

VERDAD Y PERSPECTIVA: UNA LECTURA ORTEGUIANA DE LA CIBERLITERATURA

M^a TERESA VILARIÑO PICOS

Universidade de Santiago de Compostela

L'image, comme l'idole, est du côté du sensible, du réel, alors que l'idée est comme l'âme, du côté de l'intelligible, du virtuel. Les idées nous mettent en relation avec le possible, et même avec l'infini de la virtualité. Les idées sont essentiellement des intermédiaires, comme les anges de l'âme. *Elles ne cessent pas de tisser d'innombrables liens, d'infinies relations, avec tout ce que nous percevons pas encore.* Grâce à l'idée, nous pouvons rêver à la grâce. (Philippe Quéau, "Le Virtuel et la grâce")¹

En 1945, Vannevar Bush acuñaba el término *hipertexto* en "As We May Think" y posteriormente, en 1963, Theodor Holm Nelson lo institucionalizaba para aplicarlo a la nueva cultura humanística, iniciando así un fecundo campo de investigación que ha tardado algunos años en consolidarse, pero que sigue el camino de convertirse, como pronosticaba el propio Nelson en sus *Literary Machines* (1981)², en un *commonplace*. Las páginas que a continuación voy a leerles pretenden revisar la teoría del hipertexto desde una óptica que, como veremos, plantea que la totalidad interpretativa de cualquier texto, ya no sólo literario, es el resultado de la suma de las distintas aportaciones de los distintos receptores en los

¹ QUÉAU, Philippe, "Le Virtuel et la grâce", en <http://chairemetal.com/cm04/queau.htm>, p. 1. La cursiva es mía.

² NELSON, Theodor Holm, *Literary Machines*, Swarthmore Pa, publicación propia, 1981. Se cita por la reedición de 1987.1.

distintos momentos de su recorrido hermenéutico, del esclarecimiento de lo que está presente en ese texto, pero también de lo ausente y de las posibles lecturas potenciales que completarían la imagen “verdadera” de esa obra de arte. Las teorías fenomenológica y hermenéutica, entre las que podemos incluir la teoría del perspectivismo del filósofo español José Ortega y Gasset, se confirman como un marco teórico y filosófico provechoso, diría yo, para esclarecer un poco más la complejidad y el desafío que implica la aplicación de las nuevas tecnologías a la literatura.

En *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica* (1913)³, Edmund Husserl exponía, de manera más o menos provisional, la “Teoría del conocimiento por perfiles” (*Abschattungen*). Al reconocer la imposibilidad de una percepción universal y de una comprensión totalizadora de las cosas en una visión directa, intuitiva e inicial, restringiendo su asimilación completa al campo visual del ojo humano, Husserl, y toda la corriente fenomenológica que deriva del filósofo de Friburgo, mantenía que los objetos poseen caras ocultas, aristas que, a pesar de no ser percibidas en primera instancia, están *copresentes* para el individuo. Este planteamiento fenomenológico será fundamental en la teoría del perspectivismo de José Ortega y Gasset⁴.

Comencemos nuestro análisis con dos constataciones primordiales para el filósofo madrileño. La primera de ellas tiene que ver con que el carácter múltiple de la realidad contrasta con la individualidad de cada uno de los puntos de vista que se asoma a su ventana para aprehenderla: “La verdad, lo real, el universo, la vida [...] se quiebra en facetas innumerables, en vertientes sin cuento, cada una de las cuales da hacia un individuo”⁵. La segunda pone en evidencia el hecho de que esa realidad, situada fuera de cada una de las mentes individuales, sólo podrá llegar a cada conciencia mediante su diversificación en mil caras. De lo dicho se desprende una conclusión trascendental en la filosofía de Ortega, que cobrará un sentido

³ HUSSERL, E., *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen philosophie*. En *Jahrbuch für philosophie und phänomenologische Forschung*, La Haya, Martinus Nijhoff, 1913. Se cita por la traducción de José Gaos, *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*, México, Buenos Aires, F.C.E., 1993.

⁴ La rentabilidad de reutilizar y de modernizar la filosofía de Ortega y Gasset en el umbral del siglo XXI ha sido confirmada recientemente por la celebración de los VI Encuentros de Filosofía en Gijón (julio de 2001), organizados por la Fundación Gustavo Bueno. Puede verse el programa del Congreso y los resúmenes de las comunicaciones en <http://www.fgbueno.es/act/act009co.htm>

⁵ ORTEGA Y GASSET, José (1916), “Verdad y perspectiva”, en *El espectador-I*. Se cita por *OO.CC. Tomo II*, Madrid, Revista de Occidente, 1963, p. 19.

muy definido, como enseguida veremos, en el marco de las nuevas tecnologías. Se trata del razonamiento de que todo el conjunto de perspectivas (visuales, intelectuales y valorativas) se integra, desde su propia individualidad, en una colaboración que el pensador español denomina *espiritual*.

En “Verdad y perspectiva”, Ortega resalta un principio que nos proporciona de nuevo una metodología muy útil de acceso a la lectura e interpretación del hipertexto. Me refiero a ese instante en el que toda perspectiva absoluta de las cosas debe incluir lo “presente”, lo “real”, lo “imaginario” e incluso la “esfera del deseo”. De este modo, una perspectiva que quiera ser correcta aspirará a englobar la suma de lo real y lo virtual, apenas una prolongación de lo real.

Si bien una de las frases más conocidas de Ortega es aquella de “Adán en el paraíso”⁶, “hay tantas realidades como puntos de vista”, es sin duda en *El tema de nuestro tiempo* en donde Ortega expone de manera más detenida su reflexión sobre la diversidad de percepciones. En esta obra de 1923, el filósofo español recuerda que en las teorías relativistas la verdad tiene un carácter transitorio; si la realidad es compleja y multiforme y la verdad pretende, por contra, ser una e invariable, la verdad como tal no existe. Frente al Relativismo, Ortega sitúa un Racionalismo que se inclina hacia el polo absoluto de la verdad, obviando la proteicidad de la realidad a la que nos hemos referido desde el comienzo. Buscando un punto medio entre Relativismo y Racionalismo, Ortega argumenta que el hombre necesita instalarse entre la cultura y la vida. Cada individuo posee un punto de vista esencial, ya que la yuxtaposición de las distintas visiones parciales de todos los espectadores conduce a una “verdad omnímoda y absoluta”⁷.

También en conexión con el problema de la perspectiva, Ortega aborda, en “Conciencia, objeto y las tres distancias de éste” (1915-1916)⁸, el aspecto fenomenológico de la percepción, diferenciando entre tres modos de “actos presentativos”, en los que los objetos pueden darse como presentes, ausentes o como alusiones. García Alonso, que ha estudiado las

⁶ ORTEGA Y GASSET, José (1910), “Adán en el paraíso”, en *OO.CC.*, Tomo I, Madrid, Revista de Occidente, 1963, p. 475.

⁷ ORTEGA Y GASSET, José (1923), *El tema de nuestro tiempo*, en *OO.CC.* Tomo III, Madrid, Revista de Occidente, 1963, p. 202.

⁸ Se trata de unos fragmentos de un curso de Psicología que impartió durante algunos meses de 1915 y 1916. Aparecen incluidos en *Investigaciones psicológicas* (1915).

aplicaciones de la filosofía husserliana a la estética de Ortega, considera que si para éste último la percepción como *presencia* se convierte en “sensación viva” y posee una gran intensidad, en la forma de la *ausencia* ubica la imagen y los recuerdos. Finalmente, en la forma de la *alusión* recurre a los conceptos: “La alusión no quiere hacer presentes o ausentes los objetos ni las cosas, quiere reemplazarlas”⁹. Llamamos la atención una vez más sobre la tríada ya mencionada que aunaba lo presente, lo real, lo imaginario y la volición.

A la vez que de la perspectiva, Ortega se ocupa de la problemática de lo virtual y las artes plásticas en oposición a lo que denomina “espacio real”. En “Nuevo libro de Azorín”, comenta que existen dos dimensiones superficiales y básicas a las que son sometidos todos los cuerpos, junto con una tercera dimensión, la de la profundidad, que, aun no siendo palpable, está absorbida por las otras dos:

Está y no está. Todas las cosas dentro de ese irónico espacio comienzan una existencia virtual, viven sin vivir en sí y mueren porque no mueren, gozando de una vitalidad esencial y simbólica que le ha labrado el ingenioso triunfo del artista sobre la tercera dimensión¹⁰.

Ortega une a la teoría de la perspectiva su convencimiento en la importancia del mundo y, precisamente, para la caracterización de los conceptos de *mundo* y *mundaneidad*, concibe en *Ideas y creencias* una teoría sobre la existencia de un mundo exterior (real) contrapuesto al

⁹ GARCÍA ALONSO, Rafael, *El náufrago ilusionado. La estética de José Ortega y Gasset*, Madrid, Siglo XXI, 1997, p. 57.

¹⁰ ORTEGA Y GASSET, José, “Nuevo libro de Azorín”, en *El Imparcial* (11 de junio de 1912). Se cita por *OO. CC. Tomo I*, Madrid, Revista de Occidente, 1963, p. 239. En una lectura bastante reciente de la obra de Jean Baudrillard, me sorprendió gratamente descubrir que las afirmaciones que expone Ortega en “Nuevo libro de Azorín” sobre el vínculo que media entre la literatura y las artes plásticas encuentran su reciclaje en la reflexión del teórico francés sobre la hiperrealidad. Baudrillard manifiesta que la imagen, como abstracción del mundo, posee únicamente dos dimensiones (las superficiales que Ortega atribuía a las cosas y a los cuerpos). La realidad virtual, por el contrario, “recreando la imagen realista en tres dimensiones (añadiendo también una suerte de cuarta dimensión a lo real para volverse hiperreal), destruye esta ilusión” (“Duelo”, p. 2). La tres dimensiones que Ortega delimitaba se vuelven las cuatro dimensiones que, de manera dogmática, se aplican a la estructura hipertextual. Vid. BAUDRILLARD, Jean (s.a), “Duelo”, en <http://www.fractal.com.mx/F7baudri.html>

mundo interior de la imaginación, el intelecto y la voluntad¹¹. En el marco del concepto *mundo*, Ortega diserta sobre la intersubjetividad (*Einfühlung*-experiencia del otro y de lo otro), también de raíz fenomenológica. Para Ortega, de igual modo que para Husserl, Heidegger y, sobre todo Gadamer, resulta obligado “contar con” el otro para establecer una reciprocidad que conduzca a la inserción del individuo en la sociedad:

La reciprocidad de una acción, la inter-acción, sólo es posible porque el otro es como yo en ciertos caracteres generales [...] Muy bien lo dice Husserl: “El sentido del término hombre implica una existencia recíproca del uno para el otro; por tanto, *una comunidad de hombres, una sociedad*”¹².

Esta pretensión de socialización y, en definitiva, de cosmocultura, es la que acompaña desde sus orígenes a la ciberliteratura.

Permítanme apropiarme de las palabras finales del discurso de James Burke en “The Day the Universe Changed” (1986), pues nos proyectan inevitablemente en la cita orteguiana de líneas atrás: “The universe is at any time what you say it is — then say!”. La exclamación tan sentida de Burke se dirige a proclamar la libertad del individuo para llevar a cabo sus propias elecciones vitales. Sin referirse en ningún momento a la literatura o al concepto de *hipertexto*, Burke desarrolla un mecanismo que resume de manera muy precisa la variedad de perspectivas presentes y potenciales (virtuales) que en sí misma encierra la escritura hipertextual. Burke señala la inevitable relatividad del pensamiento y de la interpretación de esta creación que amalgama de forma simultánea el *ergon* (producto) y la *enérgeia* (producción), porque el hipertexto depende “on what your view of the world is; and that there may be as many views of *that* as there are people”¹³.

En el marco de esta utopía orwelliana¹⁴, ya totalmente extendida y reconocida dentro del sistema literario, Pierre Lévy explicaba en su

¹¹ ORTEGA Y GASSET, José (1940), *Ideas y creencias*, en *OO.CC. Tomo V*, Madrid, Revista de Occidente, 1963, pp. 395-409.

¹² ORTEGA Y GASSET, José (1934), *El hombre y la gente*, en *OO.CC. Tomo VII*, Madrid, Revista de Occidente, p. 154.

¹³ BURKE, J. (1986), “The Day the Universe Changed”, en Th. H. Nelson, *Literary Machines*, edición publicada por el autor, 1981. Se cita por la reedición de 1987.1.

¹⁴ “«Orwellian» meaning tyrannical, oppressive, mind-controlling, and futuristically threatening, is itself the perfect example of the twisted Newspeak he foresaw” (Th. H. Nelson, 1987: s.n.). *Op. cit.*

artículo titulado “La cibercultura” las bases de un proyecto similar al Xanadú¹⁵ de Theodor Nelson. La *IC*, o Inteligencia colectiva de Lévy¹⁶, recoge un deseo de globalización, de transformación del concepto de *literatura* en la llamada *ciberliteratura*. El *ciberespacio* de la *ciberliteratura* alcanzaría su desarrollo en la virtualidad fenomenológica y hermenéutica de cada “yo”, que se convierte de forma dual en emisor y receptor de un *cibermedio* que se transmuta continuamente y que incita a la exploración. Lévy habla de una universalidad sin totalidad, desprovista de un significado central como consecuencia de este desorden consciente, de esta “transparencia laberíntica” en la que reside la “esencia paradójica de la literatura”¹⁷. Podríamos definir la cibercultura intersubjetiva de Lévy con el término *policentrismo* de Ella Shohat y Robert Stam¹⁸. El hipertexto permite un análisis dialógico y relacional de la cultura visual de un determinado individuo con la de otro individuo y así sucesivamente. Desde un punto de vista policéntrico, el “mundo” del hipertexto ofrece un gran dinamismo que suma lo presencial y lo virtual mediante una triple perspectiva que procede de tres órdenes diferenciados: el del nivel visual, el sonoro y el cognitivo (sensaciones, emociones y conceptos)¹⁹.

¹⁵ “The Xanadu Hypertext System is a new form of storage intended to simplify and clarify computer use, and make possible new forms of instantaneous electronic publication. Running on a simple computer, it is a file server for the storage and delivery of text, graphics and other digital information with previously impossible arrangements and services. These new arrangements include links and windows between documents, as well as non-sequential writing (hypertext) [...] In the full world-wide network, it will permit the publication and instantaneous world-wide delivery of interconnected works having immense new power to huge numbers of users” (Th. H. Nelson, 1981: 3/4). *Op. cit.*

¹⁶ D. Kerkhove es uno de los autores que profundiza en mayor medida en este tema de la *IC*. *Vid.* a este respecto su libro publicado en 1997, *Connected Intelligence. The arrival of the Web Society*. Somerville House, Book Limited, Toronto, Ontario. Traducción al español por Ts Edi, Teleservicios Editoriales, S.L., *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*, Barcelona, Gredisa, 1999.

¹⁷ LÉVY, Pierre, “Sobre la cibercultura”, en *Revista de Occidente*, 1998, n^o 206: *La revolución digital. Individuo y colectividad en el ciberespacio*, junio, p. 14. Véase también ABUÍN GONZÁLEZ, Ángel E., “Explosión e imprevisibilidad en el lenguaje hipertextual”, en *Actas del IX Congreso de la Asociación Española de Semiótica, Humanidades, ciencias y Tecnologías*, 2001, Valencia (en prensa).

ABUÍN GONZÁLEZ, Ángel E., “Teoría de la Literatura, Nuevas tecnologías e investigación”, en *Lecciones de Literatura Comparada*, 2001, (en prensa).

¹⁸ SHOHAT, Ella y Robert Stam, “Narrativizing Visual Culture. Towards a Polycentric Aesthetics”, en N. Mirzoeff (ed.), *The Visual Culture Reader*, Londres y Nueva York, Routledge, 1998, p. 46.

¹⁹ VILARIÑO PICOS, M^a. Teresa, “Redefiniendo la poesía experimental: la holopoesía de Eduardo Kac”, en <http://www.ekac.org/holofilol.html>. Comunicación leída en el IX Congreso Internacional de la Asociación Española de Semiótica (Valencia), noviembre de 2000, p. 3.

Del mismo modo, la virtualidad de la *Webness* que reivindica Derrick de Kerkhove en su libro *Inteli0gencias en conexión. Hacia una sociedad de la Web*²⁰ supone esa nueva condición cognitiva de conexión intersubjetiva y oculta además otra tríada imprescindible que podríamos concretar en los conceptos de *interactividad*, *hipertextualidad*, o enlace de contenidos, y *conectividad*, o enlace mental entre los individuos del mundo y entre las distintas industrias de redes. La “Red” y el hipertexto se definen por su capacidad de convertirse en un sistema de comunicación masivo y personalizado. Asimismo, la introducción de planteamientos multimediáticos revoluciona la esencia del texto literario como tal, que deja de ser una estructura secuencial cerrada para adentrarse en los caminos convergentes de la escritura con lo audiovisual. Los elementos plásticos y el sonido, así como otros códigos que exigen del público una agudización de sus cinco sentidos, cumplen en el ámbito del hipertexto nuevas funciones expresivas²¹.

Dentro del que ya empieza a ser abundante corpus hipertextual, la hipernarración, la hiperpoesía o la holopoésia, en muchos casos multimedia, ofrece una gran diversidad de posibilidades que el lector (y espectador) podrán activar y completar de muchas maneras distintas. En palabras de Carles Tomàs y Puig, que recogen la concepción de Umberto Eco sobre la obra abierta, “el hipermedia propone y hace posible un tipo de producto cultural que se consume no linealmente, que se organiza en una estructura orientada a la interconexión e integración del conocimiento, y que se aleja de la autoría y gestión centralizada. Los sistemas basados en hipermedia ayudan a desarrollar procesos de comunicación participativos, en donde la materia comunicativa es apta para ser “vívida”, y acercan firmemente el producto cultural a lo que llamamos “obras abiertas”²², acercan el producto cultural a la “experiencia de lo otro”.

20 *Op. cit.*

21 Vid. LANDOW, George Paul, *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore y Londres, The John Hopkins University Press, 1992. Traducción al castellano de Patrick Ducher, *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y el hipertexto*, Paidós, Barcelona, 1995.

22 TOMÀS y PUIG, Carles (2001), “Del hipertexto al hipermedia. Una aproximación al desarrollo de las obras abiertas”, en *Formats*, 2, http://www.iaa.upf.es/formats/formats2/tom_e.htm, 22/03, p. 4.

Una de las ventajas, además, de los hipertextos y los multimedia tiene que ver precisamente, como ha reconocido Abbe Don²³, con esta labilidad del espacio “virtual” que se va creando en relación con el espectador. La virtualidad se condensa en lo *ergódico* que, según Espen Aarseth asume las distintas elecciones que el lector ha efectuado (lo presente, lo real), piensa efectuar (lo imaginario) o simplemente desea efectuar (lo volitivo) (recordemos las palabras de Ortega en su artículo “Verdad y perspectiva”). La narración hipertextual puede abrir infinidad de caminos, puede crear, por ejemplo, una narración en “grado cero”, enteramente liberada de los imperativos secuenciales de una intriga convencional. En realidad, como sostiene Paul Delany, el valor del hipertexto reside fuera de la narración (como la realidad reside fuera de la mente) en las nuevas posibilidades de nuevas combinaciones de las estructuras narrativas y espaciales. El hipertexto posee una dimensión suplementaria, conlleva una serie de posibilidades explorativas y colaborativas que desbancan completamente la noción de la obra literaria como “objeto” para sustituirla por la de “entorno”²⁴. Es imposible, a este propósito, no recordar la calificación del término *contorno* (el segmento del mundo presente para cada sujeto en un momento dado) que instauraba Ortega en *Ideas y creencias*. El hipertexto le ofrece también a la crítica muchas alternativas virtuales, además de las que aparecen en la pantalla en ese momento, por lo que junto a la interpretación vertical se incluye una relación de horizontalidad con otros textos.

Innegablemente asociada a la cooperación y a la interactividad social en el proceso hermenéutico de lectura, pero también al concepto de *virtualidad*, se encuentra la idea de *juego*. Huizinga manifestaba que “El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «como si» y sentida «como situada» fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo

²³ DON, ABBE (1990), “Narrative and the Interface”, en LAUREL, Brenda (ed.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Addison Wesley, Boston. También en <http://www.abbedon.com/phil/narrative-paper.html>

²⁴ DELANY, Paul, “L’Ordinateur et la critique littéraire: du Golem à la textualité cybernétique”, en *Littérature et Informatique*. Littérature, 1994, n° 96, pp. 6-18.

habitual”²⁵. A la hiperficción, a la narrativa digital, a la hiperpoesía y al juego se accede por unas vías de conocimiento que permiten hacer y deshacer una realidad creada, descomponerla, alcanzar, así, al yo, pero también al otro. Crean un espacio de interacción propio y buscan su fundamento en la “evasión” de la vida habitual. Las dos se basan en una realización vicaria, copian algo, sin procurar una reproducción fiel o exacta de la realidad (se presenta algo *como* más bello, sublime o peligroso de lo que realmente es). Y el hipertexto es juego porque todo jugar exige siempre, como señala Gadamer, un jugar-con (un contar con) que supone la presencia de alguien que acompaña con la mirada las acciones de los jugadores. El juego suprime toda separación entre el observador y lo que sucede ante él y este deseo de implicar al espectador activamente, como co-creador del espectáculo, es uno de los principios más importantes de la hiperficción, de la narrativa digital y del teatro, por supuesto²⁶.

Me gustaría, para dar fin a mi comunicación, relacionar las reflexiones del Jean Clément de “Fiction interactive et modernité”²⁷ con los planteamientos fenomenológicos descritos. El estatuto del texto en la hiperficción o en la hiperpoesía se centra, como hemos visto, fundamentalmente en el lector, por lo que pierde dos de sus componentes esenciales: su trayectoria y su configuración. Diríamos que el hipertexto se manifiesta mediante una experiencia parecida a la de la realidad virtual que sustituye aquellos componentes inherentes al texto por los de inmersión y navegación: “*immersion* through computer-based technologies to «create the illusion of being inside a computer-generated scene», and *navigation* by «creating a computer model of a molecule or a city and enabling the user to move around, as if inside it»”²⁸.

²⁵ HUIZINGA, Johan, *Hommo ludens*, Madrid, Alianza, 1987, p. 26.

²⁶ ABUÍN GONZÁLEZ, Ángel. E., “Juego, distancia y público. Sobre el concepto de metateatro”, en Darío Villanueva y Fernando Cabo Aseguinolaza (eds.), *Paisaje, juego y multilingüismo. Actas del X Simposio de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada (Santiago de Compostela, 18-21 de octubre de 1994)*, Santiago de Compostela, Universidade de Santiago de Compostela y Consorcio de Santiago de Compostela, 1996, vol. II, pp. 13-25. POYÁN, “De la función lúdica a la literatura”, en Darío Villanueva y Fernando Cabo Aseguinolaza (eds.), *Paisaje, juego y multilingüismo. Actas del X Simposio de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada (Santiago de Compostela, 18-21 de octubre de 1994)*, Santiago de Compostela, Universidade de Santiago de Compostela y Consorcio de Santiago de Compostela, vol. II, *Actas del X Simposio de la SELGYC*, 1996, pp. 233-246.

²⁷ CLÉMENT, Jean, “Fiction interactive et modernité”, en *Littérature et informatique*, Littérature, n°96, 1994, pp. 6-18.

²⁸ RHEINGOLD, H., *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Nueva York, Simon and Shuster, 1993, pp. 19-26. Se cita por John V. Pavlik, *New Media Technology*.

Me replanteo aquí una pregunta que ya había emergido en mi artículo sobre la holopoesía del escritor brasileño Eduardo Kac. ¿Cómo podremos ser capaces de asimilar plenamente una creación hipertextual? y, sobre todo, ¿De qué manera conseguiremos una interpretación coherente si las perspectivas son tan variadas como lectores se enfrenten a la obra? Jean Clément facilita dos respuestas tan convincentes como lógicas: o ese texto no existe plenamente hasta que es actualizado por el recorrido particular del lector en un momento dado o existe de manera virtual y se define por sus lecturas potenciales. La segunda respuesta es la que mejor se ajusta a los producciones/productos hipertextuales.

La narrativa digital, la hiperficción narrativa y la hiperpoesía presentan simultáneamente una infinidad de posibilidades con el objetivo de permitirnos concebir al mismo tiempo múltiples alternativas contradictorias²⁹. El paso del texto literario fijo al hipertexto, más virtual que estable, muestra la confluencia de numerosas perspectivas de producción, manipulación e interpretación de las obras literarias. El entendimiento del hipertexto, como cualquier otro entendimiento, sólo se logra, como diría Paul Ricoeur, a través de una dialéctica de perspectivas opuestas, trascendiendo así la posición fosilizada de cada una de esas perspectivas³⁰. El resultado de la suma de esas lecturas potenciales y el recorrido particular de cada lector en un momento dado proporcionaría, de poder completarse, esa verdad omnímoda y absoluta de la que hablaba

Cultural and Commercial Perspectives, Boston, Londres, Toronto..., Allyn and Bacon, 1996, p. 120.

²⁹ Francesca Chiocci de la Universidad de Siena sistematiza las diferencias entre *narrativa digital e hiperficción narrativa*. Según Chiocci la interactividad es, en primer lugar, un rasgo fundamental de las segundas. Han sido creadas por autores individuales (Michael Joyce, Shelley Jackson, M. D. Coverley) que han concebido y materializado personajes, argumentos de un modo muy similar a como lo hicieron Henry James o James Joyce. Por su parte, la narrativa digital es el resultado siempre de una creación en equipo. En segundo lugar, mientras la hiperficción narrativa sigue la trayectoria de lo que ha sido llamado *novela de vanguardia*, la narrativa digital adopta normalmente la forma de la novela de aventuras. En tercer lugar y último lugar, mientras la narrativa digital comienza normalmente con una escena o secuencia que establece al mismo tiempo la identidad del usuario como una parte de la intriga o búsqueda y los parámetros para el desarrollo del argumento, la mayoría de los hipertextos de ficción no tienen un comienzo único y singular. Se inician con un mundo vario de posibilidades. Pueden verse como ejemplos *Afternoon* de Michael Joyce, *Victory Garden* de Stuart Moulthrop, *Pachwork girl* de Shelley Jackson al lado de, por ejemplo, la trilogía de Cyan Company *Myst, Riven: The Sequel to Myst y Myst III: The Exile*, o *The Longest Journey* de Ragnar Tørnquist, editada por Fx-Interactive en 1999.

³⁰ Cfr. VALDÉS, Mario J. et al., *Con Paul Ricoeur: indagaciones hermenéuticas*, Caracas, Monte Ávila Editores Latinoamericana-Azul, 2000, p. XI.

Verdad y perspectiva: una lectura orteguiana de la *ciberliteratura*

Ortega, una verdad omnímoda que, sin embargo, se vuelve irrealizable, puesto que la dialéctica de perspectivas es, en realidad, una “contienda de final abierto”, que no acaba por resolverse nunca.

