

mo de los lectores se podría aprovechar para ofrecer emociones imaginativas y no sólo sexuales.

La editorial literaria Eastgate Systems quiere distinguir sus productos de los culebrones pornográficos y los juegos llamándolos «hipertexto serio». Una obra pionera en este género es *Afternoon* (1987), de Michael Joyce, escrita en el sistema hipertextual Storyspace, que él mismo diseñó junto con Jay David Bolter y John Smith con el propósito explícito de escribir narrativa en forma de red de bloques de texto conectados. *Afternoon* consta de 539 lexias cuidadosamente detalladas, y empieza con una (que no tiene porqué leerse la primera), que se titula «Quiero decir», esta lexia contiene una sola frase impresionante: «Quiero decir que es posible que haya visto a mi hijo morir esta mañana». Desde aquí el lector empieza a explorar las lexias en forma de tarjeta para averiguar algo más.

Hay mucho que descubrir acerca del narrador, Peter, y acerca de su ex-esposa, sus amantes y sus amigos, pero la mayoría de los lectores no son capaces de establecer con seguridad si su hijo está vivo o muerto o qué ha podido ver Peter en el lugar de un accidente de tráfico. En vez de eso los lectores dan vueltas alrededor de una compleja red de lexias, cada una con varios enlaces posibles para continuar leyendo, incluyendo las lexias que se activan siempre por defecto al pulsar la tecla de «retorno». No hay ningún mapa de la estructura general de la obra, y los enlaces no ofrecen ninguna pista sobre adónde conducirán. Para complicar aún más las cosas, Joyce ha programado algunos de los enlaces para obligar al lector a volver a la misma lexia una y otra vez antes de que se le permita ir a lugares nuevos de la historia. Este dar vueltas constante por un espacio confuso y contradictorio, llenos de ansiedad por la posible muerte de un niño y de irritación por el comportamiento egocéntrico de Peter, nos recuerda al episodio de *Star Trek* en que la holocubieta se estropea, todos los personajes actúan de modo desconcertante y los tripulantes no pueden salir del sistema.

Pero para el escritor posmoderno, la confusión no es un error sino un recurso a explotar. En la jerga de la crítica posmoderna, Joyce está «cuestionando» nuestras expectativas acerca de la narrativa, desafiándonos a construir nuestro propio texto con los fragmentos que nos ha proporcionado. En el efecto más apreciado de la historia, Joyce oculta un pasaje crucial de tal manera que refleja el autoengaño del protagonista. Sólo después de múltiples evasiones pueden los lectores llegar a la lexia en la que Peter llama

por teléfono a su terapeuta y se enfrenta al recuerdo de su propia responsabilidad en el accidente. Para los lectores que han disfrutado con el laberinto verbal de *Afternoon*, hay un cierto placer en llegar a esta sección, aunque no es tan definitivo como un final ni supone la solución sin ambigüedades de un misterio. En lugar de eso multiplica las posibles interpretaciones de la mañana y la tarde de Peter.¹¹ El juego arquitectónico de *Afternoon*, su construcción como una serie de lexias enlazadas por caminos superpuestos, y la cualidad poética de las lexias individuales la señalan como la primera narrativa que se apropia del formato digital para hacer literatura seria.

Gran parte de la narrativa en la red en 1996 está escrita en el formato tradicional de la historia breve, quizá con algunas imágenes o gráficos añadidos, pero la mayoría de escritores no han aprovechado las ventajas de la escritura en estructuras hipertextuales. Sin embargo, la generación que ahora está en la universidad ha crecido usando enciclopedias en CD-ROM e incluso haciendo trabajos en Hypercard en la sala de ordenadores. En la universidad, donde tienen una conexión a Internet más rápida que la de casa, utilizan la *World Wide Web* como su fuente primaria de materiales de referencia. Hacen sus propios autorretratos hipertextuales y los publican en sus páginas web. Cada vez más estudiantes de colegio e instituto se conectan a la red. Al contrario que los primeros usuarios del medio, la próxima generación de escritores sentirá el formato hipertextual como algo natural. Según aumenten sus capacidades expresivas, pondrán un orden más coherente en las enmarañadas estructuras de la red actual.

Informáticos en el papel de narradores

Si las tradiciones narrativas escritas o interpretadas se han ido acercando al ordenador y los entretenimientos basados en el ordenador se han vuelto más narrativos, la misma informática está entrando en terrenos que antes eran el dominio de los artistas creativos. Los investigadores en campos como la realidad virtual y la inteligencia artificial, que por tradición han recibido sus desafíos técnicos y su financiación del ejército, ahora han dejado de preparar campos de batalla y armas inteligentes para dedicarse a los nue-

11. Véase Harpold, «Conclusions», y Douglas, «How Do I Stop This Thing?», para encontrar lecturas muy acertadas de *Afternoon*.