

La diversidad y la multitemporalidad de procesos de lectura en *Condiciones Extremas*

Eduardo Acuña-Zumbado, Investigador independiente, Estados Unidos de América

Resumen: La multitemporalidad cumple una función importante en la novela "Condiciones Extremas" (1998, 2000 y 2005) del colombiano Juan B. Gutiérrez. Este texto es una hipernovela que presenta una organización narrativa temporal desfamiliarizadora anclada en las tendencias temáticas y estrategias textuales generales de las obras de ciencia ficción. La dispersión de la subjetividad de los personajes se observa en la narrativa y en la representación del texto como un hipermedia adaptable en donde la manipulación del elemento temporal es un aspecto esencial en la interpretación de la narrativa digital. En la presentación y estructuración de su narrativa, "Condiciones Extremas" utiliza Literatrónica en su última versión. Éste es un motor de inteligencia artificial que preselecciona vínculos para que el lector-usuario siga en la construcción de la(s) historia(s) de la obra. Literatrónica trata de evitar la posible dispersión del sujeto-lector que se asocia con las múltiples alternativas de navegación de un hipertexto, proporcionándole a su lector-usuario una narrativa coherente, al estilo de las narrativas no-virtuales, presente desde el principio. De tal forma que cualquiera que sea la ruta de navegación por la que el lector-usuario opte, no se va a impedir una experiencia narrativa "completa" de la novela.

Palabras clave: hipertextualidad, hipermedia, sujeto-lector, lector-usuario, ciencia ficción, *Condiciones Extremas*, Literatrónica, digital humanities

Abstract: "Condiciones Extremas" (1998, 2000, 2005) by Colombian Juan B. Gutiérrez, is a hypernovel which by its temporal narrative structure manipulates the dispersion of its subject-reader and characters within the general textual strategies of a science fiction novel, where the temporal element is essential in the interpretation of this digital narrative. "Condiciones Extremas" uses "Literatronic" as an artificial intelligent engine which creates a unique narrative for each subject-reader according to the reading choices each reader selects by interacting with this engine. "Literatronic" hinders the reader from feeling completely lost while attempting to read this hypertext.

Keywords: *Hypertextuality, Hypermedia, Subjectivity, Science Fiction, Condiciones Extremas, Literatronic, Digital Humanities*

In the space-time world of electric technology, the older mechanical time begins to feel unacceptable if only because it is uniform.
McLuhan (1999: p. 147).

En este epígrafe, Marshall McLuhan alude a la importancia de la tecnología en el orden social y estético del ser humano, y explica que con las invenciones tecnológicas a partir de finales del siglo XIX y especialmente, luego, con la implementación de las computadoras y, con ellas, el mayor uso del medio virtual como modo de representación estética, el tiempo y el espacio, como elementos organizadores de la narrativa se interpenetran en un mayor grado. Esta interconexión espacio-temporal obliga al lector-usuario de las nuevas y más flexibles tecnologías a enfrentarse a una multiplicidad de tiempos de uso o lectura más que a una repetición de los mismos como sucede en la página impresa.¹ Esta espacio-temporalidad múltiple afecta las expectativas narrativas del sujeto-lector en la construcción de la trama, de los personajes y sus características, de

¹ El lector-usuario representa al elemento de lectura que supone que hay un sujeto preexistente que, como agente, decide leer y usar un hipertexto. El lector-usuario tiene preferencias que determinan su uso del hipertexto. Esto presupone que la tecnología hipertextual le es subordinada. En contraste, el sujeto-lector constituye la entidad creada por la misma tecnología y dada al lector-usuario. En la medida de lo posible, trato de seguir esta sistematización conceptual; sin embargo, no siempre dicha separación de entidades es posible debido precisamente a la maleabilidad del hipertexto cuya representación inestable obliga al lector-usuario a moverse constantemente de una posición a otra, no siempre distinguiéndose completamente el cambio o las fronteras entre una y otra.



sus evaluaciones subjetivas y, probablemente, también de sus percepciones sobre otros aspectos estéticos narrativos. De hecho, la estructura del hipertexto obliga a su lector-usuario a entrar en procesos de toma-de-decisiones, especialmente en lo referente a las secuencias narrativas, que interrumpen la linealidad y que normalmente no son requeridos por textos lineales no-virtuales.

Esta multitemporalidad cumple una función importante en *Condiciones Extremas* (1998, 2000 y 2005) del colombiano Juan B. Gutiérrez. Este texto es una hipernovela que presenta una organización narrativa temporal desfamiliarizadora anclada en las tendencias temáticas y las estrategias textuales generales de las obras de ciencia ficción (CF).² En esta hipernovela, la dispersión de la subjetividad de los personajes se observa en la narrativa y en la adaptabilidad del texto en donde la manipulación del elemento temporal es un aspecto esencial en la interpretación de su narrativa digital. En la presentación y estructuración de la narrativa, *Condiciones Extremas* utiliza Literatrónica, en su última versión, que es un motor de inteligencia artificial que preselecciona diferentes vínculos narrativos para que el lector-usuario siga en la construcción de la(s) historia(s) de la obra. Asimismo, Literatrónica trata también de evitar la posible dispersión del sujeto-lector que se asocia con las múltiples alternativas de navegación de un hipertexto, proporcionándole a éste una narrativa coherente presente desde el principio sin importar el vínculo narrativo que se desee explorar. De esta manera, cualquiera que sea la exploración o ruta de navegación por la que el lector-usuario opte, no se le va a impedir una experiencia narrativa “completa” de la novela. En este sentido, Literatrónica funciona como un dispositivo de recuadro de la narrativa evitando la completa difusión del sujeto-lector en el espacio virtual mientras que, a la vez, todavía le ofrece la libertad de diferentes posibilidades “controladas” de navegación textual para explorar.³ Si en un hipertexto, como lo indica Silvio Gaggi (1997, p. 103), por tendencia general, “there is no primary axis, no clear road in or out, no coordinates that have priority over any other coordinates except as the reader determines” entonces, en la última versión de *Condiciones Extremas*, Literatrónica, en su interacción dinámica con el lector-usuario, intenta dotar a esta hiperficción de un eje primario tratando de influenciar por medio de la preselección “controlada” de los vínculos narrativos y de la presencia de una escala de porcentaje de material leído, la(s) dirección(es) que el sujeto-lector debe escoger para decodificar la(s) narrativa(s) de esta obra.⁴

El enfoque de este análisis es la última versión de la hipernovela, en la cual el lector-usuario debe de interactuar deliberadamente con el motor de inteligencia artificial, Literatrónica, para construir la narrativa “completa” de la novela sin dejar de lado sus expectativas sobre los variados elementos narrativos (trama, personajes, focalización, etc.) y sus experiencias de vida. Para analizar la(s) experiencia(s) de lectura de esta obra como ficción y estructura hipertextual, se enfoca en la temporalidad considerando a ésta no sólo como elemento narrativo en la CF, sino también como aspecto notable en la interpretación de la estructura de la narrativa digital debido a los procesos de continuidad ofrecidos con los enlaces.⁵ Este acercamiento permitirá ofrecer una explicación de cómo esta hipernovela negocia con las capacidades narrativas del sujeto-lector y cómo Literatrónica, su maquinaria hipertextual, intenta modificar estas capacidades para el lector.

² Se usará la abreviación CF para referirse a la ciencia ficción.

³ Gale MacLachlan e Ian Reid (1994: p. 23) definen un aparato de recuadro (“framing device”) como “a device for distinguishing or setting off a certain kind of space—aesthetic space... it demarcates a perceptual field within which what is being looked at signifies differently”. Estos dos autores también explican cómo los textos literarios utilizan estos aparatos de recuadro dentro de su espacio ficticio, de manera explícita o implícita, para afectar su interpretación.

⁴ Si en un hipertexto, el lector-usuario no tiene idea de cuánto material narrativo ha completado al saltar de enlace a enlace, esta escala de material leído controla esta dispersión textual al devolverle al lector-usuario cierto control al determinar para él si el final de la narrativa escogida está próximo o si se aleja del mismo.

⁵ Las estrategias textuales en *Condiciones Extremas* (i.e., el manejo del tiempo y los temas) la inscriben dentro de la tradición de la literatura de CF que, de acuerdo con Pablo Capanna (1992: p. 25), en el contexto hispanoamericano comenzó a difundirse a mediados de la década de los cincuenta. Su expansión se hizo principalmente a través de libros y no tanto por medio de revistas como había sucedido en el contexto estadounidense. Esta expansión permitió que el lector hispanohablante tuviera acceso a obras de CF que variaban desde las aventuras espaciales dirigidas a un público adolescente hasta textos que tenían “real valor literario” por su presentación editorial “más sobria”.

Primero, un resumen breve de las versiones anteriores de esta hipernovela para observar las modificaciones narrativas y estructurales de esta novela. La primera versión fue la impresa en 1998 que contó con un tiraje de 500 ejemplares y cuya organización contenía una sección de texto y una de historieta; una segunda adaptación, esta vez virtual, también en 1998, fue un hipertexto rudimentario; una tercera representación hipertextual creada en el 2000, mejora la interface del usuario y facilita la navegación mediante múltiples puntos de entrada agrupados por tiempo, espacio y personajes. Si bien las adaptaciones de 1998 y del 2000 siguen los principios de organización y estructuración de los hipertextos ofreciéndole a los lectores-usuarios libertades de navegación y consumo textual a través de los hiperenlaces, es la versión más reciente de la novela la que con el sistema narrativo adaptable pre-estructura y organiza la experiencia de lectura para el lector-usuario. En esta última versión del 2005, el sistema de información tiene como objetivo el optimizar el proceso de lectura. Ésta utiliza Literatrónica, que diseña un libro de ficción específico para cada lector-usuario basado en la interacción que éste haya tenido con las posibilidades de navegación que el sistema le ofrece. Todas las versiones de *Condiciones Extremas* ofrecen múltiples manifestaciones estructurales de la narrativa. Por ejemplo, el texto impreso constituía, por lo menos, dos posibilidades de lectura: sólo como texto o como historieta, así como cualquier posibilidad derivada de la combinación de estas dos. Cada una de las versiones hipertextuales posteriores representa, como mínimo, tres permutaciones estructurales de la novela combinando texto, historieta y enlaces. Esto significa que cualquier lector-usuario que quiera experimentar la totalidad de *Condiciones Extremas* se enfrenta a once posibles versiones estructurales de la novela. Este número se proyecta como mayor si consideramos las posibles combinaciones de estas manifestaciones.

Dentro de todas estas posibles representaciones narrativas para este texto, y considerando las múltiples posibilidades de navegación que ofrece un hipertexto a través de los hiperenlaces, se ofrece en las dos primeras versiones hipertextuales un argumento a manera de guía o recuadro narrativo para que el lector-usuario pueda tener una interpretación “completa” de la novela.⁶ Este argumento no necesariamente debe de considerarse el mismo que puede derivar cada lector que realiza una experiencia de lectura de cualquiera de estas versiones porque en cada caso la trama estaría determinada por las escogencias individuales de navegación de cada lector-usuario.⁷ Al contar con este resumen argumental propuesto, el sujeto-lector tiene una guía que potencialmente centraliza las interpretaciones que ofrecen las diferentes estructuras de la novela. Este argumento sugerido presenta el juego temporal que forma parte de las situaciones conflictivas derivadas de la fundación y el control de una corporación colombiana, las Industrias Cavalera, y el surgimiento de una raza mutante a causa de un desastre químico-ecológico.⁸ Esta contaminación es producida por un descuido en la seguridad de estas industrias y produce una raza mutante humanoide que es física y genéticamente distinta a los seres humanos. Estos mutantes son rápidamente incorporados a la fuerza laboral de la sociedad existente controlada por los humanos y pasan a ocupar, por su cualidad biológica superior, los trabajos despreciados o que no pueden ser realizados por los seres humanos. El antagonismo entre las dos razas es latente porque la supervivencia de una especie depende de la abolición de la otra.

Como se anunció antes, continuando con las mejoras en la interface de *Condiciones Extremas* para facilitar su lectura como hipertexto, su versión del 2005 se diferencia de las anteriores porque usa el motor de inteligencia artificial: Literatrónica, con el cual se transforma la experiencia de lec-

⁶ La presencia de este argumento sirve para evitar la completa desfamiliarización del sujeto-lector con la estructura diferente de lectura que presenta el hipertexto. De esta manera, este argumento familiariza al lector-usuario de esta novela con la estructura narrativa tradicional de un texto escrito. Recuérdese que estas dos versiones primeras son experimentos con la(s) nueva(s) estructura(s) narrativa(s) que ofrece el hipertexto.

⁷ Incluyo este argumento siguiendo las pautas generalmente incluidas en un análisis de una obra literaria en la que primero se ofrece un pequeño resumen del texto en cuestión para proceder a su análisis consiguiente. Sin embargo, en el marco teórico de este trabajo sobre el hipertexto, el proponer un resumen argumental representa simplemente eso, una posibilidad interpretativa de las secuencias narrativas que se pueden derivar de su estructura, pero, de ninguna manera, debe verse como “el” resumen de la obra o la única posibilidad de concretización de su trama.

⁸ Parece que la palabra-apellido Cavalera forma parte de un juego semántico-sintáctico del autor derivándola de “calavera”, que acentúa el carácter decrepito de la ciudad donde se suceden los eventos, así como de la situación social en la que se vive.

tura para el lector-usuario.⁹ Literatrónica significa “letra que no puede ser sin el medio digital (electrónico)”, como tal no puede ser reproducida en un medio impreso, excepto como una temporalidad única, o sea, como “una ruta de lectura en un momento dado”, o como una temporalidad dentro de las muchas posibles. Este sistema de narrativa digital adaptable intenta optimizar el proceso de lectura a través de la creación dinámica de tres enlaces en cada pantalla, en oposición a los enlaces estáticos de los otros hipertextos, dependiendo de las escogencias hechas por el lector-usuario del hipertexto. Como sucede con las versiones precedentes, los enlaces y sus conexiones han sido seleccionados previamente por el autor de la obra, pero en esta versión, éste ha asignado a estos vínculos una distancia numérica que indica la conectividad narrativa entre las lexías. El sistema utiliza esta distancia por medio de un algoritmo para seleccionar para el sujeto-lector la distancia más corta entre dos espacios narrativos, por ende, seleccionando la mejor continuidad narrativa para la lexia que lee. Esto es lo que da dinamismo a los enlaces. Esta adaptabilidad del sistema, ofreciendo rutas de lectura pre-establecidas por el autor y el sistema, es lo innovador de este hipertexto para el proceso de lectura. Sin embargo, es, a su vez, esta adaptabilidad narrativa la que hace a este hipertexto más similar al texto impreso que las versiones anteriores: al establecer un eje primario de lectura, promueve una jerarquía narrativa por medio del uso de la distancia numérica con la que se seleccionan los vínculos narrativos y el porcentaje de continuidad narrativa que se le indica al sujeto-lector. Con estos porcentajes se privilegia un orden definido de lectura (el vínculo de mayor porcentaje) sobre los otros posibles (los de menor continuidad) que existen paralelos a éste. Además, si uno de los principios del hipertexto es que el sujeto-lector al activar los enlaces no tiene forma de saber completamente dónde irá la narrativa, o dónde lo llevarán los enlaces o cuánto tiempo le llevará leer el texto, esto no sucede en esta versión. Con la inclusión de una escala de material narrativo leído, la eliminación de enlaces dentro del espacio textual y la indicación en los vínculos narrativos de la “mejor” lexia para continuar así como un mini resumen de ésta, el lector-usuario sabe hacia dónde va y cuándo terminará su consumo de la narrativa.

En cuanto a los tres vínculos, el sujeto-lector se verá tentado a escoger el que contiene mayor continuidad narrativa, el mayor porcentaje, pues es la ruta más lógica de acuerdo a sus experiencias de lectura con textos no virtuales. Por otro lado, aunque el sujeto-lector intente buscar mayor apertura al texto y escoja el vínculo de menor continuidad narrativa, aún así, sus posibles selecciones ya han sido reducidas a sólo tres enlaces. Los vínculos dados forman un mapa establecido por el autor de la obra en conjunción con su co-autor, el sistema artificial, y no representan necesariamente el que el sujeto-lector puede establecer si no estuvieran estos enlaces pre-establecidos. Este mapa se puede considerar como el “guión” cuidadosamente establecido por el autor-sistema para asegurarse que el sujeto-lector llegue desde un principio definido a un final, también, definido siguiendo los parámetros que el autor-sistema ha diseñado para este fin. Con este sistema adaptable, Gutiérrez intenta resolver una de las críticas que se le ha asignado al hipertexto, la desorientación del sujeto-lector al tener múltiples posibilidades de navegación para escoger y no saber hacia dónde va o hacia dónde lo llevará la activación de un enlace cualquiera. Pero, al realizar esto, Gutiérrez acerca a esta versión hipertextual más a la estructura impresa porque no sólo son los vínculos el esquema narrativo presentado al sujeto-lector por el autor-sistema, sino que su conexión ha sido establecida por el mismo autor-sistema también ofreciendo un principio y un final definidos. El porcentaje de continuidad narrativa entre las lexías no ha sido determinado por el sujeto-lector. Lo único que éste puede hacer es escoger el porcentaje que le parezca, que probablemente será el más alto, y avanzar la construcción de la narrativa en una única dirección, hacia adelante.

La página de inicio de acceso a Literatrónica le pide al lector-usuario que se registre primero para poder utilizar todas las posibilidades que ofrece el sistema adaptable y empezar el proceso de lectura. Este primer requerimiento para el lector-usuario establece su identidad dentro del sistema y dentro de las posibilidades de construcción de la trama de la novela. Si el lector-usuario no quiere

⁹ Gutiérrez (2007: p. 4) utiliza el término Literatrónica porque sostiene que de acuerdo con la teoría cibernética, el nombre apropiado para el hipertexto adaptable debería ser Cibertexto, pero debido a que este término ya ha sido utilizado en otros contextos con otras connotaciones, el prefiere usar Literatrónica.

registrarse, tendrá un acceso limitado a la funcionalidad del sistema narrativo. Para resolver esta limitación, se le ofrece la oportunidad de realizar el proceso de lectura usando un nombre de usuario y una contraseña genéricos: “invitado/clave”. Si el lector-usuario decide optar por esta última opción, se le advierte que el hacerlo podría dar como resultado “rutas extrañas de lectura” debido a que múltiples usuarios pueden estar utilizando el mismo nombre y contraseña genéricos simultáneamente (Gutiérrez, 2005: p. “Inicio”). Esto es relevante para el proceso de lectura de *Condiciones Extremas* puesto que no sólo es posible ver en la narrativa de esta hipernovela la posibilidad de tener varias versiones de los personajes en un mismo punto temporal, sino que el mismo proceso se puede repetir en el “real time” de lectura al existir la oportunidad de que varios lectores-usuarios ocupen la misma temporalidad al usar el nombre de usuario y contraseña genéricos. La escisión del sujeto no sólo en la narrativa, pero también en el acto de lectura mismo se presenta como algo probable en este hipertexto.¹⁰

Cuando se accede a la página inicial, el sistema siempre empieza el proceso de lectura de esta novela en la “Décima Década”. Ésta es el único punto de entrada a la narrativa de la novela. Este periodo corresponde al año 2090 como espacio de partida de los viajes temporales de la narrativa. También se inicia con el epígrafe del Diccionario Jázaro, que no sólo advierte sobre el juego temporal en la narrativa, sino también a que *Condiciones Extremas* es una novela con múltiples permutaciones. El sujeto-lector no tiene la posibilidad de saber que se trata del año 2090 ya que no existe en esta versión una sección de resumen argumental que se lo indique, ni tampoco se menciona en el espacio textual de esta década. Por consiguiente, el sujeto-lector no puede ubicarse ni situar los eventos de la narrativa en ningún punto temporal específico más que en el continuo de diez años sin especificidad que sugiere la década. A diferencia de las versiones anteriores, los puntos temporales concretos han sido substituidos por estos bloques de diez años. Esto hace más evidente la disolución de las fronteras temporales en la narrativa. Cada “Década” contiene mayor información textual que los espacios textuales o páginas en las otras dos versiones dándosele mayor información al lector y haciendo el viaje de lectura un poco menos segmentado. De hecho, cada “Década” está constituida por varios de los espacios narrativos más pequeños que aparecen en los hipertextos anteriores. Además, hay múltiples enlaces o páginas con el mismo nombre, hay más de diez “Décimas Décadas”. El sujeto-lector puede diferenciar esta repetición de nombres porque cada década está acompañada, a modo de prolepsis narrativa, de las primeras dos líneas con las que inicia la siguiente lexia sugerida. Los enlaces de “Mapa” y “Acerca de...” vuelven a aparecer, así como una línea de progreso de lectura en la que se detalla el porcentaje narrativo leído. Esta escala de porcentaje de material narrativo leído es una de las maneras como el autor de la obra y el sistema adaptable le otorgan linealidad a la experiencia de lectura puesto que le indica al sujeto-lector cuánto ha leído y cuán cerca está de lograr llegar a un “final”. En esta versión no se incluye un resumen de la trama por el autor textual como sucede en los hipertextos previos. En las versiones anteriores se daba este argumento como: a) eje primario que guía al sujeto-lector proporcionándole una interpretación “oficial” sobre la trama de la obra en caso de que éste estuviera completamente desorientado en sus trayectorias, o b) como dispositivo de control para evitar que cualquier interpretación de la narrativa que pudiera derivar el sujeto-lector fuera posible. Además, en esta tercera versión, el argumento no hace falta porque el eje primario de lectura está establecido por el autor-sistema por medio de los vínculos narrativos, los que evitan la dispersión completa del sujeto-lector.

La continuidad narrativa que proporciona Literatrónica, se observa en los “vínculos adaptables” al final de cada página o década de lectura. Éstos reemplazan los enlaces insertados en los espacios textuales en las versiones anteriores. Esto condiciona y diferencia el proceso de lectura con respecto a estas versiones porque en ellas el lector-usuario podía activar los enlaces insertados en el texto en

¹⁰ Esta posibilidad paralela de tener múltiples versiones de un mismo personaje habitando un mismo punto temporal en la narrativa y variados lectores-usuarios en el “real time” de lectura hipertextual representa otro punto de convergencia entre las posiciones del lector-usuario y el sujeto-lector. Este paralelismo, también, sugiere ideas sobre la construcción de la subjetividad de los lectores-usuarios como sujetos pre-existentes fuera de la estructura hipertextual, pero articulados como múltiples dentro de una misma temporalidad por la opción “invitado/clave” en el espacio virtual.

cualquier momento de su lectura y dirigirse a otros espacios narrativos y de éstos a otros y así sucesivamente, sin tener que regresar al espacio inicial, a menos de que algún enlace lo regresara a éste. El lector-usuario tenía esta libertad de navegación, aunque se le sugería como parte de los consejos de lectura, que leyera completamente todo el espacio textual antes de activar los diferentes enlaces dados. En esta versión, la libertad de navegación del lector-usuario se ve limitada estructuralmente porque es sólo al final del espacio narrativo ofrecido que el autor-Literatrónica le da a este lector-usuario vínculos para seguir. Si en las versiones anteriores era más difícil controlar que el lector-usuario no activara los enlaces en el texto antes de terminar el episodio narrativo que le ocupaba, con esta versión al eliminar estructuralmente los enlaces insertados en el texto y sólo proponer enlaces al final del segmento textual, este control queda ejercido porque, en principio, fuerza al lector-usuario a leer completamente el segmento antes de acceder a los vínculos adaptables.

Como en la primera versión hipertextual, el punto de entrada, o sea, la primera selección, siempre es otorgada. Los vínculos tampoco invariablemente van al principio de una “Década”; pueden dirigir al sujeto-lector a finales de una de éstas. Siempre, sin embargo, se trata de enlaces que mantienen la coherencia de la trama para el sujeto-lector, en contraste con los enlaces de los primeros hipertextos. La coherencia narrativa no siempre existe entre las lexias, lo que no es una estrategia totalmente extraña de estos hipertextos, sino que se ajusta, por el contrario, a su estructura. Los nodos o lexias en los hipertextos deben de ser más “abiertos” narrativamente para acomodar la posibilidad de más de una secuencia u orden de activación o lectura establecido por el sujeto-lector, de ahí que en la conexión de estos nodos parezca haber mayores vacíos (“gaps”) de información o material narrativo para este sujeto-lector. El efecto de esta configuración es que los textos se vuelven muy laberínticos en su(s) lectura(s) por la misma multiplicidad navegadora. Para resolver este problema, Literatrónica es capaz de presentarle al lector-usuario la mejor articulación posible de la trama para que tenga la oportunidad de explorar todo el espacio literario de la obra, sin crear complejidades de lectura laberínticas de navegación que disuadan de este fin.

En Literatrónica, los tres enlaces que siempre se presentan al final de cada espacio textual para guiar la lectura representan individualmente tres rutas de navegación que llevan a tres finales de la novela diferentes. En esta última versión hipertextual, la trama se mantiene, en términos generales, idéntica a las representaciones previas. El narrador omnisciente todavía presenta la voz que cuenta los eventos y la temporalidad narrativa está sujeta al carácter cíclico de los eventos que se concretiza en el movimiento de lexia a lexia o década a década, que incita el lector-usuario con cada selección de vínculo narrativo. La especificidad de esta temporalidad se disuelve en estas trayectorias de lectura porque las décadas mismas no especifican puntos temporales concretos para el sujeto-lector en la(s) secuencia(s) de los eventos.

Sólo cuando el sujeto-lector ha iniciado su lectura del primer segmento textual podrá entender, si hace la asociación, que las décadas se refieren a la segmentación del siglo XXI que enmarca la temporalidad de la novela. No hay nada en este hipertexto que facilite esta conexión semántica ya que la única indicación al siglo está en el primer espacio textual en el que se refiere a una “anomalía”—la raza mutante—que fue removida de la historia de la segunda mitad del siglo. No hay indicación a cuál siglo se alude, enfatizándose la no especificidad temporal, como ya se ha indicado. Si el lector-usuario no ha visitado las versiones anteriores no sabrá cómo interpretar la segmentación temporal en décadas porque a pesar de que ésta es una novela cuyo principio organizador es el tiempo, no hay referencias específicas a puntos temporales concretos en su narrativa. En este sentido, la secuencia temporal es vaciada de significación para ser reemplazada por otras “asociaciones” (temáticas, connotativas, evocadoras, etc.), no necesariamente temporales, que afectan las experiencias de lectura porque el sujeto-lector puede perder su ubicación en la narrativa. Esto se comprueba al activar los enlaces al final de cada página. Por ejemplo, si el lector-usuario decide seguir siempre el vínculo de mayor continuidad narrativa encontrará que los eventos de la trama oscilan entre la décima y la primera décadas alternadamente, con una única desviación temporal a la quinta, en la que sucede el incidente que produce la raza de mutantes.

Cuando el lector-usuario ha leído el 77% de la novela siguiendo el vínculo de mayor continuidad narrativa, la secuencia temporal cambia a la oscilación entre la décima y la octava décadas. Esta

secuencia inicia con el mismo segmento textual que se da como el único punto de inicio de la narrativa de la novela, el que describe el descubrimiento de la raza mutante y de su omisión histórica. De ahí, sin conexión narrativa alguna, se pasa a una analepsia que luego produce una prolepsis. Estas variaciones de analepsia y prolepsis en la lectura proporcionada por el seguimiento lineal no sólo desaparecen los límites entre los diferentes puntos temporales de la narrativa, sino que también requiere mayores demandas para la memoria del sujeto-lector en la interpretación de esta narrativa digital y le otorga la característica cíclica causal a la novela.

El juego temporal y sus implicaciones cognitivas para el sujeto-lector también se manifiestan en las imágenes que aparecen en todas las versiones hipertextuales de esta obra. En las diferentes adaptaciones de *Condiciones Extremas* también prevalece el lenguaje de la visualización. Las imágenes incluidas dentro de los textos en las diferentes versiones se asemejan a los libros de historietas, enfatizando la interdependencia de lo verbal con lo visual y de su efecto perceptivo. Estas imágenes dispersan temporalmente la percepción de los eventos representados en los espacios textuales de los cuales también participan. Éstas no sólo configuran una narrativa paralela que complementa la verbal, sino que marcan transiciones narrativas en la hipernovela al yuxtaponer elementos visuales temporalmente discretos. A la misma vez, estas imágenes también sirven como un intento para dislocar cualquier linealidad narrativa que el sujeto-lector intente crear en la secuencia de los diferentes espacios textuales que escoge aunque las mismas sean redundantes en la narrativa puesto que ilustran eventos que se describen en la parte verbal. Las imágenes funcionan como recapitulaciones del texto obligando al sujeto-lector a pasar más tiempo en la integración de las mismas en la trama que deriva de lo verbal. Como recapitulaciones de lo descrito en la parte verbal, estas imágenes representan una re-escritura de la historia que debe de ser procesada por el sujeto-lector antes de proseguir de nuevo con la decodificación de lo verbal. Conforme el lector procede en la secuencia de los espacios textuales se ve interrumpido por la súper-imposición de las imágenes en el texto. Esta interrupción temporal si bien sirve para obstruir la linealidad de lectura, también funciona para reforzar la lógica de la narrativa por su redundancia informativa. En este sentido, la confluencia de la imagen y lo verbal forman parte de una “doble visión” que depende de las diferentes posiciones del sujeto-lector en la construcción temporal de la causalidad de los eventos en la narrativa.

La separación de los eventos en la narrativa por la acumulación del uso de texto, enlaces e imágenes implica que estos tres elementos deben de ser conectados por el sujeto-lector dentro de su proceso de lectura si ha de obtener, por lo menos, una interpretación coherente de la novela. La inclusión de imágenes no es consistente ni en las versiones hipertextuales ni en *Literatrónica* porque no aparecen en todos los segmentos de texto. Esto llama la atención del sujeto-lector a los “vacíos” dentro de la estructura espacio-temporal de la narrativa, o sea, a los espacios textuales que no incorporan imágenes, a la vez que indica interrupciones en el proceso de re-escritura de los eventos narrados. Esto sugiere, como se ha indicado, que en términos de temporalidad, el sujeto-lector debe de construir una trama encadenando todos los detalles de las causalidades de los viajes a través del tiempo de los personajes principales, y, también, debe de encadenar las interrupciones temporales derivadas de la activación de los enlaces y la existencia y ausencia de las imágenes, que re-esciben el texto para el sujeto-lector como redundancia de lo descrito en las contrapartes verbales. En este sentido, la experiencia de lectura de *Condiciones Extremas* está determinada por el movimiento del sujeto-lector por tres elementos textuales: la narrativa con sus analepsias y prolepsis, la secuencia de los espacios textuales y las imágenes-historias, que afectan su percepción cognitiva y cuya distinción no siempre es inteligible para el lector. El individuo se ve saturado por información, imágenes y simulaciones dispersándose en el espacio electrónico, teniendo que surgir simultáneamente en diferentes puntos espacio-temporales para encadenar todos los elementos en una interpretación lógica de su(s) trayectoria(s) (Smith, 2001: p. 69).

Para concluir, todo lo anterior indica que el hipertexto demuestra que el proceso de lectura no es un fenómeno unitario o no problemático sino que puede representar procesos enteramente diferentes en distintas situaciones. Por consiguiente, en el hipertexto todavía las experiencias de lectura son “transacciones”, para usar el término de Louise Rosenblatt, ya que en las relaciones del sujeto con el objeto estético, no se puede hacer una “rigid separation of object (text) from subject

(reader)", sino que se debe entender que los dos "together... produce—or rather, are—an 'event'" (Hunt, 1991: pp. 116-17). En este trabajo no argumento que el concepto o la concepción de múltiples posibles resultados para una narrativa es una idea completamente nueva, sino que la posibilidad que tiene el lector-usuario del hipertexto de escoger de entre estas múltiples posibilidades sí es innovador en esta nueva textualidad. Esta innovación está garantizada en el ambiente hipertextual por la organización y arquitectura del texto virtual la cual puede hacer al proceso de decodificación textual de gran carga cognitiva.

Dentro del procesamiento textual que ofrece el ciberespacio como medio diferente de representación textual, la narrativa de un texto virtual no puede ser entendida sólo como "a finite and coherent sequence of actions, located in the spacetime of a possible world and proceeding from initial to a final state of affairs" (Suvin, 1979: p. 202). En el texto literario virtual no siempre hay un punto inicial o final de la narrativa, más allá del que establezca el lector-usuario del hipertexto mismo. La diferente estructura de la narrativa digital, unido al hecho de que la CF es una literatura de desfamiliarización y de extrañamiento cognitivo que obliga al sujeto-lector a cartografiar sus experiencias en mundos generalmente extraños para poder entender o tratar de entenderlos en términos de sus experiencias, propone un acto de lectura más complicado que el que usualmente se encuentra en el libro impreso. Es en este proceso de lectura hipertextual diferente y más complicado donde se localizan y configuran las relaciones fluidas entre las posiciones del lector-usuario y el sujeto-lector. La constante re-contextualización de los actos de lectura que se produce en el hipertexto alcanza un nivel diferente en la última versión de esta hiperficción. En ella, con el uso de Literatrónica, los procesos de lectura se vuelven más lineales que en las versiones anteriores y se acercan más a las experiencias de los textos tradicionales con la implementación de vínculos adaptables en la ficción y sus porcentajes de continuidad narrativa. Estos enlaces narrativos fijan, hasta cierto grado, la trayectoria que el autor-sistema ha diseñado para que el sujeto-lector siga en la obtención de una posible interpretación completa de la obra desde un principio definido hasta lograr una conclusión de la misma en la terminación del acto de lectura. Ante esta aseveración, cabe mencionar, sin embargo, que los efectos de la posible escogencia del lector-usuario de los vínculos de menor continuidad narrativa todavía no son tan claros en este momento, así como no lo son los que se puedan producir con la opción de "invitado/clave" más allá de la multiplicidad de subjetividades lectoras-usuario funcionando simultáneamente. Para esclarecer las consecuencias de estas dos posibilidades, considero que se debe pasar al plano práctico, o sea, a la lectura de este hipertexto por varios lectores-usuarios. Esto sería el siguiente paso a esta investigación.

REFERENCIAS

- Capanna, P. (1992). *El mundo de la Ciencia Ficción: Sentido e historia*. Buenos Aires: Ediciones Letra Buena.
- "Diccionario Jázaro" (2005). *Wineruda*. Web.
- Gaggi, S. (1997). *From Text to Hypertext: Decentering the Subject in Fiction, Film, the Visual Arts, and Electronic Media*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Gutiérrez, J. B. (2005). *Condiciones Extremas. Literatrónica*. Web.
- (2007). "Literatrónica: Hipertexto Literario Adaptativo". Grupos de trabajo – *II Congreso ONLINE OCS 2004*. Web.
- Hunt, R. A. (1991). "Modes of Reading, and Modes of Reading Swift". *The Experience of Reading: Louise Rosenblatt and Reader-Response Theory*. Ed. John Clifford. Portsmouth, NH: Boynton/Cook Publishers, 105-26.
- MacLachlan, G. y Reid, I. (1994). *Framing and Interpretation*. Malasia: Melbourne University Press.
- McLuhan, M. (1999). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: The MIT Press.
- Smith, M. W. (2001). *Reading Simulacra: Fatal Theories for Postmodernity*. Albany: State University of New York Press.
- Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press

SOBRE EL AUTOR

Eduardo Acuña-Zumbado: Doctorado en literatura Latinoamericana con especializaciones en literatura colonial y lingüística, una maestría en literatura hispánica, una maestría en lingüística española y una maestría en inglés como idioma internacional. Ha publicado varios artículos sobre el hipertexto literario y la holopoesía en renombradas revistas. Sus intereses investigativos incluyen temas relacionados a la poesía digital, la ciberliteratura y cibercultura, la narratología, los estudios sobre el lector virtual y estudios culturales, la adquisición de una segunda lengua y la incorporación de la tecnología en la enseñanza de idiomas.