

Lectura hipertextual, pensamiento en Red

Internet es nuevo,
pero la red existió siempre.
La red con la que los pescadores
atrapaban a los peces
ahora no sirve para encerrar presas
sino para abrirnos al mundo.
Todo permanece pero cambia,
pues lo de siempre se repite mortal en lo nuevo,
que pasa rapidísimo.

Bartleby y compañía, Enrique Vila-Matas

Me dijo que su libro se llamaba *El libro de arena*,
porque ni el libro ni la arena tienen principio ni fin.

El libro de arena, Jorge Luis Borges



César Horacio Espinosa Vera

Elisa G. McCausland

EN EL MOMENTO en el que aceptamos que la tecnología determina las estructuras del pensamiento y las diferentes maneras de expresión, es lógico pensar que la llegada de una nueva tecnología dará lugar a nuevas formas culturales. Y es que la Red ha supuesto un cambio: en la forma de leer, de consumir, de relacionarnos, de construir la identidad y, por ende, de pensar el mundo. El principal de estos cambios radica en el paso de la lectura lineal a la lectura hipervincular. Podemos encontrar precedentes literarios de hipertextos, en medios no electrónicos, en títulos como *Rayuela* de Julio Cortázar o en las *Ficciones* de Jorge Luis Borges, con el relato *La biblioteca de Babel* a la cabeza, ejemplos ambos de una búsqueda de la ruptura de la linealidad, principal característica del hipertexto. Pero, ¿qué es exactamente el hipertexto?

Lectura hipertextual

La definición más sencilla de hipertexto la recoge la Wikipedia. En ella se afirma que, para la informática, se entiende hipervínculo como aquel «texto que en la pantalla de un ordenador conduce a su

usuario a otro texto relacionado». O lo que es lo mismo, un hipertexto es cualquier texto virtual, compuesto de hipervínculos, o enlaces, que pueden transportar al usuario de un documento a otro con un simple *click*. Este planteamiento en apariencia sencillo ha traído consigo un cuestionamiento de las costumbres en relación con la tecnología.

Teóricos de Sistemas han visto en el hipertexto semejanzas en la forma de distribución de la información en la Red con las formas de organización de las ideas en la mente. También están los teóricos culturales y especialistas en hipertexto que plantean el abandono de los actuales sistemas conceptuales basados en nociones como *centro*, *margen*, *jerarquía* y *linealidad* para sustituirlos por conceptos como *multilinealidad*, *nodos*, *nexos* y *redes*. En estos últimos caben iniciativas que apenas ahora comienzan a desarrollar gran parte de su potencial, desde las *wikis* y los proyectos de literatura participativa, pasando por los *blogs* y las diferentes redes sociales organizadas (MySpace, Facebook), hasta la holopoesía, los cibertextos o el Net Art.

Joaquín María Aguirre, profesor de Ciencias de la Información en la Universidad Complutense, afirma, a propósito

del ensayo *Hipertexto* del teórico George Landow¹, que «el efecto básico de la irrupción de los hipertextos en la vida cultural es un hacer manifiesto de que muchas de las facetas que consideramos *naturales* en los textos que hasta hoy manejamos, son fruto de unas convenciones socio-culturales. El hábito tiende a convertir en natural lo que no lo es. La tecnología de lo impreso se ha superpuesto a lo estrictamente literario y se ha confundido hasta constituir una amalgama difícilmente diferenciable».

Lit[art]Jure

Las nuevas expresiones artísticas y literarias se han enmarcado dentro de la revolución digital siguiendo el paso marcado por la posmodernidad, ese termómetro de los tiempos que críticos como Gilles Lipotevsky y Zygmunt Bauman tildan de *era del vacío* y *tiempos líquidos*, respectivamente. Internet, y su lectura en la Red, no busca originar nuevos elementos, sino que existe como herramienta exploratoria de formas y posibilidades de significado. En este sentido el principal beneficiario de estas nuevas tecnologías es la constante renovación de la inventiva, ya sea en la literatura o en otras formas de expresión artística.

1. <http://www.ucm.es/info/especulo/numero2/landowhi.htm>

Sin embargo, todo texto digital no deja de ser híbrido. Tal y como afirma Laura Borrás en su artículo *La literatura en tiempos de Internet*², «la creación digital o multimedia aporta un conjunto de nociones nuevas que se suman a las preexistentes, que no obstante pueden verse también afectadas. Nociones como virtualidad, simulación, hibridación o interactividad son omnipresentes en la creación contemporánea y contribuyen a que lo digital sea ya una manera de reflejar el mundo, pero también una manera posible de modificar los usos artísticos conocidos hasta el momento».

Eloy Fernández Porta destaca como una de las limitaciones de la Red, el hecho de que se trate, según su opinión, de una herramienta más textual que visual. Lo ilustra poniendo como ejemplo la elaboración de su reciente proyecto *RealTime: Poéticas de la tecnología y el consumo, una antología de poesía española*. «En el proceso de preparación, la red me ha servido para encontrar muchas referencias y textos. No podría haber hecho lo mismo, ni mucho menos, de haber tenido que preparar una exposición de videoarte o de fotografía contemporánea: ambos son formatos que circulan en Internet mucho menos que el verso, el ensayo o los diarios».

El cibeciberartistarartista de origen canadiense, Robert Adrian X, representa otra opción dentro de la Red ligada a ese eterno retorno de la inventiva y al



análisis crítico del entorno web que es el Art Net, el arte que toma como principal objeto de análisis a Internet. «No se trata de crear cuadros o imágenes. Se trata de encontrar maneras de vivir con estos sistemas, de observar cómo la cultura está cambiando en estos sistemas». Entre nuestros cibeciberartistas nacionales Antoni Muntadas aparece como uno de los pioneros de esta disciplina.

Actualmente, el cibeciberartista experimenta con códigos abiertos, imagen y texto; analiza el comportamiento cultural en la Red de redes y pasea su capacidad de inventiva y análisis por exposiciones de arte como Artfutura. Y es en este contexto de crítica en el que los cibeciberartistas, junto a teóricos de la Web, debaten los conceptos de original, de plagio y reciclaje, de apropiación y copyright, uno de los muchos lastres del *mundo real* en la Red. ■

2. Revista Quimera – Número 290

Las tres generaciones de la Web

Internet, no solo como herramienta, sino como medio de comunicación social, ha cambiado radicalmente desde que a Tim Berners Lee, considerado el padre de la World Wide Web, se le ocurriera, allá por finales de los ochenta, crear un sistema en red para que los investigadores pudieran compartir sus conocimientos. Habría que esperar hasta la publicación del navegador Mosaic en el año 1993, por parte del Centro Nacional de Supercomputación de Aplicaciones (NCSA, en sus siglas en inglés), para que la Web se conociera a nivel mundial extendiéndose por laboratorios y universidades primero, y por el gran público después. Desde entonces dos puntos de inflexión se han sucedido en la Web, dos saltos que han delimitado las diferentes generaciones expuestas a continuación.

A la Primera Generación de la Web se la conoce también como Generación de Contenido Estático, aquella que engloba las páginas web cuyo contenido no permite más interacción que la manipulación propia del manejo del hipertexto y sus enlaces, es decir, saltar de una página web a otra. La vida de esta primera generación se inicia en 1990, en el Laboratorio Europeo de Física de Partículas (CERN en sus siglas en inglés), y se acaba a mediados de los noventa.

La Segunda Generación de la Web, o Generación de Contenido Dinámico, se caracteriza por valerse de tecnologías de contenido dinámico (como CGI, ASP.NET, JSP o PHP, entre otros) y se corresponde con todos los

servicios que permiten que el usuario interactúe a un nivel muy básico, esto es, hacer preguntas cuyas respuestas dependerán de los criterios introducidos en los diferentes formularios.

La Tercera Generación de la Web, o Generación de Contenido Colaborativo, es lo que se conoce como Web 2.0. Las aplicaciones típicas de esta generación son aquellas que permiten las interacciones entre usuarios que buscan crear entornos de contenidos colaborativos, como los *blogs* o la Wikipedia. Actualmente, el entramado de redes sociales es tan denso y la creación de contenidos tan numerosa que el principal problema al que se va a tener que hacer frente, de aquí a un futuro próximo, es el del manejo de los volúmenes de información generados así como del diseño de un sistema de indexado que permita encontrar «de manera rápida, fácil y exacta» la información precisada. Todo apunta a que el futuro está en las redes semánticas y en la llamada Web 3.0, pero ese es un mañana proyectado todavía a medio plazo.

Luis Joyanes Aguilar, prolífico ensayista sobre nuevas tecnologías y profesor de Lenguajes y Sistemas Informáticos en la Universidad Pontificia de Salamanca, subraya la importancia de la *cibercultura* como uno de los potenciales beneficios de la sociedad de la información que está por venir. Según Joyanes se ha pasado de la alfabetización informática, característica de la década de los noventa, a la maduración de la cultura en nuevas tecnologías.