

El Hipertexto

La idea del *hipertexto* surgió allá por los años sesenta en las especulaciones de Ted Nelson, pero sólo hasta 1987 Apple Computer desarrolló comercialmente el primero para su plataforma Macintosh. HyperCard es el programa de cómputo (llamado de "autoría") que usa la metáfora de los archiveros de tarjetas (pila o stack) para ligar unos con otros de forma "relacional".

A diferencia del texto pasivo normal encontrado en los libros, el *hipertexto* permite al usuario señalar con el cursor cualquier palabra acerca de la cual se quiera saber algo adicional. Estas palabras son lugares sensibles que al ser "señalados" con el cursor ponen de inmediato en pantalla otro texto, imagen, animación, video o audio (voz, música o efecto sonoro) que explican, amplían o se refieren al concepto implicado. Es decir, al ser "pulsadas" con el botón del ratón, desencadenan la acción correspondiente previamente almacenada por el investigador que escribió el texto. De esta manera, el texto ya no sólo evoca imágenes o sonidos, sino que los materializa concretamente, de tal suerte que la lectura ya no sólo es verbal, sino multisensorial, esto es, ataca simultáneamente varios canales sensoriales para ajustarse mejor a los estilos cognitivos del lector (aprovechar su memoria visual y auditiva, o facilitar sus mecanismos de asociación de ideas).

Se trata de una dimensión adicional que permite "preguntar" (mediante la simple acción de pulsar el botón del ratón en el lugar deseado) cuando se quiere saber algo más acerca del término y obtener una "respuesta" inmediata diseñada para disipar la duda del usuario.

Esto significa que, además de leer linealmente en forma normal, es decir, de atrás hacia adelante, de izquierda a derecha, de arriba abajo, de la página uno a la cuatrocientos (hasta terminar el libro), podemos también detenernos en los términos de nuestro interés para obtener mayor información acerca de los mismos y, una vez en el nuevo texto (imagen, video o audio), encontrar otro punto sensible y accionarlo para dirigirnos a otra explicación en otro texto, y así sucesivamente. Aquí la lectura ya no es ni

secuencial ni lineal, por el contrario, procede a saltos de acuerdo con los intereses específicos del lector.

Así, el movimiento característico del *hipertexto* es el salto de texto a texto, por oposición al paso lineal de palabra a palabra; prefiere la búsqueda libre y personal de conceptos, que la imposición obligada de una sola visión ajena e impersonal. Se mueve a la velocidad de la mente hacia territorios (textos) cercanos o remotos, imposibles de alcanzar (o casi) en el libro de papel tradicional. Hablamos, entonces, ya no de un texto, sino de un grupo de textos interrelacionados (en una siempre creciente totalidad interconectada) que posibilitan a lector iniciar la lectura en cualquier parte para terminarla en cualquier otra. Este sistema de textos no obliga ya al lector a seguir obedientemente un único camino, sino a crear su propio sendero de acuerdo con sus propios deseos, asociaciones o intuiciones.

El conjunto de textos puede ser visto, entonces, más como un banco de datos que puede ser recorrido por el lector a su gusto, con el propósito de obtener sólo aquello que le interese saber a partir del universo de conocimientos puesto a su disposición. La estructura de los textos permite que el lector, acicateado por su motivación y con libertad para seleccionar lo que guste, construya y personalice, consecuentemente, la información disponible. Constatamos pues que la lectura ya no es secuencial, sino que procede por saltos, es discreta y no-lineal (una definición operativa de "no-linealidad": lectura a saltos, libre, sin secuencia preestablecida, dentro de un universo de datos.)

La sola idea de que todos los textos contenidos en el disco óptico están presentes esperando ser llamados en el momento que se quiera, nos sugiere que no hay necesariamente un texto principal y otros secundarios. Podemos empezar por cualquier texto y dirigirnos (o referirnos) a cualquier otro de manera instantánea, siendo el texto que aparece provisionalmente en pantalla el centro focal momentáneo de atención.

Concebido así, el *hipertexto* se nos presenta como el texto de todos los textos, como el mecanismo que per-


mite explorar las teorías de la *intertextualidad* de manera electrónica.

La Intertextualidad

Ya que ningún libro inventa ni el lenguaje, ni la cultura de la que abreva sus ideas, la teoría literaria de la *intertextualidad* sugiere que todo texto escrito es un agregado que toma prestados elementos de la vida cultural para expresarlos en forma escrita o también si hablamos de *hipermedia* para hacerlo multisensorialmente vía imágenes y audio.

La *intertextualidad* sugiere la existencia de un texto total, de un texto de todos los textos. En este aspecto se acerca a la idea de Leibnitz y de algunos otros de sus contemporáneos para crear un lenguaje universal que pudiera abarcar en una gigantesca base de datos todas las combinaciones y permutaciones del pensamiento. A propósito: ¿serán las *redes* la cultura de nuestros días lo que la biblioteca significaba para el mundo de Leibnitz, es decir, la congregación del saber? O, por el contrario, ¿la aniquilación del saber y de otras muchas cosas a través de la llamada "infoguerra"?

Por otro lado, con respecto a la reflexión acerca de las limitaciones de los seres finitos en su esfuerzo para comprender la eternidad, que supone no una visión instantánea y completa, sino un lento recorrido fraccionado, Leibnitz buscaba emular esta omnisciente visión divina de las cosas que, en su exigencia de simultaneidad temporal, no admite ni recorridos lineales ni retardos en el acceso instantáneo a los datos.

En este sentido, se puede afirmar que "el *hipertexto* emula el acceso de la divinidad hacia las cosas", que a fin de cuentas se revela como una herramienta de trabajo, cuyos alcances son tan sólo limitables como lo es el poder de una computadora en manos creativas 

Ing. Raúl Miranda Romero
Universidad Panamericana