GOLPE DE GRACIA: MÁS ALLÁ DE LA TRAMA

Perla Sassón-Henry
United States Naval Academy / HERMENEIA
sasson@usna.edu

RESUMEN: El propósito de este trabajo es ubicar *Golpe de gracia* (2006), de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz, dentro de un contexto que destaca lo regional, transnacional y global de la obra. Esta obra multimedia de avanzada en la lengua española traspasa fronteras tanto por su contenido como por las herramientas tecnológicas que utiliza. A través de animación, videojuegos, sonido, imagen, un wikiblog y un blog, *Golpe de gracia* sumerge al lector en un mundo virtual y a explorar una variedad de perspectivas culturales que van de los tiempos precolombinos de los aztecas en México a la actualidad, así como desde regiones recónditas como la Costa da Morte en España hasta las provincias del noroeste argentino. Es esta plétora de referencias sociales, culturales e históricas enlazadas de manera magistral a través de las nuevas herramientas tecnológicas lo que servirá de parámetro para comparar *Golpe de gracia* con obras destacadas de la literatura electrónica en inglés.

Palabras clave: hiperficción, narrativa digital, videojuegos, transnacional.

ABSTRACT: The purpose of this work is to locate *Golpe de gracia* (2006) by Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz within a context that highlights the regional, transnational and global aspects of this narrative. *Golpe de gracia* is a groundbreaking multimedia narrative in Spanish which immerses the reader in a virtual world through use of animation, videogames, sound, images, a wiki and a blog. This hyperfiction explores a variety of cultural perspectives and regions, ranging from Pre-Columbian to present times and from remote regions of the Costa da Morte in Spain to the Argentinean Northwest. A plethora of social and historical references interwoven in a unique way via new technologies serves as a frame of reference to compare *Golpe de gracia* to some iconic electronic narratives in English.

Key words: hyperfiction, digital narratives, videogames, transnational.

1. Introducción

Golpe de gracia (2005), del escritor colombiano Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz, es un hito no sólo dentro de la literatura digital escrita en español, sino también dentro de un contexto global que la ubica como una de las más destacadas obras digitales en lo que va del siglo xxi.

La relevancia de *Golpe de gracia* como obra clave en el campo de la literatura digital contemporánea ha sido reconocida en su país de origen y también en España, donde obtuvo el I Premio UCM/Microsoft: Literaturas en Español del Texto al Hipermedia en Madrid, 2007.

Esta obra multimedia de avanzada en la lengua española traspasa fronteras tanto por su contenido como por las herramientas tecnológicas que utiliza: animación, videojuegos, sonido, imagen, un wikiblog y un blog. A través del wikiblog el lector puede reflexionar sobre la obra y también contribuir a una creación colectiva de la misma. Por su parte, el blog que Rodríguez Ruiz ha creado para la obra ilumina esta creación facilitando una profunda comprensión literaria y agudizando las posibilidades que esta hipermedia ofrece al lector.

Con respecto al contenido, *Golpe de gracia* sumerge al lector en un mundo virtual que lo lleva a explorar una gran variedad de perspectivas culturales que van desde los tiempos precolombinos de los aztecas en México a la actualidad. El entorno geográfico de *Golpe de gracia* remonta al lector a espectaculares y lejanos paisajes de la costa de Galicia al noroeste de España y de provincias argentinas, así como a las vertiginosas urbes de México y Colombia.

Es esta plétora de referencias sociales, culturales e históricas enlazadas de manera magistral a través de las nuevas herramientas tecnológicas lo que distingue a *Golpe de gracia* de las más avanzadas obras escritas en inglés. Éstos son los parámetros que servirán para establecer la comparación entre *Golpe de gracia* y algunas de las más galardonadas obras digitales escritas en inglés.

No cabe duda de que la literatura digital se ha desarrollado a un paso vertiginoso desde sus comienzos. Los cambios y avances en este ámbito de la literatura se han llevado a cabo no sólo en la parte técnica, sino también en la expansión del hipertexto de una manera global, haciendo que no solamente los textos en inglés sean los únicos representantes del género. Desde los primeros hipertextos emblemáticos, como *afternoon, a story*, de Michael Joyce (1987), y *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop (1991), a los sofisticados hipertextos e hipermedias de latinoamérica, como *Condiciones Extremas* (1998- 2005) y *El primer vuelo de los hermanos Wright* (1997-2006), de Juan B. Gutiérrez, caracterizados por su sistema de literatura adaptativa, así como *Gabriella Infinita* (2002) y *Golpe de gracia* (2005), de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz, que se destacan por sus elaboradas plataformas multimedia, vemos cómo la literatura digital se ha expandido hasta lograr un sitio relevante en la literatura del siglo xxi.

2. Los comienzos

Fue en la década de los ochenta cuando el escritor Michael Joyce junto con Jay D. Bolter y John Smith decidieron desarrollar un sistema de autoría de hiperficción. A través de este sistema Joyce podría materializar su sueño de "crear una novela que pudiera cambiar en cada lectura como resultado de los caminos elegidos por el lector" (Joyce 1995: 32).[1] Así nació lo que es hoy la canónica hiperficción de Joyce *afternoon, a story*, la que fue publicada por Eastgate, empresa también encargada de la distribución del sistema de autoría Storyspace.

Joyce utilizó Storyspace para desarrollar los textos y vínculos dentro de su obra, que inevitablemente estarían limitados por ciertos parámetros establecidos por el programa, así como por el mismo autor. Pese a estas limitaciones propias de muchos sistemas de autoría, *afternoon, a story* reta al lector a jugar un papel lúdico e intensamente imaginativo en la creación de las tramas de esta obra. Es el lector quien debe determinar cuándo considera que ha logrado suficiente información como para poder sentirse satisfecho con su actividad de lectura.

De acuerdo con Jay D. Bolter en su libro *Writing Space*, "*afternoon* está metafóricamente relacionado a los videojuegos también. Es como un videojuego en el cual el participante conduce una nave espacial alrededor de obstáculos planetarios que ejercen una fuerza gravitacional" (Bolter 1991: 125). Para Bolter, "los lectores de *afternoon, a story* se mueven a través de caminos con su propia inercia, al mismo tiempo que experimentan la atracción de varias partes de la ficción a medida que se mueven en ella" (Bolter 1991: 125).

Al igual que otras obras pioneras del hipertexto, *afternoon, a story* fue desarrollada en blanco y negro, presenta mapas y marca los recorridos que le permiten al lector tener una mejor orientación. Con referencia a las tramas, *afternoon, a story* entreteje una serie de narrativas que tienen que ver con la memoria. La temática de la obra de Joyce explora teorías postestructuralistas, pero básicamente pone de manifiesto en su obra la idea de que una lectura literaria llega a su fin cuando el lector mismo así lo determina. Esto es evidente en *afternoon, a story* en "*lexia in progress*", donde Joyce nos dice: "Cuando una historia ya no progresa […] o cuando te has cansado de los caminos, la experiencia de la lectura termina" (Joyce 1987: *lexia in progress*).

Otra obra pionera del hipertexto es sin duda *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop (1991). En esta época él ya había experimentado con una versión beta de Storyspace y había creado *Forking Paths*, "un tratamiento hipertextual de la historia *El jardín de los senderos que se bifurcan*, de Jorge Luis Borges" (Moulthrop 1991: 124). De acuerdo con Moulthrop, este trabajo fue utilizado en un curso avanzado de narrativa a nivel universitario y se convirtió en uno de los primeros hipertextos que directamente "representaban una realización hipertextual de la teoría de Borges" (Moulthrop 1991: 124).

1. Salvo acotación pertinente, la traducción es propia del autor de este trabajo, del original en inglés.

En *Victory Garden* vemos cómo Moulthrop utiliza Storyspace para desarrollar una serie de tramas en torno a la guerra del golfo de 1991. Aunque él presenta una visión americana a través de los personajes, no cabe duda de que *Victory Garden* también destaca la influencia de la tecnología y los medios de comunicación dándole a la obra una perspectiva un poco más global que la presentada por Joyce en *afternoon, a story*.

3. Latinoamérica: de hipertextos a hipermedias narrativas

Fue a mediados de los noventa cuando el prestigioso escritor y académico colombiano Jaime A. Rodríguez Ruiz comenzó su intensa investigación sobre temas relacionados con el hipertexto y las que en aquel entonces parecían las tecnologías más avanzadas para la expresión de la narrativa temática que él tenía en mente. Ávido por aprender e implementar a través de sus obras lo que a su entender era el "medio apropiado" para su obra, Jaime A. Rodríguez Ruiz implementó un proceso metamórfico en *Gabriella Infinita*, convirtiéndola no solamente en un experimento literario, sino también en una de las más intensas obras sobre la historia y cultura colombiana. *Gabriella Infinita,* como casi anticipado por su título, despliega intensas historias que dejaron el papel y su formato de libro para acceder a un formato de hipertexto e hipermedia con los que puede así también llegar a una más variada y extensa audiencia.

3.1. Gabriella Infinita

En *Gabriella Infinita* el autor nos remonta a Colombia a una época denominada "Violencia", que va aproximadamente de 1945 a 1964. En su libro *Entre la legitimidad y la violencia: Colombia 1815-1994*, Marco Palacios (2003: 192) nos informa:

> […] [l]a Violencia permanece en el sustrato de la vida y la cultura colombianas. Su interpretación y simbolización recorren los meandros del pasado y del presente. En cuanto a tradición oral, los episodios de 1945-64 aparecen como una colección de testimonios más o menos verídicos, transformados en leyendas fragmentarias por la incontable sucesión de narradores.

Si bien "los años cincuenta y sesenta dieron aliento a ensayos, novelas, representaciones teatrales, producciones cinematográficas y creaciones de las artes visuales" (Palacios 2003: 193), *Gabriella Infinita* representa ese entretejido de historias que vinculan el pasado con el presente a través de las nuevas formas mediáticas de la narrativa digital. El icónico óleo *Violencia* (1962), de Alejandro Obregón, en el que presenta una mujer embarazada que yace muerta con heridas en su vientre, es retomado en la obra de Rodríguez Ruiz, donde la imagen de una mujer embarazada bañada en sangre y de pie es recurrente en la obra. Es una *Gabriella* en la búsqueda en medio del horror y la desesperación, en contraste con la imagen de Obregón, que marca el fin.

En *Gabriella Infinita*, pasado y presente se entretejen iluminándose el uno con el otro. Esta característica de la obra de Rodríguez Ruiz se manifiesta a través de vídeos de los sesenta, testimonios auditivos y narrativa. El ayer y el hoy se entrelazan de manera particular a través del blog que acompaña a esta obra, donde se invita al lector a comentar y hacer aportes sobre la hipermedia en sí misma, Federico y el enigma de su existencia y desaparición, la década de los sesenta y una Bogotá apocalíptica. Esta sección de *Gabriella Infinita* es sumamente importante, ya que abre la obra a casi un sinnúmero de aportes que enriquecen tanto la obra en sí como su interpretación. A través del blog, y como dice el autor, se da "salida al viejo sueño de abrir la expresión de Gabriella" (Rodríguez Ruiz 2007: "Asedios a *Gabriella Infinita*").[2] Esta herramienta interactiva está vigente y las posibilidades que propone son infinitas, como las revelaciones que surgen de los comentarios que se van agregando con el correr del tiempo.

3.2. Golpe de gracia

No hay obra digital en español o en ninguna otra lengua que se compare con el grado de complejidad y sofisticación mediática de *Golpe de gracia*. De exquisita calidad narrativa, *Golpe de gracia* reta al lector a ir más allá de la trama. Al mejor estilo policíaco, esta hipermedia nos narra la vida y muerte de Amaury Gutiérrez, quien ha desempeñado diferentes roles con un cierto tono de autoritarismo durante toda su vida. Es necesario ir más allá de la trama para revelar las causas y las personas involucradas en el "inminente deceso por causas naturales del padre Amaury" (Rodríguez Ruiz 2006: *Muerte digital*).[3] Para develar esa incógnita el lector deberá referirse no sólo a la narrativa, sino también al aspecto lúdico representado por los videojuegos entretejidos en esta hipermedia.

Al mejor estilo de los primeros hipertextos, pero con un desarrollo mucho más avanzado, vemos cómo Rodríguez Ruiz provee al lector de un mapa en una sección que él denomina "Detalles". A través del mapa, Rodríguez Ruiz presenta un esquema que le permitirá al lector seguir la narración de una manera más sistemática que exploradora. A diferencia de *afternoon, a story* y *Victory Garden*, *Golpe de gracia* también provee al lector de una detallada "Guía rápida" en la sección "Ayuda". Estas herramientas son realmente imprescindibles para una mejor navegación y asimilación de este hipermedia narrativo.

Una de las características más sobresalientes de esta obra es su capacidad de destacar a través del texto y las herramientas mediáticas lo regional, transnacional y global. La obra invita al lector a pensar más allá de la trama y explorar los aspectos culturales que ésta presenta.

Si bien nuestro personaje principal, Amaury Gutiérrez, es colombiano, su vida y la experiencia cercana a la muerte lo han llevado a transitar las más diversas y remotas

2. He usado comillas para referirme a la entrada del blog de *Gabriella Infinita*.
3. He usado letra cursiva para referirme a una sección de *Golpe de gracia.*

tierras y tiempos. A través de los videojuegos en los tres mundos que el autor ha titulado "Cadáver exquisito", "Línea mortal" y "Muerte digital", el lector recogerá pistas que lo ayudarán a resolver el crimen de Amaury. De estos tres mundos son los juegos en "Línea mortal" y los tres niveles que lo conforman los que más atañen a la discusión de lo local, trasnacional y global de la obra para este análisis. Estos tres niveles, junto con la narración del libro *Coordenadas imprecisas de la muerte*, que se encuentra en una de los estantes de la "Sala de lectura", y la novela *El infierno de Amaury*, que proviene de la impresora de la "Sala de lectura", expanden el aspecto cultural de esta hipermedia. A través de estas secciones, Rodríguez Ruiz ha hecho de esta obra una fuente rica en referencias culturales que no sólo informan al lector sobre la cultura de los aztecas, Galicia, Colombia y Argentina, sino que también despiertan la curiosidad del lector para continuar la investigación de los aspectos culturales presentados.

En el primer nivel el lector asume el rol de Amaury, quien en un intento de volver a trazar pasos de su pasado, recorre virtualmente la Costa da Morte en Galicia, en el noroeste de España. A lo largo de este viaje por esta región mítica y legendaria, el lector, en el papel de Amaury, recoge pistas y enfrenta retos para poder literalmente armar un rompecabezas visual y narrativo. En esta sección Amaury llega a dieciséis puertos a lo largo de la Costa da Morte, donde debe hablar con marineros que le proveerán información. En la mayoría de estos puertos Amaury conversa con los marineros, quienes le cuentan historias míticas que Amaury habría compartido con sirenas y demonios. Cada pista le provee al lector de una pieza de rompecabezas que al armarlo revelará una imagen de un evento de la vida de Amaury en la que él es juzgado por quienes lo conocieron. Detrás de cada pieza hay un texto narrativo en tercera persona que comenta lo que Amaury probablemente imagina desde su lecho en el hospital.

De esta manera se entretejen cuatro tramas de manera simultánea: el viaje de Amaury, las leyendas contadas por los marineros, el texto que aparece detrás de cada pieza del rompecabezas y la imagen completa de un momento en la vida de Amaury rodeado por quienes lo conocieron y juzgan.

En el segundo nivel el lector es transportado en tiempo y espacio a Tenochtitlán, México. En un viaje virtual el lector deberá ascender una pirámide azteca. El objetivo es llegar a la cima despojado de debilidades y así encontrarse con Quetzalcóatl, dios de los sacerdotes, educación e inteligencia. Este mundo virtual conecta al lector con el epígrafe de la novela *El infierno de Amaury*, que está en formato de pdf en la "Sala de lectura" de *Golpe de gracia*. El epígrafe hace referencia a una cita del gran rey y poeta Netzalhualcóyotl (1391-1472), en donde se hace alusión a la inevitable llegada de la muerte:

> Somos mortales
> Todos habremos de irnos
> Todos hablaremos de morir en la tierra
> […]
> Aunque fuerais de jade
> Aunque fuerais de oro
> También allá iréis
> Al lugar de los descansos

Finalmente, en el tercer nivel *Golpe de gracia* conduce al lector a tener el papel de Amaury, quien se encuentra en su viaje hacia el más allá. Hay siete niveles denominados "zonas del más allá". En uno de ellos Amaury es un sacerdote que debe ayudar a una persona a adquirir virtudes y derrotar a los demonios antes de su muerte. En otra el narrador le advierte que muchas personas ya han "llegado antes" (Rodríguez Ruiz 2006: *Nivel 3*). Amaury debe dar el nombre de dos personas que lo han precedido en su camino. De esta manera, y pasando por las diferentes zonas, el lector, en el papel de Amaury, recoge pistas que le servirán para llegar a sus propias conclusiones sobre la vida y muerte del sacerdote.

Hemos visto cómo en estos tres niveles el lector pasa de la vida de un colombiano a las experiencias de éste en la remota región de Galicia, la enigmática ciudad de Techochtitlán en un tiempo que es difícil de precisar y las experiencias de un viaje más allá de la muerte con una gran connotación universal.

En la "Sala de lectura" y en una de las estanterías se encuentra el volumen *Coordenadas imprecisas de la muerte*. Este volumen, narrado en tercera persona, consta de un prólogo con una frase de Antonio Machado con referencia a la muerte, diez capítulos sobre la vida y muerte de Amaury y un epílogo. En esta sección se elabora con más detalles históricos, sociales y culturales lo delineado en los tres niveles lúdicos anteriormente mencionados. Al mismo tiempo se suma información sobre la relación de Amaury con su hermano e Itsa, mujer a la que conoció durante su tiempo en la Sorbona. En el décimo capítulo el lector es transportado a los caminos entre Mendoza y Córdoba en Argentina. Amaury ha llegado a esta región para cumplir una misión solidaria. El sacerdote ha llegado a este territorio donde "los rostros son diferentes, la vestimenta nada tiene que ver con la sencillez de la gente de tierra caliente allá en la lejana Colombia" (Rodríguez Ruiz 2006: *Pequeña muerte 10*). Pese a las diferencias con su país natal, nuestro personaje "siente enseguida una afinidad profunda, una especie de solidaridad primordial que [lo] llena de renovados sentimientos" (Rodríguez Ruiz 2006: *Pequeña muerte 10*).

En esta sección es importante destacar la crítica social que el narrador hace sobre la situación de los campesinos en zonas alejadas a las urbes tanto en Colombia como en Argentina. En referencia al tema (Rodríguez Ruiz 2006: *Pequeña muerte 10*) el narrador comenta:

> […] gente que sin reparos regala su sonrisa a los pasajeros que pasan de largo hacia las grandes ciudades, gente dispuesta siempre a recibir en su casa a un extraño, gente que no conoce el rencor a pesar de que pasan de largo no sólo los pasajeros, sino la atención y las acciones del estado y de los políticos que la han abandonado a su suerte.

Del mismo modo se destaca el gran apego sentimental que los argentinos han sentido por Amaury al proponerle quedarse "definitivamente ayudando a la misión en la provincia Argentina" (Rodríguez Ruiz 2006: *Pequeña muerte 10*). En referencia al tema el narrador agrega:

> Tienes una prerrogativa al hacerlo fuera del país, la ventaja de no tener que cuidar ninguna imagen previa, de poder mostrarse tal cual y como eres frente a tus hermanos argentinos, quienes, todo hay que decirlo, han sabido apreciar tus dotes, no sólo intelectuales sino humanas, mucho mejor que tus compatriotas.

Es en esta sección también donde el autor entrelaza de manera magistral los pensamientos de Amaury, quien, casi perdido en la belleza del paisaje y de sus gentes, los fusiona con sus experiencias en el hospital. En sus sueños, Amaury se queda entre los argentinos, debe morir un poco para nacer en un entorno diferente. En su vida real, Amaury oye el bullicio del hospital y las voces que dicen: "¡¡Se queda, se nos queda, aplíquenle inmediatamente la atropina!!" (Rodríguez Ruiz 2005: *Pequeña muerte 10*).

A lo largo de este ensayo hemos visto cómo lo local se expande hacia lo global, en este caso con especial énfasis en los vínculos que conectan diferentes regiones y tiempos. Las conexiones entre las Américas y España nos indican que estamos en presencia de una literatura con dimensiones globales que detalladamente destaca los rasgos típicos e idiosincrásicos de cada región. Se traspasan fronteras. Lo regional, ya sea Bogotá, un hospital urbano, Teotihuacán, las provincias argentinas o Galicia, comparten un denominador en común. Estas regiones son senderos de transición. Nos muestran la persona de Amaury en un camino hacia el más allá.

Golpe de gracia, a diferencia de *afternoon, a story* y de *Victory Garden*, pone abiertamente de manifiesto situaciones culturales del siglo XXI que denotan la transnacionalización. Si bien el concepto de globalización aflora en *Victory Garden*, donde a través del uso de los medios de comunicación el televidente americano accede casi instantáneamente a lo que acontece en el Golfo durante la guerra, en *Golpe de gracia* Rodríguez Ruiz juega con conceptos de desterritorialización de tiempo y espacio. Un ejemplo de esto es la mención de la Costa da Morte de Galicia. Si bien usada casi en un sentido metafórico por el tema desarrollado en la novela, la referencia a esta región nos lleva a analizar la transnacionalización de Galicia como región. Definida como "finisterra", el fin del mundo, vemos cómo Rodríguez Ruiz de algún modo destaca la conexión entre las Américas y Galicia. ¿Qué ha llevado a Amaury a recorrer esas remotas regiones? Como en un volver a los orígenes quizás de sus antepasados o en una búsqueda del más allá, vemos cómo Amaury, con su inconfundible nombre de origen francés y común entre los gallegos, explora Galicia. De acuerdo con José F. Colmeiro en su artículo «Peripheral Visions, Global Positions: Remapping Galician Culture» (Colmeiro 2009), los cambios que han ocurrido en Galicia y en el mundo en la última década dictan que nos acerquemos a la producción cultural desde nuevas perspectivas y conceptos para producir una cartografía alternativa que es mas inclusiva y que mejor refleja las nuevas realidades sociales (Colmeiro 2009: 86). Esto se ve reflejado en *Golpe de gracia* traspasando Amaury los límites de Colombia para explorar la legendaria y mítica tierra de quienes podrían haber sido sus ancestros (Colmeiro 2009: 221). De alguna manera, la

> posición de Galicia sobre el Atlántico ha significado que está más cercana a otras Finisteras y a las Américas, una dimensión transatlántica de la cultura gallega que trasciende las limitaciones geográficas y geopolíticas de sus bordes nacionales.

En su artículo, Colmeiro (2009: 221) detalla que

> estas visiones periféricas se transforman en posiciones globales y determinan el paradigma que él llama *The Galician Atlantic*, apropiándose de esta manera del concepto transnacional de *Black Atlantic Diaspora* de Paul Gilroy (Gilroy 1993) y que Joseba Gabilondo ha usado para *Hispanic Atlantic* (2001).

Hoy en día la cultura de Galicia es no sólo definida por los que viven dentro de ella, sino por todos aquellos que se han exiliado en diversas regiones del mundo, sus nietos y bisnietos, quienes regresan a descubrir sus raíces pero desde una perspectiva diferente.

4. Más allá de la trama

A través de los viajes de Amaury se establece un hilo de conexión implícita entre recónditas regiones del Cono Sur, las enigmáticas pirámides aztecas de México y las prehistóricas y míticas tierras del viejo mundo. En *Golpe de gracia* tanto las provincias del país austral como la costa de Galicia comparten ciertas tipologías: ambas son regiones que se encuentran fuera del centro tanto geográfico como político. En ambas regiones Amaury conversa con sus pobladores para explorar su propio destino e identidad. Rodríguez Ruiz nos invita a explorar las conexiones en un mundo inexorablemente global en el cual destaca regiones y habitantes con sus propias idiosincrasias. Los pasos de Amaury nos han marcado lo que las une, pero también han delineado la brecha que las separa. Es a través de *Golpe de gracia* como el lector asume el rol de participante e investigador al recorrer los misteriosos caminos de Amaury en su viaje al más allá. Las herramientas mediáticas han guiado al lector a explorar más allá de la trama y de esta manera se contestan paradigmas como el de la "pragmática de la interfaz", por la cual se asume que una lectura digital es superficial y deja poco espacio para la profundización del texto. En referencia al tema Rodríguez Ruiz señala en su artículo «Narrativa, juego y conocimiento en *Golpe de gracia* (hipermedia narrativo)» que "*Golpe de gracia* lleva al límite el problema de la superficialidad" (Rodríguez Ruiz 2006). En las palabras del autor,

> […] [e]l hecho de que un relato digital no tenga las condiciones para una hermenéutica no lo convierte en un objeto superficial. Todo lo contrario, su alta exigencia participativa y, sobre todo, su carácter enciclopédico (esto es, su potencial de conexión con un amplio contexto) le dan un buen grado de profundidad, sólo que ésta no se alcanza solamente a través de una exploración de los recursos propios del relato (zapping), sino con la indagación, búsqueda y construcción del contexto. No se trata pues de realizar una clausura semántica, de encontrar un sentido final, como de desarrollar una extensa interconectividad.

Cabe destacar que sí se podría considerar que tanto los primeros hipertextos como esta hipermedia narrativa de última generación tienen su propia hermenéutica, que se basa principalmente en las conexiones y la profundización que el lector puede llegar a hacer hasta lograr un estado de satisfacción con su propia lectura. De acuerdo con Serge Bouchardon en su ensayo «The heuristic value of electronic literature», "uno puede notar en ciertas narrativas un desplazamiento de la noción de conclusión como el final de una narrativa a la noción de conclusión el final de una experiencia narrativa" (Bouchardon 2010). En referencia a este concepto que indica que *Golpe de gracia* invita al lector a trascender los sistemas de navegación y la trama, Marc Marino enfatiza que "Jaime Alejandro es uno de esos inusuales artistas de la Red que ofrecen no sólo su obra, sino una extensa reflexión sobre la misma que también se convierte en parte de la obra", y por lo tanto propicia un análisis mucho más agudo de su obra (Marino 2006: *Writer Response Theory*). Es específicamente esta agudeza intelectual y esa profundización de temas históricos y sociales que emanan de *Golpe de gracia* lo que le permite al lector franquear barreras geográficas y temporales, ir más allá de la trama y establecer conexiones haciendo de esta hipernovela una obra que ejemplifica una temática de lo transnacional y lo global.

Bibliografía

Bolter, J. D., *Writing Space: The Computer, Hypertext and the History of Writing*. Hillsdale: Erlbaum 1991.

Bouchardon, S., «The Heuristic Value of Electronic Literature», *Digital Humanities Quaterly* (2010).

Colmeiro, J. F., «Peripheral Visions, Global Positions: Remapping Galician Culture», *The Bulletin of Hispanic Studies* 86, 2 (2009), 213-230.

Gabilondo, J., «The Hispanic Atlantic», *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies* 5 (2001), 91-113.

Gilroy, P., *The Black Atlantic: Modernity and Double Consciousness*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press 1993.

Gutiérrez, J. B., *Condiciones Extremas* (2005). [<http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?lng=HISPANIA&opus=1&pagina=1>, fecha del último acceso: 1 de agosto de 2010.]

—, *El primer vuelo de los hermanos Wright* (2006). [<http://www.literatronica.com/src/Pagina.aspx?lng=HISPANIA&opus=11&pagina=1>, fecha del último acceso: 1 de agosto de 2010.]

Joyce, M., *afternoon, a story*. Watertown: Eastgate Systems 1987.

—, «What I Really Wanted to Do, I thought», en: M. Joyce: *Of two minds*. Ann Arbor: University of Michigan Press 1995.

Marino, M., «*Golpe de gracia*: a coup for Rodríguez Ruiz» (2006). *WRT: Writer Response Theory*. [<http://writerresponsetheory.org/wordpress/2006/10/03/golpe-de-gracia-a-coup/>, fecha del último acceso: 1 de agosto de 2010.]

Moulthrop, S., «Reading from the Map: Metaphor and Metonymy in the Fiction of *Forking Paths*», en: P. Delany / G. Landow (eds.): *Hypermedia and Literary Studies*. Cambridge, Mass.: The M.I.T. Press 1991, 119-132.

Palacios, M., *Victory Garden: A Hypertext Fiction*. Watertown: Eastgate Systems 1991.

—, *Entre la legitimidad y la violencia: Colombia 1815-1994*. Bogotá: Norma 2003.

Rodríguez Ruiz, J. A., *Gabriella Infinita* (2002). [<http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm>, fecha del último acceso: 1 de agosto de 2010.]

—, *Golpe de gracia* (2005). [<http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia>, fecha del último acceso: 1 de agosto de 2010.]

—, «Narrativa, juego y conocimiento en *Golpe de gracia* (hipermedia narrativo)» (2006). [<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=183>, fecha del último acceso: 1 de agosto de 2010.]