

HIPERIMENTO EN XANADU

Miquel Barceló

Hace un par de meses, les hablaba aquí de alguno de los nuevos planteamientos en torno a las grandes posibilidades para la escritura que ofrecen las muchas "dimensiones" de una pantalla. Me refería entonces al proyecto de Antonio Rodríguez de las Heras, catedrático de Historia Contemporánea en la Universidad Carlos III de Madrid, y les sugería visitar la sección "*El libro de arena*" de la web www.campusred.net/telos, para conocer directamente su nuevo proyecto tecno-literario "*Los estilitas de la sociedad tecnológica*".

La casualidad ha querido que, a mediados de septiembre, me fuera dado participar en la segunda edición de KOSMÓPOLIS, la fiesta internacional de la literatura que se celebra en Barcelona, cada dos años, organizada por el CCCB (*Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona*). En esta edición de KOSMÓPOLIS, había una interesante sección dedicada al hipertexto ("*Hiperimento*": el hipertexto en juego) que contaba con una novedosa exposición creada por Juan Insua y David Casacuberta e interesantes conferencias.

Una de esas conferencias fue la del escritor estadounidense Robert Coover quien, desde sus pioneros esfuerzos en la "*hiperficción*" (realizados en el curso 1990-91 en los talleres de la Brown University), ha reflexionado también ampliamente sobre el futuro de la "palabra escrita" en el ciberespacio, aunque en dirección distinta a la seguida por Antonio Rodríguez de las Heras.

La otra fue la presentación del siempre iconoclasta Ted Nelson creador, en los años setenta, del primer proyecto basado en el hipertexto, conocido mundialmente con el nombre de Xanadu (nombre del mítico palacio de Kublai Khan según el clásico poema de Coleridge). Mi colaboración con KOSMÓPOLIS me llevó incluso a presentar al público a Ted Nelson, un pionero indiscutible del hipertexto (en 1963, él mismo inventó la palabra "*hipertexto*"), y tratar directamente con una de esas personas de las que, hace ya años, hablo en mis cursos de historia de la informática en la Universidad Politécnica de Cataluña.

Recuerdo ahora como, junto a mi compañero Juan Antonio Pastor, en la primavera de 1991, ganamos un concurso de artículos de divulgación científica patrocinado por EPSON, precisamente divulgando el concepto de hipertexto y, entre otros, la labor en este campo de Ted Nelson. Es curioso constatar como en 1991, antes de la llegada de Internet, la web y el hipertexto al gran público, todavía podía tener sentido divulgar lo que era el hipertexto. Un intento de divulgación que, en nuestros días, ya no tendría ningún sentido: todos usan ya el hipertexto y saben lo que es. No hace falta explicarlo.

Aunque, si hemos de creer a Ted Nelson, sí es importante criticarlo, al menos en la modalidad hoy difundida.

Tal vez algunos de los usuarios del hipertexto de la web actual se hayan dado cuenta de sus limitaciones. Ésas que Ted Nelson se encargó de exponer clarísimamente en Barcelona en su conferencia del sábado 18 de septiembre. Para Nelson, el hecho de que los enlaces del hipertexto que ahora usamos sean sólo unidireccionales y "hacia afuera" es un serio problema y una grave limitación. Nelson, siempre a la contra y un tanto iconoclasta, defiende su propia concepción de los diversos documentos o páginas entrelazadas en un doble camino de ida y vuelta, como la trama (los documentos) y la urdimbre (los enlaces bidireccionales) de un tejido único.

En junio de 1995, Nelson experimentó lo que él considera un ataque injustificado en el artículo "*The Curse of Xanadu*" (La maldición de Xanadu) de Gary Wolf en la revista WIRED. La acusación principal de Wolf era la de que el Proyecto Xanadu nunca ha estado realmente

operativo en su totalidad. Tal vez por eso, mentar el nombre de Wolf ante Ted Nelson no es hoy una buena idea... como puede comprobar personalmente.

En cualquier caso, las ideas de Ted Nelson, siempre originales, siempre a contracorriente, merecen ser escuchadas y atendidas. Su libertad de pensamiento es proverbial y de ahí sus muchas críticas a las limitaciones del hipertexto actual. También hay que considerar su visión crítica de lo que él llama "*embedded markup*" ([lenguaje de] marcas "empotrado") que alcanza desde el original SGML (incluyendo esa versión reducida, HTML, usada inicialmente en el hipertexto de la web), hasta llegar a la crítica incluso del XML actual. Y ello sin olvidar sus esfuerzos por establecer un nuevo sistema de *copyright* en la web, lo que Nelson denomina "*transpublishing*" por el que, con el permiso del propietario de un texto ("*transcopyright*"), un nuevo documento puede extraer texto de otro convirtiendo toda la web en un gran taller de construcción de nuevo texto que no olvida el pago de derechos ("micropago" lo llama Nelson) por cada cita de un texto realizada.

Sea cual sea el futuro de las actuales ideas de Ted Nelson, siempre será encomiable su papel de pionero, iniciado ya en los años sesenta y mantenido contra viento y marea hasta la actualidad. Personas como él han ayudado a crear el ciberespacio que hoy conocemos.