

# Del texto al hipermedia.

## *Gabriella infinita*: memoria de una experiencia de escritura

Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz  
Doctor en Filología (Uned, España)  
Pontificia Universidad Javeriana

*Gabriella infinita* es una obra metamórfica. Su presencia corre paralela a una intensa y a la vez voluble experiencia de escritura. Nace como toda obra artística: por gracia de una necesidad expresiva muy íntima. Pero, apenas brota, empieza a buscar alocadamente su forma, como ávida de cuerpo, como presintiendo su fragilidad y su contingencia. Y termina comprendiendo que estaba destinada a la volatilidad.

Pero esa conciencia siempre estuvo lejos de ser alcanzada fácilmente. Sufrió al comienzo, en su primera fase de formalización, la negligencia majadera de sus lectores; después, la terquedad imposible de su autor que le impidió mutar con libertad. Finalmente, hubo de someterse a la desintegración de sus elementos. Ahora, en su tercera metamorfosis, espera nerviosa, como una quinceañera asustada en su primera cita a ciegas, el encuentro con su lector.

*Gabriella infinita* fue primero un libro, después un hipertexto y ahora un hipermedia. ¿Volverá a mudar?

### *Gabriella infinita*: la novela

Como toda opera prima, la versión novela de *Gabriella infinita* es una obra ambiciosa, pero no suficientemente lograda. Fragmentario, descentrado, potencialmente interactivo y con vocación audiovisual, este texto no pudo

- En términos sencillos, un hipertexto es un texto predispuesto a multitud de enlaces y conexiones con otros textos, donde el trayecto o recorrido de lectura está liberado a los propios intereses del lector de turno.

acomodarse sino parcialmente al formato libro. En primer lugar, muchos de sus fragmentos no lograban articularse al dispositivo narrativo tradicional, ya sea porque no correspondían al modelo de la narración lineal, ya porque su estatuto era abiertamente no narrativo. En segundo lugar, la novela no tenía un único centro: al menos tres historias pugna-

ban por imponerse. Si sumamos estos cuatro factores: el carácter “prescindible” de los fragmentos no narrativos, la falta de una historia central y poderosamente articulante, la exigencia implícita para que el lector llenase los vacíos con su participación<sup>1</sup> y las pocas opciones que ofrece el medio impreso a la interactividad, se entiende por qué la novela fue mal valorada. Esto opinó un crítico en su momento:

“Creo que hay un interés en entrelazar los hilos argumentales creados: los hallazgos de Gabriella en la habitación de Federico; la aventura de los hombres y mujeres atrapados en el edificio tras las explosiones; la historia misma de Federico, ya no la recordada por Gabriella, sino la construida por él y que también nos deja en el borde de no saber hacia dónde es su huida; la historia del Guerrero (totalmente desarticulada y sin ningún enlace) y la presencia implícita del escritor, del creador de personajes, que trata de completar en algo sus notatas criaturas con algunas explicaciones y sobre el sentido de las historias. Ah, el sentido... Tal vez desde el diálogo entre autor y personajes la novela podría rehacer y justificar sus matices de escritura...”.

Fragmentación, necesidad de articulación y enlaces, matices de escritura, ausencia de sentido: están aquí ya descritas algunas de las características del potencial hipertextual de la obra<sup>2</sup>. Sólo que ni el autor, ni el crítico en su momento (año 1995) podían reconocer la alternativa de solución que tenía la obra.

### *Gabriella infinita: la historia*

Federico y Gabriella, jóvenes bogotanos de la década de los setenta, se encuentran separados por extrañas circunstancias. Gabriella es una mujer de 22 años. Entra a una habitación. Ha llegado hasta allí para recoger las cosas que su amante ha abandonado. Apenas unos días antes —a la par con el recrudecimiento de la guerra en la ciudad—, y tras una larga pesquisa, Gabriella Ángel (tal es su nombre) se ha enterado del paradero actual de Federico Soler (su amante). Los últimos seis meses han sido para ella tiempo de angustia y desconcierto: espera un hijo y su estado no sólo le impide moverse con ligereza, sino que le ha deformado el sentido de realidad. Ha padecido la ausencia prolongada e inexplicable de su amante y esa marginalidad con que la sociedad suele desentenderse de una mujer abandonada. Además, unos instantes antes de su arribo, ha tenido que recorrer una ciudad semidestruida, una ciudad que nada tiene que ver con las imágenes de su vida anterior. En síntesis, su vida personal, como la de la ciudad ahora, como debió ser la de Federico en esos días (por lo que puede deducirse ante el terrible desorden de su habitación), es un caos.

En su labor de mudanza, Gabriella va develando el enigma de la ausencia de Federico. Cuando al fin descubre lo que ha sucedido, queda atrapada en el hospedaje, reducida a un estrecho espacio y en un total desequilibrio mental y emocional. Después de un par de días, acosada por el hambre, la desesperación y la locura, es descubierta finalmente por el grupo de personajes del edificio adyacente al hospedaje, quienes también, y casi simultáneamente, han quedado atrapados. Poco después,

<sup>1</sup> Una participación que consiste básicamente en hacer el propio trayecto por el texto, escogiendo primero el centro de la historia (esto es, “marginando” las otras dos historias); y, en segundo lugar, “consumiendo” o no la información adicional.

<sup>2</sup> Esto es, la posibilidad de estructurar el texto, a partir de una plataforma hipertextual, mediante la cual el texto debía fragmentarse y a la vez organizarse para que el lector pudiera hacer su propio recorrido y su propio consumo textual.

- La edición y publicación de *Gabriella infinita* implica no sólo un trabajo técnico y de re-escritura: es también un ejercicio que exige la reconfiguración misma del trabajo escritural literario.

estos “atrapados” entienden que ellos mismos no son más que personajes de la ficción de Federico, quien ha realizado la escaleta para una obra cinematográfica que jamás verá la luz pública.

Existen tres perspectivas posibles de la historia. La perspectiva de Gabriella (su recorrido desde la búsqueda de Federico hasta el descubrimiento de su condición); la perspectiva de los atrapados, quienes, preocupados por escapar del edificio donde han quedado reclusos, no descubren su condición sino hacia el final; y, por último, los escritos de Federico que incluyen la historia de Gabriella y la de los atrapados.

Paralelamente se desarrollan otras historias: “Mujeres” (historia sentimental de Federico), “Guerrero” (historia de un esquizofrénico), “Dominoes” (historia de los años sesenta), “Voces” (historia de personajes de la época) y “semblanza” (autobiografía paródica de Federico).

#### *Gabriella infinita*: el formato libro

En su versión libro, *Gabriella infinita* se organiza así:

Se abre con un texto que narra el recorrido inicial de Gabriella por una ciudad azotada por

los bombardeos, desde su propio apartamento hasta llegar a la habitación de Federico, donde empieza a empacar sus objetos. Enseguida aparece un texto titulado: “Catástrofe, 1”, y luego otro titulado “Atrapados, uno”. Estos textos son anticipaciones de hallazgos que hará Gabriella en la habitación de Federico y se alternan con la narración “principal”: la labor de mudanza, los recuerdos y luego las revelaciones de Gabriella. De “Catástrofe” se encontrarán doce fragmentos y de Atrapados, catorce, a lo largo de la obra.

Hacia la mitad de la novela aparece un texto titulado “Guerrero”, el cual corresponde a un manuscrito que encuentra Gabriella y que luego lee. La presencia alterna de “Catástrofe” y “Atrapados” se hace menos frecuente, para dar paso, alternándose también con la narrativa “principal”, a otros textos: “Mujeres”, “Dominoes”, algunos testimonios y una autobiografía.

Las tres historias (el recorrido de Gabriella con sus hallazgos y revelaciones, la historia de los atrapados y la memoria de Federico en “Catástrofe”) convergen hacia el final. La novela se cierra con un texto que ofrece un monólogo de Gabriella y enseguida con un epílogo de la historia.

### *Gabriella infinita*: el hipertexto

La idea de producir un hipertexto se genera a partir del conocimiento que obtengo del término y su práctica, a finales del año 1997. Me encuentro con el término en una conferencia sobre “novela y posmodernidad”, en la que se denuncia el supuesto riesgo cultural y ontológico que implica la extensión de una escritura electrónica<sup>3</sup>. Me intereso en el tema y empiezo a investigar, y así compruebo que, efectivamente, *Gabriella infinita* tenía una nueva oportunidad.

En términos sencillos, un hipertexto es un texto predispuesto a multitud de enlaces y conexiones con otros textos, donde el trayecto o recorrido de lectura está liberado a los propios intereses del lector de turno. Este lector de hipertexto, además de contar con una libertad de itinerario, puede convertirse también en un coautor de la obra, en la medida en que tenga la posibilidad de hacer sus propias relaciones y de realizar sus propios enlaces, ampliando “a su gusto” tanto el campo contextual de la obra como la obra misma. La “obra”, así entendida, requiere diseñarse más como un mapa, como una instrucción de uso, que como un libro en su forma tradicional. Nada mejor, pues, que esta plataforma para ensayar una versión de mi obra.

Durante los años 1998 y 1999 continuó mi investigación sobre hipertexto e hiperficción, me matriculo en cuanto curso había para aprender a diseñar páginas WEB y finalmente, con la ayuda de un “editor digital”, produzco la versión hipertextual de *Gabriella* que incluye un tímido planteamiento de ilustración y una sencilla propuesta estructural.

### *Gabriella infinita*: la estructura hipertextual

La primera pantalla de *Gabriella* muestra una ilustración y un epígrafe. En la esquina inferior derecha hay una indicación para avanzar. Al hacer clic sobre ella, se entra al hipertexto propiamente dicho. El fondo es negro, característica que se mantiene a lo largo de toda la obra, a excepción de algunos momentos que corresponden a las evocaciones y recuerdos de *Gabriella*. En la esquina inferior derecha hay indicaciones para avanzar o retroceder. En el borde inferior hay una barra con títulos. Son enlaces a historias paralelas: “Catástrofe”, “Atrapados”, “Guerrero”, “Mujeres”, “Voces”, “Federico” y “Dominoes”.

Al hacer clic sobre alguno de los títulos se despliega una ventana más pequeña que se sobrepone a la de fondo. Se puede avanzar sobre ella con la misma facilidad: avanzar o retroceder. Los textos se recorren en forma lineal. El único rompimiento de la linealidad lo ofrece la navegación sobre la barra inferior de títulos.

Si se hace el recorrido lineal, sin recurrir a la navegación con la barra inferior, el lector tendrá dos efectos. En algunos momentos aparecerá una pantalla de fondo blanco que, como se dijo, sugiere la evocación de recuerdos de *Gabriella*. Hacia la mitad del recorrido aparecerá una ventana superpuesta de menor tamaño, mientras la de fondo avanza automáticamente. Aquí el lector puede cerrar la ventana pequeña o entrar a ella y seguir la historia que propone. Una vez terminada esa lectura, la debe cerrar para avanzar en la historia “principal”, que seguirá ofreciendo esa misma dinámica seis veces más (cada vez corresponde a una de las historias “paralelas”).

<sup>3</sup> Por escritura electrónica se entiende no sólo el uso del computador para el procesamiento de palabra, sino la potenciación de esa palabra y de esa escritura gracias a las facilidades de programas electrónicos como aquellos que permiten la construcción de páginas *web*. No en vano, el lenguaje de las páginas *web* se llama protocolo para hipertextos.

El hipertexto termina con una pantalla blanca en la que se transcribe el monólogo de Gabriella y luego con el epílogo, el cual se cierra automáticamente para abrir la primera pantalla, también automáticamente.

Es importante anotar que esta versión incluye todo el texto de la novela, pero no necesariamente es leída en forma completa por el usuario. Éste puede leer la historia principal o parte de ella. Puede no leer esta historia y leer alguna, algunas o todas las historias paralelas. Incluso éstas pueden ser leídas parcialmente. Todas estas posibilidades amplían el espectro tanto de la lectura misma —que ya pierde la obligación, implícita en el formato libro, de la totalidad— como de la experiencia y de la interpretación de la historia, que va a depender del recorrido personal.

Se deben destacar dos dificultades serias de esta versión de *Gabriella*. La primera, es que el hipertexto no cuenta con la posibilidad de “salvar” la lectura personal del usuario, lo que

obliga a una lectura parcial o a una lectura de “corrido” por todo el hipertexto o, simplemente, al abandono. La otra, es que el planteamiento multimedial se reduce aquí a una ilustración de algunas lexias. Ambas dificultades son asumidas para un intento de solución en la versión hipermedial de *Gabriella*.

### ***Gabriella infinita*: el hipermedia**

La versión hipermedia de *Gabriella* es el intento por generar un texto que contuviera la mejor solución de algunos de sus potenciales hipertextuales y audiovisuales. Esto significa que esta versión exigió: una nueva organización de los fragmentos; la reconfiguración del texto; el diseño de un nuevo recorrido narrativo, más ágil y verosímil; una mejor solución a las sugerencias audiovisuales; una interfaz más interactiva; y el ensamblaje de los distintos elementos de modo que, por su integración, se pudieran superar los problemas de las versiones novela e hipertexto.

- El autor debe ahora dejar a un lado su papel central como dador de sentido y abrirse a una coautoría en dos direcciones: integrando e integrándose a un equipo de trabajo, donde la escritura literaria es apenas uno de los medios posibles en un ambiente multimedia que los armoniza; y diseñando su obra de modo que se potencie realmente la participación del lector, quien será ahora, en gran medida, responsable del sentido final de la obra.

Un asunto interesante para mencionar es que esta versión implicó ampliar el equipo de trabajo. De un lado, se requirió de un estudio gráfico y de imágenes específico. Del otro, fue necesario todo un proceso técnico de digitalización de imágenes, texto, sonido, voces y movimiento. Pero tal vez lo más importante fue la importancia que adquirió la función del diseño audiovisual; tanto, que la persona que coordinó y desarrolló todo lo relativo a la estructura y soluciones audiovisuales, se convirtió en un auténtico co-autor de la obra. Fue ese diálogo entre escritor y creativo audiovisual, el que permitió obtener la solución actual.

En cuanto al texto, es importante anotar que sufrió dos restricciones. Por un lado, hubo, por razones técnicas, que sintetizar aquellos textos que se convirtieron luego en voz. Esto implica una “pérdida” de información en relación con el texto original. De otro lado, la organización del texto escrito obligó a la redacción nueva de algunos fragmentos, de modo que pudieran leerse sin conectores narrativos. Esto ocurre en función de la consolidación de una estructura no-lineal. El recorrido narrativo se redujo a la historia de Gabriella y esto también obligó a estructurar la narrativa de una manera específica. Quizá se pierda por eso en esta versión el carácter descentrado de las tres historias originales.

En cuanto a la interacción con el lector, ésta se potenció de la siguiente manera: primero, consolidando la no linealidad del texto. La obra presenta ahora tres segmentos narrativos cuya secuencialidad apenas se insinúa, pero en ningún caso se condiciona. El lector puede, entonces, desde sólo visitar las imágenes, hasta agotar todo el texto y el audiovisual. Segundo: se ofrece la posibilidad de ir grabando distintos recorridos, de modo que el lector pueda volverlos a repasar o entrar de nuevo por otro camino diferente. Obviamente, la posibilidad de imprimir los textos también se ofrece: es otra manera de facilitar el ensamblaje textual

personalizado del lector. Finalmente, se brinda la posibilidad de que el lector escriba, ampliando, corrigiendo o simplemente colaborando con la escritura de la historia misma.

Todo el trabajo de interfaz audiovisual se integró a una “filosofía” y a una “funcionalidad” de la historia. En algunos casos, aporta a la sugerencia y a la ambigüedad; en otros, ofrece al lector la alternativa audiovisual del texto, y en otros, el recorrido es guiado por el juego (específicamente, el de la búsqueda). El conjunto adquiere así unas características muy sólidas.

### ***Gabriella infinita*: las características del hipermedia**

La primera pantalla de *Gabriella infinita* muestra una animación en la que aparece intermitentemente la figura abstracta de una mujer embarazada sobre el fondo de la ciudad de Bogotá. La música introduce sutilmente el ambiente de “guerra en la ciudad” que ambientará la narración. Hay una indicación para ir a la pantalla “principal”.

En la pantalla principal aparece el título de la obra, el nombre de los autores, datos sobre el proyecto y otras indicaciones y, de nuevo, la imagen de una mujer embarazada; una sencilla animación sirve como indicación para “entrar”. Al hacer clic sobre la flecha de entrada (o sobre la palabra “portada”), se abre otra pantalla que, con la imagen de sendas puertas, sugiere tres accesos al hipermedia. Al pasar el cursor sobre cada una de las puertas, éstas se entornan y, simultáneamente, surge una primera información que consiste en el título (ruinas, mudanza o revelaciones) con el que se anticipa de alguna manera el ambiente de cada una de estos segmentos narrativos. El orden de las puertas indica secuencia o continuidad, pero no se convierte en una obligación del lector seguirla.

- Ésa es la nueva retórica de los modelos hipermedia de ficción: asumen, en la medida en que se transforman en un “arte digital”, las características estéticas de los *mundos digitales* (Holtzman): discontinuidad, interactividad, dinamismo, “presentación” etérea y efímera, y fomento de una nueva colectividad.

Al hacer clic sobre “Ruinas” (la primera puerta), se abre una nueva pantalla. En el extremo inferior izquierdo aparecen de nuevo las tres puertas, sólo que esta vez la que corresponde a “Ruinas” permanece siempre entornada, mientras las otras dos se muestran

cerradas. Al pasar el cursor sobre ellas, se abren, e indican el destino. Este efecto se mantiene a la entrada de cada uno de los otros dos segmentos narrativos. El fondo de ruinas es la silueta de la ciudad de Bogotá, sobre la cual aparecen cuatro “botones”. Al pasar el cursor sobre estos botones, una animación muestra la imagen de la mujer embarazada que “avanza”. Es, indudablemente, una nueva sugerencia de continuidad, que aquí tampoco coacciona al lector. Al hacer clic sobre alguna de las cuatro imágenes de la mujer (ya el lector debe suponer que es Gabriella), se despliega una ventana que se superpone al fondo y que contiene un texto. Al abrir los cuatro textos, el lector se encuentra con la descripción del recorrido que Gabriella hace desde su apartamento hasta la habitación de Federico.

Al hacer clic sobre “Mudanza”, se abre una ventana que insinúa una habitación. Simultáneamente una animación permite hacer una panorámica del cuarto de Federico. El lector deberá pasar el cursor por el fondo de la pantalla para poder “encontrar” diversos objetos que surgen desde distintos lugares de la “habitación” de Federico (fotos, papeles, una gabardina, cachivaches, una mesa, etc.). Al hacer clic sobre cada uno de ellos, se superpone una ventana de menor tamaño, que expone una secuencia de dos o tres textos. Al leer este conjunto de pequeñas secuencias, el lector se entera de la labor de mudanza de Gabriella y de los recuerdos y reflexiones que le ocasiona el contacto con los objetos de Federico.

Al hacer clic sobre “revelaciones”, el ambiente de fondo de la pantalla se hace más oscuro, pero se puede comprender que se permanece aún en la habitación de Federico. El juego de encontrar objetos continúa, pero esta vez, al hacer clic sobre cada uno de ellos (una cinta de video, un libro, una pantalla de computador, un disquete, una carpeta de apuntes, etc.), surge una pantalla que se superpone a la del fondo y un letrero que narra

brevemente el encuentro de Gabriella con cada objeto, y enseguida una indicación de secuencia. Ésta es la sección donde está concentrado el material “audiovisual”, aunque también hay texto para leer. Un video, música, algunos ruidos de fondo y voces constituyen el ambiente narrativo de esta parte. Obviamente, aparte de esa diferencia de contenidos, esta parte de la narrativa sugiere que la mudanza de Gabriella se ha convertido en un mensaje, en una revelación.

En “Revelaciones” se encuentran también las tres puertas, pero hay una cuarta puerta al extremo inferior derecho. Al pasar el cursor, esta puerta se entorna y, al hacer clic sobre ella, se abre una nueva ventana en la que aparece un “epílogo” de la historia y la posibilidad de escuchar la voz de Gabriella. Un texto al final rueda automáticamente, indicando el final.

A manera de orientación para el lector se ofrece, en la pantalla principal, una descripción del proyecto y un mapa de los enlaces y de la estructura textual de la obra.

El hipermedia cuenta también con la posibilidad de que el lector participe de dos maneras concretas. La primera consiste en que puede realizar distintos recorridos por el hipermedia con la facilidad de salvarlos; es decir, que, de alguna manera, puede ahora “escribir”, esto es, registrar, su versión personal de la historia. La otra es la invitación a “completar” la historia, enviando desde relatos o crónicas personales con el tema de la narración, hasta datos y ensayos sobre el ambiente que recrea la novela, esto es: los años setenta en Colombia. Estas contribuciones se pueden apreciar cuando se entra al “Libro de visitantes” (un foro en la red, configurado especialmente para la participación de los lectores de *Gabriella*).

### Conclusiones: el nuevo rol del escritor

La edición y publicación de *Gabriella infinita* implica no sólo un trabajo técnico y de

re-escritura: es también un ejercicio que exige la reconfiguración misma del trabajo escritural literario. Siguiendo a Landow, el hipertexto (y su desarrollo: el hipermedia), reconfigura al menos tres funciones tradicionales de la escritura: la del autor, la del texto como tal y la de la narrativa. El autor debe ahora dejar a un lado su papel central como dador de sentido y abrirse a una coautoría en dos direcciones: integrando e integrándose a un equipo de trabajo, donde la escritura literaria es apenas uno de los medios posibles en un ambiente multimedia que los armoniza; y diseñando su obra de modo que se potencie realmente la participación del lector, quien será ahora, en gran medida, responsable del sentido final de la obra.

De otro lado, el texto se abre a otras dimensiones y se relativiza. Primero, porque se integra a una lógica multimedial según la cual lo textual es sólo una parte de los elementos que componen la obra; y, segundo, porque ahora está predispuesto a muchos enlaces, fuera de su ámbito. Los modelos hipermedia, precisamente, se definen con base en tres componentes (Vouillamoz): funcionan sobre hipertexto (lectura no lineal del discurso), integran multimedia (utilizan diferentes morfologías de la comunicación); y requieren una alta interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones).

Ésa es la nueva retórica de los modelos hipermedia de ficción: asumen, en la medida en que se transforman en un “arte digital”, las características estéticas de los *mundos digitales* (Holtzman): discontinuidad, interactividad, dinamismo, “presentación” etérea y efímera, y fomento de una nueva colectividad

La narrativa, igualmente, se reconfigura: ya no hay una secuencia, ni una estructura principio-nodo-fin; la voz narrativa se fragmenta y el orden narrativo mismo se disuelve.

Enfrentar esa realidad es ser consciente de un nuevo rol del escritor. Ahora, si bien el autor pierde cierto control sobre el proceso de construcción de la obra, no desaparece la intencionalidad creadora y el producto final contendrá, a su modo, la voluntad del autor, todo lo cual fuerza una nueva unidad que consiste en la configuración estructural. Vouillamoz entiende por configuración

estructural la disposición discursiva referida tanto a la división en nodos significativos como a la red de interrelaciones que los vinculan. Esta configuración estructural es la que comunica una intencionalidad que el lector, pese a la ampliación de su libertad, e incluso a la invitación que se le hace para que participe en una co-creación, va a tener que descifrar en el producto que ahora se le ofrece.

*hojas Universitarias*.....

## Bibliografía

- HOLTZMAN, Steven, *Digital mosaics. The aesthetics of cyberspace*, Touchstone, Nueva York, 1997.
- LANDOW, George P., "Dentro de veinte minutos, o ¿cómo nos trasladamos más allá del libro?", en NUNBERG, Geoffrey (comp.), *El futuro del libro. ¿Esto matará eso?*, Barcelona, Paidós, 1998.
- RODRÍGUEZ, Jaime Alejandro, *Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción. El relato digital*. En [http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/)  
Existe versión en CD-ROM: Pontificia Universidad Javeriana, 2002
- VOUILLAMOZ, Nuria, *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*, Barcelona, Paidós, 2000.

## Direcciones de *Gabriella infinita*

- GABRIELLA INFINITA: EL LIBRO*: <http://www.gabriella-infinita.net/proyecto/gabriella.pdf>
- GABRIELLA INFINITA: EL HIPERTEXTO*: <http://www.edicionesdigitales.net/gabriella/>
- GABRIELLA INFINITA: EL HIPERMEDIA*: <http://www.gabriella-infinita.net>