

LA IMAGEN EN LA NOVELA HIPERTEXTUAL ELECTRÓNICA. EL CASO DE STUART MOULTHROP

BRUNO DE VECCHI

I. INTRODUCCIÓN

A partir de 1990, con la publicación de *Afternoon, a Story* de Michael Joyce se abría oficialmente un nuevo campo en la literatura: la literatura hipertextual electrónica. Poco tiempo después y en parte gracias a críticos como Robert Coover, el hipertexto literario empezó a ser reconocido como una forma legítima en el campo de la literatura.

Aunque el hipertexto electrónico no se ha desarrollado con la velocidad que se anunciaba al principio de los noventa, este tipo de escritura ha sido un lugar de experimentación en varios niveles: sobre lo que la literatura puede llegar a significar en el futuro, sobre la desaparición de algunos géneros y la aparición de otros nuevos que ocupan un lugar intermedio entre la literatura y los juegos, sobre el papel de la imagen en los medios digitales, sobre las relaciones entre el texto el autor y el lector, etc. Como señala Janet Murray (*Hamlet en la holocubierta*, 2001:39ss.), estamos en la era de los incunables digitales, un momento equivalente al inicio del siglo XX con respecto al cine, una era de experimentación en la que se probarán muchas formas y mecanismos de los que el tiempo y los usos sociales dirán cuáles (formas, mecanismos, usos, etc.) prevalecerán y cuales desaparecerán y cómo, cuando se conforme un lenguaje más estable en la narrativa y en el arte digitales.

En este trabajo veremos los usos de la imagen en algunos de los principales hipertextos literarios electrónicos, mostrando en ellos los usos específicos de la imagen, pero, por la extensión misma de este trabajo, sin pretender ser exhaustivo ni en la selección de los ejemplos ni en los usos de la imagen en ellos.

Nos centraremos, entonces, en las interacciones digitales (Scolari 2004) y en la relación que se establece entre el autor, la máquina textual y el lector (Aarseth 1997:20ss.), que se plantean en formas diversas en los trabajos de Stuart Moulthrop, el autor paradigmático seleccionado, con la aclaración de que dejaremos fuera algunos textos importantes como *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson; *Samplers*, de Deena Larsen, o *Calafia*, de M.D. Coverlay, por mencionar solo algunos de un nivel de experimentación y calidad similar al de los seleccionados.

Se trata de una literatura que se distingue de otras formas electrónicas de la escritura por su finalidad, que es comunicativa o expresiva (poética, en suma), y no depende de otros fines informativos o utilitarios, a diferencia de buena parte de lo que encontramos en lo que normalmente denominamos programas interactivos o en internet. Esta nueva literatura (aunque en algunos casos está más cerca de los juegos que de lo que normalmente se entiende por literatura) nos deja ver algunos caminos de experimentación que se han seguido en la relación multimedial y multimodal (Kress y Van Leeuwen 2001:1-9) y especialmente en la utilización de las imágenes. Se trata de un campo en que la experimentación ha tenido una relativa independencia tanto del desarrollo principal de la red como del campo (a veces superpuesto a los dos anteriores) de los juegos interactivos digitales, aunque es evidente que se toca y en parte se mezcla con ambos (hay novelas en red y muchas novelas tienen en común formas, estrategias, etc. con los distintos tipos de juegos). El asunto es complejo y Moulthrop mismo lo ha problematizado, no solo en sus novelas sino en sus escritos teóricos. Ahí ha problematizado la posible articulación entre narración, juego y participación o actuación. Especialmente ha criticado la posición de Janet Murray y su influyente libro *Hamlet en la holocubierta* (Murray 1997) (que Moulthrop denomina aristotélica), cuestionando la necesidad de algunos autores de buscar narrativas en todos los productos de los nuevos medios, incluso en juegos como el *Tetris*. En cualquier caso, Moulthrop (Moulthrop 2004:56-69) reflexiona sobre lo que cada teoría –teoría literaria, ludología, etc.– puede aportar al debate.

2. STUART MOULTHROP

Como un eje para la búsqueda de los papeles de la imagen en la literatura hipertextual electrónica, he tomado algunas obras de Stuart Moulthrop, que es uno de los autores de novela hipertextual más importantes, además de ser uno de los teóricos del hipertexto y de los pensadores sobre las nuevas formas y las nuevas interacciones que proponen los usos de los medios digitales. Sus primeros trabajos de ficción datan de 1987.

En cada uno de los hipertextos que ha publicado o puesto en línea (y que ya suman cerca de una docena), Moulthrop ha experimentado de una u otra forma con el texto, con la imagen o con las funciones y respuestas que podemos esperar de pulsar en ellas o con el ritmo de paso de las imágenes, que en algunos casos se deja al lector y en otras está dado por el programa. Su obra se caracteriza, más que la de otros autores, por un deseo de experimentar con distintos elementos significativos (distintos tipos de textos, imágenes y sonidos), tratando constantemente de llevar sus propuestas al límite de la técnica en su momento.

Paralelamente, Moulthrop ha puesto en cuestión el estatus mismo de sus textos, que en muchos casos son *textos jugables* y, por eso mismo, a veces se acercan más a lo que entenderíamos normalmente por juegos que a lo que canónicamente se entiende por novela. Esta experimentación o hibridación con los géneros le hace retomar de John Cayley el término *instrumentos textuales* (*textual instruments*) –y no términos como *novela* o *poema*–, que es el que usa para referirse a algunos de sus propios textos. El símil es con los instrumentos musicales, ya que en inglés el mismo verbo *to play* se utiliza para las acciones de jugar juegos y de tocar instrumentos, acciones que en español se nombran de formas claramente distintas.

En resumen, sus trabajos se sitúan en un punto intermedio que confluyen en la literatura, cuya función principal es interpretativa, y los juegos, cuya función principal es configurativa (Aarseth 1997:62-65) y depende de metas, reglas y acciones (Eskelinen 2004:38). En estos *instrumentos*, el papel del juego no puede minimizarse, ya que Moulthrop ve los juegos como la ruta más segura para entrar a las nuevas alfabetidades, o literacias, lo que él llama “*electracy*”, ergódica, *e-literacy* o como quiera que denominemos finalmente al nuevo régimen” (Moulthrop 2004, en Whardip-Fruin et al. 2004:67).

3. *AFTERNOON* (1990) Y *VICTORY GARDEN* (1991)

Afternoon, a Story, de Michael Joyce, y *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop, han sido dos de las novelas hipertextuales más estudiadas. A *Afternoon* (1987-1990) le correspondió ser la primera novela hipertextual ampliamente difundida, estudiada y citada; poco más tarde, también en un diskette de 3.5’, apareció *Victory Garden* (1991), en la que Stuart Moulthrop utilizara las imágenes de una manera significativa. Desde el título y pasando por la construcción de la novela misma, encontramos referencias a “El jardín de senderos que se bifurcan”, el cuento de *Ficciones* de Jorge Luis Borges en el que se describe una novela laberíntica, monstruosa y contradictoria. No es *Victory Garden* una novela con muchas imágenes, pero una de las formas de acceso al texto es a través de un plano de un jardín que está dividido en tres partes y que nos permite ingresar a la novela por más de 40 diferentes lugares del texto. Este plano primitivo permitía al lector hacer un acercamiento, no realmente un zoom, pero

un acercamiento por partes con una función similar a un zoom. Es decir, el plano se podía partir en tres partes distintas y estas tres partes eran las que tenían más de 10 vínculos, cada uno de los cuales era un acceso a una parte diferente del texto. A pesar de lo relativamente primitivo del manejo de la imagen, se trataba de una innovación. Como ya se mencionó, *Afternoon*, de Michael Joyce, la gran novela hipertextual anterior, prácticamente no tenía imágenes (en rigor solo la portada y otra imagen en la pantalla (equivalente a una página o un pequeño capítulo), aunque en muchas pantallas el texto estaba acomodado de forma visualmente significativa).

Así, *Victory Garden* inauguraba en una novela la idea de una imagen que, como los íconos de la *McIntosh* o del *Windows* de la época, respondía si era seleccionada con el ratón y se hacía *click* sobre ella. Pero estas imágenes, los planos de *Victory Garden*, respondían de manera distinta de acuerdo con la zona en que se seleccionara. Es algo que con las interfaces de hoy hacemos sin pensar y es un tipo de interacción con la imagen, con las imágenes sensibles, que hoy nos resulta transparente, casi natural. Pero para entender lo que esto significaba dentro de un texto literario hay que recordar que los navegadores gráficos aparecieron comercialmente en 1993, por lo que en 1991 la experiencia de los lectores o usuarios en el manejo de imágenes sensibles era muy limitada. La acción de *Victory Garden* se desarrolla durante la guerra del Golfo de 1991 y tiene varios personajes, aunque hay uno central, Emily Runbird, una soldado norteamericana; aunque no tiene un final claro, de acuerdo con los caminos que tome cada lector hay varios finales posibles, varios lugares en que el lector puede ver una conclusión a la historia: en algunos Emily regresa a los Estados Unidos, en otros muere.

4. *HEGIRASCOPE* (1995-1997)

En *Hegirascope*, novela publicada en línea en una primera versión en 1995 y modificada en 1997, Moulthrop cita a Michael Joyce cuando señala que estamos en la adolescencia de los medios digitales y que por eso es difícil llegar hasta donde quiere: *Yet in the...* Esta conciencia de la provisionalidad de las tecnologías que tenemos ha llevado a Moulthrop a experimentar con textos –valga la expresión– puramente textuales, pero también a tratar de manejar las imágenes de forma distinta en cada una de sus novelas. Es pertinente señalar que en *Hegirascope*, novela puramente textual, se juega con el avance del texto, ya que se trata de un texto que puede avanzar en forma automática; si después de algunos segundos el lector no escoge un camino, el programa avanza automáticamente por default. Aunque en este caso no hay imágenes, en *Hegirascope* hay una disposición visual de los textos en la que en cada pantalla (lexia) hay un texto principal al centro y cuatro pequeños textos situados dos a cada lado; estos cuatro pequeños textos son los botones de salida del texto principal y cada uno de ellos nos lleva a un lugar distinto de la novela dándonos un mínimo de informa-

ción sobre a dónde nos enviará el vínculo. Pero, como se señala, la particularidad de *Hegirascope* es que si no los seleccionamos, después de un tiempo dado el texto avanza automáticamente. Esto pone a esta novela en un lugar único, el de un texto dinámico en un sentido cercano a los medios audiovisuales, en los que la velocidad de avance (el arrastre) no está determinada por el lector como en un libro, sino que a partir de un tiempo dado está determinado por default del programa mismo.



Figuras 1 y 2. Dos lexias de *Hegirascope*.

5. THE COLOR OF TELEVISION (1996)

En *The Color of Television* (1996), el texto se despliega en una columna angosta dividida en dos partes principales, una arriba y otra abajo, y estas a su vez están divididas en un texto principal y varios (cuatro) textos secundarios que funcionan como comentarios a los otros y que se insertan en pequeños recuadros. Los recuadros no están enmarcados, pero los textos están relacionados o diferenciados por el uso del color: cuando son de distintos colores los diferencia, cuando son del mismo color los relaciona. También se juega un poco con la justificación y el tamaño de la tipografía. El discurso en cada pantalla es fragmentado y al lector le toca ordenar a su manera estos fragmentos en cada pantalla y en cada lectura. Algunas de las notas pequeñas muestran reflexiones sobre la propia escritura en este tipo de novelas, por ejemplo: "Las narraciones interactivas son lo que está escrito, sea por el lector o por el escritor. La autoría es una invitación a diseñar activamente". Pero es claro que el texto principal es otro, desarrollado en varias líneas narrativas con tres grupos de personajes y las notas son anotaciones que el lector puede leer o no, o leer solo algunas de ellas. El nombre de la novela –como se puede leer en una de las notas que aparecen al inicio– está tomado de *Neuromancer* (justamente la primera frase de la novela de Gibson) y se refiere al color grisáceo del cielo que tiene el color de la televisión cuando está sintonizado un canal muerto.

Aunque tiene muy pocas imágenes, entre las novelas de Moulthrop esta es, hasta el momento, la más interesante en términos de diseño gráfico; es también la única que da crédito al diseñador gráfico: Sean Cohen.

6. *REAGAN LIBRARY* (1999)

La *Reagan Library* es, según Moulthrop, “una extraña mezcla de historias e imágenes, voces y lugares, crímenes y castigos, conexiones y disruptores, señales encendidas, sonidos apagados, fallas de memoria y actos de reconstrucción”.



It was midnight on the last day of March, shortly before my eleventh birthday. Please don't read this. Change for the machines. Go away and take me with you. They fixed the Earth landing. I was halfheartedly playing with myself. What does the President know and how does he know it? The sad, eager doorman proceeds with caution. Will this make sense later? Return immediately to sender.

I saw a white cone, hollowed out and filled with stars. Part of this form was taken away to show the interior, which was the world as we know it and see it, the world of light.

Figura 3. Lexia de *Reagan Library*.

En esta novela, que tiene cuatro niveles o mundos, cada pantalla o lexia se compone de una imagen panorámica (en un estilo visual muy cercano al juego *Myst*) que se puede navegar hacia los lados girando en círculo los 360°, y un texto más o menos incoherente (pero desde el inicio estamos advertidos de que así será). En esta novela se puede hablar de texto multiforme en un nivel muy particular, que no depende solo de los caminos elegidos por el lector dentro del texto, sino que agrega la complejidad de un texto cambiante. Aunque la imagen se repite, desde el inicio sabemos que el texto de cada lexia es provisional, ya que las tres primeras veces que llegamos a ella tiene un texto diferente y que es hasta la cuarta vez cuando vemos el texto final, el que –por decirlo de alguna manera– es el texto verdadero de la novela, se trata de una manera especial de obligar al lector a revisitar las lexias y a leer y releer los textos. Cada lexia tiene entre dos y cinco salidas a otros lugares en el texto a través de palabras vínculo que aparecen subrayadas. Las imágenes en las que nos movemos son paisajes

vacíos, desolados; paisajes marinos con islotes con construcciones que parecen viejos templos o torres deshabitadas, con formas más o menos geométricas; en muchos casos los colores de los paisajes son claramente poco naturales (cielos y mares rojos, por ejemplo). Sobre estas imágenes navegables lateralmente también se pueden hacer acercamientos con una combinación de teclas; algunas imágenes tienen vínculos en las figuras geométricas.

7. *PAX, AN INSTRUMENT* (2003)

En *Pax, an instrument*, novela-juego publicada en 2003, el manejo de la imagen es más complejo y difícil de describir. En este caso, unos personajes desnudos pasan volando verticalmente a través de la pantalla, giran dentro de un cuadrante y suben (o bajan) suavemente, todos en un sentido o en el otro; mientras lo hacen podemos interactuar con ellos, frenando momentáneamente su ascenso o descenso. A veces pasa un personaje, a veces (sin que el lector influya aparentemente) dos o tres. Conforme el cursor se aleja de ellos, los personajes se vuelven transparentes; por el contrario, al acercarnos los colores se saturan más. Cuando con el ratón seleccionamos algún personaje, el mismo aparece abajo a la derecha más grande en un close up. En la zona derecha, con la cual no hay interacción directa, aparece un texto que se va modificando de acuerdo con nuestra selección de personajes y con el orden en que lo hagamos. El personaje en *close up* también responde a nuestras acciones, porque los personajes, que están de frente siguen con los ojos al cursor. En algunos casos –los menos– el movimiento es al contrario, ya que los ojos se mueven en sentido contrario del cursor.



Figuras 4. Lexia de *Pax, An Instrument*.

Atrás de los personajes que caen o vuelan, en una sola línea de texto aparecen y desaparecen letras sueltas que ocasionalmente van formando palabras como *time*, *end*, *phone*, *thanks*, *news*, *flash*, etcétera. Al usuario le toca establecer la relación de estas palabras con el complejo texto-imagen que va pasando frente a él. Hay que mencionar que el mecanismo que define el orden de aparición de los personajes que caen o vue-

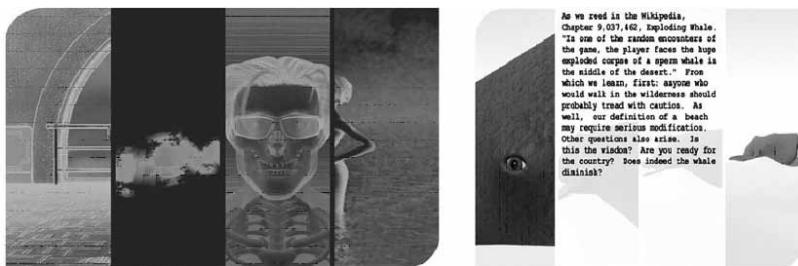
lan, el que decide los textos que aparecen, etc. es una mezcla de mecanismos aleatorios desencadenados por nuestras selecciones previas, por lo que ocasionalmente nos encontramos con textos repetidos.

Pax es, en palabras de Moulthrop, “una pequeña apocalipsis que se empezó a desarrollar en una mañana tormentosa cerca de Dallas cuando alguien cerró la terminal y las armas salieron a relucir. Se trata de volar, de caer, de la verdad y el deseo, de la desnudez, del terror, y de la patria, temas que parecen muy estadounidenses, pero que son universales”. Moulthrop también propone que *Pax* no es un trabajo de literatura en el sentido ordinario del término ni tiene las propiedades formales de un juego, aunque está pensado para ser leído y jugado a la vez.

8. *RADIO SALIENCE* (2007)

Radio Salience, de 2007, es otro tipo de multimedia jugable. En la pantalla, dividida en cuatro paneles verticales, aparecen imágenes distintas que se desvanecen rápidamente mientras escuchamos fragmentos de transmisiones radiales en inglés y varios otros idiomas: italiano, francés, español, ruso, etc. Los fragmentos sonoros van sucediéndose de forma aparentemente desordenada.

Simultáneamente, las imágenes en los cuatro paneles se desvanecen a un ritmo distinto cada una y son sustituidas por otras. Por momentos, las imágenes que aparecen forman parte de una sola más amplia o claramente son partes de una serie; si hacemos *click* con el ratón cuando estas imágenes coinciden, entonces aparece una imagen completa y un texto; en estos textos fragmentarios se va desplegando la novela. Si se hace click cuando las imágenes no hacen en pares, el juego termina y hay que volver a empezar.



Figuras 5. Ejemplo de los cuatro paneles cambiantes de *Radio Salience* y una lexia con el texto desplegado.

Si el lector opta por centrarse en el texto, tiene tiempo suficiente para leerlo, además de que una voz sintética lee, en un ritmo un tanto lento, exactamente el mismo texto que se va armando palabra por palabra. Si el lector (ahora en el papel de *gamer*) opta por tomarlo como un juego, hace *click* y vuelve al momento en que aparecen y se desvanecen las imágenes y vuelve a la tarea de encontrar las que hacen juego para que aparezca un nuevo texto.

En *Radio Salience* el lector/jugador queda inmerso en un ambiente multimodal que exige su concentración y su atención constante, ya que el *instrumento* le pide que escuche la transmisión radial, que pasa de un tema a otro, que esté pendiente de las imágenes cambiantes para poder acceder al texto cuando se cumplen ciertas condiciones, que cuando lo hace a la vez escuche y lea un texto que se va formando y que al finalizar retome el ritmo, siempre más rápido, del cambio de las imágenes en los cuatro paneles para poder acceder, en un orden que cambia de lectura a lectura, a otro texto.

9. CONSIDERACIONES FINALES

Como ya se ha dicho, frente a estos objetos o instrumentos textuales hay que problematizar los términos que usábamos para hablar de texto; incluso el término hipertexto no parece alcanzar para referirse a estos nuevos objetos textuales o multimodales, porque en ellos ya no se trata de navegar de una forma más o menos clara, más o menos informada, más o menos intuitiva dentro de un texto multimodal. En estos textos, Moulthrop deliberadamente juega con las indeterminaciones, ya que aquí es el azar, desatado por las acciones del lector de una forma que el lector no conoce de antemano, el que determina muchas de las posibilidades y las formas de avance, lo que exige (y es la palabra justa, porque el usuario puede verla como una exigencia) del usuario una actitud distinta, ya que por el mismo carácter aleatorio, no controla las consecuencias de sus actos.

Los textos que encontramos en *The Color of Television*, *Radio Salience*, *Pax*, etc., son fragmentarios, saltan entre temas sin que el autor haga puentes, están compuestos con temas inconexos puestos cada vez uno al lado del otro; se componen de textos más bien poco relacionados que dejan al lector la tarea de buscar no solo el hilo narrativo (aunque no siempre hay lo que comúnmente llamamos narración), sino que incluso dejan al lector la tarea de crear su propia relación entre los temas que se van sucediendo en cada lectura. Hasta donde se alcanza a ver, en estos *instrumentos* no hay acciones ligadas, lo que normalmente llamaríamos una trama, sino ¿descripciones o sensaciones? temáticamente unidas de una manera suave, pero en las que la búsqueda de relaciones y ligas se le deja al lector como parte de su búsqueda de la significación. En este sentido, ha habido un cambio importante desde las primeras novelas hipertextuales difundidas ampliamente, *Afternoon* o *Victory Garden*, en las que es posible, en cada una a su manera, hablar de acciones, hilos narrativos, etc., cosa que es mucho más difícil de encontrar en los textos de Moulthrop que hemos revisado aquí.

Moulthrop ha dado pasos importantes en la búsqueda de la participación del lector y en el cambio en las definiciones de las tareas del lector y del escritor que pedía Roland Barthes en su *S/Z* y que algunos autores marcan como característico del hipertexto. En *The Color of Television*, Moulthrop escribe:

IV. A read-write revolution

Interactive narratives are what is written, whether by reader or writer. Authorship is an invitation to active design.

Los textos multimodales de Moulthrop son una rica muestra de algunos de los caminos, entre muchos otros posibles, en que los autores de hipertextos y cibertextos están tratando de materializar el texto escribible que ya desde los setenta planteaba Barthes como necesario para que la literatura siguiera teniendo sentido en el futuro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, E. (1997) *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.
- BARTHES, R. (1987) *S/Z*. México: Siglo XXI.
- ELECTRONIC LITERATURE ORGANIZATION (2006) *Electronic Literature Collection vol 1*. En <http://collection.eliterature.org/1/>.
- ESKELINEN, M. (2004) *Towards Computer Games Studies* en Wardrip-Fruin, Noah & Pat Harrigan (eds.), *First Person, New Media as Story, Performance and Game*. Massachusetts, Cambridge: MIT.
- GIBSON, W. (1994) *Neuromante*. Buenos Aires: Minotauro.
- KRESS, GUNTHER Y VAN LEEUWEN T. (2001) *Multimodal Discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold.
- MOULTHROP, S. (2004) *From Work to Play* en Wardrip-Fruin, Noah & Pat Harrigan (eds.) *First Person, New Media as Story, Performance and Game*. Massachusetts, Cambridge: MIT.
- MURRAY, J. (2001) *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós.
- SCOLARI, C. (2004) *Hacer click. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.