EXPLORANDO *REAGAN LIBRAY*, UNA HIPERFICCIÓN DE STUART MOUTLHROP

Màster d'Estudis Literaris a l'Era Digital. Les textualitats electròniques

"This is the world I made, a garden of remembering"
Emily St. Cloud en *Reagan Library*

Been reading again, have we? Sobre Stuart Moulthrop

Stuart Moulthrop (Baltimore, Maryland, 1957) además de teórico de la ficción hipertextual, es autor de algunas de las obras más innovadoras de la literatura digital. Profesor de Information Arts and Technologies en la Universidad de Baltimore, comenzó experimentando con la teoría hipertextual en la década de los 80 y desde entonces tanto sus ensayos como sus ficciones se han convertido en un referente en el campo de la literatura generada para el ordenador. Una de sus obras más celebradas, *Victory Garden* (1991), apareció en la portada de la revista *New York Times Book Review* en 1993. Robert Coover calificó a Moulthrop como uno de los principales creadores y teóricos de esta disciplina y junto con A*fternoon, a story* de Michael Joyce y *Patchwork Girl* de Shelley Jackson, lo situó en la "edad de oro" de los pioneros hipertextos de ficción.


The New York Times
Book Review
August 29, 1993
Hyperfiction: Novels for the Computer
By Robert Coover
Churchill: Too Moral for Britain's Good?/3

Para Moulthrop los cambios tecnológicos que posibilitaron la transición hacia una sociedad de la información han tenido y seguirán teniendo consecuencias más allá "de los límites tradicionales de la economía y la política"[1]. Para el creador norteamericano el paradigma de una sociedad altamente tecnológica supone la reformulación del propio sujeto y de las relaciones sociales: "Estos efectos llegarán (o así soñamos) hasta nuestros lenguajes, narraciones, objetos de casa, sistemas de modas, juegos y diversiones. Los cambios se harán sentir en toda nuestra cultura". El empeño de Moulthrop por explorar las posibilidades de los medios digitales en la producción literaria responde más que a una revolución, a una necesidad de distanciarse de los corsés de lo *nuevo* o *antiguo*

[1] Moulthrop, S. (1997) "Rizoma y resistencia. El hipertexto y el soñar con una nueva cultura". En *Teoría del Hipertexto*. Barcelona: Paidós. P.: 339.

para situarse en un lugar más allá de lo estable. Parafraseando a Deleuze y Guattari, la propuesta de Moulthrop es un "viaje liso" para comprender cómo están implicados los medios interactivos en "nuestros sueños neoculturales". Además de en el hipertexto, en sus ensayos demuestra un gran interés por la política, el cibertexto, los videojuegos y la educación.

Entre las obras de ficción de Moulthrop destacan: *Hegirascope* (1995 y 1997), *Reagan Libray* (1999), *Pax* (2003), *Deep Surface*[2] (2007) y *Under Language*[3] (2007). *Reagan Libray* está incluida en el primer volumen de *The Electronic Literature Collection*.

Delirious hypertext. El momento de *Reagan Libray*

"The world is what you see and where that takes you"
Stuart Moulthrop, *Reagan Library*

Reagan Library apareció editada originariamente en 1999 en CD-ROM como parte de *Gravitational Intrigue*, una antología electrónica de la revista neoyorquina *The Little Magazine*[4]. Su publicación coincide con la eclosión del arte en Internet y la llamada segunda generación de teóricos de las textualidades electrónicas en cuya vanguardia están Janet Murray y Espen Aarseth. A principios de la década de los 90, Jay David Bolter —co-creador de la herramienta de generación hipertextual Storyspace— escribía en *Writing Space*: "We also tended to magnify the distance between the author and the reader, as the author became a monumental figure, the reader only a visitor in the author's cathedral. In the late age of print, however, we seem more impressed by the impermanence and changeability of text, and digital technology seems to reduce the distance between author and reader by turning the reader into an author herself"[5]. El hipertexto parecía destinado a ser la respuesta pragmática a dos questiones planteadas por la crítica literaria posestructuralista. Por un lado, la noción de intertextualidad, estudiada entre otros por Julia Kristeva, Roland Barthes o Tzvetan Todorov, y que planteba el texto como espacio abierto ("No hay ningún enunciado que no se relacione con otros enunciados, y eso es esencial"[6]), encontró la horma de su zapato en las interconexiones físicas del hipertexto. Por otro, el lenguaje electrónico ponía en jaque la posición totémica del autor que se había comenzado a tambalear desde finales de los años 60 con la estética de la recepción de H. R.

---

2 Obra ganadora del tercer Premio Internacional Ciutat de Vinaròs de Literatura Digital en la categoría de narrativa.

3 Obra ganadora del tercer Premio Internacional Ciutat de Vinaròs de Literatura Digital en la categoría de poesía, *ex–aequo* con *Universo Molécula* de Isaías Herrero.

4 http://www.albany.edu/~litmag/

5 Bolter, J. D. (2001) *Writing Space: Computers, Hypertext and the Remeditation*. Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum Associates. P. 4.

6 Todorov, T. (1998) *Mikhail Bakhtin. The Dialogical Principle*. Minneapolis: The University of Minnesota Press. P. 60. Traducción de Alexandra Álvarez Muro.

Jauss y que resurge con fuerza en el campo teórico en los 90. Como afirma George P. Landow "la idea misma de hipertextualidad parece haber tomado forma al mismo tiempo aproximadamente en que se desarrolló el posestructuralismo, pero sus puntos de convergencia tienen una relación más estrecha que la mera contingencia, ya que ambos surgen de una insatisfacción con los fenómenos asociados al libro impreso y al pensamiento jerárquico"[7]. La aparición de *Reagan Library* tiene lugar en un momento en que ya es posible crear obras que sólo podrán existir gracias a la interacción del lector, que se reconfiguran en cada lectura y cuya estética funciona paralela al modo no lineal del pensamiento humano.

Otra obra de Moulthrop, *Victory Garden*, publicada en 1993, sirve de punto de referencia para el ensayo de Robert L. Coover "Hyperfiction: Novels for the Computer" en el que habla de las ventajas narrativas del hipertexto, la disolución espacio-temporal o las posibilidades de múltiple exploración que ofrece esta literatura emergente. A pesar de todo, y como explica Juan B. Gutiérrez[8], el importante desarrollo a nivel teórico del hipertexto en la década de los 90 no estuvo acompañado por una expansión proporcional en el mercado.

To move is to choose. La aventura de *Reagan Libray*

"*Reagan Library* is an odd mixture of stories and images, voices and places, crimes and punishment, connections and disruptions, signals on, noises off, failures of memory and acts of reconstruction. It goes into some places not customary for "writing." I think of it as a space probe. I have no idea what you'll think."
Stuart Moulthrop, *Reagan Library*

La intención aquí es hacer una aproximación cibertextual a *Reagan Libray*. No sólo porque Moulthorp se refiera a su texto como "short-form cybertext fiction" sino porque podemos encontrar los elementos que según Aarseth[9] configuran "a machine for the production of variety of expression": acercamiento ergódico al texto, construcción textual en directa interacción con el lector, un aparato tecnológico que ofrece retroalimentación y una constante repetición del proceso (que aquí entenderemos como proceso de lectura). La perspectiva cibertextual nos permitirá un acercamiento multidisciplinar para abarcar fenómenos extraliterarios y "examinar la influencia del medio como una parte integral del intercambio literario"[10].

---

[7] Landow, G. P. (1997) "¿Qué puede hacer el crítico. La teoría crítica en la edad del hipertexto". En *Teoría del Hipertexto*. Barcelona: Paidós. P.: 17.

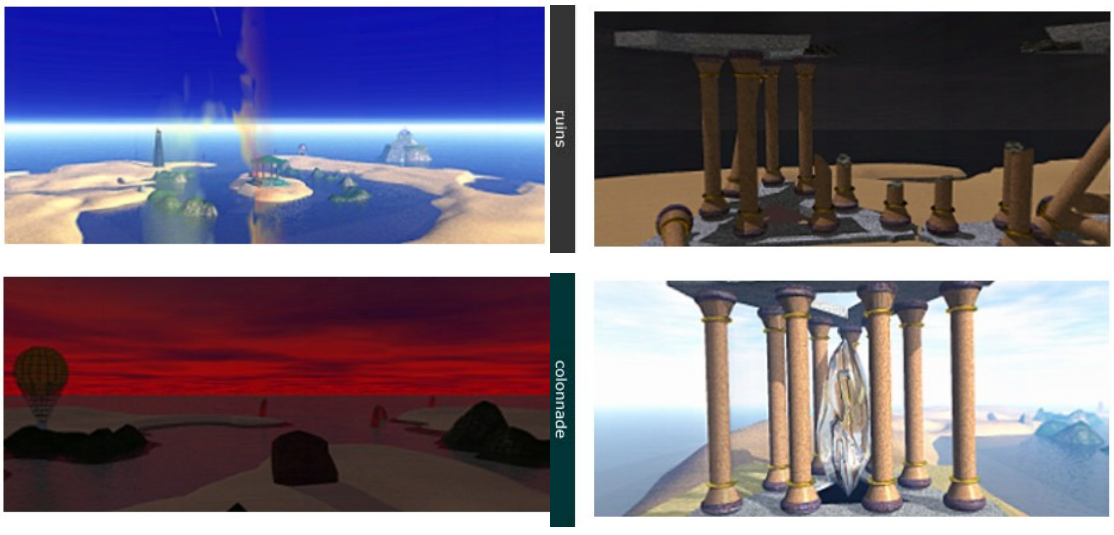
[8] Gutiérrez, J. B. (2007) "The Boundaries of digital narrative. A Functional analysis". En *Literature in the Digital Era: Theory and Praxis*. Amelia Sanz, Dolores Romero, Eds. Reino Unido: Cambridge Scholars Press. Pp.: 85-103.

[9] Aarseth, E. J. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, MD.

[10] Gutiérrez, J. B. "Literatrónica - Sobre cómo y porqué crear ficción para medios digitales". En http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/g04gutierrez.htm. Consultado en junio de 2008.

Ergodics for masses. Una aproximación ergódica

Moulthrop proporciona a los potenciales lectores de *Reagan Library* algunas indicaciones para facilitar un primer acercamiento a la obra. En la Introducción escribe que su intención es la de crear una "nave espacial" sin tripulación, lanzada para explorar y recopilar información de un espacio concreto. El juego ergódico ha comenzado: el nivel de esfuerzo que el texto requiere para ser leído se verá reflejado metafóricamente durante nuestra inminente immersión en el espacio digital. La única tripulación de esta aventura es el propio lector y las pocas herramientas de las que disponemos al encararnos al espacio vacío y liso –el ciberespacio– son la curiosidad, la memoria y nuestra capacidad cognitiva. La curiosidad en la exploración de este ciberespacio onírico nos permitirá navegar en busca de un significado porque a pesar de que Moulthrop apunta que "you can bring the text to a final form", el fin de la obra consiste en la reconstrucción de nuestra propia aventura durante el proceso de lectura. De alguna manera, actualizaremos el mensaje que Mark Amerika lanzaba en Grammatron: "The future of fiction is now as we, its most active practicioners, automatically unwrite it". La memoria, junto con nuestra capacidad cognitiva nos permitirán ir componiendo y recomponiendo los retazos textuales hasta alcanzar una forma más o menos definitiva aunque inestable. Una relectura (y como afirma Nabokov todo buen lector es relector) arrojará nuevas interpretaciones y nuevos significados. El reto está servido.



Al iniciar *Reagan Library* en su versión on-line[11] lo primero que llama la atención es la división de la página en dos partes (ver Diagrama 1). En la parte inferior, aparece propiamente el hipertexto con su aspecto "clásico", es decir, con los enlaces subrayados característicos del primitivo HyperText Markup Language (html). En la parte superior aparece una imagen que,

[11] Ejecutada sobre la plataforma Macintosh y con el navegador Mozilla Firefox 2.0.

como descubriremos con la lectura, es la recreación de un mundo dividido en cuatro estadios diferentes. Estos paisajes generados con Bryce —un software específico para la renderización de paisajes— están implementados con la tecnología Quicktime VR que nos permite acceder a un espacio virtual de realidad virtual en tres dimensiones. Esta innovación respecto a *Afternoon, a story* de Joyce o *Victory Garden* del mismo Moutlhrop, no hace sino expandir la relación entre la imagen y la palabra: las lexias textuales convertidas en nodos gráficos. La rotación panorámica de 360º y la posibilidad mediante el teclado de acercarnos y alejarnos a los objetos nos ayuda y multiplica la puerta de acceso a la "biblioteca" cibertextual[12].

El universo de Reagan está dividido en cuatro "mundos" diferenciados por un código de color (rojo, azul, gris y azul oscuro) y por el uso de tipografía distintas en cada uno de ellos. Desde el punto de vista gráfico, las limitaciones del lenguaje html aquí se hacen evidentes ya que es necesario que para verlas corectamete en el navegador del ususario, éste las debe tener pre-instaladas en el sistema operativo. Utilizando fuentes universales (Courier, Verdana, Times y Comic Sans), el autor se asegura de que el aspecto visual que la obra ofrece al lector se ajuste al máximo a lo programado.

El acceso a la obra puede comenzarse por la zona roja que, como indica el autor, nos servirá como manual de instrucciones. La imagen virtual presenta la topografía de un pequeño archipiélago en medio de un gran oceano. Repartidas por las islas, hay distintas construcciones o aparatos (Pavilion, Helix and Tower, Floaters, The Egg Stone, Black Cone, Gold Rock, Balloon o TV House) que iremos visitando a través de los enlaces y que funcionan como representaciones gráficas de los nodos hipertextuales. La parte del hipertexto html nos indica el lugar exacto del mundo en el que nos encontramos, una breve introducción y unas notas. Cada vez que volvemos a un espacio que ya hemos visitado el texto que nos aparece va cambiando. Aquí comienza nuestra construcción y reconstrucción de la historia: debemos descifrar cuáles de las notas que aparecen serán útiles [illegible] obra. Así, por ejemplo, "Acts of reconst[illegible] is what you see and where it takes you[illegible] hypertext" o "Some of the language is [illegible] va construyendo el texto. Introduce ad[illegible] trataba en su ensayo "Rizoma y Resist[illegible] espacio de navegación.

DIAGRAMA 1. Distribución de los elementos en una página *tipo* de *Reagan Library*



[12] Moulthrop explica en la Introducción que utiliz[illegible] 1999), podemos utilizar los objetos y construcci[illegible] Reagan Library disponible online, esta opción pa[illegible] Internet Explorer, Firefox o Safari.

La letra cursiva son "pistas" a tener en cuenta. Los enlaces están subrayados. El texto es diferente cada vez que entramos

[13] Cf. nota 1.

Partiendo de las tesis de Deleuze y Guattari sobre el “libro-rizoma”, Moulthrop afirma que la tarea implícita del lector consiste en construir una serie de conexiones virtuales en el texto. Estas interconexiones proponen “una red caóticamente distribuida (el rizoma) [“some of the language is randomly generated”] en lugar de la jerarquía regular de tronco y ramas (…) Todas estas metáforas intentan desplazar un lenguaje basado en una verdad fundamentalmente logocéntrica y jerárquica y sustituirlo con un infundado juego de paralogías anárquicas y contingentes”. *Reagan Library* describe en un doble juego —pragmático y metafórico— la aserción de Aarseth según la cual los hipertextos literarios dejan de ser una representación del mundo para convertirse en un mundo en sí mismos. Por un lado, Moulthrop reproduce un espacio de características oníricas que constituye un mundo auto-contenido que no nos permite salir de él (la totalidad de la obra digital está contenida en sí misma ya que no hay enlaces externos). Por otro, nuestra lectura reconfigura el espacio y el tiempo de *Reagan Library* en función de nuestra capacidad cognitiva creando un mundo propio que es nuestra propia trama en las infinitas posibilidades que ofrece el rizoma. Y la trama la vamos hilvanando a medida que avanzamos por un “espacio liso” (hacer retrocer la página en el navegador cambia el texto pero no avanza la lectura y recargar la página nos lleva de nuevo al inicio). El espacio liso se define por contraposición al “espacio estriado” (Deleuze y Guattari): es dinámico, desestructurado y se configura en función de la transformación y no de la esencia. Como los puntos están subordinados a la trayectoria, la situación en un momento determinado es menos

importante que el desplazamiento ya que es éste el que propociona significado. En cierto sentido, cuando nos detenemos a leer una página determinada el hipertexto deja de existir digitalmente y se procesa en nuestra mente tejiendo una red de referencias y enlaces que sólo existen en nuestra mente y que son fruto de nuestras experiencias previas, conocimientos y memoria. No recordar es no leer como bien sabe el prisionero de la biblioteca: “The man in the library can’t remember”.

La propuesta narrativa del hipermedia no está exenta de algunos de los problemas que Golovchinsky[14] plantea acerca del hipertexto aunque *Reagan Library* define posibles alternativas para solucionar algunos. El que los usuarios puedan no saber cómo llegar a nodos no deseados no debería ser un inconveniente teniendo en cuenta que la actividad principal consiste en una exploración desestructurada. Nunca se regresa a nodos ya visitados porque cada vez que regresamos, la máquina ha añadido un texto distinto (excepto cuando alcanzamos la cuarta visita tras la que sí puede resultar frustrante querer llegar al final anunciado por Moulthrop de cuatro visitas en cada espacio si tenemos en cuenta que hay aproximadamente un total de 32 destinos y no conocemos “el camino” para alcanzarlos). También desconocemos los motivos del autor parar incluir los vínculos y aunque éstos parezcan aleatorios Moulthrop parece dejar la elección a la capacidad asociativa de cada lector. Según Calvi, atendiendo a las dificultades intrínsecas del hipertexto, se espera que los lectores sean tolerantes con la naturaleza experimental del hipertexto, capaces para maniobrar con los dispositivos de navegación y abiertos para aceptar un resultado no-lineal. *Reagan Library* no ofrece soluciones sino que pone énfasis en las exigencias del proceso cognitivo de la lectura: “Ceaselessly improving the void”.

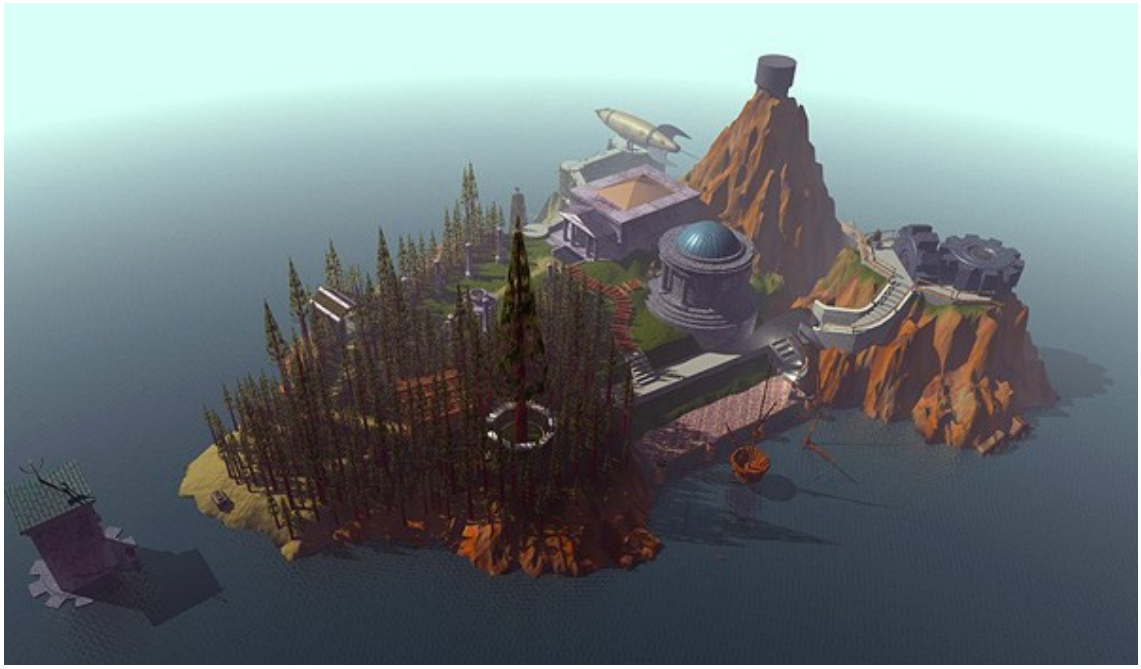
***What, don’t you understand? Not that this is not a game*. ¿Jugando o leyendo?**

“*Reagan Library* probes the relation of reading and game playing, and explores the boundary between image and text based diegetic worlds, demonstrating that writing's electronic future is less about textual pyrotechnics than a refiguring of words into other narrative spaces” (Adrian Miles)[15]. ¿Hablamos de “ficción” o de “juego”? se questiona Moulthrop en la Introducción. A

[14] Golovchinsky, G. (1997) *Queris? Links? Is there a difference?* CHI 97 (ACM’s Special Interest Group on Computer-Human Interaction. Atlanta.

[15] Miles, A. (2004) "Review of Stuart Moulthrop's 'Reagan's Library.'" En http://hypertext.rmit.edu.au/essays/rl/. Consultado en julio de 2008.

pesar de que la pregunta la formula “our Idiot Questioner” los límites entre el cibertexto y los videojuegos no son siempre fácilmente identificables y en ocasiones sus funciones y funcionamiento se solapan. La estética y la mecánica de *Reagan Library* está íntimamente relacionada con los llamados juegos de aventura en primera persona y, concretamente, con la saga *Myst*.



Isla Myst

Desarrollado por los Robyn y Rand Miller para la compañía Cyan, *Myst* se lanzó al mercado en 1993 para la plataforma Macintosh y hasta 2002 (superado por The Sims) fue el videojuego más vendido de la historia[16]. La trama narrativa de *Myst* arranca en un mundo imaginario —la Isla *Myst*— a través del cual se accede a distintas “Eras” (Selenitic, Stoneship, Mechanical y Channelwood) utilizando libros especiales. El juego se desarrolla en primera persona —el lector no suplanta la personalidad de un protagonista digital —y hay que utilizar el ratón para explorar los paisajes y artefactos, resolver enigmas y encontrar pistas para acceder a los demás mundos.

Myst está construido a partir de distintas imágenes renderizadas en 3D (inspiradas según los autores en *The Mysterious Island* de Julio Verne[17]) en la que los objetos actúan como enlaces dejando a elección del usuario el camino a seguir. El éxito del videojuego —además de al asombroso trabajo de edición que cuida hasta el más mínimo detalle visual— se debe en gran parte a la sensación de absoluta libertad y autonomía que tiene el jugador al moverse por el espacio que le rodea: no hay más pistas que una breve introducción, no hay unos objetivos que

[16] Datos en http://www.gamespot.com/pc/strategy/simslivinlarge/news_2857556.html. Consultado en julio de 2008.

[17] Algunos fans de la saga *Myst* afirman que el universo del videojuego tiene en *La invención de morel* de Adolfo Bioy Casares una de sus principales fuentes de inspiración. Es una relación nada descabellada si tenemos en cuenta los paralelismos existentes entre la poética de sus atmósferas.

cumplir, un enemigo al que derrotar, no se puede “morir”, no importa el tiempo que se tarde en completar el juego. Observación y paciencia son las “armas” de las que se dispone para enfrentarse al universo *Myst*. *Reagan Library* retoma este camino y con ello consigue superar la “barrera formal” que Janet Murray[18] atribuye a las producciones digitales.

Según Murray, este tipo de textualidades son formalmente deficientes porque “rechazan sancionar resultados singulares”, es decir, la trama conduce inapelablemente hacia un final predeterminado por los creadores: “...electronic closure occurs when a work's structure, though not its plot, is understood. This closure involves a cognitive activity at one remove from the usual pleasures of hearing a story... There is no emotional release or perception of fittingness, just a sense of going from the unknown to the known. This is very different from and far less pleasurable than our more traditional expectations of closure, as arising from the plot of the story and marking the end point of an action” (Murray 1997, 174). En este tipo de narrativa —prosigue Murray— la actividad cognitva primaria del lector consiste en la interpretación. El compromiso del lector con el texto está condicionado por el deseo de entender la estructura de forma completa y esa estructura, que constituye la trama, la configura la relación entre los personajes y sus causalidades. En la obra impresa, se espera que los lectores mediten sobre cada una de las palabras pero en el juego y en las textualidades con un elevado nivel ergódico esta obligación no existe. Moulthrop[19] apunta que el “cierre electrónico" de Murray reafirma el régimen interpretativo de manera que la configuración está al servicio de la interpretación. “Climb high enough in this not-quite world and you could lose your way between flying and falling” (Mundo Azul Oscuro, Blimp).

A pesar de ello, Murray reconoce que los lectores digitales en ocasiones no leen para descubrir una trama y Moulthrop aprovecha su hipótesis para referirse a la secuela de *Myst* (*Riven*) cuyo interés, afirma, radica más en las consecuencias de perder que en las soluciones “autorizadas y exitosas” del juego. El encanto de la saga de videojuegos, cuyos aciertos tomará prestados para su propia obra y en especial a *Reagan Library*, está en la exploración y no en la búsqueda de un final, en lo que denomina “misadventure”: “Certainly we are not well served by those who would amalgamate *Myst* and *Riven* with print products, or lump everything electronic into the same easy target of abuse. At least some computer games deserve to be taken much more seriously, as does the notion of interstitial play; and though the results may often look like error or misreading, these new texts may teach us a few things about the glory of misadventure”[20].

El ludólogo Markku Eskelinen argumenta que las tesis de Moutlhrop y Murray están distorsionadas porque obvian la distinción crucial de que en los videojuegos la actividad

---

[18] Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press.

[19] http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/molecular

[20] Moulthrop, S. *Misadventure: Future Fiction and the New Networks*. En http://iat.ubalt.edu/moulthrop/essays/misadventure/. Consultado en julio de 2008.

cognitiva no está en la interpretación sino en la configuración, la capacidad de modificar ciertos aspectos del entorno virtual con "consecuencias potencialmente significantes para el sistema como un todo". Desde el punto de vista de la cibertextualidad es posible salvar este obstáculo si al proceso de lectura ergódica que hemos visto hasta ahora, añadimos el concepto de retroalimentación que proporciona el aparato tecnológico y que permite completar el ciclo de lectura de tres niveles que sugiere Juan B. Gutiérrez[21]: información, lógico y presentación.

El nivel de información es donde se encuentra el texto mismo; en el caso de *Reagan Library* es el conjunto de imágenes (en la parte superior de la página), palabras (en la parte inferior) y signos (los iconos después del texto que nos indican el número de veces que hemos visitado un espacio). El nivel lógico contiene las reglas de lectura del texto. Como hemos visto, el texto ergódico de la obra de Moulthrop propone algunas reglas de lectura a priori desconocidas por el lector; para ello, el autor nos ofrece algunas pistas en la introducción (nos indica la posibilidad de rotar las imágenes, que la tipografía en cursiva son pistas, que habrá texto generado aleatoriamente o que los cuadrados de la página son contadores de navegación). Además, este nivel contiene las reglas tradicionales de lectura de texto escrito (de arriba abajo y de izquierda a derecha). El nivel de presentación es la lectura física que el lector hace de la obra (en este caso mediante los hiperenlaces). El nivel lógico en la lectura de *Reagan Library* sugiere que la navegación a través de los hiperenlaces nos llevará a un nuevo espacio; se podría argumentar que la responsabilidad recae en el lector pero el texto del nivel de información no se repite, sino que es generado por la máquina de acuerdo con los parámetros establecidos por el autor durante la programación. Podemos, por lo tanto, hablar de pseudo-retroalimentación en cuanto que el lector interactúa con el sistema pero éste no tiene en cuenta la información que recibe más allá de que debe generar un nuevo texto.

The library is not what you expected. Bibliotecas y laberintos

El primer encuentro entre las obras de Borges y Moulthrop se produjo cuando éste adaptó el cuento "El jardín de los senderos que se bifurcan" para trasladarlo al espacio digital. Moulthrop volcó el texto resultante en el generador hipertextual Storyspace y lo convirtió en una ficción electrónica: *Victory Garden* (1991). Los caminos alternativos de la obra de Borges se plasman tanto en la estructura de *Victory Garden* como en la historia y sus personajes hasta el punto que Raine Koskimaa entinde que la obra de Moulthrop es una "re-escritura o apropiación" de "El jardín de los senderos que se bifurcan"[22].

[21] Cf. nota 8.

[22] Koskima, R. (2000) "Reading *Victory Garden*" en *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond*. Disponible en http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/chapter6.htm#mark6. Consultado en julio de 2008.

Escribe Borges: “En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina las otras; en la casi inextricable Ts’ui Pên, opta –simultáneamente– por todas. *Crea*, así, diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan”[23]. En “La Biblioteca de Babel” Borges transforma el universo en una biblioteca en la que se recogen en ordenados volúmenes “todo lo que es dable expresar”[24]. Los habitantes de la biblioteca borgiana —como apunta Perla Sassón-Henry[25]— creen que todo el conocimiento humano está contenido en los libros que tienen a su alrededor pero viven frustrados porque no son capaces de encontrar esas respuestas: es la misma sensación que tienen los lectores de *Reagan Library* cuando se enfrentan al espacio narrativo en búsqueda de la esencia de la historia. En la obra de Moulthrop resuenan los ecos de la metáfora de Borges en cuanto el lector se ve constantemente desafiado en la búsqueda de ese libro final que contiene todas las respuestas (“The universe would add up nicely if only we could find the other set of books”). Sólo un proceso lector atento y paciente —como el del jugador de *Myst*— permitirá descubrir las pistas que la máquina textual va arrojando conforme avanzamos en la trama.

Según Aarseth[26], los cibertextos tienen características paralelas con los textos narrativos y encajan con la terminología juego-mundo-laberinto. Para hablar de cibertextos como laberintos Aarseth propone recuperar la idea de laberintos de un solo recorrido (“unicursal”) y los que ofrecen distintas posibilidades (“multicursales”). En *Reagan Library* podemos observar una estructura laberíntica en las dos acepciones de Aarseth. Por un lado, la obra permite el recorrido a través de múltiples nodos que depende exclusivamente de las elecciones del lector. Todas estas elecciones permiten a cada lector y, por extensión, a cada lectura la configuración de una experiencia única en la creación de sentido. Como nos cuentan en el Geode: “The library is not what you expected. It never is. You were expecting maybe some cozy little labyrinth with lots of tasks to labor in, but somebody punched your wrong ticket and you wound up here…”.



A través del “Blimp” (zeppelin) y no desde él, Moulthrop da otra vuelta de tuerca a la multiplicidad de posiciones desde las que es posible observar el universo de *Reagan Libray*. Ahora lo que vemos no es más que un reflejo del Mundo Azul.

[23] Borges, J. L. “El jardín de los senderos que se bifurcan” en *Ficciones*. Madrid, Alianza Editorial, 2007. P.: 112-113

[24] Puede consultarse la recreación virtual de la Biblioteca de Babel en <http://www.matcuer.unam.mx/~aubin/babel/>

[25] Sassón-Henry, P. *Borges’ “The Library of Babel” and Moulthrop’s Cybertext “Reagan Library” Revisited*. En http://rmmla.wsu.edu/ereview/60.2/articles/sasson.asp. Consultado en julio de 2008.

[26] Cf. nota 9.

Como en un metajuego, nuestro mejor aliado y peor enemigo es el mismo Moulthrop y su programa informático. El autor que al mismo tiempo va sembrando el camino de pistas, añade "ruido" ("Do you have a problem with noise?") que entorpece la búsqueda de un final pero enriquece nuestra experiencia ergódica convirtiendo la biblioteca en un laberinto ("The world is what you see and where that takes you. And where would that be? You'll find out"). El laberinto está plagado de formas geométricas en su topografía —Sphere, Cone, Obelisc— y en el trazado al que induce al lector. Los constantes *loops* a los que nos vemos sometidos no responden a otra razón que a la visión que de él arroja uno de los personajes: "This world has a basic circularity". Escribe Borges en "La esfera de Pascal": "Deploró [Pascal] que no hablara el firmamento, comparó nuestra vida con la de náufragos en una isla desierta. Sintió el peso incesante del mundo físico, sintió vértigo, miedo y soledad, y los puso en otras palabras: 'La naturaleza es una esfera infinita, cuyo centro está en todas partes y la circunferencia en ninguna"[27]. Un mundo circular ofrece múltiples puntos de vista en función de donde se sitúa el observador y en *Reagan Library* no ocurre sólo en función de la parte en que nos encontramos, sino además en la constante reformulación de los contenidos con cada nueva visita y con el diálogo que podemos establecer con los personajes. ¿No nos convierte eso en un de ellos?

Talking of everybody, though, how many is that? Los personajes

El archipiélago Azul Oscuro nos introduce en las sesiones de psicoterapia del Dr. Ramchandra (o Dr. Chandra, personaje de ficción de la serie *Odisea en el Espacio* de Arthur C. Clarke) que inducen a un cómico a explicar los objetos que ve en la imagen de QuickTime. Como apunta Sassón-Henry[28], al compartir como lectores el mismo punto de vista que el cómico, ambos estamos obligados a enfrentarnos al mismo conflicto: el cómico, a los sucesos que condujeron a su muerte, y el lector a las imágenes que añaden significado a su experiencia lectora. De repente, tenemos la sensación de estar sentados en el diván del Dr. Chandra mientras éste nos invita a reflexionar sobre el modo en que estamos leyendo: fíjate en las partes de la imagen, explora los nodos, date una vuelta por el diorama y explora, explora, lee, deduce y saca tus propias conclusiones, podría decirnos.

En el Mundo Gris haremos compañía al único habitante, un prisionero que ha perdido la memoria e intenta recuperarla mediante los estímulos visuales que se le presentan: "The witness maintains his ignorance, fails to remember his story… questions, in fact, the very

[27] Borges, J. L. "La esfera de Pascal" en *Otras Inquisiciones*. Barcelona, Ediciones Destino, 2007. P.: 24.

[28] Cf. Nota 25.

premise. There's a story here? I think it's just pictures". ¿Son sólo imágenes? ¿Son enlaces? ¿Referencias intertextuales?

A pesar de lo particular de cada uno de los personajes que aparecen en *Reagan Library*, descubrimos de Moulthrop los ha esbozado premeditadamente para que observemos en ellos sensaciones que nos produce la lectura digital. "In a random sampling, 68 percent of readers identified strongly with this character, es un mensaje quizás no aleatorio. En el Mundo Azul nos encontramos con una directora de cine, Emily St. Cloud, que va recordando momentos de cuando estaba viva. En una Emily St. Cloud que explica sus experiencias a pesar de estar muerta, reconocemos un solapamiento del tiempo, la tesis que Borges exponía en "El Jardín de los senderos que se bifurcan" de que pasado, presente y futuro existen simultáneamente. Esta sensación de atemporalidad no es compartida por el lector de *Reagan Library* porque es posible guardar la página para retomarla más adelante: cerrado el navegador hay que recomenzar la lectura. De aquí el juego de la memoria: lo que recordamos de una lectura anterior nos servirá para la siguiente aun sabiendo que el camino seguido no es el mismo que antes y que no parece recomendable según se lee "Turn out the lights. Don't touch that dial. Do not attempt to reconfigure your browser. Please empty the trash when you are finished reading".

Conclusiones

El análisis de *Reagan Library* pone de manifiesto las bondades y limitaciones de la ficción hipertextual. Moulthrop recoge el modelo teórico de hipertexto de los 90 y lo implementa no sólo en función de los avances tecnológicos sino añadiendo posibilidades narrativas ofrecidas por el campo de los videojuegos. En su estética, *Reagan Library* responde en parte a los cánones de la metaficción posmoderna y a la respuesta de Barth sobre el agotamiento de la literatura: cuando parece que todo está dicho en literatura, el agotamiento mismo se convierte en tema literario. Encontrarnos en un paisaje desconocido y a unos personajes que se revuelven en la incertidumbre, no hace más que retratar nuestra propia experiencia como lectores de la obra digital.

Hemos descubierto en *Reagan Library* raíces en el campo de la ficción escrita (Borges), el las teorías del hipertexto, en los videojuegos y, por supuesto, en los avances de la tecnología. Gordon Moore pronosticó que la tecnología duplicaría sus capacidades cada dos años. Incluso él mismo se ha visto obligado a reformular su Ley de Moore desbordada por la vertiginosa progresión tecnológica. La digitalización de nuestra cultura ha hecho posible la multidisciplinaridad en el ámbito de la literatura y la búsqueda de nuevas fórmulas para el texto

no impreso. Pero el problema de este tipo de ficción que ya no podemos calificar de nueva, no sólo está en la producción sino también en su recepción. El esfuerzo de lectura que requieren es considerablemente superior al del libro impreso y muchas veces el lector no está dispuesto a sentarse delante de la pantalla del ordenador para intentar descifrar cómo funciona una obra o qué quiere decirnos. Un lector ajeno al campo teórico de las textualidades electrónicas dejará por el camino muchas de las "pistas" que ofrecen obras como *Reagan Library* y, a pesar de que el abandono de la lectura pueda ser considerado como un posible final, lo que el lector percibe es frustración y desengaño y la frustación no invita a repetir.

Tampoco es descabellado aplicar a la literatura digital la Ley de Demi Moore propuesta por Bhaskar Chakravorti: desarrollamos tecnologías el doble de rápido de lo que somos capaces de llevarlas con éxito al mercado. No se pueden producir textualidades electrónicas para ser almacenadas en museos, páginas web, memorias de silicio e iPods o para que sean sólo objeto de estudio de los teóricos de la literatura. Hay que convencer al lector, no de que abandone el libro, sino de que la experiencia que le proporciona la página en pantalla puede ser tan o más enriquecedora que la que le ofrece la página impresa. "Though postmodernism testifies to the impossibility of revolution, the exhaustion of politics, the failure of all grand narratives, it carries at the same time an ironic demand for constant innovation, a requirement of regular paradigm shifts. After all, shouldn't there be something signally important to be done with these "new" technologies? Shouldn't these differences make a difference?"[29]. Y asimismo lo entiende Janet Murray cuando afirma que el futuro de la creación digital depende tanto del esfuerzo tanto popular como de los teóricos: "...the shape of narrative art and entertainment in the next few decades will be determined by the interplay of these two forces, that is, the more nimble, independent experimenters, who are comfortable with hypertext, procedural thinking, and virtual environments, and the giant conglomerates of the entertainment industry, who have vast resources and an established connection to mass audiences"[30].

[29] Moulthrop, S. (1997) "No War Machine". Disponible en: http://iat.ubalt.edu/moulthrop/essays/war_machine.html. Consultado en julio de 2008.

[30] Cf. Nota 18. P. 252.

Bibliografía

Aarseth, E. J. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, MD.

Bolter, J. D. (2001) *Writing Space: Computers, Hypertext and the Remeditation*. Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Borges, J. L. “El jardín de los senderos que se bifurcan” en *Ficciones*. Madrid, Alianza Editorial, 2007.

Borges, J. L. “La esfera de Pascal” en *Otras Inquisiciones*. Barcelona, Ediciones Destino, 2007.

Golovchinsky, G. (1997) *Queris? Links? Is there a difference?* CHI 97. ACM’s Special Interest Group on Computer-Human Interaction. Atlanta.

Gutiérrez, J. B. “Literatrónica - Sobre cómo y porqué crear ficción para medios digitales”. En http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/g04gutierrez.htm.

Gutiérrez, J. B. (2007) “The Boundaries of digital narrative. A Functional analysis”. En *Literature in the Digital Era: Theory and Praxis*. Amelia Sanz, Dolores Romero, Eds. Reino Unido:

Cambridge Scholars Press.

Koskima, R. (2000) “Reading *Victory Garden*” en *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond*. Disponible en http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/chapter6.htm#mark6.

Landow, G. P. (1997) “¿Qué puede hacer el crítico. La teoría crítica en la edad del hipertexto”. En *Teoría del Hipertexto*. Barcelona: Paidós.

Miles, A. (2004) "Review of Stuart Moulthrop's 'Reagan's Library.'" En http://hypertext.rmit.edu.au/essays/rl/.

Moulthrop, S. (1999) *Computing, Humanism, and the Coming Age of Print*. En http://iat.ubalt.edu/moulthrop/essays/uva99/.

Moulthrop, S. (2004) *From Work to Play*. En *Electronic book review*. En http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/molecular.

Moulthrop, S. (1999) *Misadventure: Future Fiction and the New Networks*. En http://iat.ubalt.edu/moulthrop/essays/misadventure/.

Moulthrop, S. (1997) *No War Machine*. En: http://iat.ubalt.edu/moulthrop/essays/war_machine.html.

Moulthrop, S. (1999) *Reagan Library*. En: http://collection.eliterature.org/1/works/moulthrop__reagan_library/index.htm.

Moulthrop, S. (1997) “Rizoma y resistencia. El hipertexto y el soñar con una nueva cultura”. En *Teoría del Hipertexto*. Barcelona: Paidós.

Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Sassón-Henry, P. *Borges’ “The Library of Babel” and Moulthrop’s Cybertext “Reagan Library” Revisited*. En http://rmmla.wsu.edu/ereview/60.2/articles/sasson.asp.

Todorov, T. (1998) *Mikhail Bakhtin. The Dialogical Principle*. Minneapolis: The University of Minnesota Press.