

El hipertexto informativo

POR **ANTONIO RODRÍGUEZ DE LAS HERAS**

El hipertexto informativo es el resultado del equilibrio de dos fuerzas de sentido contrario. Una de ellas es expansiva y la otra contractiva. Si falta la contractiva, la información se derrama hasta hacerse inabarcable, por la inextricable red de enlaces del espacio digital. Movimientos erráticos que concluyen en zozobra.

Por el contrario, si se impone la tendencia a la contracción, la información termina cerrándose y desprendiéndose de este tejido o ecosistema que constituye Internet. Aunque siga flotando ahí, igual podría descansar sobre papel o casete.

Entender el fundamento de la fuerza expansiva está al alcance de todos: al introducir una información en la Red y conectarla mediante enlaces con otra ya existente, que también está con enlaces, y así sucesivamente, se crean capas concéntricas de información cada vez más alejadas de la información de la que partimos. Se considera que estas asociaciones de documentos mediante *links* constituyen un hipertexto. Y esto es inexacto, porque frente a esta disipación también el hipertexto lleva a un confinamiento de la información.

Pero sucede que ya resulta mucho más difícil concebir cómo puede ser este confinamiento de la información digital, porque supone organizarla de manera distinta a como está en otros soportes. Así pues, hipertexto es una forma adecuada de organizar la información en soporte digital y para la pantalla electrónica. Lo discutible está en qué forma es la adecuada.

Es evidente, sin embargo, que no se ha alcanzado un nivel satisfactorio en el dominio de organizar la información, de manera que su presentación y el recorrido por ella no resultan cómodos.

Veamos qué falla y hagamos unas propuestas.

La pantalla

Para organizar la información digital es necesario primero no considerar la pantalla como una ventana, por la que asomarse a la información existente al otro lado, ni tampoco como una hoja de papel, en la que escribir y componer como estamos acostumbrados. En el primer caso nos quedamos con la pantalla como aparato electrónico y en el segundo no nos desprendemos de la metáfora, que tan buenos resultados ha dado para otras cosas, pero no para la construcción del hipertexto, de que la pantalla es una página.

La pantalla debe ser la pieza o unidad de construcción del hipertexto. Pero entendida la pantalla como toda la información contenida entre un clic del lector y el siguiente. Es imprescindible dejar bien aclarada esta interpretación de la pantalla como unidad para construir el hipertexto: la información textual, sonora e icónica que pueda aparecer entre un toque y el siguiente del lector constituye una pantalla. De acuerdo con esta concepción, la pantalla no es una superficie en la que reposa una información sino un espacio de tiempo, marcado por dos acciones sucesivas del lector. Si tras un clic aparece primero un vídeo que al cabo de unos segundos queda detenido en una imagen y acto seguido aparece un texto junto a la imagen y también un botón que activado permite escuchar unas declaraciones, toda esta información es una pantalla.

Tenemos ya la pieza fundamental con la que se realiza esta construcción. Se ha presentado como un contenedor que puede acoger texto, sonido, imagen fija y en movimiento. Sus límites están marcados por dos acciones sucesivas del lector, por dos clic. Pero entre esos dos clic no se limita la cantidad de información que tiene que aparecer. Es como si hubiera que trocear una cuerda sin precisar la longitud de los segmentos: sólo se nos impone dar dos cortes para obtener un segmento de cuerda, pero no la separación entre ellos, por lo que la longitud de cada trozo podría ser muy distinta.

Y aquí aparece un problema: si analizamos las publicaciones en Internet (en general, pero aquí estamos tratando los periódicos digitales) las pantallas contienen excesiva información. ¿Por qué este empeño en la sobrecarga? Porque falla la construcción hipertextual. Y cuando ésta es débil, falta espacio para distribuir cómodamente la información e inevitablemente se tiende al apelmazamiento.

Las pantallas, en especial las de entrada, se convierten en embutidos de imagen, texto, botones. Y como no cabe todo lo que se necesita poner a la vista, la pantalla se extiende por abajo mediante el *scroll*.

Sólo si hay una buena organización hipertextual es posible aligerar el peso de la pantalla. También permitirá reducir las prótesis de navegación, e incluso prescindir de ellas; la pantalla se puebla de iconos, barras de menú, *frames* para la navegación que reducen la superficie útil destinada a la información.

No hay que olvidar que la pantalla, además de un espacio de tiempo, es un espacio de incertidumbre. Al lector se le presenta en cada pantalla un número de opciones para actuar, es decir, lugares en donde dar un clic. La incertidumbre, por tanto, aumenta al hacerlo el número de puntos activos en la pantalla. Esta incertidumbre se hace fatigosa y empuja al abandono cuando sube de un determinado umbral. Del mismo modo que si es muy baja

molesta por monotonía. Hay, por tanto, que encontrar el nivel adecuado de incertidumbre para la comunicación; naturalmente, depende del contenido y del tipo de lector a que va destinado. La incertidumbre viene dada no sólo por el número de puntos activos en una pantalla sobre los que poder tocar, sino también por la redundancia de esos puntos (es más alta la incertidumbre si desaparecen al pasar esta pantalla y otros nuevos llegan que si permanecen a lo largo de las pantallas) y también por el tiempo de reacción que en algunos casos imponen al lector (esto último no es frecuente en un periódico digital, pero indispensable en un videojuego).

Los enlaces

Ya tenemos las piezas con las que construir el hipertexto; los elementos para conectarlas son los enlaces, que se visualizan mediante palabras marcadas, iconos, barras, cambios en el cursor y otros recursos.

Acabamos de señalar que estos indicadores suelen ser excesivos y que recargan la pantalla, a la vez que restan superficie para la información que hay que publicar. Un número considerable de estos enlaces permanece en todas las pantallas (por ejemplo, las secciones de un periódico); no dependen del contenido, sino de la estructura que hayamos dado a la información. Pues bien, es posible hacerlos invisibles, sin que por ello deje de saber el lector dónde están para cuando los necesite.

Por ejemplo, dividamos la pantalla en tres bandas verticales iguales; para avanzar en la información que se está leyendo o para retroceder y volver a leer sería suficiente con presionar la banda lateral derecha o la banda lateral izquierda, respectivamente. Cada una de estas bandas sería equivalente a un gran botón rectangular transparente. Otros enlaces permanentes, por ejemplo, las secciones, estarían tras la banda central: un clic en ella abriría una pantalla con todos estos enlaces.

De esta manera quedaría despejada la pantalla de todas las marcas (palabras, iconos) que anuncian enlaces fijos, aquellos que están en todas las pantallas.

Disponemos de piezas y de elementos de conexión entre ellas. Viene ahora probar modelos de distribución de estas piezas de construcción conectando unas con otras.

La construcción

De acuerdo con lo que estamos proponiendo, una información destinada a quedar embutida en una página *web* se distribuiría por una sucesión de pantallas organizadas en un bucle (Gráfico (1)):

Todo lo que iba a aparecer apelmazado en una página *web* se distribuye ahora en, por

ejemplo, ocho pantallas. De una pantalla se pasa a la siguiente mediante un clic en la banda lateral derecha o se retrocede con un clic en la banda lateral izquierda.

Además, el resto de los enlaces permanentes han quedado detrás de estas pantallas, de tal manera que se llega a ellos desde cualquiera de las pantallas al dar un clic en la banda central.

Un clic en la banda central abre otra pantalla que contiene enlaces permanentes, como pueden ser las secciones, el envío de correos, encuestas□

Se puede argumentar que para leer esta información el lector necesita realizar ocho clic, cuando podría alcanzarla de una sola vez si se presentara en una página *web*, con su *scroll* correspondiente. A favor de esta argumentación no se puede hoy aducir la velocidad de carga ya que el mayor ancho de banda se extiende. Ciertamente que la ergonomía del acceso a la información recomienda no abusar de los clic necesarios para llegar a una información que se desea alcanzar. Pero esta advertencia se refiere a aquellos clic que hacen bajar niveles en el árbol de jerarquización de la información, pues suponen un alejamiento del punto de arranque. En cambio estos toques que se dan para pasar de A a B, de B a C□ no alejan del punto de partida, no hay saltos a otro nivel de información, sino que simplemente presentan poco a poco una información que de otra manera estaría inevitablemente apretada en la pantalla. No producen, por tanto, ese efecto en el lector.

Pero también hay jerarquía en la información así organizada. Supongamos que en la pantalla B se quiere desarrollar una parte de la información sólo apuntada en esa pantalla: plegamos tras ella la ampliación mediante un bucle (1) formado, por ejemplo, por cinco pantallas. Así, al llegar a la pantalla B del bucle que ya teníamos construido (0), una palabra, una imagen, o cualquier elemento gráfico -y que aquí señalamos con una x- insinúan al lector la posibilidad de ampliar su información en este punto con el contenido que está en el bucle 1. Esa información está de igual modo tratada que en 0; por tanto, se lee a través de una serie de pantallas; lectura que termina desembocando de nuevo en el punto de partida: la pantalla B del bucle 0. Para ello el lector no ha tenido más que leer y avanzar tocando la banda lateral derecha (Gráfico (2)).

Ahora es un vídeo o una secuencia de fotografías de un acontecimiento o una simulación lo que queremos incorporar para aportar más información. Sea la pantalla D, del bucle 0, el punto donde tiene sentido incorporar este material gráfico (Gráfico (3)):

Tal como se ha representado, el vídeo o la secuencia transcurrirían sin posibilidad de intervención del lector y una vez concluido volvería a aparecer la pantalla D.

Pero también es posible que el lector interrumpa el proceso dando un clic y salte en cualquier momento a la pantalla D, desde donde lo activó (Gráfico (4)):

O bien que detenga la secuencia, congele la imagen del vídeo con un clic y con otro la reanude (Gráfico (5)):

Y así podríamos seguir plegando la información mediante esta arquitectura de bucles y

obtener, de acuerdo a la nomenclatura que estamos utilizando, una organización hipertextual como ésta (Gráfico (6)):

Obsérvese que la información está plegada o confinada en este hipertexto, y que el lector la despliega más o menos según su interés. Un primer lector puede limitarse a recorrer el bucle 0, que debe estar construido para dar una visión general, sin detalles, del contenido. Un segundo lector, al llegar por primera vez a B, o volver a B después de haber leído el bucle 0, amplía la información con el bucle 1. Y un tercero alcanzaría detalles que están en el bucle 6; para lo que tendría que desplegar los bucles 3, 5 y 6. Pero siempre haciendo un proceso de lectura continua, sin saltos. Por tanto, un lector ha leído una información de esta extensión: 0A-0B-0C-0D-0E-0F-0G-0H, otro la misma información con la extensión: 0A-0B-1A-1B-1C-1D-1E-0B-0C-0D-0E-3A-3B-0E-0F-0G-0H, y otro: 0A-0B-0C-0D-0E-0F-0G-0H-7A-7B-7C-8A-8B-9A, y en este punto interrumpe la lectura, da un clic en la banda central de la pantalla 9A y se va, pongamos por caso, a otra sección del periódico.

No hay que olvidar que, desde todas y cada una de las pantallas, un clic en la banda central despliega una pantalla con enlaces a otra información contenida.

Esta organización puede corresponder a una noticia. Y el bucle 0 es una exposición breve de esa información; todo su contenido (textual, audiovisual, gráfico) está plegado en los otros bucles. De esta noticia se pasa al resto de la información del periódico a través de un clic en la banda central de cualquier pantalla.

La arquitectura de bucles facilita la actualización de la información. Se puede retocar una pantalla, introducir una nueva, borrar un bucle (basta desprenderlo de la pantalla a la que está conectado) o incorporar otro con sólo conectarlo a una pantalla. No sólo las pantallas, sino los bucles o pliegues pueden ser vistos como piezas de la construcción hipertextual, y, en consecuencia, susceptibles de ser encajadas en el conjunto o desencajadas de él.

Como si se tratara de un fractal, este modelo de organización puede corresponder a la vez a las noticias de una sección o a todo el contenido del periódico. El bucle 0 recogería los titulares de las noticias de una sección; por ejemplo, una o varias por pantalla. Por consiguiente, cada pantalla conectaría con, al menos, una noticia plegada de la forma expuesta.

Inercias

La propuesta de construcción hipertextual que aquí se presenta es discutible, porque resulta de una interpretación de las muchas que pueda haber. Pero, independientemente de su aceptación, desencadena un motivo de reflexión general por encima de la particularidad de la propuesta: la acomodación del periódico al espacio digital no es satisfactoria; hay acuerdo en que es necesario buscar otras formas de organización y puesta en pantalla, pero no se

avanza lo suficiente en esta dirección.

Basta con la pretensión de realizar el modelo expuesto en este artículo para que afloren las dificultades para salir de la concepción presente del periódico digital.

La primera dificultad está en las herramientas de que se dispone o, mejor, que están impuestas. Las herramientas para componer una página web facilitan poco una puesta en pantalla que se aleje de la escritura y composición que se viene haciendo sobre papel.

Sin embargo, hay herramientas para la Red que permiten construcciones como la expuesta en este artículo y que son muy potentes. Aunque es difícil imaginar el trabajo en las redacciones sin herramientas específicamente diseñadas para este cometido. Pero para ello hay antes que hallar unos modelos de escritura satisfactorios que justifiquen la creación de herramientas especializadas. De otro modo, la realización es ardua, de expertos y lenta. Inaceptable, por tanto, fuera de la experimentación.

El obstáculo técnico se refuerza con la falta de ideas que rompan el modelo imperante, lo que provoca una acomodación a lo establecido. Es insuficiente, en general, la preparación de los periodistas para organizar la escritura hipertextualmente, más allá de hilvanar páginas web. Concebir una geometría hipertextual y escribir una noticia, un artículo o un libro (1) de acuerdo a ella significa un salto desde la escritura para una página de papel que exige mucho trabajo teórico y práctico. Es necesario insistir en que no es cuestión de hilvanar páginas web sino de adquirir la destreza para plegar, como si de un trabajo de papiroflexia se tratara, la información.

Para procurar vencer la inercia es obligado centrar el esfuerzo en dos acciones: la experimentación y la formación. Hay que hacer ensayos, aunque sean de laboratorio, en busca de fórmulas nuevas, y hay que ofrecer una formación mucho más extensa y profunda sobre escritura hipertextual a los periodistas.

El texto dual

A las dificultades señaladas hay que sumar la de trasladar un texto escrito previamente en una página de papel a la pantalla electrónica y darle una estructura hipertextual. Porque es muy frecuente en periódicos y revistas la publicación impresa y la digital, aunque se creen periódicos y revistas exclusivamente digitales y haya revistas que clausuran su edición en papel. En el modelo presentado en este artículo, ¿sería suficiente con trocear un texto en fragmentos no muy extensos, instalar cada uno de ellos en una pantalla, y distribuirlos de acuerdo a la geometría hipertextual? ¿O la traducción es imposible?

Hay que aceptar niveles de exigencia en la puesta en pantalla de un texto. Hay que exigir mucho más a un texto escrito ex profeso para la pantalla que a uno trasladado del papel (concisión, dosificación, colocación en la pantalla, efectos visuales, y, naturalmente, un

plegado más conseguido). Reconociendo esta limitación, sin embargo se puede avanzar aún mucho en la puesta en pantalla de textos procedentes de la página de papel. A la lectura de este tipo de textos duales ayudará sensiblemente la implantación de la tableta electrónica como instrumento adecuado para la lectura de los textos en soporte digital. Las manos volverán a traer el texto a los ojos y la ergonomía de la lectura en pantalla aumentará considerablemente.

