráfica como *HyperCard*, *SuperCard*, *StorySpace* o el sistema *Intermedia* –una red hipertextual utilizada por los docentes y estudiantes de la Brown University– permitían la manipulación de los textos y la creación de links de manera intuitiva, sin que el usuario tuviera que conocer los secretos de la programación. Fue así como los autores descubrieron el placer de la escritura hipertextual.

En 1987 Stuart Moulthrop traduce “en digital” algunas obras de Jorge Luis Borges (*Forking Paths: An Interaction After Jorge Luis Borges*). Tres años más tarde Michael Joyce publica *Afternoon, a Story*, la novela interactiva más citada y analizada de los últimos años. En 1991 Moulthrop prueba nuevamente con *Victory Garden*, una de las obras más interesantes del género interactivo. Se vive por entonces el momento de mayor entusiasmo: con *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (1992) George Landow legitima un nuevo campo de investigación, los estudiantes escriben decenas de tesis y trabajos sobre *Afternoon*, y en las conferencias sobre el hipertexto los programadores hablan con una cierta emoción de Jacques Derrida y los ingenieros se excitan con el “rizoma” de Deleuze y Guattari (Scolari 2001).

Nuestro viaje por el mundo de los hipertextos y las interfaces comienza justo aquí, cuando el hipertexto analógico (*Rayuela*) se sienta a dialogar con el texto reticular digital (*Afternoon*). El artículo de Bruno De Vecchi propone una confrontación de ambas obras sin las urgencias teóricas ni los encandila-

mientos deconstruccionistas de hace quince años. Licia Calvi, a su vez, se interna en el bosque de la *interactive fiction* para descubrir el rol del hiperlector y los procesos de interpretación que ahí se producen. *Lector in hiperfabula*.

Finalmente, María Ledesma cierra esta primera parte con un análisis de la textualidad digital a partir de algunas de sus características –como la “plasticidad de la escritura”, “la producción en red” o “flujo y conectividad”– que corrientemente la enfrentan a la textualidad entendida como presencia y permanencia.

Antes nombramos a Douglas Engelbart, el genial ingeniero que desde su búnker en Stanford inventó en la década de 1960 la mayor parte de los dispositivos digitales que nos rodean. En pocos años de ese laboratorio surgieron el primer sistema hipertextual, el mouse, la interfaz gráfica y una experiencia piloto de trabajo cooperativo en red que quedaría registrado en los anales de la historia informática. Engelbart es la clave que nos permite pasar del hipertexto a las interfaces y la *Computer-Mediated Communication*.

Las incursiones semióticas en este territorio han sido aisladas pero no por eso menos destacadas. La mirada semiótica de los procesos de interacción ha permitido no sólo ampliar nuestro conocimiento de las interfaces y sus usuarios, sino también poner a prueba modelos teóricos hasta ahora aplicados a otro tipo de objetos y procesos. Entraremos en el ecosistema de las interfaces por dos puertas: los brasileños Cecília Baranauskas y Osvaldo Luiz de Oliveira proponen una entrada en clave peirceana que demuestra el potencial analítico de la semiótica a la hora de elaborar taxonomías y aclarar la estructura de conjuntos significantes a menudo caóticos. Su trabajo se complementa con la aplicación de este modelo teórico a los sistemas de correo electrónico.

La otra puerta corresponde a la aplicación de los modelos pragmáticos a los procesos de interacción. Si el enfoque peirceano nos permite reconstruir el sentido de las interfaces, la lectura en clave pragmática nos ayuda a comprender la dinámica conflictiva/cooperativa que anima al proceso de interacción. Mi trabajo abre este recorrido con una lectura de las interacciones digitales que combina la semiótica interpretativa (Eco, Bettetini) con las teorizaciones cognitivas sobre la *Human-Computer Interaction* (Norman). Ruggero Eugeni y Matteo Bittanti –también desde una perspectiva pragmática– nos introducen en la casa de *The Sims*, el revolucionario videojuego que ha inaugurado una nueva forma de narración interactiva en la cual el usuario puede interpretar tanto el rol de espectador como de jugador o autor intertextual.

Los últimos artículos están dedicados a los cruces entre lenguaje y tecnología. Nicoletta Vittadini participa con un trabajo sobre las interfaces dialógicas y la comunicación mediada por computadora. Su desarrollo teórico se funda en el análisis comparativo de tres sistemas de chats italianos. Damián

Fratricelli retoma la cuestión de las interfaces dialógicas para proponer un análisis del chat de voz, un fenómeno reciente donde el espacio del viejo chat escrito comienza a poblarse con sonidos y personajes virtuales. Para terminar, Silvana Comba y Edgardo Toledo proponen una reflexión que considera a las tecnologías como un lenguaje que organiza nuevos modos de acción. Por medio de las máquinas digitales el hombre se rehace a sí mismo y a la vez recrea socialidades y, por consiguiente, modos de hacer y de ser en el mundo.

De esta manera, hemos cerrado un círculo: de las primeras discusiones sobre el hipertexto a la dinámica textual de las interfaces, y de las interacciones a los aspectos dialógicos de las nuevas formas de comunicación digital. Esperamos que se trate de un círculo virtuoso, que realmente nuevas investigaciones y discusiones en un campo de estudio todavía para descubrir.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CALVINO, I. (1980) *Una pietra sopra - Discorsi di letteratura e società*. Turín: Einaudi.
- LANDOW, G. (1992) *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- NELSON, T. H. (1990) *Literary Machines 90.1*. Padua: Franco Muzzio Editore, 1992.
- SCOLARI, C. (2001) "Per un pugno di iperlibri. Iperfiction, narrativa e retorica ipertestuale" en *Le forme della testualità. Teorie, modelli, storia e prospettive* de P. Bertetti y G. Manetti (eds.). Turín: Testo&Immagine.

AFTERNOON Y RAYUELA, DOS NOVELAS HIPERTEXTUALES

BRUNO DE VECCHI ESPINOSA DE LOS MONTEROS

Algunos de los autores más influyentes en el campo del hipertexto (Moulthrop 1989; Bolter 1991; Landow 1992; Snyder 1997; Murray 1997) consideran que las posibilidades narrativas de un medio dependen en parte de su carácter analógico o digital. Para algunos de ellos el hipertexto sólo existe en los medios digitales, por lo que textos analógicos contruidos a base de nodos vinculados que admiten varios recorridos de lectura no caben dentro de una definición plena de hipertexto.

Como han mostrado Ong (1987) o Eisenstein (1983), las diversas tecnologías de la palabra definen y delimitan las formas y los alcances mismos del pensamiento, inciden en las formas en que los autores pueden estructurar sus textos, en los regímenes de lectura y escritura (Cavallo y Chartier 1997) y, en general, en los regímenes de comunicación posibles en un momento y lugar dados.

Aarseth (1997) señala que la lectura de algunos textos –los hipertextos entre ellos– implica un trabajo de reordenamiento topológico y narrativo del texto; el trabajo en este segundo nivel, adicional al de interpretación que debe darse en todo texto (Eco 1999), al reordenar las cadenas significantes incide también en la significación del texto.

En este contexto parece relevante hacer una comparación entre dos novelas en muchos sentidos cercanas, pero publicadas en distinta tecnología: *Rayuela* (1963) de Julio Cortázar y *Afternoon* (1987) de Michael Joyce; la pri-