

## [Narrativa audiovisual y nuevas tecnologías. La Hipernarrativa]

Francisco García García

### NARRACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

La innovación tecnológica, en este caso, de la información, ha producido no solamente un cambio en nuestra forma de vivir, sino también de entender el mundo, es decir ha producido y está produciendo una nueva cultura. Según Miquel Barceló (Negroponte, 1999,9) el factor multiplicador de una tecnología es el número de veces que la tecnología en cuestión es capaz de mejorar la función o el objetivo que le ha sido asignado, sea, por ejemplo, la velocidad de desplazamiento (el ser humano 6 km hora, el automóvil 90 (60 x 15), el avión, 900 (6 x 150)). Este factor multiplicador, importante en todas las revoluciones tecnológicas, alcanza dígitos muy superiores en las tecnologías de la información, donde pueden llegar a disponer en algunos casos del orden de un billón. Pero con ser muy importante ese factor multiplicador de la función, lo son todavía más los cambios estructurales y organizativos que provoca. De ahí que el mayor triunfo de una tecnología sea de orden cualitativo, o sea, el cambio estructural, la invención de una nueva función o su capacidad de aplicación. Este es el caso de las nuevas tecnologías de la información, que por supuesto afecta a todas sus aplicaciones.

Las nuevas tecnologías de la información aplicadas a la narración literaria o audiovisual, producen un cambio radical en el diseño, elaboración, producción y difusión de los relatos hipermedia, y ya dentro de la creación misma de este tipo de narrativa ha revolucionado las relaciones autor, texto, lector. Ahora el peso recae en el lector, prodría decirse que los relatos hipermedia son relatos lectocéntricos: el constructor del relato en sí es el lector. Hasta el momento el elemento en torno al que se centraba la teoría narrativa se había debatido entre el autor y el texto, siendo el lector un elemento pasivo de este complejo universo de relaciones. Las aportaciones que las nuevas tecnologías de la información han hecho a la narrativa, como la no linealidad, la navegación, la interactividad, han influido en este nuevo rumbo de las teorías y prácticas narrativas. El texto pasa a ser hipertexto, que no es sólo un texto con prestaciones hiper, ni la evocación de futuristas fantasías de ciencia-ficción y misteriosos atributos (Mirielle Rosello), solamente, sino una forma de construir relatos, de trabajar una historia con diversas opciones de elegir el recorrido de múltiples líneas narrativas, de navegar por el texto atendiendo a los intereses del lector, de producir, seleccionar y elegir historias con varios finales y finales diferentes, de poder interrelacionar entre sí a partir de diversos nodos narrativos diversas líneas de la historia, de reestructurar el texto como una red, de posibilitar que el lector navegue por las líneas del tejido narrativo del relato hipermedia.

El poder de decisión narrativa se desplaza al lector, lectoautor según Coover (1970) e Isidro Moreno (1997), pero exige un autor entregado a proporcionar muchas historias en una, a diseñar mapas de navegación con libertad de acción del lector, de ponerse en su lugar. Es decir, el autor es ahora un autolector, en cuanto que para construir un hipertexto, debe hacerlo con la psicología y el pensamiento de un lector, debe asumir la posición que el lector ocupa en la pragmática narrativa. Autor y lector han de entrar, por una parte, en lo que Gianfranco Bettetini (1986), llamaba la conversación audiovisual, por la que el autor y el lector entraban en comunicación a través del texto, y el texto mismo incluye las estrategias conversacionales para que esta se produzca, siendo el autor responsable de la producción de esas estrategias y el lector de percibir las respondiendo a las instancias interrogativas contenidas implícita o explícitamente en el texto; y por otra parte autor y lector son responsables en la producción misma del texto en el sentido que más adelante indicaremos.

George P. Landaw (1997) considera que una nueva teoría del hipertexto en general y muy especialmente de narrativa hipertextual, en adelante para nosotros, hipernarrativa, presupone una serie de redefiniciones: la redefinición del autor, la redefinición

del texto y la redefinición del lector, a las que habría que añadir las redefiniciones de sus relaciones y la redefinición para cada una de sus aplicaciones, como puede ser la enseñanza de la hipernarrativa, ya sea literaria, audiovisual o multimedia. Iremos por partes.

## HIPERNARRATIVA

En cuanto que el texto no deja de ser un objeto, puede ser observado desde distintas perspectivas y, con todo respeto, en cuanto que es posesión de los diversos agentes del acto comunicativo, o sea, de escribir, leer, divulgar o archivar, es objeto de diferentes estrategias de apropiación. El autor valora la estabilidad del significado dictado por su intencionalidad, el lector defiende el carácter interpretable del texto, siempre en constante dialéctica entre el valor del signo en un momento dado y para un lector en particular y el significado general de la obra.

Preferimos la denominación de hipernarrativa a la de narrativa hipertextual, porque queremos poner el énfasis en el carácter de hiper para todo el relato. Al decir narrativa hipertextual pudiera entenderse que dicho carácter hiper sólo afecta al plano de la expresión, o sea al discurso, consideramos que la hipernarrativa debe predicarse del relato en sí no sólo del discurso, sino también de la historia, o sea del plano del contenido, afectando tanto a la sustancia del contenido como al de la forma del contenido, donde se contemplan los elementos diferenciadores del relato, como son personajes, acciones y escenarios (espacio y tiempo).

La hipernarrativa, o narración en segundo grado (en alusión al subtítulo del libro de G. Genette, *Palimpsestos*, 1989), necesita de un instrumento básico de intermediación para que el lector no acceda directamente a la lectura del texto, sino que lo haga a través de otro texto estructurador por el que leemos el primero: la interfaz.

### a) La relación con el texto: la interfaz

Negroponte define la interfaz como el lugar donde las personas y los bits se encuentran. En realidad para acceder a los hipertextos y a los textos multimedia existe un mediador previo a toda relación entre el texto y el lector, es la interfaz, que en sí misma es también un texto gestor para apropiarnos la información. Así pues la interfaz cumple las funciones de acceso a la

información del texto, de ayuda y orientación a la navegación y gestión de la interacción entre hombre y máquina, y en ellas se integran el diseño informático y el interactivo.

Isidro Moreno (1996) ha elaborado una clasificación contemplando los distintos tipos de interfaces: a) interfaces periféricas, entre ellas están, las de intermediación, ya sean periféricos convencionales de punteo (ratón, track ball, track point, joy stick, spacemouse..) ya mimético naturales, de utilización intuitiva que mimetizan los comportamientos de la vida natural (pantallas táctiles, lápices ópticos, interfaces para la realidad virtual de inmersión, como son el head-mounted display, datagloves, datasuit...).

#### b) Interfaces de navegación

Tipográficas (presentan las selecciones en forma de texto escrito), icónicas (lo hacen a través de representaciones icónicas), icónico-tipográficas (mezcla de tipografía e iconos), mimético-naturales (y dentro de esta última, están las abiertas o de realidad virtual, las semiabiertas o simuladoras de realidad virtual, híbridas).

#### c) Estructuras de la hipernarrativa

La hipernarrativa cuestiona el principio aristotélico de la trama que para ser bien construida, no puede empezar o terminar donde uno quiera; principio y fin deben presentar las formas bien descritas. Una vez más, para ser bello, el ser vivo, o cualquier ente hecho de partes, no sólo ha de presentar cierto orden en la disposición de las mismas, sino que debe alcanzar cierta magnitud definida (Aristóteles, Poética, 1992). Aunque ciertamente la oposición a la linealidad, la secuencia fija, el orden determinado, la noción del relato como un todo compacto, la existencia del principio y fin, etc. no es exclusiva de la hipernarrativa, pues a lo largo de la historia de la literatura con sus constantes innovaciones ya se había conquistado para las construcciones literarias múltiples innovaciones narrativas. La narrativa hipertextual precisa para su propia existencia trastocar el orden establecido. Las características definidoras del hipertexto, entre otras, son la no linealidad o la linealidad múltiple, la diversidad de voces, la mezcla de voces y los modos de la narración, la convergencia de medios.

La conmoción que esta teoría y práctica produce es importante porque pone en peligro o está por encima de los principios de la estabilidad de las estructuras, el orden de lectura en su secuencialidad lineal, el dominio de la estructura impuesta por el autor, el sentido de los finales (recuérdese a Kermode con El sentido de

un final y al mismo a Aristóteles, con el valor que le concede a la causa final).

Pero esta conmoción no sólo afecta a la teoría narrativa, sino a un concepto social. La narración liga lo que cuenta con la representación del mundo. La narración independientemente de la historia que cuenta, representa un modo de ser en el mundo. La rapidez con que las nuevas tecnologías de la información ofrecen más y nuevas posibilidades expresivas y estructurales de construcción textual hace que los lectores se integren cada vez más en este nuevo modo de leer el mundo sin preguntarse por las relaciones éticas que se producen a nivel formal entre autor, texto y lector.

Las características del hipertexto se hacen adultas con la hipernarrativa. En otras ocasiones y por otras razones la narrativa y su teoría, ya habían experimentado estrategias innovadoras con mucha anterioridad. La narrativa literaria, la narrativa gráfica (comic, entre otras), la cinematográfica han sido el mejor laboratorio para poner a prueba las formas constitutivas de la hipernarrativa.

Entre otros precursores de la utilización de recursos muy valiosos para las hipernarrativas podemos considerar a Tristán Shandy, de Lawrence Sterne; Cumbres borrascosas, de Emily Brontë; Diccionario jázaro, de Milorad Pavic; El jardín de los senderos que se bifurcan, en Ficciones, de Jorge Luis Borges; Rayuela, de Julio Cortázar; El castillo de los destinos cruzados, de Italo Calvino; En el laberinto, de Robbe-Grillet; La mujer del teniente francés, de John Fowles; La subasta del lote 49, de Thomas Pynchon; El buen soldado, de Ford Madox Ford; Los sueños de Einstein, fragmento "19 de abril de 1905", de Alan Lightman; La invención de Morel, de Bioy Casares; Jaques le Fataliste, de Diderot; Duck Amuck, cine de animación, de Chuck Jones; Atrapado en el tiempo, de Harold Ramis, largometraje; Parallels, episodio de Star Trek: The Next Generation, de Robert Wiemer; la película Regreso al futuro. Aunque la lista sea breve, sólo nos podemos detener en algunos de los citados.

Así, Lawrence Sterne, por ejemplo, como ha indicado Janet H. Murray (1999) escribe en el siglo XVIII una memoria deconstructiva llamada Tristram Shandy en la que el narrador introduce páginas negras, numera los capítulos cambiando el orden, nos propone releer capítulos anteriores, dice haber arrancado páginas, etc. En esta línea Chuck Jones dibujando Duck Amuck hace que un lápiz de un dibujante sádico fastidie al pato Lucas cambiándole los escenarios de una granja por un castillo, y posteriormente por un iglú, se deforma al personaje, no concuerda la imagen con el sonido, se borra incluso al personaje. En definitiva se quiere hacer notar la concesión de existencia expresiva al

soporte mismo de la representación, al tiempo que se juega con los recursos de la espacialidad, como son la reversibilidad, la falta de orden, la reordenación, o la vuelta atrás.

Estos principios y estrategias expresivas los ha utilizado para Banff Center for the Arts Toni Dove y Michael Mackenzie en su *Archeology of a Mother Tongue*, cuando en una transición narrativa fundamental simula un fallo de energía en la ciudad virtual que representa la interfaz, al encender de nuevo el ordenador la pantalla muestra una ciudad alterada como si el sistema hubiera perdido memoria.

Tristan Shandy ofrece otros recursos valiosísimos para la hipernarrativa, como son las historias interpoladas (inclusión de historias que no están relacionadas con la línea narrativa principal), historias anidadas (en sí mismas completas que aparecen en cuadros narrativos), digresiones anidadas (narrativas o ensayísticas), documentos interpolados (documentos sobre una dote, la construcción de una casa, etc.), la digresión progresiva para anticipar la historia, los metacomentarios, la complejidad temporal con sus anacronías, sus sincronías simuladas, el marcador, la pseudoautobiografía, etc.

La no linealidad, o mejor dicho, la linealidad múltiple está perfectamente contemplada en *El castillo de los destinos cruzados*, de Italo Calvino (1995). A un castillo van llegando diversos viajeros perdidos en un bosque. En el comedor del castillo terminada la cena, en silencio, pues todos han quedado mudos, se inicia la presentación de cada uno y su historia correspondiente se deduce de las cartas del Tarot que van siendo mostradas. Así surgen historias como la del ingrato castigado, la del alquimista que vendió su alma, la de la novia condenada, la de un ladrón de sepulcros, la de Orlando loco de amor, la de Astolfo en la Luna, y por fin, todas las demás historias.

La idea de utilizar los tarots como una máquina narrativa combinatoria, cuenta Italo Calvino que se la dió Paolo Fabri (1968) en un Seminario Internacional sobre las estructuras del relato. La siguiente cita del texto de Italo Calvino (1995, 49) ilustra perfectamente el mecanismo de construcción narrativa y su aplicabilidad a los conceptos de linealidad múltiple y multiplicidad de voces, característicos de la hipernarrativa.

El cuadrado ha quedado enteramente cubierto de tarots y de cuentos. Todas las cartas del mazo están desplegadas sobre la mesa. ¿Y mi historia no está? No consigo reconerla en medio de las otras, tan apretado ha sido su entretrejerse simultáneo. En realidad la tarea de descifrar las historias una por una me ha hecho descuidar hasta ahora la peculiaridad más sobresaliente de nuestro modo de narrar, a saber, que todo relato corre al encuentro de otro relato y mientras un comensal avanza en su

fila, desde la otra punta se adelanta otro en sentido opuesto, porque las historias contadas de izquierda a derecha o de abajo hacia arriba pueden también leerse de derecha a izquierda o de arriba hacia abajo, y viceversa, considerando que las mismas cartas al presentarse en un orden diferente suelen cambiar de significado, y el mismo tarot sirve al mismo tiempo a narradores que parten de los cuatro puntos cardinales (Italo Calvino, 1995, 49).

La posibilidad de pluralidad de relatos, la multinarración tiene su primer fundamento en que el significado de cada carta individual depende del lugar que ocupa en la sucesión de las cartas que la preceden y la siguen: a partir de esta idea me he movido de manera autónoma, según las exigencias internas de mi texto, dice Italo Calvino (1995, 126).

El *Diccionario jázaro*, de Milorad Pavic (2000), es una novela léxico, al mismo tiempo que una novela de aventuras, una recopilación de cuentos, un poemario, un estudio histórico, un manual de Cábala, un ejercicio de lectura creativa. El lector puede reordenarlo en "un infinito número de variaciones, como un cubo Rubic", como reza en la solapa del libro de la edición de Anagrama (2000)

Las fuentes cristinas (libro rojo), las islámicas (libro verde) y las judías (libro amarillo) determinan la formación del diccionario en tres libros. Sus voces se registran en orden alfabético y allí se escribe la historia de los personajes, la descripción de oficios, etc. El propio Pavic nos orienta para leer el diccionario:

Así el lector podrá utilizar el libro de la manera que mejor le parezca. Unos buscarán como en cualquier léxico, la palabra que les interese en un momento dado, y otros preferirán leerlo íntegramente, de principio a fin, de una vez, para obtener una imagen global de la cuestión jázara. (...) No será necesario respetar cronología alguna. Así cada lector podrá recomponer el propio libro en una unidad como una partida de dominó o de naipes, y obtendrá de este diccionario, al igual que de un espejo, tanto cuanto se invierta en el mismo. (Pavic, 2000, 22)

El diccionario es además una base de datos al que se puede recurrir cuando se quiere relacionar una historia con la otra, o cuando leyendo la historia de un personaje es citado otro y por este último sentimos curiosidad. Podemos ciertamente abandonar la historia del primero y acudir a la lectura del segundo para volver al primero o seguir a un tercero cuando es citado en el relato del segundo. O simplemente podemos abandonar la lectura, sin más, o dejar una marca para volver donde se quedó la lectura. Acudir al diccionario para leer solamente una voz. Cada voz en sí misma alcanza un significado.

Pavic, consciente del poco valor que le concede el lector a leer

imaginativamente, descargando la cuestión de la imaginación en el autor, propone un tipo de novela donde el lector ha de tomar las riendas de la acción de leer, de leer diferentemente, de leer creando la propia historia del relato, por eso presenta el artificio de la novela léxico.

Los juegos de ordenador es un ámbito de creación donde están presente las características más específicas de esta hipernarrativa. Han alcanzado renombre, entre otros Adventure, de Willie Crowther y Don Woods; Zork, pionero de los juegos de mazmorras y dragones. Dentro de la primera ficción narrativa por ordenador fueron notables, el CDROM interactivo Sherlock Holmes, Myst (Miller y Miller) que utiliza las técnicas del 3D, Guilem de Berguedá, de Joan Argemí (1985), primera novela interactiva realizada en España, Fahrenheit 45 (basada en la novela de Ray Bradbury), Cita con Rama (basada en la obra de A. C. Clarke), La isla del Tesoro (inspirada en la novela de Stevenson). En España el mismo Ministerio de Cultura editó los programas Generador de Historia Interactivas e Historias policíacas, que con un editor de textos permitían crear ficciones interactivas o juegos del tipo "Tu eres el protagonista".

La ficción narrativa interactiva se ha utilizado, sobre todo al principio en el ámbito de la literatura, ejemplo muy significativo es Afternoon, de Michael Joyce, con sus 539 lexias, que son como unidades mínimas de hipernarración o lugares o segmentos narrativos (Joyce las llama palabras productivas), sus líneas narrativas, con sus 950 nexos y sus instrumentos de navegación. Otros ejemplos importantes son WOE, también de Joyce, y Victory Garden, de Stuart Moulthrop, con sus 991 lexias y sus 2.800 enlaces.

La ficción narrativa interactiva hoy incorpora otros medios al medio escrito como es la fotografía, la imagen dinámica y estática, el sonido, la música. Es en sentido estricto multimedia, y además de instalarse en CDROM, también está presente en Internet con la posibilidad de poder participar en chats sobre su contenido.

Las características del hipertexto se centran en:

la no linealidad  
la linealidad múltiple  
la fragmentación de la estructura del relato  
la diversidad de voces  
la multinarración  
la utilización de recursos y mecanismos estructurantes como:  
esquemas espaciales: laberintos, redes, árboles, mapas, planos...

esquemas cronológicos: reloj de sol, de arena, de agua, de cuerda, digital...  
 calendario...  
 esquemas dinámicos: viajes, móviles, máquinas  
 esquemas conceptuales: juegos matemáticos, organigramas, etc.  
 metacomentarios o deconstrucción de la forma,  
 historias anidadas, interpoladas  
 documentos interpolados  
 digresión progresiva  
 diccionarios  
 juegos  
 combinatorias  
 la atención a los palimpsestos con la hipertextualidad y trans-  
 textualidad (intertextualidad, paratextualidad, metatextualidad,  
 arhitextualidad...)  
 la mezcla de medios, modos y géneros  
 la trama multidimensional, casi infinita  
 la inclusión de otros textos dentro del texto  
 el establecimiento de nexos programados fijos y variables, alea-  
 torios o combinados  
 la convergencia de medios  
 la renuncia a la conclusión  
 la dialéctica entre juego y relato  
 la saturación narrativa por exceso de recursos hipertextuales  
 la prevalencia de la estructura organizativa frente al contenido

Las características mencionadas de los hipertextos activan la imaginación de los usuarios, pero en cierta medida también exageran su uso, en ocasiones, como quien explora y juega, más allá de lo que las aplicaciones narrativas exigen, como ha dicho Janet H. Murray (1999, 104), explotan en exceso las posibilidades de digresión del hipertexto y las características lúdicas de la simulación, pero eso no es sorprendente en un medio aún en su época incunable. Conforme la narrativa digital se vaya desarrollando hacia la madurez, el embrollo asociativo adquirirá mayor coherencia, y los juegos de combate dejarán paso a otros procesos más complejos.

Es periodo de experimentación, de indagación de formas, el juego de la multiplicidad, de la interactividad, de la participación, de la inmersión. Parece que los autores y los lectores estén más interesados en esta suerte de juego, sin fin, de experimentación de formas nuevas, de nuevas experiencias lectoras, ávidos de innovación, más que de la producción rica y coherente, orientada más a la creatividad que la fácil sorpresa. Mientras caminamos hacia la madurez creativa en hipernarrativa, autores y lectores intercambiando sus papeles iremos aprendiendo las for-

mas de crear y de leer los nuevos medios hipertextuales interactivos. Las expectativas y demandas expresivas de los nuevos medios van más allá de las satisfacciones que hoy todavía pueden ofrecer, incluso en el aspecto más cuantitativo: más interactividad, mayor libertad de navegación, mayor calidad y definición de imagen, más capacidad enciclopédica, ingentes bases de datos, plena manipulación de los elementos y formas estructurales de la narrativa, hiperbólicas manipulaciones de las sustancias expresivas, una gran multiplicidad y variedad de nexos entre las partes, extrema convergencia de medios.

Sin duda se establecerá una dialéctica entre los medios tradicionales y las nuevas formas expresivas basadas en las nuevas tecnologías de la información. Contenido y forma se integrarán en la construcción de la narrativa de los nuevos medios, de la hipernarrativa interactiva.

#### EL AUTOR DE LA HIPERNARRATIVA

El autor de textos hipernarrativos interactivos no sólo no rebaja su status de autoría, sino que, al menos, lo duplica, primero porque a la autoría del relato en sí ha de añadir e integrar en una misma unidad expresiva la de los elementos estructurales, hipertextuales e interactivos; segundo, porque ha de ponerse en la situación del lector para proporcionarle diversas opciones para que elija entre ellas la que desee. El autor de la hipernarrativa es más autor también en cuanto asume un papel provisional de lector que pone a prueba la eficacia y valora la estética de sus realizaciones hipertextuales. En cierto sentido disiento de la opinión de George P. Ladow (1995, 95) cuando considera que el autor de un hipertexto se expone a la erosión de su personalidad como autor al estrecharse las funciones de autor y lector, que se materializa cuando el lector puede escoger su propio camino por el metatexto, de anotar textos escritos por otros y de crear nexos entre documentos propios o ajenos.

No cabe la menor duda de que un lector activo de hipertextos, aunque no pueda modificar el hipertexto, está generando autoría, pero esto en nada disminuye el potencial creador del autor, sino que en todo caso lo amplía ya que posibilitó la diversidad de recorridos, y en ese sentido potencialmente es también autor cuando el lector elige una opción frente a otras. Así pues, creemos que el hipertexto, que crea un lector activo y hasta entrometido, contribuye a la convergencia de las actividades de lector y el autor, de ahí que definamos a este lector como lectoautor, pero en modo alguno disminuye las prerrogativas del autor. Este asunto tan debatido tiene en Italo Calvino (1983, 224) un defensor importante de la autoría del lector.

Desmontado y vuelto a montar el proceso de la composición literaria, el momento decisivo de la vida literaria será la lectura. En este sentido, aunque se le confíe a la máquina, la literatura seguirá siendo un lugar privilegiado de la conciencia humana.

El autor de hiperrelatos es creador de un universo donde se pueden desarrollar muchas historias. Los autores de hipernarrativa imaginan un mundo plural, lleno de personajes y las relaciones entre sí, con múltiples avatares, con posibilidades por activar y actualizar, con diversidad y multiplicidad de espacios y tiempos, caleidoscópico, con historias y argumentos, en el sentido descrito por E.M. Foster en su obra Aspectos de la novela (el argumento como narración de eventos que pone énfasis en la casualidad). El mundo narrativo es el entorno donde se han creado ricas posibilidades narrativas. En los textos hipernarrativos el autor es el autor del mundo narrativo donde residen todas las historias y sus posibilidades, el lector es el autor de las historias, en cuanto que se invita al usuario a representar o construir sus propias historias a partir de un repertorio de elementos fijos (Janet, H. Murray, 1999, 174) Ahora bien nada impide la construcción de mundos narrativos diferentes que se puedan interrelacionar entre sí, que puedan compartir elementos y estructuras, que se pueda pasar de un mundo narrativo a otro, cada uno con las restricciones y normas narrativas propias. Por encima de los mundos narrativos se levanta una hiperheterocósmica narrativa. Los mundos narrativos son mundos compartidos que se inspiran en una cultura común, en una estética similar y regidos por retóricas parecidas y éticas semejantes.

Las características que definen al autor de hipernarrativa se centran en:

- la figura del autor se acerca al lector
- el autor asume funciones de lector
- el propio autor se convierte en texto
- se reconfigura la personalidad del autor como descentrada
- genera posibilidades de interactividad y navegación
- produce escritura en colaboración: con otros autores
- con otros textos a través de nexos, etc.
- la producción de un hipertexto y mucho más la de una hipernarración exige la participación de muchos profesionales, la autoría es una autoría compartida

#### EL LECTOR DE LA HIPERNARRATIVA

Se le viene concediendo al lector de textos hipermedia la condición de autor, sin embargo esta asignación no puede pasar de un concepto de autoría que está más cerca de la actuación que de

la creación. Lo que hace el lector de hipernarrativa interactiva no es otra cosa que actualizar las posibilidades de construcción narrativa que ha elaborado el autor.

Una de las características más significativas de la hipernarrativa es la participación de los lectores en la construcción de relato. Una de las primeras manifestaciones de ese carácter participativo fue el programa de ordenador denominado Eliza (1966), creación de Joseph Weizenbaum. El programa permite mantener una conversación con el usuario. El personaje con el que se conversa representa, por una parte, a una terapeuta rogeriana, cuya estrategia consiste en que el médico repite lo que le dice el paciente sin interpretarlo; mientras que por otra, muestra interés por los temas de familia y sexo. De hecho lo que sucede es que se produce una cierta interactividad entre Eliza y el usuario del programa. En uno de los cursos de doctorado sobre retórica y creatividad (1996) impartido por mí en la Universidad Complutense se trabajó con este programa para investigaciones retóricas, extraigo un ejemplo del trabajo del hoy Doctor D. Juan Martínez Val:

Selección de un fragmento de la segunda conversación de las seis mantenidas con Eliza:

ELIZA: Saludos. Soy Eliza. Dime tu nombre, por favor.

JUAN: Soy Juan Martínez Val otra vez. Llámame Juan.

ELIZA: De acuerdo. ¿Qué hay de nuevo? (...)

JUAN: (...) Mi tema es la retórica. Escribo un ensayo sobre retórica y quiero que me ayudes.

ELIZA: Bien, eso es bueno de oír.

JUAN: ¿Sabes qué es la retórica y para qué se usa?

ELIZA: ¿Qué pensarías si yo supiera qué es la retórica y para qué se usa?

JUAN: Que eras el mejor ser del mundo.

ELIZA: Afortunadamente no siempre soy así.

JUAN: Siento que tienes sentido del humor.

ELIZA: Eso es verdad la mayor parte de las veces.

A través de las seis conversaciones realizadas en este trabajo y de las de otros alumnos llegamos a formular algunas conclusiones como que la conversación mostraba un comportamiento estereotipado, lleno frases hechas y respuestas tipificadas. Eliza, siguiendo una pauta terapéutica respondía frecuentemente con preguntas a las preguntas del paciente (alumno), que existía una retórica de arranque de la conversación, una retórica de la conversación psicoterapéutica, un nivel retórico de aceptación o negación a las informaciones, un nivel de interpretación, creo, dice Eliza, que puedo comprender tu estado de ánimo negativo, la reflexividad (en mi opinión, dice Eliza refiriéndose a su condición de máquina, soy un

mecanismo interesante). La interactividad entre el ordenador y el usuario está hoy más desarrollada y muestra hasta qué punto el lector puede intervenir en la historia, elegir una línea u otra de la misma, tomar decisiones, etc. Los juegos electrónicos permiten al lector no sólo leer la historia sino participar en ella, son autolectores juegan, toman decisiones, ejecutan órdenes siguiendo instrucciones y esto afecta a la historia. Las habilidades que se ejercitan en el juego, ya sean perceptivas, cognitivas, estratégicas o de decisión, así como las estéticas subyacentes (hoy centradas fundamentalmente en la violencia, el misterio y lo trágico, entre otros modelos) así como el simbolismo que acumulan son factores que pueden influir en la elaboración de formas narrativas innovadoras.

La participación del lector puede alcanzar sin duda mayores cuotas, de momento el ordenador nos permite transformarnos en otros. Toda máscara ha tenido siempre esa función. Nuestra imagen puede cambiar de forma, la imagen de un niño se puede cambiar en la de un anciano, podemos redefinir las funciones de un personaje cambiándole de apariencia, o de tono de voz y podemos asignarle nuevas tareas en el relato. La máxima transformación, por el momento, queda limitada a la realidad virtual, pero esa limitación es bien pequeña, podemos transfigurarnos en otra cosa si bien virtualmente. El grado de simulación, por otra parte, es cada vez más alto, si bien se puede decir que la credibilidad queda afectada por el grado de calidad de las imágenes, pero también es sabido que ese es un condicionante que depende de la cantidad de memoria que se precisa.

#### a) El lectionarrador

El lector en el hipertexto puede elegir la función del narrador para identificarse con él, con él, no con el autor, es decir el lector asume la función del narrador, o sea la función delegada del autor, cuenta, relata, se pone en su situación. El lector puede escoger la ruta que desea recorrer en el laberinto (siguiendo a algún personaje, espacio, acción, imagen, etc.), describe el laberinto; relata las acciones, como narrador, delegado del autor; cuenta la historia elegida, no la elige, la elección es una función explícita del lector, que es una atribución de la estrategia autorial de crear opciones de lectura.

#### b) El lectoautor

Tanto Coover (1970) como Isidoro Moreno (1997) hablan de lectoautor, en el sentido de que el lector está creando el relato cuando interviene activamente en la lectura de hipertextos.

#### NOTAS DEL LECTOAUTOR

El lector puede elegir entre varias opciones y recorridos de la historia

El lector puede dejar de crear e interpretar la historia abandonándola, dejando de leer,

El lector puede eliminar otras alternativas posibles o generarlas

El lector de una hipernarración interactiva es invitado a leer en cualquier punto de la historia y en el orden que se desee

El lector puede interferir en la historia introduciendo nuevos elementos, nuevas estrategias narrativa, abriendo nuevos caminos, interactuando con los personajes o incluso eligiendo su propio camino por el metatexto, anotando textos escritos por sí mismo o por otros, creando nexos entre documentos propios o ajenos, el lector puede interactuar con el autor y con las enciclopedias del mundo

La narración centra su capacidad para convencer en su similitud con la vida. La hipernarrativa interactiva en cuanto que pone en juego factores tales como inmersión, navegación, participación y simulación, dichos en cualquiera de las ordenaciones posibles, deja de manifiesto una inquietante relación de analogía, por la que la hipernarración sólo es el campo de representación de la vida, pero a la vez es la representación de sus posibilidades, un ensayo de la innovación posibilista y caleidoscópica de la experiencia, el punto de encuentro en que actúan el juego (participación y elección) y el relato (representación). La hipernarración ofrece al lector las otras posibilidades de actualizar la historia, una más del universo en la que vive. El lector puede elegir ser autor e interpretante eligiendo ser en una historia diferente, todavía no contemplada, pero posible. La vida representa al relato. La simulación permite reconstruir mundos o inventarlos con una rara coherencia y al mismo tiempo manipular y observar sus procesos, conocer sus estructuras. La fuerza narrativa nos ofrece describir y representar estructuras dinámicas y creativas.

#### BIBLIOGRAFIA

ARISTOTELES, HORACIO, (1992) *Artes poéticas*. Edición bilingüe de Anibal González. Taurus Universitaria. Madrid.

BARRET, E. y REDMOND, M. (Comp.) (1997) **Medios contextuales en la práctica cultural**. La construcción social del conocimiento. Paidós Multimedia. Barcelona.

CALVINO, I. (1983) *Cibernética y fantasmas*. Bruguera. Barcelona.

- CALVINO, I. (1995) *El castillo de los destinos cruzados*. Siruela. Madrid.
- COOVER, R. (1970) *Pricksongs and Descants: Fictions*. New American Library. New York.
- LANDOW, G.P. (1995) *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Paidós Hipermedia. Barcelona.
- LANDOW, G.P. (Comp.) (1997) *Teoría del hipertexto*. Paidós Hipermedia. Barcelona.
- MALDONADO, T. (1998) *Crítica de la razón informática*. Paidós Multimedia. Barcelona.
- MORENO HERNANDEZ, C. (1998) *Literatura e Hipertexto. De la cultura manuscrita a la cultura electrónica*. Aula Abierta. UNED. Madrid.
- MORENO SANCHEZ, I. (1996) *La convergencia interactiva de medios: Hacia la narración hipermedia*. Tesis Doctoral dirigida por Francisco García García. Dpto. de Comunicación Audiovisual y Publicidad II. Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid.
- MURRAY, J. H. (1999) *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós Multimedia Digital. Barcelona.
- MURRAY, J. H. (1997) "La pedagogía de la ficción cibernética: la enseñanza en un curso de lectura y escritura de narrativa interactiva" en BARRET, E. y REDMOND, M. (Comp.) (1997) *Medios contextuales en la práctica cultural. La construcción social del conocimiento*. Paidós Multimedia. Barcelona.
- NEGROPONTE, N. (1999) *El mundo digital. Un futuro que ya ha llegado. Sine Quanon*. Ediciones B. Barcelona.
- PAVIC, M. (2000) *Diccionario Jázaro*. Novela léxico. Ejemplar masculino. Anagrama. Barcelona.
- ROSELLO, M. (1997) "Los mapas del screener" en LANDOW, G.P. (Comp.) (1997) *Teoría del hipertexto*. Paidós Hipermedia. Barcelona.