

**ANTEPROYECTO Y PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PARA TRABAJO DE GRADO**

Autor

DAYRON LONDOÑO CUBIDES

Asesora

SANDRA ADRIANA LEAL LARRARTE

Comunicadora Social, magister en semiótica



**UNIVERSIDAD DEL QUINDIO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y BELLAS ARTES
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL — PERIODISMO**

Armenia, Quindío

Mayo de 2014



Comunicación Social - Periodismo
UNIVERSIDAD DEL QUINDÍO

Deconstruyendo “*El infierno de Amaury*” y “*Golpe de Gracia*” de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz.

Análisis reconstructivo del relato, la historia y la interfaz del hipermedia narrativo “*Golpe de Gracia*”, la versión de la novela “*El infierno de Amaury*” en Pdf o para imprimir y la novela para leer por ventanas web.

Línea de Investigación:

Comunicación y medios

Sublínea de investigación:

Semiótica y Narrativa

UNIVERSIDAD DEL QUINDIO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y BELLAS ARTES

PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL — PERIODISMO

Armenia, Quindío

Mayo de 2014



Agradecimientos

A los que me apoyaron en el proceso, en recursos y de manera espiritual:

A mis padres: Luis Dorian Londoño y Rosa Amparo Cubides. Por todo el esfuerzo, dedicación y apoyo para que sacara mis estudios adelante.

A mi hermana, Paola Andrea Londoño, que ha estado siempre dispuesta a darme la mano.

A mi compañera y amiga, Jenisa Fernanda Sánchez Díaz, por su empuje y solidaridad.

Al programa de Comunicación Social (raya) – Periodismo de la Uniquindio, a sus profesores, y al plan de estudios.

A la Universidad del Quindío y sus programas de bienestar universitario. En especial al grupo de teatro *Casa Grande*. Que me brindaron espacios de regocijo y descanso.

A mi asesora de proyecto Sandra Leal Iarrarte, por su capacidad de síntesis, su exigencia y su mano firme. Y además, porque es una de mis referencias bibliográficas en el marco teórico.

A Damaris Ramírez, que me acompañó en la primera parte del proceso.

A Jaime Alejandro y su colectivo, que sin la creación de su obra en general, este estudio en particular simplemente nunca hubiera existido en este soporte, aquí y ahora.

A todos, mil gracias, y un feliz *Golpe de Gracia* para todos.

Tabla de contenido

Agradecimientos	4
 PRIMERA PARTE. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	
Introducción	10
1. Planteamiento y formulación del problema de Investigación	26
1.1. Descripción del problema.	26
1.2. Formulación de preguntas	29
1.3. Objetivos	30
1.4. Justificación de la investigación	31
2. Antecedentes	37
3. Marco Contextual	44
4. Marco Teórico	47
4.1. Los relatos y la narrativa	47
4.1.1. Identificando condiciones humanas para el uso y disfrute de las narraciones.	47
4.1.2. Las historias, medida de todos los hombres.	50
4.2. Narrativa, narración y narratología.	51
4.2.1. Narración, relato e historia.	52
4.2.2. El autor y el lector, el narrador y el narratario.	54
4.2.3. Estructura del relato.	55
4.2.4. Competencias narrativas.	59
4.2.5. Sintaxis narrativa ó Estructura narrativa.	59
4.2.6. Índices narrativos.	62
4.2.7. Otros índices narrativos o de la <i>transtextualidad</i>.	63
4.2.7.1. <i>El Título, el primer “otro índice” que se lee.</i>	64
4.2.8. Otra propuesta de análisis por Gemma Lluch.	66
4.2.9. Otras clasificaciones de los tipos de narrador.	68

4.2.10. El tiempo narrativo y el tiempo del relato.	70
4.2.11. Las funciones narrativas y los roles actanciales.	72
4.2.12. Los arquetipos narrativos según Vogler.	74
4.2.13. Ficción y no-ficción, las preguntas de siempre y para siempre.	77
4.2.14. Mundos de referencia y mundos posibles.	83
4.2.15. La combinatoria de mundos de referencia y de mundos posibles.	84
4.3. Los medios, los canales y los soportes de la información	93
4.3.1. Los códigos y los signos.	96
4.3.2. Los lenguajes.	98
4.3.3. El concepto de texto.	99
4.4. Pensar la narrativa en el escenario de la cultura postmoderna.	100
4.4.1. Culturas híbridas.	100
4.4.2. Hay que tener en cuenta todo lo que hay.	102
4.4.3. Producciones sólidas Vs. Producciones líquidas.	103
4.4.4. La sociedad de la cibercultura.	107
4.4.4.1. <i>Simuladores y videojuegos.</i>	108
4.4.5. El Sensorama: búsqueda de una experiencia real de los sentidos en las historias.	111
4.4.5.1. <i>Otro Ejemplo: Teatro de los sentidos.</i>	113
4.5. La interfaz	108
4.5.1. Historia de la interfaz.	115
4.5.2. Qué es la interfaz.	117
4.5.3. Premisas básicas de la creación de interfaces.	118
4.5.4. La interfaz entendida con metáforas.	118
4.5.5. Las generaciones de la interfaz digital.	120
4.5.6. Los paratextos y alrededores aplicados a la interfaz digital.	121
4.5.7. Gramática de la interacción.	122
4.5.8. Sintaxis de la interacción.	122
4.5.9. Espacio visible: Una topología semisimbólica.	125
4.5.10. El espacio más visible y actuado: Guion e <i>Story Board</i> de una multimedia digital.	126

4.6. La convergencia de los medios de comunicación	128
4.6.1. Hipertexto.	. . .	128
4.6.2. Multimedia.	. . .	130
4.6.3. Paquetes textuales.	. . .	131
4.6.4. Transmedia.	. . .	134
4.7. La nueva ola de la narrativa digital	. . .	144
4.7.1. El relato digital.	. . .	144
4.7.1.1. <i>Narrativa digital, narrativa interactiva.</i>	. . .	145
4.7.1.2. <i>Forma de Trabajo que propone J.A.R para la construcción de relatos digitales.</i>	. . .	151

SEGUNDA PARTE. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

5. Marco metodológico	. . .	154
5.1. Tipo de investigación: Estudio de caso	. . .	154
5.2. Enfoque: cualitativo	. . .	154
5.3. Unidad de Análisis	. . .	156
5.4. Técnicas de recolección de la información	. . .	156
5.5. Justificación instrumentos de investigación	. . .	157
5.5.1. Instrumento uno: Reconstrucción e interpretación de la historia y el relato	. . .	159
5.5.2. Instrumento dos: Estructura del relato	. . .	165
5.5.3. Instrumento tres: Esquema de los roles actanciales	. . .	171
5.5.4. Instrumento cuatro: Formato adaptado de Story Board para multimedia.	. . .	173
6. Análisis e interpretación de la información	. . .	175
Conclusiones	. . .	187
Recomendaciones	. . .	192
Lista de Referencias	. . .	197

Anexos

Anexo 1:

Primera Parte

Proyecto de investigación

Introducción

Características de la obra de Jaime Alejandro Rodríguez

¿Qué comprende la novela para imprimir o en Pdf, la novela para leer en internet por ventanas web y el hipermedia narrativo?

Las varias formas de presentación de la historia son también diferentes versiones de presentación del relato, básicamente la misma historia está presentada de la siguiente manera:

- **Novela en PDF o para imprimir: *El infierno de Amaury*.** (Ver Figura #1) relato es lineal pero el contenido de la historia y las acciones es fragmentado.
- **Novela para leer en internet, por ventanas web, en *Golpe de Gracia*,** está adaptada según la versión de *lectura de los recuadros de selección horizontal (R.S.H)* y en la *versión de lectura de los recuadros de selección vertical (R.S.V)*. (Ver figura # 2 y 3)
- **Novela para leer en internet, por Sala de lectura** (Ver figura #4): es la forma de entrada a cualquiera de los capítulos de la versión adaptada de la novela para leer en internet por ventanas web: lectura de recuadros de selección horizontal y vertical.
- **Hipermedia Narrativo *Golpe de Gracia*** (Ver figura #5) está dividido por mundos digitales que contienen: animaciones cortas de introducción, videojuegos, novela para

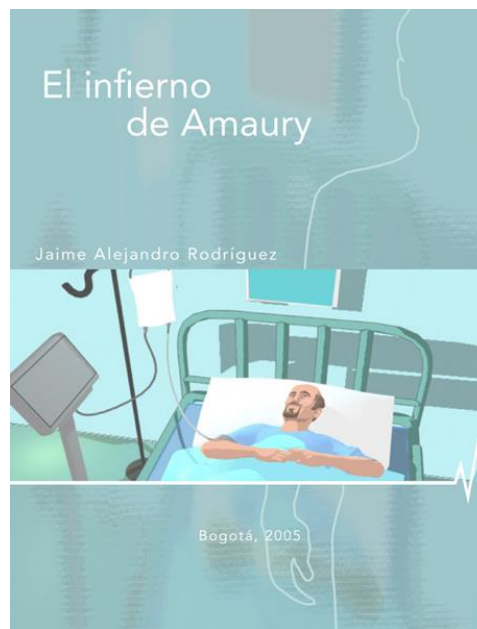


Figura #1. Carátula de “*El infierno de Amaury*”, En PDF o formato para imprimir. Diseño: Sandro González Bustos (2006) .

leer en internet: en recuadros de selección horizontal y vertical, *multiblogs* de profundización, o salas de juego, de lectura, de estudio; presenta un plus discursivo mayor. Contiene elementos de traslación desde la novela en pdf o para imprimir, y la novela para leer en internet por ventanas web, a elementos más interactivos que combinan el hipertexto y la multimedia.

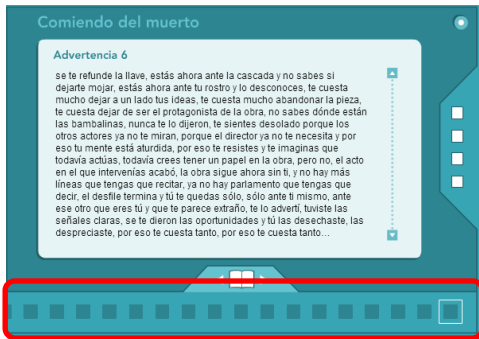


Figura #2. Novela para ser leída en internet: Recuadros de selección horizontal en ventana web: Comiendo del muerto. Diseño: Sandro González Bustos (2006).

Recuperado *On line*:

<http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/libros/comienodo.html>

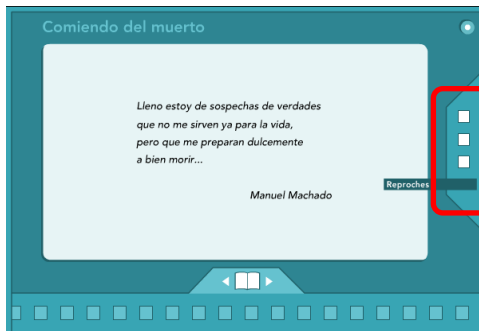


Figura #3. Novela para ser leída en internet: Recuadros de selección vertical en ventana web: Comiendo del muerto. Diseño: Sandro González Bustos (2006). Recuperado *On line*:

<http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/libros/comienodo.html>

En la *novela para ser leída en internet* se ha descubierto que hay dos formas de lectura propuestas: *Una lectura discontinua de la historia y lineal en el relato* de los bloques textuales (semejante a la lectura de la novela para imprimir o en Pdf) con un orden similar puesto para las entradas en la parte inferior de la ventana a nivel horizontal, de izquierda a derecha (figura # 2). Y *Una lectura continua de la historia, lineal y fragmentada en el relato* de sus bloques textuales, cuyos recuadros de selección están separados por historias, en ubicación vertical al lado derecho de la ventana (de arriba hacia abajo). Esta última opción de lectura ordenada de la historia y el relato no está presente en la novela para imprimir o en Pdf, y constituye aquí una novedad. (Figura # 3).



Figura # 4. Sala de lectura. Diseño: Mónica Medina Correa. (2006)
 Recuperado On line: http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/salas_le.html

En la *Sala de lectura* hay ocho objetos virtuales en forma de íconos, con la figura de libros con colores en sus portadas. Cada uno de los siete libros tienen pestañas que activan su nombre por el paso del cursor, la pestaña que se despliega es del mismo color de la portada, estos enlaces abren ventanas web independientes, y constituyen *la novela para ser leída en internet*. El ícono de escáner y fotocopiadora abre un Pdf que es la tabla de contenido de *El infierno de Amaury*.

Para la selección de desplazamiento del cursor de arriba hacia abajo de izquierda a derecha en esta *Sala de lectura*, el orden posible por golpe de vista sería como lo indica las flechas azules de la figura #4: *Coordenadas imprecisas de la muerte, José o el demonio del medio día, Nota final, Comiendo del muerto, Miramientos de fantasmas, Muerte digital y Voces desde el infierno*. Por último el escáner de la tabla de contenido de *El infierno de Amaury*.

La organización de los recuadros de selección horizontal y vertical, parecen obedecer a un criterio de crear efectos distintos en lectores diferentes, en el primero la historia está fragmentada y diseminada en el relato lineal y fragmentado y en la segunda, la historia está ordenada por los hechos y diseminada en el relato lineal. Al principio parece que el patrón lógico de organización

del contenido se mantiene, pero este se pierde a medida que avanza en la sucesión de ventanas web.

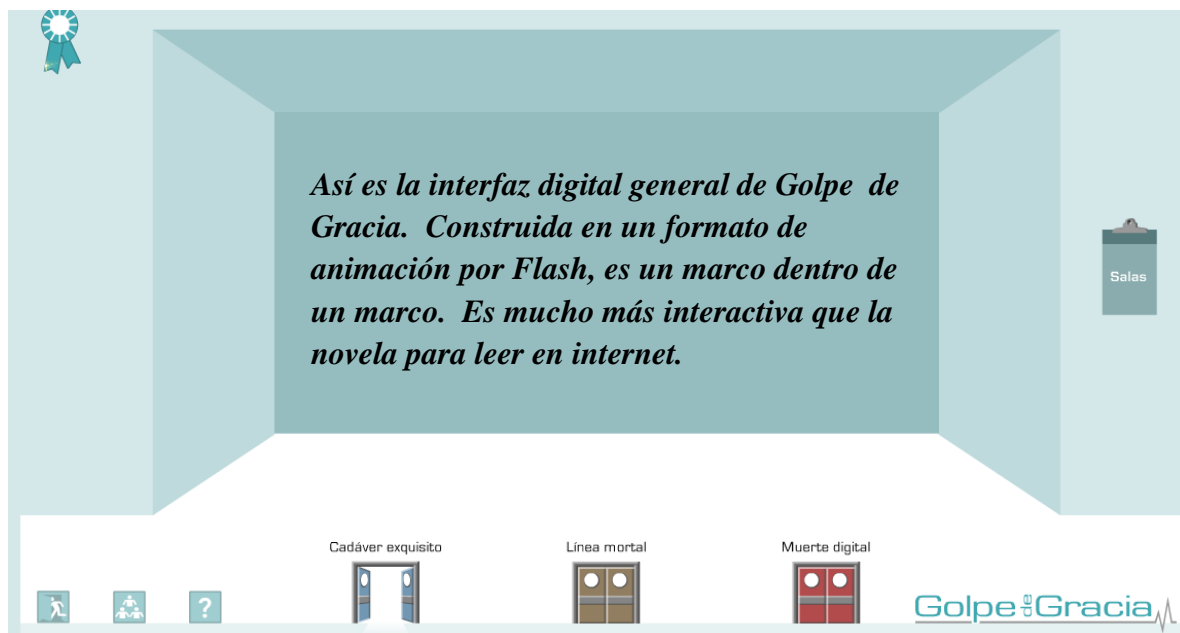


Figura # 5. Comando de control general de la interfaz digital en Golpe de Gracia. Diseño: Mónica Medina Correa (2006). Recuperado *On Line*: <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/> Se puede acceder a todas las demás formas de lectura desde esta plataforma interactiva.

Las puertas en el centro corresponden a la zona de los mundos digitales —tres colores diferentes— donde están los contenidos más interactivos (videojuegos), también tiene subordinados capítulos de la sala de lectura, de acuerdo a los colores de las puertas que jerarquizan los contenidos según el mapa del lugar. Los capítulos funcionan como contextualizadores en ventanas web, partes constituyentes del infierno de Amaury. Blogs de construcción, de profundización. Arriba a la izquierda: botón de menciones y reconocimientos. Abajo a la izquierda: zona de instrucciones, indicadores y tabla de contenido. A la derecha y al medio, botón Salas, que separan los contenidos por temáticas y grados de plataformas interactivas: Sala de Juegos /(narrativa interactiva), Sala de Lectura (narrativa tradicional lineal y fragmentada) Sala de Profundización (multiblogs de discursos argumentales) Sala de

Construcción (espacios de participación del lector en la historia). La última sala está desactivada y conduce a error.

Orden del relato en la historia diseminada en los diferentes soportes

El orden del relato de cada uno de los tres soportes de la historia están basados en una secuencia ideal que ha sido diseñada por los autores y desarrolladores, en este caso el principal creador. A continuación el resumen cronológico del relato:

Leyenda:

Los colores correspondientes a las celdas hacen parte de los índices de lectura del hipermedia narrativo –Mundos digitales y Sala de lectura– (Ver tabla # 1) Así están en el mapa de lugar de la plataforma interactiva (Ver figura # 10). El Pdf no tiene colores que representen los niveles, por eso están en blanco, porque están en una superficie de papel y la tipología de la letra es negra.

Tabla # 1.

Orden del relato en la novela para imprimir, las ventanas web y los mundos digitales del hipermedia narrativo

En el Pdf	En el Hipermedia narrativo	
	En la Sala de lectura	En los Mundos digitales
Cáp.1. <i>Coordenadas imprecisas de la muerte:</i> historia continua y lineal.	Coordenadas imprecisas de la muerte, José o el demonio de medio día, Nota final, Comiendo del muerto, Miramientos de fantasmas, Muerte digital, Voces desde el infierno	
Cáp.2. <i>Comiendo del muerto:</i> Historia discontinua y lineal.	Recuadros de Selección horizontal (R.S.H)	Recuadros de Selección vertical (R.S.V)
Cáp.3. <i>José o el demonio de medio día:</i> Historia continua y lineal.	<i>Coordenadas imprecisas de la muerte:</i> historias continuas, relato lineal.	<i>Coordenadas imprecisas de la muerte: No tiene R.S.V</i>
Cáp.4. <i>Miramientos de fantasmas:</i> Historia discontinua y lineal.	<i>José o el demonio de medio día:</i> Historia continua, relato lineal y fragmentado.	<i>José o el demonio de medio día: No tiene R.S.V</i>
Cáp.5. <i>Voces desde el infierno:</i> Historia continua y lineal	<i>Nota final: No tiene R.S.H</i>	<i>Nota final:</i> Historia continua y relato lineal.
Cáp.6. <i>Muerte digital:</i> historia discontinua y relato lineal y fragmentado.	<i>Comiendo del muerto:</i> Historia discontinua, relato lineal y fragmentado.	<i>Comiendo del muerto:</i> Historias continuas, relato lineal.
Cáp.7. <i>Golpe de Gracia:</i> historia Continua y relato lineal.	<i>Miramientos de fantasmas:</i> Historias discontinuas, relato lineal y fragmentado.	<i>Miramientos de fantasmas:</i> Historias continuas, relato lineal.
	-Muerte Digital: Historias discontinuas y relato lineal y fragmentado. -Golpe de gracia: Historia continua y relato lineal -Nota final: Historia continua y relato lineal	-Muerte digital: Historias continuas y relato lineal. -Golpe de gracia: Historia continua y relato lineal -Nota final: Historia continua y relato lineal
	<i>Voces desde el infierno:</i> Historia continua y relato lineal.	Voces desde el infierno: No tiene R.S.V
		Mundo 1: Cadáver exquisito.
		<i>Visitas:</i> Historia continua, relato lineal y fragmentado. <i>juego:</i> (deshabilitado)
		<i>Contexto:</i> ventana web: <i>Comiendo del muerto.</i> (R.S.H) y (R.S.V). <i>Profundización:</i> (Multiblog) Vejez, Enfermedad, Autoritarismo.
		Mundo 2: Línea Mortal.
		<i>Intro:</i> Historia discontinua, relato lineal y fragmentado. <i>Juego:</i> Historia continua, relato lineal y fragmentado. <i>Contexto:</i> <i>Coordenadas imprecisas de la muerte.</i> (R.S.H) <i>Construcción:</i> (Deshabilitado) Cibercultura
		<i>Profundización:</i> (Multiblog) Leyendas Gallegas, Experiencias cercanas a la Muerte.
		Mundo 3: Muerte digital
		<i>Intro:</i> Historia discontinua, relato lineal y fragmentado. <i>Juego:</i> Historia continua y discontinua, relato lineal y fragmentado. <i>Contexto:</i> - <i>Muerte digital:</i> (R.S.H) y (R.S.V). - <i>Golpe de gracia</i> y - <i>Nota final:</i> (R.S.H y en R.S.V).
		<i>Profundización:</i> (Multiblog) Alma Vs. Tecnología, Anarquismo, El Hacker / Los Hikikomori <i>Construcción:</i> (Deshabilitado) <i>Nuevas tecnologías</i> <i>Construcción:</i> (Deshabilitado) <i>Mapa conceptual</i>
		Salas
		<i>Sala de Juegos:</i> Historias continuas, relato lineal.
		<i>Sala de Lectura:</i> (R.S.H y R.S.V) Historias continuas y discontinuas, relatos lineales y fragmentados.
		<i>Sala de estudio:</i> Relato lineal (Multiblog mundo 1, 2 y 3)
		<i>Sala de Construcción:</i> (no se puede determinar) Cibercultura, Nuevas Tecnologías y mapa conceptual.

Créditos de Autoría.

En “*El Infierno de Amaury*”, los créditos editoriales de la novela se encuentran de la siguiente manera:

El autor: Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz; Edición: Editorial Libros de Arena; Con el apoyo del Centro de Educación Asistida por Nuevas Tecnologías (CEANTIC) Pontificia Universidad Javeriana; Diseño y diagramación: Claudia Rocío Martínez; Diseño Carátula: Sandro González Bustos. (Ver *figura #1*)

En “*Golpe de Gracia*”, los créditos están presentes así:

Creación, dirección y textos: Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz; **Coordinación de diseño:** Adriana Carolina Díaz Rojas; **Diseño de Interfaz general, Ilustración y diseño de salas:** Mónica Medina Correa; **Diseño de interfaz y juegos Muerte Digital:** Sandro González Bustos; **Composición de audio:** Roberto Cuervo Pulido. **Montaje de sonido y producción demo de uso:** Gloria Giraldo Alfaro; **Programación Flash, juego línea Mortal:** Alejandro Ospina; **Coordinación de animaciones y escenarios:** Carlos Roberto Torres Parra; **Modelados de ambientes de juego:** Carlos Álvarez Romero; **Ilustración digital:** Jorge Iglesias; **Montaje de personajes en flash:** Lina María León Villate; **Ilustración a mano alzada:** Clara Inés Silva Riaño; **Montaje de bases de datos:** Javier Bonilla; **Implementación herramienta wikijaveriana:** Juan Carlos Cano; **Locución:** Cesar Augusto Márquez; **Pruebas de usabilidad:** Ovidio Rincón; **Diagramación de Pdfs y elaboración de correcciones generales:** Claudia Martínez Bobadilla; **Textos y pruebas iniciales de videojuegos:** Daniel Alejandro Rodríguez García.

Por lo que podemos ver que en el primero, la labor creativa recae toda en Jaime Alejandro y la técnica en dos colaboradores de la edición. En cambio, en el segundo Jaime Alejandro, además

de toda la función creativa, es director de un grupo de 17 profesionales que se dedican a labores tanto operativas como creativas: un trabajo más parecido al grupal y colectivo. El control, la dirección y la responsabilidad de la historia recaen en Jaime Alejandro. Pero él da concesiones de adaptabilidad según las necesidades a los responsables de las demás funciones, mejor dicho, también tienen injerencia—en el hipermedia narrativo— en el desarrollo de la historia. Algo que no ocurre en el formato para imprimir o Pdf o en la novela para leer por ventanas web.

¿Quién es Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz?

Es un escritor, profesor de literatura e investigador de Bogotá, Colombia. Ha publicado los volúmenes de cuentos: Álbum, y ficción y Olvido; las novelas Debido Proceso, Gabriella Infinita y El infierno de Amaury, siendo la segunda convertida en un hipertexto narrativo y la tercera como un hipermedia narrativo. Libros de ensayo: Posmodernidad, literatura y otras yerbas; Hipertexto y literatura; El relato digital; Narratología; narradores del siglo XXI: cuatro cuentistas Colombianos; y Trece motivos para hablar de Cibercultura. Tiene dos obras narrativas digitales en internet: Gabriella infinita y Golpe de Gracia.

Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz es ingeniero Químico de la Universidad Nacional de Colombia, Magister en literatura de la Universidad Javeriana y Doctor en Filología de la UNED. Fue director de la carrera de Literatura, Decano Académico de la facultad de Ciencias Sociales y Director del Centro de Educación Asistida por Nuevas Tecnologías en la Universidad Javeriana. Pertenece a los grupos de investigación de la historia literaria colombiana, al grupo de estudios culturales y al HIMINI: Hipermedia y minicuento. (Recuperado de:

<http://www.yoescrivo.com/publica/comunidad/autor.aspx?cod=75168>)

También, cursó estudios de especialización en Ingeniería Nuclear en la Universidad de Buenos Aires. Actualmente, es profesor titular de tiempo completo del Departamento de

Literatura en la Universidad Javeriana. Ha dado clases en varias universidades de Bogotá, y en Tunja, también en España. Ha sido conferencista invitado en varias partes del mundo, es un referente innegable de narratología ergódica o interactiva, de relato digital y de cibercultura.

¿...y *Golpe de Gracia* qué gracia tiene?

La obra hipermedia ha gozado de múltiples reconocimientos a nivel internacional. Siendo la del I premio UCM/Microsoft en la modalidad C: Literatura digital de creación en Lengua Española, una de las más representativas. *El informe del jurado* menciona que *Golpe de Gracia* encarna numerosas profecías respecto a la narrativa digital y su convergencia con los juegos de ordenador:

...atrapa al lector en una rica madeja de intriga y misterio, en la que la historia de la muerte del padre Amaury se entremezcla con reflexiones sobre la cibercultura y los nuevos géneros narrativos, sobre la muerte y la vejez, los autoritarismos, el enfrentamiento entre el mundo de los jóvenes y el de sus mayores, entre la virtud y la corrupción moral. La obra consta de tres niveles o mundos: *Cadáver exquisito*, *Línea mortal* y *Muerte digital*, y cuatro salas (de juego, de lectura, de estudio, y de construcción). Cada uno de estos mundos nos ofrece un modo distinto de lectura: la contemplación de una representación cuasi teatral, el juego de habilidad y el de deducción. El lector se convierte en un explorador de un universo de ficción poblado por personajes que se irán tornando familiares, temas que nos harán reflexionar y niveles que se acabarán entrelazando. A través de sus distintas salas, *Golpe de gracia* nos ofrece una peculiar experiencia de lectura de los distintos textos que conforman la historia original, y en la que el lector es invitado también a participar en la construcción de un entorno de

reflexión crítica sobre la cibercultura y sus productos, incluidos varios blogs sobre *Golpe de gracia*. (2007, p, 2).

Otras participaciones, reseñas y distinciones son:

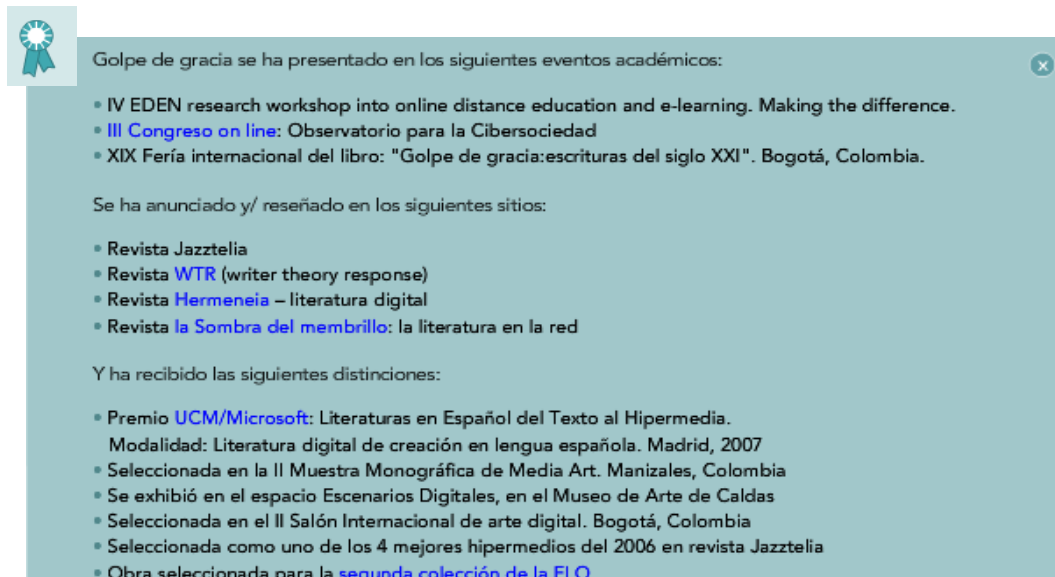


Figura # 6. Eventos, reseñas y distinciones. Diseño: CEANTIC. (2006)

El hipermedia narrativo contiene en su interior hipertextos con información de la red, que son posteriormente redirigidos a la obra digital, constituyen intertextos explícitos de autoría y plataforma externa. Vemos en la figura # 6 un pantallazo que ha abierto un botón que está en la parte superior izquierda al inicio del comando general de la interfaz.

¿Por qué deconstruir?

Porque la deconstrucción permite tomar distancia y ver desde puntos de vista antes no vistos, los fenómenos a los cuales se atribuyen. Para tal efecto, Cristina de Peretti (1998) nos da una definición:

Deconstruir consiste en deshacer, en desmontar algo que se ha edificado, construido, elaborado pero no con vistas a destruirlo, sino a fin de comprobar cómo está hecho ese algo,

como se ensamblan y se articulan sus piezas, cuales son los estratos ocultos que lo constituyen, pero también cuales son las fuerzas no controladas que allí obran.

“«desestructu-ración para destacar algunas etapas estructurales dentro del sistema») y de la «Abbau» (operación consistente en «deshacer una edificación para ver cómo está constituida o desconstituida»)." (1998)

A continuación otras nociones de lo que es y lo que no es la deconstrucción, para delimitar la acción del concepto y sus alcances y propósitos de uso:

“Deconstruir era asimismo un gesto estructuralista, en todo caso era un gesto que asumía una cierta necesidad de la problemática estructuralista. Pero era también un gesto antiestructuralista.” (De peretti, 1998)

Con lo anterior podemos inferir que la deconstrucción es una estrategia de desarme para volver a armar, para ver si las piezas encajan o no en su estructura original. Es decir, se desmonta porque no se confía en la medida de lo posible de las estructuras y del como están concebidas en las obras, pero de la misma manera necesita de esa organización, orden o lógica, para poder emprender la marcha de su análisis.

¿Qué es y qué no es deconstruir?

No es una crítica en el sentido nihilista, no solo es una reflexión, asume de forma positiva la racionalidad dada, inversión de valores, se mantiene al borde. Es una estrategia más no un método de investigación. Aunque que no sea un método, no quiere decir que “excluya una cierta andadura que es preciso seguir” la diseminación, la estrategia general de la deconstrucción es la diseminación. Y por ello se necesita un riguroso suplemento de lectura o escritura. Es una compleja y diversificada trama de trabajo prescrito. ¿Hermenéutica? Sí, pero no en el sentido de un desciframiento de un sentido o una 'verdad' resguardados en un texto, se contrapone como

una actividad transformadora de la interpretación, un paso más allá. En la deconstrucción se reclama “reinterpretación de la interpretación” nueva escritura de la escritura. No se busca solo qué quiere decir el autor en el texto, ya que esto es una “una problemática de comprensión del pasado, una concepción de la historia como efectividad del sentido”, y no una búsqueda real de algo más allá de lo aparentemente intencionado.

La búsqueda del sentido del texto, tarea fundamental de la hermenéutica, implica una especie de ‘perfección anticipada’ del texto como esa ‘buena fe’ del interprete que confía en el privilegio ontológico y semántico de dicho texto”. La deconstrucción requiere por el contrario “pillarse los dedos” para leer entrelineas, los márgenes, escudriñando fisuras, deslizamientos, desplazamientos, a fin de producir, de forma activa y transformadora, la estructura significante del texto: no su verdad o su sentido. Sino su fondo de *ilegibilidad*. Abre la lectura, en vez de cerrarla. (Ibidem)

Este estudio se basa en los trabajos estructuralistas y postestructuralistas de la narrativa, principalmente de Greimas, Genette, y Argüello, para concebir cómo está construido el texto. Para desmontar dichas estructuras y descubrir la ilegibilidad del texto. “La deconstrucción otorga una relevancia estratégica a una textualidad heterogénea”. Polisemia universal semántico-sintáctica, incluso gráfica: diseminación. En pocas palabras, toca ir y volver varias veces entrando y saliendo del texto y de sus múltiples significados, entrando y saliendo de la modernidad, como Canclini lo manifiesta.

“...en la hermenéutica, la polisemia explota el contenido temático o semántico de las palabras.” La deconstrucción va mucho más allá del mero comentario literal y lineal de un texto, aunque su horizonte último es la recuperación de la unidad del sentido”. La diseminación no explota ningún contenido semántico temático, no justificar ningún texto. “El

texto es un entramado de textos, un tejido de diferencias, indecible, diseminado al infinito. Resulta imposible decidir dónde acaba un texto y dónde comienza otro.” Estrategia cuyo procedimiento consiste en desenmascarar por diseminación. Cuestionando y transformando el texto, diferenciando giros en la lectura, básicamente posponiendo y diseminando.

La diseminación como estrategia.

La deconstrucción no es ni un análisis, ni una crítica, porque no finaliza en un elemento origen, las modalidades estratégicas de la deconstrucción son:

A) Salir del sistema y tratar de deconstruirlo, pero sin “cambiar de terreno”, en palabras de Derrida, utilizar contra el edificio los instrumentos o las piedras disponibles en la casa, es decir, en la lengua.

b) “cambiar de terreno” tomando posiciones fuera del sistema y proclamando la ruptura y la diferencia absoluta. Llevarlas al límite entre lo que está afuera y adentro, hasta que la obra llegue a manifestar sus propias contradicciones.

Estrategia para deconstruir 'Golpe de Gracia' y 'El infierno de Amaury': Atenta lectura, escudriñamiento atento – entrando y saliendo del terreno, de la obra, realizando oposiciones binarias:

La esencia de la estrategia deconstructiva es la demostración de la autocontradicción textual. Difiere de la técnica filosófica establecida para detectar los errores lógicos en la argumentación de un oponente en que las contradicciones puestas de manifiesto revelan una incompatibilidad subyacente entre lo que el escritor cree argumentar y lo que el texto dice realmente. Este divorcio entre la intención del autor y el significado del texto es la clave de la deconstrucción. (De Santiago Guervós, 1995).

¿Por qué Reconstruir?

Para revisar las afirmaciones que se han hecho y revalorarlas o promover una nueva valoración. “Más que destruir era preciso, al mismo tiempo, comprender cómo se había construido un ‘conjunto’, y para ello, era preciso reconstruirlo” nos dice Jacques Derrida. Casi como un proceso de reescritura y de reinterpretación, en este estudio se hizo necesario sacar fragmentos para ponerlos en contraste contra fragmentos de sí mismos, como anagoría, y se han encontrado errores narrativos, como por ejemplo cuando la biblia pretende explicarse a sí misma con su propio contenido circular, y vemos que si bien existen vínculos, algunas de las piezas no terminan de encajar.

Con estos preceptos y conceptos, el autor de esta investigación se basó, tomando esta estrategia y a la obra con sorpresa y escepticismo, para diseñar, probar y aplicar los instrumentos para la recolección de la información. Se construyeron con base a las categorías planteadas en el marco teórico y a la consecución de los objetivos propuestos para esta investigación.

Elige tu propio camino...

Si bien es cierto que estaríamos, en una primera mirada yendo en contravía de la perspectiva post-semiótica, ya que se supone que el relato de *Golpe de Gracia* de por sí tiene el carácter de hipermedia e hipertexto e implícito contiene el rotulo de “sería inútil un tipo de estudio de carácter estructuralista y postestructuralista”. Ya que se parte del hecho de que el hipertexto potencia una cantidad ilimitada de recorridos de los usuarios, proveyendo así de múltiples caminos o múltiples relatos, y al estudiar uno solo redundaría en lo lineal. El propio Jaime Alejandro previene sobre el carácter inútil e innecesario que resultaría abarcar y recorrer todos los caminos. Pero, aunque eso se ha dicho, se evidencia caminos ideales, que los autores y creadores de la interfaz han propuesto para los diversos tipos de lector, que en palabras de

Scolari sería llamado el ideal... y en el que este estudio, procuró seguir, y no solo quedarse allí sino explorar por otros recorridos de lectura.

En la Narrativa ergódica e interactiva, han dicho los teóricos, se hace necesario analizar las obras desde lo post-semiótico. Es decir, desde las teorías que han surgido más allá del nacimiento de la semiótica lingüística desde Ferdinand de Saussure, Peirce, Barthes y los estructuralistas franceses, hasta los postestructuralistas, los formalistas rusos, Gerard Genette, Jurij Lotman, los recepcionistas, etc. Hasta desembocar no solo en el objeto de estudio de la palabra, ni entre las relaciones de emisor/receptor, productor/ audiencias, sino desde los elementos interactivos entre los lenguajes, los sistemas, los soportes, los medios, los mensajes. Finalmente, el centro de atención recae en la interactividad y la aparente libre elección del receptor/ lector, que procura “dialogar” con las interfaces digitales que promueven las nuevas tecnologías.

Este estudio es una apuesta arriesgada de análisis que pretende ir más allá de los sentidos de la narrativa, recogiendo básicamente las propuestas de estudio del relato de los postestructuralistas, con algunos elementos post-semióticos como lo es el análisis de la interfaz.

Se ha descubierto que si bien la interfaz promueve estos distintos caminos, ya de por sí, hay unos caminos creados a punto de haber sido previamente construidos por sus autores. Pues solo hay una entrada, y esta constituye un filtro al revés, es decir, el número de caminos, después de entrar por la puerta de entrada de la dirección Url es finito, o transitable en su mayoría. Por lo tanto, el número de relatos también lo es. Independiente del orden del relato, el orden de la historia es el orden de la historia. Claro que algunos nodos están más controlados para evitar la fuga del lector, y otros nodos que están totalmente abiertos a otras puertas que llevan a otras

direcciones. Pero, repito, Así hayan muchas puertas de salida, en la web, solo hay una puerta digital de entrada, y en el caso de *Golpe de Gracia* es www.javeriana.edu.co/golpedegracia

“(...) De todas maneras, así el lector pueda disponer del orden en el tiempo del relato, se encontraría con la gran paradoja de que tiene que ceñirse al orden que él mismo ha escogido, por muy cortas que sean las opciones” (Argüello, 2003, p. 64)

1. Planteamiento del problema

1.1. Descripción del Problema

Los medios de comunicación (antiguos y nuevos) y los procesos y las revoluciones tecnológicas han provocado nuevas formas de narrar a través de la historia. Es en aquel periodo de tiempo, donde el ser humano empieza a llevar registro del acontecer de su vida cotidiana y el de sus comunidades. Las relaciones entre los individuos, la manifestación de sus actividades y acontecimientos significantes de la vida en grupo, como herencia hacia las generaciones posteriores, el registro en los soportes permite tener una vida mas longeva de las acciones, creencias y del hombre, lo que hace que las generaciones posteriores tengan memoria de su pasado.

En rasgos generales, utiliza recursos físicos de su entorno para producir representaciones de su realidad, que quedan plasmadas en soportes como la piedra, con técnicas de dibujos rupestres, grañas en piedras; símbolos, índices, iconos, que representan objetos del mundo.

En los inicios de los registros, La piedra, la madera, el cincel, el cuchillo y la arcilla, entre otros, fueron esenciales. Surgiendo así los relatos, las letras, la escultura, la pintura (Las artes) etc.

El ser humano desde sus inicios se ha relacionado con el entorno, y ha sacado de ella, derivaciones y variables; por ejemplo, las tintas naturales de la sangre de animales muertos, de extracción de colorantes vegetales, y su utilización en las paredes de las cuevas que habitaban, haciendo representaciones y abstracciones de la cosmovisión del mundo. Muchas de estas cosas han quedado ya obsoletas, aunque algunas han llegado hasta nuestra época y se han convertido en testimonio vivo de periodos distantes.

Juan José Hoyos dice:

Con el paso del tiempo, han surgido nuevas formas narrativas emparentadas con poemas épicos y con las tragedias, pero diferentes en su intención, en su lenguaje, en su estructura. (...) el advenimiento de los tiempos modernos ha trastocado los relatos y ha propiciado el surgimiento de incontables nuevos géneros. (2003, p.166)

No solo nuevos géneros, sino nuevos soportes, formatos y propuestas, que se han ido traspasando a otros materiales o soportes. Es el caso de la utilización del papiro, el pergamino, el papel, las tintas de anilinas más elaboradas, la elaboración de varios colores. El progreso del lenguaje. El surgimiento de los libros, el rol de los copistas medievales y las limitadas reproducciones de las obras. El nacimiento de la imprenta de Gutenberg, y la generalización del libro, el linotipo. Hasta la aparición del hipertexto. El rompimiento del paradigma de la estereotipación de las normas editoriales y las fuentes de texto, la uniformidad de textos escritos, la reproducción de las obras a mayor nivel, la experimentación narrativa con las nuevas tecnologías y la cada vez más creciente estrategia de no solo contar historias, crear personajes, sino mundos posibles y universos expandibles.

La invención del cine y la fotografía, la radio, la televisión, e incluso el internet produjeron transformaciones en la narrativa de historias y relatos. Las nuevas apariciones y los nuevos soportes daban rienda a la aparición de la imagen real, a sonidos reales, lo que antes en los textos escritos se llenaba con la imaginación, ahora se mostraba tangible, objetivo. Discusiones sobre lo positivo y lo negativo de la injerencia de nuevos medios se ha dado por intelectuales, pensadores, académicos y demás personas que reflexionan sobre el tema. Sin juzgar temprano, lo que debemos es ver que cada medio con sus códigos posee potencialidades distintas que pueden en cierto momento aunarse a un proyecto común.

En la últimas dos décadas, del siglo XX y XXI, se ha venido presentando un fenómeno cultural, social y tecnológico sin precedentes. La era de la Información con su componente de digitalización de contenidos, que crece a velocidad exponencial, en lo que se ha dado a llamar la cibercultura.

Uno de los ensayistas más prolíficos sobre el tema es Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz, que además de profundizar en estos aspectos académicos, ha impulsado en la práctica, las formas de volcar ese conocimiento en una obra digital que ha sido aplaudida y premiada desde que fue publicada. Rodríguez en su rol de creativo, inició su carrera como escritor, empezó a publicar a la manera tradicional de libro escrito, fugándose a la digitalización de sus contenidos en PDFs, blogs o páginas web. Dándose cuenta de las posibilidades que traía consigo la red, adaptó su novela *Gabriella infinita* en una versión hipertextual. Al reflexionar sobre este relato digital, notó algunas cosas más que según él habría de gestarse un proyecto más ambicioso. Empezó así, su tarea de construir un hipermedia narrativo que desde el momento de escritura fuera concebido para explotar elementos interactivos de la multimedia, el hipertexto y el trabajo colaborativo.

Nace, pues, la necesidad de hacer un estudio para conocer cómo es su obra textual e hipermedia, qué cosas han cambiado, evaluar los elementos novedosos de su propuesta, lo que se rescata de la tradición, cómo resuelve algunos conflictos creados por la experimentación, y en síntesis, cómo fue el proceso de construcción del relato y la narrativa en una interfaz digital, y cómo interactúa el lector con la historia y el soporte.

1.2. Formulación de preguntas para la investigación

Pregunta Principal.

- ¿Cómo ha sido la construcción del relato hipermedia “*Golpe de Gracia*” y la novela “*El infierno de Amaury*” de Jaime Alejandro Rodríguez?

Preguntas Secundarias.

- ¿Cómo son las relaciones de los elementos narrativos, en el desarrollo del relato en la historia del hipermedia narrativo “*Golpe de Gracia*” y cuál es su diferenciación de la novela “*El infierno de Amaury*”?
- ¿Qué tipo de transformación de los personajes se da en la historia a través de los relatos?
- ¿Cuál es la estructura de la interfaz gramática a la que obedece la obra “*Golpe de Gracia*”?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

- Analizar la construcción del relato, la historia y la interfaz del hipermedia narrativo “*Golpe de Gracia*”, la versión de la novela “*El infierno de Amaury*” en Pdf o para imprimir y la sala de lectura de las ventanas web.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar las relaciones de los elementos narrativos en el desarrollo de la historia, en el hipermedia *Golpe de Gracia* y en la novela impresa *El infierno de Amaury* de Jaime Alejandro Rodríguez.
- Identificar la transformación de los personajes a través de la historia, presente en los relatos del hipermedia narrativo *Golpe de Gracia* y la novela para imprimir *El infierno de Amaury*.
- Reconocer los elementos gramaticales de la interfaz digital (textuales, transtextuales y estructurales) a los que obedece el relato hipermedia *Golpe de Gracia*.

1.4. Justificación

El programa de Comunicación Social — Periodismo de la Universidad del Quindío plantea en su *Proyecto Educativo del Programa* (PEP) un reglamento interno del plan de estudios que debe cumplirse para optar por el derecho de grado, consta y reúne una serie de investigaciones en tres líneas: Comunicación Organizacional, Comunicación y Medios, y Comunicación para el desarrollo. Por lo cual, la actual investigación se circunscribe en el área de *Comunicación y Medios*¹, básicamente el objeto de estudio se soporta en un libro y una plataforma por internet:

Reconocida actualmente como el medio que integra y contiene a todos los demás medios. Su creciente influencia en todos los campos del conocimiento hace imprescindible que se tenga en cuenta en tanto medio participativo, como una nueva forma de expresión e integración social en proceso de consolidación (2013, p, 83-87).

Se ha procurado que este estudio cumpla los requisitos académicos para la vinculación legal de la misma en los estamentos necesarios, desde el campo problémico, *cambios y Transfiguraciones en el uso de los medios desde las diferentes audiencias*. Y desde la sub-línea de investigación *Semiótica y Narrativa*.

Por otro lado, la Asociación Colombiana de Facultades y Programas de Comunicación Social (Afacom) realiza una lista de ejes problémicos que han identificado como fuentes necesarias para seguir desarrollando en la academia, la investigación y en la sociedad en su conjunto. Las

¹ encargada de analizar, Catalogar y discernir todo lo concerniente al manejo de los mensajes que se transmiten en los canales mediáticos. (...) Sus procesos de investigación incluyen las mediaciones sociales que influyen en la recepción de los mensajes; la presencia y distribución de los tres objetivos del mensaje mediático, a saber: la información, el entretenimiento y la educación; de igual manera analiza la calidad y ética de la elaboración de los mensajes periodísticos.

tendencias de investigación a la cual este trabajo le apunto cubrir, es al eje problémico de *La memoria*, que pretende fomentar la investigación en el estudio de producciones narrativas hipermedia y transmedia, orientadas a mantener la memoria de los sucesos políticos, económicos y sociales del Departamento, la Región y el país. Donde vemos que este trabajo de grado se instala perfectamente para dar cuenta de un fenómeno global y nacional que está ocurriendo actualmente entorno a la narrativa y las nuevas tecnologías.

Para este estudio se pretende impulsar las competencias profesionales sobre arte, narrativa, historia y cultura, resaltando el trabajo en equipo, la observación, la narración y la recepción, el manejo de diferentes herramientas multimediales y de diferentes géneros de ficción y no ficción. La capacidad de creación en el diseño de contenidos en diferentes soportes tecnológicos y las habilidades para tratar el mensaje de acuerdo con los públicos y medios utilizados.

Desde hace algún tiempo, la narrativa tradicional, las transgresiones y revoluciones de los relatos y las historias en diversos soportes, medios y nuevas tecnologías ha suscitado el interés y la necesidad de interpretación y exploración por parte de quién realiza esta investigación, de los fenómenos de contar historias, como las propuestas narrativas que se han ido generando por varios autores en varias partes del mundo. *Golpe de Gracia* de Jaime Alejandro Rodríguez es una hipermedia narrativa pionera en Colombia y Latinoamérica, un ejemplo real para analizar en nuestro contexto, un modelo que abre muchas puertas y reflexiones para debatir, conocer, difundir y mejorar.

Así que el interés profesional para conocer más sobre el tema, es aquella sentencia que Henry Jenkins expone en *Culture, la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*:

El público, con poder gracias a estas nuevas tecnologías, ocupando un espacio de intersección entre los viejos y los nuevos medios, exige el derecho a participar en la

cultura. Los productores que no logren reconciliarse con esta nueva cultura participativa verán decrecer su clientela y disminuir sus ingresos, las luchas y los acuerdos resultantes definirán la cultura pública del futuro” (2008, p. 34).

Además, Jenkins manifiesta que la infraestructura tecnológica está lista, las perspectivas económicas son halagüeñas y el público está preparado, pero las industrias mediáticas no se han esmerado en la colaboración para producir “experiencias transmediáticas convincentes” (2008, p. 111).

Hasta el momento, internet ha sido considerado como el medio que integra y contiene a los demás medios. Hasta donde sea cierta esta afirmación depende de lo que nos depara el futuro y las nuevas tecnologías, que puedan registrar más que solo la forma escrita de los caracteres y las palabras y lo audiovisual, de las imágenes y los sonidos. Se tiene un leve presentimiento de que la cosa no parará ahí, de que el internet como plataforma es apenas un paso para llegar a algo así como a una *Matrix*, aquellos productores de ciencia ficción que especulan con el futuro, este estudio es una especulación objetiva que se hace cada vez más sensible y verificable.

Estamos en un momento histórico de transformación social, aquello se nota también en la narrativa. La pertinencia de este estudio es la necesidad de saber un poco más sobre este fenómeno actual. De saber un poco más sobre narrativa hipermedia en la novela *El infierno de Amaury y Golpe de Gracia* de Jaime Alejandro Rodríguez. Uno en soporte físico de papel “en pdf o para imprimir” y el otro en soporte digital.

Traer a escena a uno de los trabajos pioneros en Colombia y Latinoamérica en el sector de la narrativa digital, es uno de los retos planteados. Al igual que las preguntas de cómo podrían ser aplicados sus propuestas a nuestros trabajos, de carácter personal, local, regional, nacional, etc. Y los puntos de convergencia, divergencia y paralelismos de dichas obras.

Se busca reflexionar sobre la narrativa contemporánea, los soportes, los usos de los sentidos y la interactividad. Y cómo el papel del escritor, se ha modificado con el tiempo.

A nivel internacional si se ha encontrado varios trabajos sobre la obra de Rodríguez, por ejemplo la de Anna Wendorff: *Estructuras narratológicas en la narrativa digital de Jaime Alejandro Rodríguez*. A nivel nacional, solo existen algunos estudios encontrados, y son sobre el análisis de la trama, la usabilidad de la interfaz y el sistema: como los trabajos de Jaume Ribera Roca y Juan B. Gutiérrez, Juan Villa, entre otros, y sobre las memorias del proceso creativo del propio autor. Muchos comentarios y reseñas, hechos por estudiantes de ingeniería de sistemas, literatura, etc. En Bogotá y Manizales. Expandiéndose, desde el 2006, como una bolita de nieve, en los círculos académicos desde su centro hasta las provincias. Y a nivel regional (Quindío- Norte del Valle) ninguno. Estudios que mencionaremos más adelante en el capítulo titulado *Antecedentes*. Así que, el tema abordado es novedoso en esta parte del mundo y el enfoque que se le quiere dar, también lo es, combinar el estudio de la narrativa y la semiótica con la interfaz digital.

A mí, las obras de Rodríguez me llegaron por una casualidad no tan casual. Fue en el año 2011, Andaba buscando nuevas propuestas vanguardistas que me señalaran el recorrido de futuras propuestas creativas, inmerso en el mundo literario y en *Rayuela* de Julio Cortazar, me di cuenta, por ejemplo, que su propuesta de presentar varios recorridos para que el lector eligiera, era llamado narrativa hipertextual, y que había marcado toda una innovación para el campo literario. Es decir, se convirtió en un modelo que abriría muchos caminos, literalmente hablando. Así se inicia una tradición que atraviesa los llamados relatos para elegir, como por ejemplo un conjunto de sagas para público infantil *Elige tu propia aventura*, donde el lector decidía la continuación de la historia dependiendo del número de hoja al que fuera remitido, y la historia, e

incluso el final se modificaban. Por lo que cada lector, se volvía un recorrido, el propio, el que marcaba su sello personal.

Tiempo después, buscando sobre este tipo de libros, puse en *Wikipedia* y se abrieron otros tantos términos que eran desconocidos por mí en ese entonces, como: textos literarios hipertextuales, literatura digital, literatrónica, etc. Y me encontré con sus definiciones, y en uno de ellos, al final de la página web, una lista que había realizado un lector-escritor anónimo, y entre esa lista, estaba *Golpe de Gracia* de Jaime Alejandro Rodríguez. Así emprendí esta marcha que me ha llevado a profundizar más sobre el tema, desfazandome incluso en el tiempo previsto.

Por otro lado, el impacto social que se puede generar por la posibilidad de conocer, describir, transformar y continuar con las propuestas de este autor y del Centro Ático de Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación (CEANTIC) —dependencia adscrita a la Universidad Javeriana — es bastante alto, teniendo en cuenta que algunos aspectos que serán presentados son desconocidos en el ámbito social, académico y profesional.

Además, este estudio servirá como punto de partida para el análisis de otras obras narrativas de este tipo. Ya que las obras narrativas son modelos o prototipos de referencia para otros escritores, medios, investigadores, y franquicias.

Este trabajo, en últimas, busca sentar algunas bases al obtener resultados actuales del presente de la narrativa y las nuevas tecnologías, y hacer algunas hipótesis de lo que puede hacerse en el futuro. Podrá servir a publicistas, diseñadores, artistas creativos que descubren nuevas formas de contar historias, educadores que se valen de aprendizajes alternativos, marketing. Narradores de vanguardia, periodistas narrativos, Comunicadores Sociales y todas aquellas personas que

puedan encontrarle un uso. Bienvenidos, acompáñenme en esta búsqueda y a este encuentro que ha significado llevar a cabo esta investigación.

2. Antecedentes de la investigación

A continuación una lista aleatoria de obras predecesoras de la narrativa hipertextual:

- *Rayuela* de Julio Cortázar (1963): Tiene dos tipos de lectura, una contiene una estructura del relato lineal (tradicional) y la otra fragmentada (novedosa), en esta última es donde en el inicio se le da al lector una tabla con una combinación numérica de las páginas y los capítulos, es decir, una propuesta de variados itinerarios de lectura, para que el lector pueda elegir su recorrido como si fuera una golosa en el que se puede pisar tal o cual casilla, pero con un desenlace único para la obra en su conjunto.

- *Elige tu propia aventura* (1979-1998): una serie o saga editorial en la que por múltiples historias mayormente de aventura se dirigía al lector en segunda persona como si este estuviera pasando por los recorridos prediseñados. Y también simula darle el control de la historia, porque se puede elegir por varios caminos, y sí cambia el final, dependiendo de la elección del lector. Además, tiene dibujos con contornos que cumplen funciones de apoyo, para reforzar la idea de los lugares, ambientes y personajes a los que se asiste en el relato. El siguiente lema los autodefine mejor:

Las posibilidades son múltiples; algunas elecciones son sencillas, otras sensatas, unas temerarias... y algunas peligrosas. Eres tú quien debe tomar las decisiones. Puedes leer este libro muchas veces y obtener resultados diferentes. Recuerda que tú decides la aventura, que tú eres la aventura. Si tomas una decisión imprudente, vuelve al principio y empieza de nuevo. No hay opciones acertadas o erróneas, sino muchas elecciones posibles. (Anónimo. wikipedia: Elige tu propia aventura).

- *Fantomás contra los vampiros multinacionales* de Julio Cortázar (1975): Combina la historia a partir de texto escrito y de dibujos en forma de comic, su método es volver explícito aquello que un personaje/narrador en tren visualiza en una tira cómica. Es decir, cita realmente las imágenes del cómic que lee, creando un nuevo nivel narrativo inferior. Es decir contiene metaficción, ya que el autor como personaje ficticio aparece interactuando con Fantomás. El relato es lineal pero incorpora hábilmente texto e imagen en el conjunto de la historia, siendo la cosa tal que si faltara una de las dos, la obra quedaría incompleta.

A continuación una lista de obras pioneras en la narrativa digital:

- La Biblioteca Cervantes Virtual compila una muestra significativa de obras en lengua española que dan testimonio del florecimiento de la literatura electrónica hispana:

“...tres rasgos distinguen a una obra literaria electrónica de una convencional: hipertexto, los recursos multimedia y la interactividad; las tres palancas que ofrece Internet. Son, pues, narraciones diseñadas para la red, viven en un espacio puramente virtual donde la ficción narrativa ya no se materializa en formato código -hojas de papel impresas, cosidas y numeradas- sino en pantallas de ordenador” (Juan José Diez, 2009, Presentación Literatura Electrónica Hispánica).

Se ha procurado clasificarlas, pero esto ha sido complicado porque es un territorio que está siendo explorado y está lleno de sorpresas, “muchas de estas obras se distinguen por su audacia experimental, por tratar de encontrar nuevos efectos en la experiencia lectora a través de los recursos que ofrece el ciberespacio”:

Narrativa hipertextual o Hipernovela: los enlaces permiten una lectura no lineal. Ejemplos: *Como el cielo los ojos* de Edith Checa (1995-1998); *Condiciones extremas* de Juan B. Gutiérrez

(1998-2005); *El libro flotante de Caytran Dölphin* de Leonardo Valencia y Eugenio Tisselli (2006); *Sinferidad* de Benjamín Escalonilla Godayol (S.f).

Narrativa hipermedia: al hipertexto, se le añaden imágenes, sonidos, videos, animaciones. Ejemplos: *Tierra de Extracción* de Doménico Chiappe (1989-2007); *Wordtoys* de Belén Gache (2006); *Heartbeat* de Dora García (S.f); *Una contemporánea historia de Caldesa* de Félix Remírez (2007); *Trincheras de Mequinenza* de Félix Remírez; *Gabriella infinita* de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz (1999-2001); *Golpe de Gracia* de Jaime Alejandro Rodríguez (2006); *Los estilitas de la sociedad tecnológica* de Antonio Rodríguez de las Heras (S.f); *Asesinos y asesinados* de Benjamín Escalonilla Godayol (S.f).

Novela Colectiva hipermedia: *La huella de Cosmos* de varios autores dirigida por Doménico Chiappe (2005).

La Webnovela: incorpora al hipermedia una conexión directa a la web. Ejemplo: *Don Juan en la frontera del espíritu* de Juan José Díez (2006).

La Blognovela: aprovecha el formato de la novela diario o epistolar, ensayando una narración más cercana al lector, pudiendo participar con sus comentarios. Ejemplos: *Más respeto que soy tu madre* de Hernán Casciari (2003-2004). *El diario del niño burbuja* de Belén Gache (2004); *Detective bonaerense* de Guerrieri, M. (2006).

Las Wikinovelas: Ejemplos de escritura colectiva: los personajes, la trama, la redacción son creados por múltiples autores anónimos. Ejemplos: *Madrid Escribe* (desde junio de 2006); *El regreso de Cecilio* (S.f); *Vidas prodigiosas*.

A continuación una lista de autores que han estudiado la mezcla de la literatura y las nuevas tecnologías y han hecho algunas propuestas prácticas y de levantamiento del estado del arte:

- Lauro Zavala (2010:) ha hecho una antología a los fenómenos de los estudios en los que se ha ocupado la narratología. Entre los cuales, se encuentra en las últimas dos décadas, la narrativa ergódica o interactiva: Landow, George (1992), *Hipertext. The convergence of contemporary critical theory and Technology*. Aarseth, Espen. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic*; Murray, Janet. (1997) *Hamlet on the holodeck.*; Rodríguez, Jaime Alejandro (1999), *Hipertexto y Literatura.*; Coyne, Richard. (1999). *Technoromanticism*; Ryan, Mary Laure. (2001). *Narrative as virtual reality*; Manovich, Lev. (2001). *The language of New Media*. Sánchez Mesa, Domingo. (2004). *Literatura y cibercultura*.

- Rodríguez, Jaime Alejandro. *Literaturas del texto al hipermedia*; donde se hallan reflexiones acerca del paso del texto escrito al hipermedia; y las experiencias del proceso de creación de las obras hipermedia *Gabriella infinita* y *Golpe de Gracia*.

- Chiappe, Doménico. *Literatura hiperfónica y multimedia*. Donde analiza su obra *Tierra de extracción*. Experiencias del proceso de creación y de trabajo con otras personas. La propuesta del término de literatura hiperfónica, como una forma de contar historias sonoras, vinculadas a conexiones.

- Candillo Valero, Carmen. *Prácticum. Análisis de una narrativa digital*. Análisis comparativo entre cuatro obras de hipermedia, en aspectos de navegabilidad, tipo de participación del lector, interactividad, explotación del lenguaje multimedial. Etc. Entre estas, las dos obras de hipertexto e hipermedia de Jaime Alejandro Rodríguez (*Gabriella Infinita* y *Golpe de Gracia*).

A continuación un conjunto de estudios realizados que tienen como eje principal el trabajo práctico de narrativa digital de Jaime Alejandro Rodríguez, especialmente del hipermedia Narrativo *Golpe de Gracia*:

- *Archivos de la categoría '3. Golpe de gracia, de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz'* por Lluís Villa. Es un blog donde se dan unas consideraciones previas, se presenta una breve biografía del autor, se hace un análisis formal de la interfaz gráfica y de los capítulos de la novela, comentarios sobre el multiblog y una conclusión que ratifica que ni el hipertexto de *Golpe de Gracia* “ni ningún otro venido o por venir, sustituirá en ningún caso el formato libro impreso y los géneros literarios tradicionales a él asociados”. Pero, es consciente que la digitalización del signo lingüístico “ha llegado para quedarse y desempeñar un papel preponderante en la creación, gestión y transmisión de documentos”, y que implica una profunda re-estructuración de la relación del lector con el texto, con la que apenas se está experimentando, haciendo consciente sus posibilidades y sus limitaciones, y donde *Golpe de Gracia* es pertinente para esta época de transición. Dice que respeta las máximas de apertura, colaboración y participación de las comunidades a las cuales se inscribe, sin anteponerlas a la voluntad creativa ni a estrategias comerciales, que se autoproclama conscientemente de esta manera, transitiva y experimental. Villa cita a Juan B. Gutierrez poniendo a la palestra una teoría que suena interesante pero que bien puede ser debatida: la naturaleza de la narrativa tradicional o digital puede clasificarse dependiendo de la recepción fisiológica de los contenidos. Por ejemplo: la literatura como la actividad lingüística se activa en el lóbulo frontal del cerebro, donde, según él, tienen lugar los procesos cognitivos superiores. Por otro lado, los videojuegos dependen de la coordinación ojo-mano, procesamiento de sonidos y visión espacial, actividades que tienen lugar en el cerebelo, el lóbulo temporal y el córtex visual respectivamente, es decir zonas ubicadas en la parte posterior del cráneo. Y *Golpe de Gracia* vendría siendo las dos cosas “favorece muy positivamente las actividades cognitivas características de lo humano y que le son inherentes al artefacto narrativo”. Somete a la obra a un análisis crítico, donde le parece uno de sus mayores

aciertos el uso de la metáfora de la muerte del padre en sus múltiples manifestaciones como punto de apoyo para reflexionar sobre la decadencia de la modernidad. También dice no convencerle mucho la trama con la que no se siente cómodo, por la elección de un sacerdote católico como ícono principal del mundo moderno, cuando lo que este representa históricamente es el medioevo. Y la aparición de un hikikomori colombiano que lleva seis meses sin salir de su cuarto, figura antagonista de la modernidad, no funciona del todo como figura positiva de una sociedad alternativa a la de la modernidad, como sí lo podría ser un hacker informático. Dice que la figura es eficaz, estética y novelesca, pero es un pobre reduccionismo asociar que internet puede constituir un detonante de esta enfermedad mental de sicopatía. (Tecnologías Literarias, 2008. En línea: <http://tecnologiasliterarias.wordpress.com/category/3-golpe-de-gracia-de-jaime-alejandro-rodriguez-ruiz/39-conclusiones/>)

- *Estructuras narratológicas en la narrativa digital de Jaime Alejandro Rodríguez* por Anna Wendorff.

Anna Wendorff es una Polaca que ha hecho un estudio sobre las “Estructuras narratológicas en la Literatura Digital de Jaime Alejandro Rodríguez” —Universidad de Łódzki, Facultad de Filología— En esta, aborda las bases de los aspectos de la literatura, el hipertexto y la literatura digital en *Gabriella infinita* y *Golpe de Gracia* (en su versión digital e impresa como *El infierno de Amaury*), y ha mencionado que seleccionó a este autor porque es “uno de los autores más importantes concernientes a la literatura digital (...) y ha sido objeto del primer premio de Literatura Digital otorgado por la Universidad Complutense de Madrid y Microsoft” (2011, p. 155). También sobre su último trabajo *Narratopedia*.

Su interés obedece a observar los cambios producidos en la literatura y a nivel digital en la evolución de la experiencia de escritura digital de Jaime Alejandro Rodríguez. Con respecto a

Golpe de gracia se refiere a esta como una novela o “contranovela” que permite un juego cortazariano, presentada “al revés”. “otra novela dentro de la primera que se titula El infierno de Amaury”, cuya estructura es mucho más compleja que “Gabriella Infinita”, refuerza el carácter interactivo, incluye videojuego, blogs wikis, y estrategias de acción colectiva.

De acuerdo con Wendorff, El infierno de Amaury es simplemente una historia (o varias) ubicada dentro de un hipermedia narrativo. Se puede leer de manera secuencial como una novela tradicional, no admite cambios de ninguna naturaleza, ni ningún tipo de intervenciones por parte del lector. (2011, p. 160)

Una observación que Wendorf hace sobre la desmaterialización del texto narrado y del texto narrativo, es sobre el carácter discontinuo de la obra:

El discontinuismo, la deconstrucción, la inmaterialidad, generan una pérdida casi total y absoluta de la materialidad de obra, y en este caso, también del texto narrativo. El poderoso concepto de “texto”, en la nueva literatura digital, se vuelve así complejo, difuso y divaga sin ningún tipo de perspectivas. (2011, p.168).

3. Marco Contextual

3.1. Ficha técnica del estudio.

Autor: Dayron Londoño Cubides

Año de estudio: Julio 2012 – Mayo de 2014.

País: Colombia, (Armenia, Quindío).

Objeto de estudio: Historia y Relato. Interfaz. Narrativa digital. Narrativa interactiva. Narrativa latinoamericana postmoderna. Narrativa hipertextual, o de hiperficción. Palimpsesto textual multimedia. Literatura ergódica. Narratología en medios digitales. Semiótica y postsemiótica del hipermedia narrativo. Net Art Media. Etc.

3.2. Unidad de Análisis.

Tabla # 2

Clasificación de las obras objeto de estudio según el medio, el soporte y el sistema de signos.

Obra	Autor	Año de Publicación.	Medio	Soporte	Sistema de signos	Características
Golpe de Gracia	Jaime Alejandro Rodríguez. Y creación colectiva.	CEANTIC-ADAC. 2006	Internet	Digital en Internet	Sonoros, visuales, Lingüísticos, interactivos,	Colombia. Sin límite de edición. Gratuito por plataforma de Pontificia Universidad Javeriana
El infierno de Amaury	Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz.	2006. Bogotá: Editorial Libros de Arena.	Libro	Pdf ó Impreso	Lingüísticos	Descarga por Scribd.com, Compra a la editorial.

Golpe de Gracia como un hipermedia narrativo con presencialidad gratuita en la red, se compromete a ser una pieza narrativa de acceso público, que tiene una naturaleza de alta reproductibilidad para los lectores y usuarios que la hallen en todo ese maderamen de

información presente en internet, *Golpe de Gracia* una propuesta de escritura y lectura del siglo XXI, un ejercicio de experimentación, un laboratorio creativo con resultados convincentes.

Segunda Parte

Levantamiento del estado del arte

4. Marco Teórico

4.1. Los relatos y la narrativa

4.1.1. Identificando condiciones humanas para el uso y disfrute de las narraciones

El ser humano es una entidad compleja y paradójica y, sobre todo, es un ser pluridimensional (Polo, Leonardo: Citado por Bernal, Cesar, 2006, p.130).

Una de esas dimensiones a las que se han referido algunos investigadores de la condición humana, es la de que el hombre puede registrar su existencia y su propia historia. Es un contador de relatos de generación a generación, que le han permitido condensar las experiencias en materiales que encuentra en su entorno. Lo que ha proporcionado el desarrollo del ser humano en todos los campos. El ser humano es, sin duda, un ser creativo que no solo se limita a vivir el presente sino el pasado y el futuro. Como lo diría William González:

A diferencia de los animales, el hombre puede *interiorizar* las cosas y a partir de esta *interiorización*, el puede crear mundos posibles (Estetofantasía) y actitudes posibles (Kinefantasía) El hombre puede abrirse al mundo sin estar obligado a tener una relación directa con las cosas, con el simple hecho de pensarlas. El es el único animal que tiene necesidad de decirse las cosas, gesto o postura, para poder así objetivarlas. El puede vivir no solamente en el presente, sino también en el pasado y en el futuro. (2002, p.17).

El ser humano es un ser imaginativo y simbólico, que utiliza las narraciones como pretexto para contarse a sí mismo, a un grupo y una época, para validar o atacar sus valores, para acercar o alejar a los demás pueblos, según como sean utilizadas las narraciones por sus dirigentes. Para generar emociones, representar y revivir momentos. El ser humano como creador de historias de ficción y no ficción, que algunas veces no es capaz de identificar de qué terreno proviene la

historia, ya que, las historias ficticias funcionan como realidad, y las historias reales suenan incluso fantasiosas. ¿Acaso es posible imaginar la historia del hombre sin los relatos orales tradicionales o cotidianos, o concebirlo sin las historias de sus libros antiguos, o presentes? ¿Es posible imaginar un mundo sin una biblia, sea esta real o falaz en su contenido? Si, si es posible, y es por eso, porque uno lo imagina y puede contar eso que se imagina. Se cuenta sobre lo que existe y lo que no existe pero que podría existir. Y que por el hecho de querer que exista, por intermedio de una historia, ya asistimos a su existencia, a su otra forma de realidad. Una mentira puede ser una verdad, y una verdad una falsedad.

Las historias van mucho más allá de la lengua en las que se producen, es más, ya no se hablan de lenguas que hacen posibles las historias sino de lenguajes, que incluso pueden ni siquiera ser habladas o escritas. Una imagen, unos sonidos sin palabras, una película muda, un sordomudo que manotea en la plaza pública, los videojuegos, un cómic etc. Las historias son el resumen de la vida del hombre o de su relación con la misma, y con los otros, con el planeta, con todo lo que se conoce y se ignora, incluso se escapa de la tierra y nos puede poner en órbita de la estación internacional, en casos reales de la no ficción, o en una nave de *Star Treck* viendo a los romulanos, en términos de ficción. Se pueden concebir seres, situaciones o cosas que no existen en el plano físico, pero que no se limita al plano metafísico, los dragones, las hadas, o el territorio hundido de la Atlántida. De nuevo la pregunta ¿Es posible imaginar a los seres humanos sin esta facultad? De nuevo sí, es posible imaginarlo, hasta se puede hacer una historia con lo anterior. La pregunta real a la que se desea apuntar desde hace rato, es que ¿es soportable existir sin historias que nos entretengan, nos eduquen y nos informen, todo al mismo tiempo? Y ahora mi respuesta es no, no lo es, los seres humanos sin la facultad de contar y escuchar historias, simplemente se encontrarían en contra de su misma naturaleza cultural, en el corazón

del cómo este concibe su mundo y toma de referencia a todo lo demás. El hombre es la medida de todas las cosas, se ha dicho. Las historias son la medida de todos los hombres.

Las narraciones son usadas en la recepción, para su disfrute y su gozo, y estas van más allá de la simple función anecdótica: son fuentes de información, transportadoras de códigos culturales y de conocimientos empíricos, y hasta científicos. Sirven para el desarrollo personal y social. E incluso se cuentan a sí mismas, trasgreden su naturaleza, nos permiten ver con ojos cercanos o lejanos de la acción, siendo como simulaciones de deidades creadoras y creativas, dando la impresión omnipresente de que todo lo saben sobre lo que se cuenta.

El ser humano es de igual forma inventor de tecnologías, y en las últimas décadas, de nuevas tecnologías, que provienen, en su gran parte, del terreno de lo digital. Y solo a un ser como el ser humano se le ocurre utilizar soportes y modificarlos según su conveniencia, para dejar mensajes que incluso sabrán que perdurarán más que ellos mismos. Las historias son el espíritu de los muertos en los vivos. Y solo a un ser humano se le ocurre ser ecléctico, dinámico y explorar con la fusión de los medios, los soportes, las nuevas tecnologías y la narración. El ser humano es un ser que se destaca por crear ideas y plasmarlas, bien sea por necesidad, por deseo, por pasión o por curiosidad, y que experimenta. Por ejemplo, eso que se ha dado llamar de forma global narrativa digital, o en detalle para este trabajo como narrativa hipermedia. Un tipo de plataforma digital donde se narra una o muchas historias en multimedia, utilizando hipertextos, combinando imagen, sonido, escritura tal y como las potencialidades de la red lo permitan.

El ser humano puede incluso grabarse historias en el raballo del ojo. (Según los relatos tradicionales de oriente medio: *Las mil y una noches*). ¿Será esto cierto? Algunas personas, actualmente, ya se han tatuado esta zona del cuerpo. ¿Faltará poco para que allí se encuentren

las más fascinantes historias de todos los tiempos? El ser humano como una historia, una gran historia que deja huella en el trasegar de la línea del tiempo, sus deseos, los sueños, los miedos, los comportamientos, e incluso sus relaciones con todo lo otro que no es él o ella, lo podemos encontrar en las historias, porque las historias son la medida de todos los hombres, son la medida de todas las cosas.

4.1.2. Las historias son la medida de todos los hombres.

Gabriel García Márquez, en un taller de guión dirigido a guionistas y cineastas, afirmaba que lo que más le interesaba en el mundo era el proceso de creación...

¿Qué clase de misterio es ese que hace que el simple deseo de contar historias se convierta en una pasión, que un ser humano sea capaz de morir por ella, morir de hambre, frío o lo que sea, con tal de hacer una cosa que no se puede ver ni tocar, que al fin y al cabo, si bien se mira, no sirve para nada? (...) alguna vez creí –mejor dicho tuve la ilusión de creer – que iba a descubrir de pronto el misterio de la creación, el momento preciso en que surge una idea. Pero cada vez me parece más difícil que ocurra eso. (*Cómo se cuenta un cuento*. 1995, p.12).

Por otro lado Juan José Hoyos, manifiesta que “Narrar” tiene la misma raíz que “conocer”. “Ambos términos tienen su origen en una palabra del sanscrito *Gna*, que quiere decir conocimiento”. Y aunque García Márquez escribe que es una cosa que no sirve para nada, es apenas lógico que sepa y piense lo contrario. Un efecto más que lo que dice puede significar lo contrario, tener una cita cuyo significado puede ser sacado fuera de contexto puede darnos una interpretación diferente en cada ocasión. Pero, para qué escribir y leer historias, puede tener una respuesta simple: “*Pues pa saber*”. “para qué quieres que te cuente” “para saber” “qué quieres saber” “cualquier cosa, solo cuéntame algo”.

Todo proceso de creación contiene misterios. De donde se saca la información, los hechos, las imágenes mentales, las metáforas, los vínculos, la selección de “X” o “Y” palabra en un tipo de momento escrito, sonoro y visual determinado. Los criterios de la selección, la estructura, los personajes, los diálogos, los tiempos, los modos, etc. Tal vez pasen desapercibidos por muchos lectores, incluso escritores. Lo que sí no se pasa por alto es la historia, sintetizada en su mínima expresión. Se ha dicho que hasta un niño pequeño puede identificar los elementos básicos de la narración: personajes, acciones y ambientes. En otras palabras el quién hace qué y dónde. Y que a medida que se crece se hace más factible reconocer los tiempos, los procedimientos, las razones, las causas y las consecuencias. Es decir cuándo, cómo, por qué y para qué.

Así, para profundizar en los relatos y las narrativas, y develar los secretos del proceso de creación, ya que difícilmente podremos saber el momento exacto en la que se gestó la idea, si podemos ir más allá de lo que nos aporta la cultura popular y adentrarnos a la narratología, es decir, al estudio científico de las narraciones.

4.2. Narración, narrativa y narratología

Por un lado narración sería “poner en palabras (o en signos) algo vivido, presenciado, escuchado o imaginado; Por otro lado narrativa sería “establecer un pacto de lectura o interpretación de la narración que comprometa la actividad creativa tanto del que narra como de quien lee o escucha (o decodifica signos)” y narratología sería “el conjunto constituido por los estudios y métodos creados para comprender objetiva y científicamente las narraciones (Jaime Alejandro Rodríguez, 2004, p. 16).

4.2.1. Narración, relato e historia.

Para Leal Iarrarte citando a Propp y a Greimas define a la narrativa como: “una sucesión de hechos que se producen a lo largo de un tiempo determinado y que, normalmente, da como resultado la variación o transformación, en el sentido que sea, de la situación inicial. Desde la perspectiva semiológica la narración se puede realizar con cualquier clase de signos” (2010, p.).

Gerard Genette, citado por Hoyos (2003), separa los tres niveles de la narración: historia como el contenido de los hechos narrados, el relato como la reproducción verbal y la narración como el acto de contar. La voz es la relación del relato con la historia y la narración, el tiempo es la relación cronológica entre el relato y la historia, el modo es la regulación informativa del relato respecto a la historia (p. 233 y 234).

De ahora en adelante, definiremos la narrativa como aquella que contiene tanto a la narración, como al relato y a la historia. La historia como la cadena de acciones y situaciones a que dan lugar los personajes o actantes en un tiempo y un espacio determinado, y que da lugar a una transformación de la situación inicial en el sentido que sea, están ordenados al interior del relato, y constituye en el contenido de lo que se cuenta. Relato, como la forma en la que está inmerso el contenido y que hace factible la reproducción verbal o no verbal de la historia, ordenada y desordenada a través de una presentación estructurada. Narración: como el acto de contar que un alguien o algo realiza (narrador, personaje, actante, interfaz narrativa, etc.)

Hoyos nos hace caer en cuenta que un relato de ficción o no ficción, siempre es una historia contada por alguien, y que el relato no puede contarse a sí mismo. “En todos los casos requiere de un narrador. Y este es el primer personaje que debe inventar todo escritor cuando cuenta una historia” (2003, p. 224).

Por otro lado, Rodríguez hace una reflexión sobre las diversas formas de narrar, que dependen de la materia con la que se haga:

La más frecuente es la materia verbal, por supuesto, pero también se puede narrar mediante imágenes, sonidos u otros sistemas semiológicos (el cuerpo, la ropa, el multimedia, etc.). En cuanto a la narración verbal, ella siempre ha estado ligada a lo que podríamos llamar, siguiendo a Walter Ong, las tecnologías o soportes de la palabra: primero a la oralidad, luego a la escritura, y ahora, posiblemente, al hipertexto. Cada una de estas tecnologías ha despejado posibilidades expresivas que el acervo cultural acumula y potencia. Esto quiere decir que, si bien la línea narrativa progresa, no elimina formas anteriores (lo que puede explicar, entre otras cosas, que la narración oral tenga tanta funcionalidad hoy como la narración digital). No obstante, estas nuevas formas han alterado los elementos de la narración verbal tradicional (como el sentido de los personajes, de la acción y de los escenarios) y han innovado el conjunto de normas y criterios que configuraban hasta ahora la pragmática de la imagen narrativa. Ahora, si echamos un vistazo a las posibilidades que la tecnología ha abierto en los últimos tiempos, podemos afirmar que la línea narrativa se ha ensanchado espectacularmente: imágenes de síntesis, realidades virtuales, hipernovelas, videojuegos, juegos de rol, se suman a otras formas “tradicionales”: la narración oral (tanto la popular como esa forma contemporánea más sofisticada, llamada por algunos “narración oral escénica”, la novela, el cuento, el cine, etc. La representación icónica, la narratividad y la producción y el consumo de ficción están cambiando de una manera profunda, provocando un salto que podríamos llamar, sin recato, cualitativo. La informática ha promovido la formalización innovadora y creadora de los modelos narrativos. Técnicas como la digitalización, la simulación y la interactividad de imágenes 3D (en tres dimensiones), para

sólo mencionar algunas, están permitiendo el diseño de nuevas estrategias discursivas y la necesidad de nuevos estudios. (2004, p. 16)

4.2.2. El autor y el lector, el narrador y el narratario.

Los relatos y la narrativa son una forma más elaborada y creativa de los textos, por lo cual, gracias a su discurso, buscan la explotación máxima de los lenguajes para contar historias, atrapando al lector en una experiencia que bien puede, pudo o podrá haber sido la suya. Los relatos y la narrativa, siendo textos, precisan de una estructura lógica que organice con sentido a personajes, acciones, y otros elementos propios de este tipo de texto.

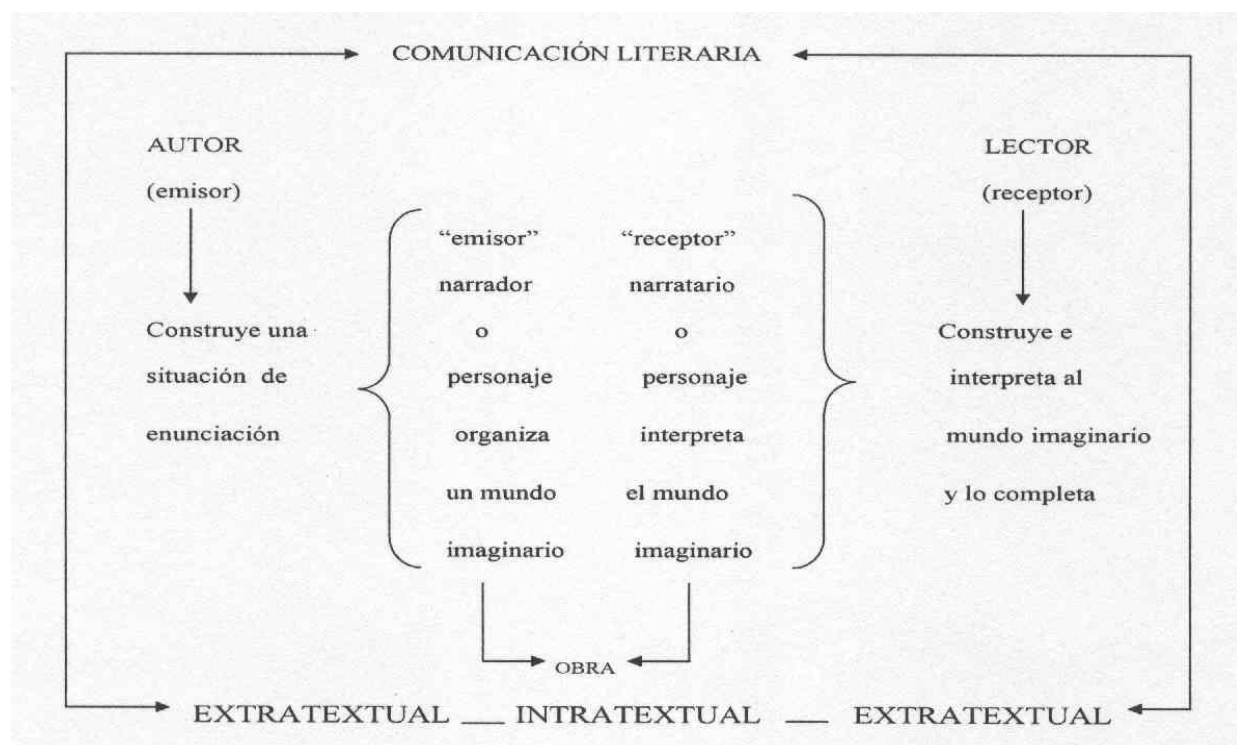


Figura #7. Aura conceptual diferenciadora de los niveles de la comunicación ficticia y no ficticia. (Dos conceptos novelescos fundamentales: El narrador y el narratario. Romance Filológico. Recuperado en línea el 06/05/2014: <http://romancefilologico.blogspot.com/2010/12/dos-conceptos-novelescos-fundamentales.html>).

Ya se ha dicho que el narrador es el “primer personaje que se crea” para que cuente la historia. Se debe aclarar que debemos de separar ambos términos: no se debe confundir al autor con el narrador. Por un lado, está el autor, la persona real que escribe la obra, y por otro, el receptor, cada lector. Por otro lado, está la voz que nos habla y nos cuenta la historia dentro de la obra: narrador, y este se dirige, implícita o explícitamente, a su narratario.

“En determinadas obras el narrador se dirige a un receptor abstracto dentro de la obra, alguien que recibirá su obra pero que no se identifica con nadie. A este concepto lo conocemos como 'narratario'. Como ejemplo, tenemos el famoso *Vuesa Merced* del Lazarillo de Tormes y que es independiente de nosotros como lectores reales.” (Romance filológico, 2010). Es decir, como podemos observar en la figura # 7, *El Aura conceptual diferenciadora de los niveles de la comunicación ficticia y no ficticia*, una dimensión real se refiere a la dirección de la comunicación no ficticia entre autor/lector y la otra dimensión se refiere a la dirección comunicativa ficticia entre narrador-personaje/ narratario-personaje. Etc.

4.2.3. Estructura del relato.

Uno de los métodos más coherentes y completos para el estudio de un relato, partiendo en general de la prosa narrativa, es el modelo elaborado por Gérard Genette que parte del análisis de la novela “*En busca del tiempo perdido*” de Marcel Proust (Braulio Álvarez Gonzaga, S.f. p. 3). Para el estudio del relato, se ha sintetizado la propuesta en una tabla denominada *Análisis estructural del relato*, que lo divide en tres dimensiones fundamentales: Tiempo narrativo, modo narrativo y nivel narrativo, y este a su vez está subdividido:

Tabla # 3.

Análisis Estructural del Relato, según Gerard Genette

Tiempo narrativo: se divide en tiempo del relato o discurso y tiempo de la historia. El primero es la forma como el narrador va presentando los acontecimientos. El segundo sobre la forma como suceden los hechos cronológicamente.	Modo Narrativo	Voz Narrativa
1.1. Orden Temporal: Es la disposición del orden temporal de la cadena de acontecimientos en el relato:	2.1. Focalización: Angulo de visión del narrador, o el personaje cuya óptica orienta el enfoque narrativo:	3.1. Niveles narrativos
1.1.1. Relato Lineal: Orden desde el punto de referencia o de inicio de la historia hasta el final.	2.2.1. Focalización cero: El Narrador conoce los sentimientos más íntimos de los personajes, sabe más que todos ellos.	3.1.1. Nivel extradiegético: En el relato primero el emisor es narrador y el receptor es narratario.
1.1.2. Relato fragmentado: Anacronias, discordancia entre orden de la historia y orden del relato.	2.2.2. Focalización interna: El narrador filtra su relato por uno de sus personajes, cuya óptica se convierte en el punto de vista de referencia.	3.1.2. Nivel intradiegético: el emisor ya no es el narrador sino un personaje, y el receptor ya no es el narratario o lector, sino es otro personaje del relato primero.
Analépsis: Evocación de acontecimiento anterior al momento en que se encuentra el relato: Externa: Recuerdo anterior al punto de partida del relato primero. Interna: Punto de partida del recuerdo es posterior al punto de partida del relato primero. A. Mixta: Recuerdo inicia en tiempo anterior al punto de partida del relato primero y llega a unirse con este punto.	Prolepsis: Cuando el narrador nos da a conocer con anticipación un acontecimiento que, puede estar dentro del relato primero, (P. Interna). O de algo que no se cuenta en la historia pero que ocurrirá, (P. Externo). 2.2.3. Focalización externa: El narrador queda fuera de los personajes, solo informa sobre lo que los personajes hacen y dicen.	3.1.3. Nivel metadiegético: hay otra narración dentro de la narración, supongamos que un personaje del relato tercero cuenta una historia a otro personaje del relato tercero, entonces se produce un relato cuarto.

<p>1.2. Duración: relación entre el tiempo que duran los sucesos de la historia y la extensión del texto. Varía de lector a lector el tiempo que se gasta en la lectura:</p>	<p>2.3. Distancia</p>	<p>3.2. Tiempo del relato: Ubicación de la instancia narradora, el tiempo en que se encuentra la historia:</p>
<p>1.2.1. Pausa descriptiva: Desaceleración, no pasa nada en cuanto a acción. (Descripción, pensamiento, pequeño recuerdo).</p> <p>1.2.2. Escena: Ni aceleración, Tiempo del relato es menos extenso que el tiempo de la historia, el narrador reduce acciones de semanas, meses a pocos párrafos. ni desaceleración, sino correspondencia entre el tiempo del relato y tiempo de la historia. Lo Usual es el diálogo.</p> <p>1.2.3. Sumario:</p> <p>1.2.4. Elipsis: Se insinúa el paso del tiempo, no se cuenta. Explícita: Marcado en el texto. Implícita: se deduce del texto.</p>	<p>2.3.1. Relato de acontecimientos</p> <p>Mímesis: la representación en la que el narrador cede la palabra a los personajes, creando la ilusión de cercanía.</p> <p>Diégesis: Relato puro, el narrador habla por sí mismo y que se suele considerar más distante.</p>	<p>3.2.1. Ulterior: El hecho que se narra se encuentra en tiempo pasado, su principal característica es que abundan los verbos en tiempo pretérito, a la historia no se le puede cambiar nada, ya acabó.</p> <p>3.2.2. Narración anterior: Relatos proféticos, como los sueños, se da a conocer lo que sucederá.</p>
<p>1.3. Frecuencia narrativa: Periodicidad con que se relatan acontecimientos.</p>	<p>Relato de palabras</p> <p>Discurso narrativizado: Discurso contado, menciona o indica que ha habido acto de habla. En algunos casos indica el tópico de la conversación.</p>	<p>3.2.3. Narración simultánea: La historia contada en el momento en que se desarrolla. La posición temporal de las voces es simultánea con la acción, se caracteriza el tiempo presente.</p>
<p>1.3.1. Relato singulativo: cuando se cuenta una vez lo que ha pasado una vez.</p> <p>1.3.2. Singulativo anafórico: contar <i>n</i> veces lo que ha pasado <i>n</i> veces. Es decir, contar la cantidad de veces que sucedió.</p> <p>1.3.3. Repetitivo: Se cuenta <i>n</i> veces lo que ha pasado una sola vez. Historias que repiten un mismo hecho varias veces al cambiar cada vez de narrador o</p>	<p>Discurso Transpuesto: Transponen palabras de personajes, oraciones: <i>Estilo indirecto libre:</i> dentro del discurso el narrador no se anuncia. <i>Estilo indirecto marcado:</i> las oraciones son subordinadas al dijo que... sostuvo que...</p> <p>Discurso restituído o citado: Estilo directo. Narrador se limita a introducir el discurso del personaje. El narrador cede</p>	<p>3.2.4. Narración intercalada: Narración fragmentada y se inserta en distintos momentos de acción. Textos en forma de diario, novelas epistolares, narración día o semana, con fecha o sin ella y luego cambia a otra. Etc.</p>

focalizador. Es decir, contar varias veces más de una la palabra a los personajes. vez un acontecimiento que ocurrió solo una vez.

1.3.4. Iterativo: Se presenta cuando se cuenta una vez lo que ha sucedido n veces. Es decir, contar una vez acontecimientos idénticos que se repiten con cierta frecuencia.

Tabla #2. Esquema de Dayron Londoño (2013), basado en la propuesta de Álvarez Gonzaga Braulio en *Terminología de Gerard Genette* (S.f. p, 2-9) y de Argüello en el capítulo sobre *el tiempo de la narración* (2003. P, 65).

El gran afecto e identificación que se siente por las historias radica en su función y manifestación de la vida, ya que cada día, en cada momento, se está sumergido en una historia, o en muchas. Que al final, resulta siendo la gran historia humana.

Antón Chejov plantea una premisa: para que una historia sea coherente, hay que reducir una experiencia a una emoción predominante que la delimite y le dé unidad. El deber del escritor no es dar respuestas, sino dejárselas al lector (Summerland, citado por Leal Iarrarte, 2010). En *El infierno de Amaury* y *Golpe de Gracia*, El elemento que se reduce a una emoción es la muerte, tanto así, que el intro del primer pantallazo de la interfaz digital en el hipermedia, pregona altisonante al usuario: “Estás a punto de tener una experiencia cercana a la muerte”.

4.2.4. Competencias narrativas.

Cuando el lector no tiene acceso a ese mundo simbólico que se necesita para comprender el relato, ni está entrenado para esa clase de lectura o estructura narrativa se dice que no posee una buena *competencia narrativa*. Según Arguello, la competencia narrativa es la capacidad que tiene un individuo para entender y construir un texto. Es la estructura que subyace en todo tipo de narración y que hace posible entenderla, ya que en nuestra mente está educada con la forma de ciertas estructuras mentales (2003, p. 26).

En definitiva una estructura es un esquema mental o real, que organiza los hechos, detecta categorías o clasificaciones de géneros, formatos, da ordenes lógicos para contener elementos con sentido. Y no todos los lectores están es capacidad de hacer lectura de las mismas estructuras, depende de su constante exposición a estas, o a mundos simbólicos. Por esto, también podemos hablar de diferenciación de competencias según los distintos públicos.

4.2.5. Sintaxis narrativa ó Estructura narrativa.

“No perdamos de vista la estructura. Después vendrán todas las escenas que se quiera, pero primero tenemos que hacer el corral para que no se nos salga el ganado” (García Márquez: 1995: et.).

Gabo se refería a que antes de que cualquier personaje cobre vuelo, lo primero que hay que hacer es delimitarle su campo de acción. Es decir, la estructura del relato y la historia. Un orden mental y lógico para su desenvolvimiento, un esquema narrativo.

La estructura formal del relato oral, o esquema narrativo oral, es la base de todos los demás relatos, antiguos y contemporáneos. Los esquemas de narración (Mito, Relatos tradicionales, cuentos de hadas, novela moderna, fabula: función evaluativa, los apólogos, morales; medios de

información: Noticia, Conversación, dialogo, monologo, película, telenovela, cómic, dramatizado, radionovela, etc.) Son una construcción de carácter universal que sirve para analizar un conjunto de parámetros que le son propios a los relatos narrados por cualquier medio y soporte.

Tabla # 4.
Etapas en una narración Oral

Abstract	Resumen adelantado	Título, Sumario, intertítulo, Prolepsis, comentario.
Orientación	Tiempo (Época) Espacio (Lugar) Participantes (Rol y relación de los personajes).	Inicio
Complicación	Historia Conflictos	Desarrollo
Evaluación	Comentario Impresión	Final Comentado

Cuadro sintetizado por Dayron Londoño Cubides (2013) basado en el Modelo presentado por Arguello (2003), y que este a su vez toma de Labov y Walketzky (1973), sociolingüistas que propusieron cinco etapas (Orientation, complication, evaluation, resolution y coda), y que Arguello reduce a cuatro.

Las estructuras arquetípicas de los relatos narrativos han sido abordados por diversos autores, entre estos los más representativos, y de las que más adelante serán abordadas sus propuestas, son: Vladimir Propp, Argildas Greimas, Christopher Vogler, Gemma Lluch.

Se pueden afirmar que existen estructuras que son universales, ya que obedecen a la observación y experiencia de la propia existencia: Nacer, reproducir y morir. (Lo que equivale a decir Inicio, nudo y desenlace). Aunque unas estructuras nacen, otras caen en desuso, unas son aceptadas y otras son rechazadas, pero estas son influenciadas directamente por los inventos tecnológicos. Como lo menciona Juan José Hoyos:

Con la invención del telégrafo y la aparición de las primeras agencias internacionales de noticias, en el periodismo se introdujo un nuevo estilo que fue desplazando a la narración y a la argumentación. Los dos primeros estilos mas ampliamente cultivados en la prensa (...) este otro estilo se basaba en la economía del lenguaje, la supresión de los detalles secundarios, la eliminación de todo rastro de opinión y el ordenamiento del relato en forma inversa a la habitual: Los hechos principales al comienzo, los hechos secundarios al final. (...) esta clase de relato recibió el nombre de noticia, imponiéndose a finales del siglo XIX y XX. (2003, p. 35).

El cambio de las estructuras narrativas en la no-ficción.

Desde la década de los años 60', reaparece a escena El Nuevo Periodismo. Tomas Eloy Martínez sostiene que el mundo se está liberando del viejo corsé que obliga a dar una noticia obedeciendo al mandato de responder en las primeras líneas a las seis preguntas clásicas o las seis *Wh*: Qué, quién, dónde, cuándo, cómo y por qué.

En la actualidad parece el asunto dar un nuevo revés, algunas propuestas se resisten a dejar la estructura noticiosa para los medios digitales por internet, ya que una de las premisas es que el lector no tiene tiempo y necesita consumir información, todo lo que se pueda en un tiempo cada vez menor. Economizar el lenguaje, atrapar al lector en la primera fase. Pero con el factor agregado de la interactividad, la convergencia de medios y la emisión los textos que tienen su origen en otros medios, como videos audiovisuales, relatos sonoros, gráficos, dibujos, cómics, todo en una misma plataforma, en una misma interfaz. Pero esto en el plano de la no ficción, ya que en la ficción se abre incluso mucho más los estilos, las estructuras y las posibilidades.

En la etapa de la orientación, Argüello comenta que para su análisis, es importante la teoría de los índices y los roles actanciales:

4.2.6. Índices narrativos.

Las historias están llenas de signos, entre estos, de índices.

Según la triada de los signos de Charles Peirce, *el símbolo* es el signo más convencional, seguido por el *icono e índice*, siendo este último el menos arbitrario y convenido. *Índice es una clase de signo que dirige su atención sobre el objeto indicado mediante un impulso ciego. Un índice es un signo que en la relación signo-objeto mantiene un vínculo causal, directo y real con el objeto al cual denota.* (Argüello, 2003)

Según Barthes, seguido por Argüello (2003, pp. 37-51), los índices narrativos son:

Tenués: Aparentemente insignificantes, información sutil y explícita de los personajes: psicología, estatus, ideología, carta biográfica, descripciones de vestuario, objetos, gestualidad, clima o clímax, provocación de atmósfera.

Embrionarios: Al principio del relato se presenta una unidad con intención explícita para luego integrarse y madurar más adelante en su correlato.

Recurrentes: Son los más explícitos de la narración, pues se evidencian con su repetición constante. Los motivos repetidos pueden hacer parte de esquemas estereotipados, toman también el nombre de *Leitmotiv*.

Según Argüello, los textos pueden estar presentados dependiendo de las intenciones comunicativas.

Tabla # 5.

Índices presentados en los textos según sus intenciones comunicativas

Índices Verbales	Lo que diga un personaje puede ser premonición de lo que pasará después.
Índices Objetuales	Énfasis en cualquier objeto que lleve o sea de posesión del personaje.
Índices Ambientales	Provocación del ambiente, estado del tiempo o descripción de objetos que rodean al personaje, que indican, estatus, psicología del personaje.
Índices Icónicos	Fotos, cuadros, afiches, se este presentando en televisor, (revelan

datos biográficos, ideologías de los personajes, elementos contextualizadores, intencionalidad simbólica intertextual).

Índices Falsos	Entusiasman al receptor pero después se burlan de él. Llamados “despistadores” por Barthes.
-----------------------	---

Roland Barthes citado por Arguello (2003).

Tanto los ambientales como los icónicos son muy utilizados de manera racional a la hora de estructurar una película, un audiovisual, una obra de teatro o inclusive un anuncio publicitario donde se sabe que los objetos necesitan de posiciones estratégicas nada gratuitas.

4.2.7. Otros índices narrativos o de la *transtextualidad*.

Transtextualidad, para Gerard Genette, es todo aquello que lo relaciona manifiesta o secretamente con otros textos:

Cinco relaciones *transtextuales*, según Gerard Genette

Paratextualidad	Relación menos explícita y más distante que, en el conjunto formado por una obra, el texto propiamente dicho mantiene con lo que no puede llamarse “fuera del texto”.
Intertextualidad	Citas directas e indirectas de otros textos, que se refieren a otra o a la misma obra.
Metatextualidad	Relación mas corriente entre “comentario” que une un texto a otro del cual habla sin citarlo necesariamente (convocarlo), inclusive sin nombrarlo.
Architextualidad	Relación muda que no articula, a lo sumo más que una mención paratextual, de pura pertenencia taxonómica o de categorización.
Hipertextualidad	Relación que une un texto B (hipertexto) a un texto anterior A. (hipotexto), no se realiza a modo de comentario. “para localizar el libro A, consultar previamente el libro B, consultar previamente un libro C, y así hasta lo infinito”. Interconexión.

Julia Kristeva nos dice que “cada texto es construido como un mosaico de citas y cada uno es una absorción o transformación de otros textos” (1968). Eisherbaum agrega: “La obra es sentida en relación con otras obras”. Greimas aporta (1978) que los textos “procuran establecer relaciones entre los objetos Semióticos”. Afirma Arguello que Charles Pierce con la teoría de la semiósis infinita considera que “no es más que una teoría general del intertexto”. Lotman dice

que la cultura “sintetiza una serie de textos y produce a su vez otros textos” (1979). Finalmente, de acuerdo con Michel Riffaterre, la transtextualidad es la percepción por parte del lector, de relaciones directas o indirectas entre una obra y otra, entre un texto y otro, que la ha seguido o precedido (1979).

La cultura puede ser vista como un Palimpsesto. Según Borges, del griego *Palin*: de nuevo, y de *psan*: borrar, raspar. Manuscrito antiguo borrado para ser escrito de nuevo. Es una forma de escritura y re-escritura, donde se quita, se agrega o se sustituye nuevas significaciones y re-significaciones, y se adaptan nuevas situaciones en un modelo ya pre-establecido, que ha funcionado de buena manera y se ha afincado en las estructuras mentales de los receptores.

Para el análisis de una obra es necesario todo el contexto, o su relación con otros textos. Los índices regados en toda una cadena mediática de producción de significado. Se necesita partir de lo general a lo particular. De lo más lejano a lo más cercano. De una corriente río arriba, para ir trayéndolo río abajo, sin más comparaciones, para llegar a analizar la obra misma, hay que empezar situándola en su relación con otras obras, ya que ningún texto nace huérfano, aislado, es necesario cazar los índices de segundo grado. Identificar los paratextos: Títulos, subtítulos, intertítulos, prefacios, postfacios, advertencias, dedicatorias, prólogos, introducciones, epígrafes, notas marginales, terminales, epílogos, ilustraciones, apostillas, bandas, cubiertas y otras señales accesorias, autobiográficas o alográficas, comentario oficial, oficioso, glosarios, notas aclaratorias. Etc. Intertextos, metatextos, architextos e hipertextos.

4.2.7.1. *El Título, el primer “otro índice” que se lee.*

Los títulos, como los primeros textos de segundo grado que se leen, son paratextos dentro del libro o el soporte, según Gemma Lluch. Según Arguello y Genette, los títulos son transtextos

que se pueden dividir en un primer momento, por la independencia del título con el cuerpo del texto, como:

A) *Enigma*. Nos ofrece un misterio, una expectativa. En su mayor parte son títulos para el arte, el cine o la literatura.

B) *Abstract*. Es el que de alguna manera contiene explícitamente el contenido del resto narrativo. Se utiliza en el periodismo, la literatura y el cine, en el ensayo o en la tesis.

C) *Titulo metafórico*. Es el que muestra de manera clara que él título tiene características tropológicas, generalmente con un lenguaje figurado y con intenciones simbólicas. Son usados para el arte, aunque en pocas ocasiones en la prensa, ensayos. Etc.

D) *Titulo metonímico*. El que se utiliza en un fragmento del resto narrativo, generalmente en comillas.

E) *Presupuesto o referencial*. Parte del supuesto de que se conoce el acontecimiento real, usado en la prensa escrita.

F) *Titulo intertextual*. Proviene de otro, es casi siempre una variación o transcreación de un título anterior. Parodiando, o juego de palabras, puede ser refrán o frase conocida.

G) *Titulo Apelativo*. Cumple la función apelativa que Jakobson llamó “simulación apelativa”.

H) *Titulo subversivo*. No tiene aparente relación con el resto narrativo. (arte de vanguardia, pintura, literatura, cine, teatro) con intenciones simbólicas, transgresivas, esnobistas.

Según la presencia o ausencia de interpretaciones únicas o múltiples. Segundo momento:

In praesentia: Aparece copresencial, sintagmático, como los títulos con el nombre del protagonista, o de la situación principal.

In absentia: diseminado. Polifónico. Abre variedad de posibilidades semánticas. Simbólico.

4.2.8. Otra propuesta de análisis por Gemma Lluch.

En el libro de Lluch: *Cómo analizamos relatos infantiles y juveniles* (2004), se expone tres fases para el análisis de un relato. Aquí un resumen:

Primera Fase: Información del contexto.

A) *Contexto comunicativo.* La obra ha sido escrita y leída en un momento histórico determinado.

B) *Los actores de la comunicación.* Autores, editores, intermediarios, instituciones sociales, diseñador, ilustrador, anuncios publicitarios.

C) *La ideología.* Ideas, normas, valores, opiniones, juicios, actitudes, corrientes políticas o humanas.

Segunda Fase: Paratextos.

Basada en *Palimpsestos, la literatura en su segundo grado*, Lluch propone que es necesaria una lectura de los elementos secundarios o auxiliares en los relatos: iconos, texto, ilustraciones, manifestaciones materiales, número de página, tipografía elegida.etc. Dependiendo si estos textos están por fuera, por dentro y por su cercana visibilidad al relato principal. Así por ejemplo:

A) *Fuera del libro.* Catálogos, crítica literaria, propuestas de lectura, publicidad, mediadores.

B) *Los más visibles.* Portadas, lomo, formato, número de páginas, indicadores de edad, nombre anagrama, tamaño en centímetros, colores, nombre, categoría, género, colecciones, figuras geométricas, identificación con series, mantener oración en línea, facilitación de la lectura, contrato de lectura.

C) *Dentro del libro.* Título, capítulos, prólogo, dedicatorias, tipografía, función de identificación.

D) *Ilustración.* Se resuelven las siguientes preguntas: ¿Qué relación tiene el texto escrito y la imagen? ¿Se repiten o se llenan vacíos en la historia? ¿Son cerradas, abiertas, pequeñas o centradas? ¿poseen cada una relación con las anteriores? ¿Se mantiene la ilustración o varía en el texto? ¿se reinterpreta, inventa o repiten los personajes? ¿Cómo son las técnicas de contraste, sombra, luz y composición? Y finalmente, si esos elementos enriquecen el relato o no dicen nada.

Tercera Fase. Análisis de una narración.

Se buscan las marcas lingüísticas, y la estilística en la construcción de la historia. Y se da respuesta a los siguientes elementos.

A) *Estructura de la narración.* Basarse en el prototipo de la tradición oral. Enumeración y encadenamiento de las acciones del héroe en su viaje: Viaje ordinario/ La llamada a la aventura /Rechazo de la llamada / El mentor (anciano, anciana: sabios). /Travesía del primer umbral /Las pruebas, los aliados y los enemigos. / La aproximación a la caverna más profunda / La odisea (el calvario) y la tensión / La recompensa / El camino del regreso / La resurrección / El retorno con el elixir.

B) *El tiempo del relato.* Relación presente, pasado y futuro como marcadores de tiempos verbales.

C) Los Juegos del tiempo.

La pausa: Describe, desacelera, rompe tiempo, como lo son los comentarios, el análisis del narrador, el discurso valorativo y la subjetividad.

La escena. Igualdad historia y relato, hechos narrados y manera de narrarlos, diálogos, monólogos, interpretación, narración detallada.

El sumario. Acelera el ritmo, sintetiza, el narrador resume lo acontecido, agrega velocidad al texto.

Elipsis: Silencio largo periodo de tiempo, omisión de capítulos, escenas, detalles.

D) Tipos de narrador.

Se hace la pregunta ¿Cuanta información se da y como se dosifica? ¿Cuál es la voz narrativa y la persona gramatical?, según lluch, existen los siguientes narradores dependiendo de cuánto saben y cómo lo cuentan.

- *N. Omnisciente Ilimitado:* Lo sabe todo sobre la historia y los personajes.
- *N. Omnisciente limitado:* Desde un personaje.
- *N. Heterodieético:* Narrador ausente de la historia.
- *N. Homodieético:* presente como testigo.
- *N. Autodieético:* Protagonista de la historia que cuenta.

4.2.9. Otras clasificaciones de los tipos de narrador.

De acuerdo con Juan José Hoyos, un relato, sea de ficción o de no ficción, siempre es una historia contada por alguien. El relato no puede contarse a sí mismo. Por el contrario, en todos los casos, requiere de un narrador. Y este es el primer personaje que debe inventar todo escritor cuando cuenta una historia. (Hoyos. 2003. P. 224-245).

Los tipos de narrador son puntos de vista o focos de la narración, la voz desde donde se cuenta, es el que sella el contrato del pacto narrativo entre autor y lector. Entre el productor de sentido y el consumidor/receptor del relato y la historia. Es decir, sella el pacto que se crea dependiendo del nivel de referencia a la dirección de la comunicación, sea esta ficticia o no-ficticia.

Existen muchas clasificaciones de narradores, la más clásica es la persona gramatical de la voz que cuenta la historia, primera, segunda o tercera persona, tanto del singular como del plural. Lo que muchos han osado llamar la de los autores.

El narrador y el autor no son los mismos, como ya se ha dicho antes, aunque en algunos relatos si lo sea. Por ejemplo en el periodismo, suele usarse en la mayoría de los casos la intervención en tercera persona de quien escribe la historia.

En palabras de Teresa Imízcoz, “las diversas escuelas y tradiciones literarias se diferencian en el grado de presencia que el narrador tiene en la historia”. Autor real, autor implícito, narrador homodiegético (dentro de la historia), narrador heterodiegético (fuera de la historia).

Las clasificaciones de los puntos de vista interiores y exteriores dependen del ángulo que se quiera contar la historia. Según Juan José Hoyos (Ibidem), en el periodismo básicamente existen cuatro formas de narrar:

- *Primera persona*: cuando el narrador es el protagonista de la historia y cuando el narrador es testigo de la historia.

Ventajas: tono de intimidad. Estrechamiento de visión. Impresión de verdad. Acerca el narrador al lector. Contacto emotivo y primario. Introduce al lector en la mente del héroe.

Restricciones: restringe la visión. Gasta tiempo en dar contexto a la acción. Baja el ritmo del relato y vuelve lenta la acción.

- *Omnisciencia*: caracteres focalizados, muchos eventos, tramas y sub-tramas, uso del suspenso y varias historias simultáneas.

Ventajas: Conocimiento ilimitado. Cada uno de los personajes, acciones, pensamientos, pasado, presente, futuro.

Ventaja: impulsa al lector a través de la historia y los personajes de manera rápida.

Restricciones: el narrador se desborda, este método suele asociarse a la “pura ficción”.

- *Omnisciencia limitada:* entrecruzamiento de la primera persona y la omnisciencia en tercera persona. Es lo más cercano a la percepción real que se tiene a la vida, uno mismo tiene restricciones de campo en su visión del mundo y de las cosas. Tercera persona, pero enfocada desde uno de los personajes y particular modo de ver el mundo.

Ventajas: Preciso en descripciones, diálogos, relaciones con las acciones.

Restricciones: foco de atención es una persona.

- *Método objetivo:* Aparentemente no interviene el narrador. Es como una cámara que registra las cosas. No se introduce en la mente de ningún personaje, ni sentimientos, no comenta, no editorializa. El género por excelencia que le representa es el reportaje.

4.2.10. El tiempo narrativo y el tiempo del relato.

El narrador cuenta la historia estando en un tiempo, que bien podría llamarse tiempo presente de la narración. Pero no está atado a contar la historia desde su estado de presencialidad, algunas veces sí, otras veces no. Asistimos pues a ser receptores de la historia en tiempos pasados, futuros o presentes: Retrocesos, avances o simultaneidad. (En inglés: Flash back, flash forward, etc.) Se reconocen por los verbos de acción que especifican si los hechos que sucedieron, suceden, están sucediendo, o van a suceder: están por detrás, adelante o en sincronía con el tiempo narrativo del narrador (que funciona como punto de referencia). Los tiempos dependen también de los niveles de dirección de la comunicación, encontramos también, el tiempo del lector

Según Hoyos, citando a Genett, (2003, pp. 246-278) los tiempos dependen del relato y de la historia. Definamos primero, para recordar, a que hacen referencia ambos términos.

Relato: Es lo que leemos. La focalización, el uso del tiempo, los tipos de discurso, las clases de narradores.

Historia: Designa eventos narrados abstraídos de su disposición en el relato. En la historia se estudian los actantes, los participantes, la lógica de las acciones.

Tiempo del Relato: es relativamente igual al tiempo del lector, el de la lectura. En cine, el tiempo del relato sería idéntico al tiempo del cinevidente. Podemos hablar aquí de la duración.

Tiempo de la historia: Sucesión lineal de eventos, no es más que una construcción convencional pragmática conveniente que le brinda un orden secuencial a las acciones. Están difuminados también en forma de retrospectiva o adelantos (Flash Back, flash Forward), es decir, como lo llamó Genette: Analepsis y prolepsis.

En los juegos del tiempo de la historia suele mezclarse los usos narrativos por escenas o resumen, es decir *mostrar* y *contar*. La primera radica en la importancia de las escenas en el relato, en el que el narrador parece no estar. Y la segunda, *contar*: que se basa en el resumen, donde el narrador selecciona las acciones que le interesa contar.

Es preciso señalar, que cuando autor y narrador son los mismos, da la sensación de ser un género de no ficción. Así mismo, puede decirse que cuando autor y narrador no concuerdan, por lo regular, suele dar la sensación de ser ficción. Las sensaciones son apariencias de realidades, que no necesariamente subyacen a la realidad. En cuestión de narrativa y narratología todo es posible, y puede darse cualquier cosa.

Como por ejemplo, la revolución en las formas narrativas distintas a la omnisciencia, del escritor irlandés James Joyce, que empleó de forma simultánea cerca de dieciocho puntos de vista, en su obra *Ulises*, introduciendo la primera revolución en el siglo XX. Usando en uno de estos, el flujo de conciencia o el monólogo interior, punto de vista antes desconocido.

Por los conceptos puestos en marcha, es necesario en la narrativa, preguntarse por el orden del relato y orden de la historia.

4.2.11. Las funciones narrativas y los roles actanciales.

Aunque fue Vladimir Propp quien desarrolló las primeras teorías de las funciones narrativas que impulsan la acción en el relato –analizando las estructuras tradicionales de los relatos rusos–. Fue Argilda Greimas quien desarrollo un sistema más sintetizado para el análisis de las funciones narrativas y/o de los roles actanciales, y que pueden estar presentes en cualquier relato de cualquier medio.

Tabla # 6.

Las 31 funciones narrativas de Propp, en las estructuras narrativas de la tradición oral

Funciones	Características
<i>Alejamiento β</i>	Uno de los miembros se aleja
<i>Prohibición γ</i>	Recae sobre el protagonista una prohibición
<i>Trasgresión δ</i>	La prohibición se transgrede
<i>Investigación ϵ</i>	El agresor intenta obtener noticias
<i>Información ζ</i>	El agresor recibe informaciones sobre su víctima
<i>Engaño η</i>	El agresor intenta engañar a la víctima para apoderarse de los bienes/el/ella.
<i>Complicidad ϕ</i>	La víctima se deja engañar y ayuda a su enemigo, a su pesar.
<i>Fechoría A</i>	Agresor daña miembro de la familia. Algo le falta.
<i>Transición B</i>	Se divulga noticia de fechoría.
<i>Acción Contraria C</i>	El héroe decide o acepta actuar
<i>Partida \uparrow</i>	El héroe se va de su casa
<i>Iera. Función del donante D</i>	El héroe sufre una prueba, ataque, preparativo para recibir el auxilio mágico.
<i>Reacción héroe E</i>	El héroe reacciona ante las acciones del donante
<i>Recepción Obj. mágico F</i>	El objeto mágico pasa a disposición del héroe
<i>Desplazamiento G</i>	Héroe transportado, conducido o llevado al objeto de búsqueda.
<i>Combate H</i>	Héroe Vrs Agresor en combate
<i>Marca I</i>	El héroe recibe una marca
<i>Victoria J</i>	El agresor es vencido
<i>Restitución K</i>	La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada.
<i>Retorno \downarrow</i>	El héroe retorna
<i>Persecución Pr</i>	El héroe es perseguido
<i>Socorro Rs</i>	El héroe es auxiliado
<i>Llegada O</i>	El héroe llega de incognito a su casa o a otra comarca

<i>Pretensión, engaño L</i>	Un falso héroe reivindica para sí las pretensiones engañosas.
<i>Tarea dif. M</i>	Se propone al héroe una tarea difícil
<i>Tarea c. N</i>	Tarea cumplida
<i>Reconocimiento Q</i>	El héroe es reconocido
<i>Descubrimiento Ex</i>	El falso héroe o agresor queda desenmascarado
<i>Transfiguración T</i>	El héroe recibe una nueva apariencia
<i>Castigo U</i>	El falso héroe es castigado
<i>Matrimonio W</i>	El héroe se casa y sube al trono.

Mandatario: (B)

La princesa: (M, J, Ex, Q, V, W)

Donante: (D,F)

Héroe: (C, E, W)

Agresor: (A, H, Pr)

Auxiliar: (G, k, Rs, T)

Falso Héroe: (C, Ex, U L)

Tabla # 6. Elaborado por Dayron Londoño C. (2013) basado en las 31 funciones narrativas de Vladimir Propp (1972, p.131) citado por Gemma Lluch (2004).

El esquema de roles actanciales, es un modelo que sirve para reducir las funciones de personajes, relaciones o cosas dentro de cualquier relato narrativo universal, presente por cualquier canal, medio, o soporte, escrito en cualquier lenguaje, género o formato narrativo. Ha sido encontrado como un programa narrativo de carácter universal.

L. Tesniere ha dicho que “los actantes son seres o cosas, que a cualquier título y de cualquier manera que sea, incluso al título de simples figurantes y de la manera más pasiva, participan en el proceso”. (Citado por Leal Larrarte, 2010)

Es decir, “cualquier clase de participante (Persona, animal, cosa o situación) que puede asumir varias funciones si se la utiliza en el relato, un actante puede cumplir una o varias funciones, simultanea o evolutivamente”.

Según Greimas, Los niveles del relato están basados en la cantidad de veces de la aparición de los actantes, y en su transformación en el proceso, y son tres:

Nivel de superficie: La primera aparición de un personaje es sólo un nombre propio, que no tiene historia.

Nivel de intencionalidad: A lo largo del relato, ese nombre se va cargando sucesiva y progresivamente de sentido.

Nivel de manifestación: Así, el personaje irá acumulando una historia, debido a las marcas que irá dejando su relación con los otros personajes del relato y con las acciones que le toque ejecutar.

Tabla # 7.

Esquema semiótico de los roles actanciales, según Greimas

Destinador	Sujeto	Destinatario
Es el arbitro distribuidor de bien o satisfactor, juez que establece el poder justo y el saber verdadero, o bien el manipulador que otorga al sujeto la competencia para procurarse su objeto de valor.	Es quién ejecuta la acción, el héroe. Quien desea o quiere el objeto de valor.	Es el obtenido virtual del bien. La meta de la acción. Para quien trabaja finalmente el héroe.
Ayudante	Objeto de valor	Oponente
Alguien o algo que le facilita la acción al sujeto para lograr su objeto de valor.	Es lo deseado, lo que busca el sujeto. Muchas veces el objeto de valor se en cosas o valores abstractos, mas aun, los valores que son objetos concretos siempre representan valores abstractos.	Es alguien o algo que obstruye la acción. El oponente es quien ofrece resistencia y pone obstáculos a la realización del deseo.

Greimas ofrece un modelo apropiado de las teorías de las 31 funciones de Vladimir Propp. Arguello (2003) nos lo presenta de aquella forma. Adaptado por Dayron Londoño. (2013).

4.2.12. Los arquetipos narrativos según Vogler.

Por otro lado, Vogler (2002) nos dice que el primero que optó por emplear el concepto de *arquetipo* fue el psicólogo Carl G. Jung, aludiendo con ello a los modelos de la personalidad que se repiten desde tiempos antiguos de suerte que suponen una herencia compartida para la especie humana en su totalidad (pp.60-109).

Conocer los arquetipos, los tipos y aspectos de la personalidad, sus funciones psicológicas y dramáticas confieren al narrador de historias herramientas de uso para sus construcciones creativas. Partiendo de un esqueleto en el que se definen el propósito de los personajes, su psicología, las facetas de las personalidades, el drama, las fuerzas opuestas, o los conflictos que se generan por las simples relaciones o existencia.

Los Arquetipos son, pues, funciones que hacen desarrollar la historia. No pretenden ser estáticos sino flexibles, que generen libertad al oficio de contar historias, que se parezcan tanto a la realidad y naturaleza humana que parezcan verosímiles. “podemos interpretar los arquetipos como si se tratase de máscaras, caretas muy necesarias para que la historia progrese y que portan temporalmente los personajes”. (2002, pp.60-109)

Los arquetipos son modelos básicos, de los que se derivan todos los demás y adoptan distintas formas a fin de satisfacer las necesidades propias de cada historia y género específicos.

La propuesta de Vogler se basa, pues, en personajes de los arcanos mayores del tarot, que encarnan la reunión de aspectos completos de la personalidad humana. “Los arquetipos pueden liberar a los escritores de la tentación del estereotipo”, ya que se producen personajes de carácter universal con rasgos originales, en todas las posibles variantes.

Tabla # 8.
Arquetipos narrativos o fuerzas de la personalidad

Arquetipo	Función Psicológica	Función dramática	Tipos de...
Héroe	Es alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de las demás, como un pastor que se sacrifica para proteger y servir a su rebaño. Protagonista o personaje central. Hombre o mujer.	Identificación con el público Crecimiento La acción El sacrificio El entretenimiento con la muerte El heroísmo en otros arquetipos Los defectos de los personajes	

Las variantes del héroe
 Los héroes resueltos y los reticentes
 Los antihéroes
 Los héroes sociables
 Los héroes solitarios
 Los héroes catalizadores
 El camino de los héroes

Mentor: El anciano o anciana sabios	Figura positiva que ayuda o instruye al héroe.	La enseñanza Proporcionar obsequio o don. Los dones de la mitología Perseo o el regalado de dones y virtudes. Los obsequios y dones deben ganarse El mentor como inventor La conciencia del héroe La motivación. La siembra. Iniciación sexual. Ubicación se da por lo regular en el primer acto.	<i>Mentores:</i> oscuros Caídos Múltiples Cómicos Chamanes Flexibilidad del arquetipo Mentores internos.
El Guardián del Umbral	Generador de obstáculos o guardián de las puertas a nuevas experiencias o nuevos mundos. Relación simbólica de la naturaleza, animal o cosas que no dejan que el héroe continúe su camino. Función psicológica La neurosis.	La puesta a prueba	
El Herald	Fuerza que por lo regular en el primer acto plantean desafíos y anuncian la llegada de un cambio significativo. Genera la chispa, el detonante. Funcion psicológica, la llamada del cambio.	La motivación	Positivo Negativos neutrales

La figura Cambiante	Cambia de mascara, y de funciones. Apariencia y características cambiantes. “Dos caras” o más facetas humanas.	
La Sombra	La energía del lado oscuro, la morada de los monstruos suprimidos o ignorados de nuestro mundo interno. La subconsciencia. Psicosis.	Sentimientos reprimidos. Desafiar al héroe y ponerlo en situación límite.
El embaucador	Malicia y deseo de cambio. Bufones, payasos o secuaces cómicos. Cambios y transformaciones saludables.	Equilibrio

Sintetizado por Dayron Londoño C. (2013), sobre los arquetipos o fuerzas de la personalidad, de Christopher Vogler. (2002, pp.60-109).

De acuerdo con Robert Stam, citado por Lauro Zavala (2010), en *El giro narratológico*:

Según la narratología, los seres humanos utilizamos las historias como nuestra principal estrategia para dar sentido a la experiencia, no sólo en las narraciones escritas, sino todo el tiempo y en todas las situaciones. Los narratólogos ven el cuento como una especie de material genético o ADN que se manifiesta en el cuerpo de cada narración particular (p.36).

4.2.13. Ficción y no-ficción, las preguntas de siempre y para siempre.

De acuerdo con Leal Larrarte (et al. 2010), la realidad es “la interpretación de sucesos realizada por los sentidos” (p.43-44). Pero, las abstracciones, las ideas, los conceptos, tienen una realidad que participa solo en planos mentales. Entonces podríamos decir que no solo existe una realidad, sino múltiples realidades.

Siguiendo esta línea de pensamiento, Hoyos (2003. p. 55-81) menciona que los géneros narrativos se pueden dividir según la realidad, en no-ficción y ficción:

No ficción: “Coinciden con la realidad. Por ejemplo, un reportaje, un perfil, una crónica, una entrevista, y tratan de presentar seres, cosas y sentimientos existentes en la realidad no literaria (...) lo que existe en el mundo cotidiano y con independencia de toda relación con el arte de la escritura, mas o menos verificable”.

Ficción: “Obedece a leyes intrínsecas de la obra. Los mundos creados por la ficción son parcialmente mentales.” “A veces puede parecerse al mundo real, y entonces aparece la palabra verosimilitud”.

Independiente de su condición, la no-ficción tiene sus reglas al igual que “la ficción tiene su realidad, y se asume como un acuerdo tácito entre creador/criatura/receptor” Leal Iarrarte y et al. (2010):

Yo invento sobre lo que se del mundo, tu juegas sobre lo que crees saber del mundo, ergo ambos disfrutamos, tal acuerdo se ha mantenido vigente desde el comienzo de la historia, aun antes de que se inventara la escritura, pues el ser humano está hecho para la diégesis; la necesita.

La diferencia entre ficción y no-ficción no puede basarse en el concepto de verdad, ya que la obra periodística posee su propia verdad, y la literaria, su verdad literaria. Es decir, no es un criterio para clasificarlas, ya que quién me podrá decir que aquel dinosaurio rosado que veo en mi cabeza no existe o que aquel sueño con un marciano es falso, las imágenes mentales también poseen su verdad, no importa que sean inducidas por mentiras que puedan crearse por medio de las facultades mentales.

La literatura se ha dejado influir por el periodismo y también el periodismo por la literatura. Tanto, que en ocasiones es imposible interpretar el umbral de donde empieza una y termina la otra. En palabras de Coseriu, la finalidad de la información es transmitir un conocimiento acerca de algo, en la obra literaria el fin es la obra misma, no alguna finalidad exterior o instrumental.

Pero aparece una fórmula un tanto matemática de Goodman ¿Qué tanto porcentaje de proposiciones son verdaderas y que tantas son falsas? Por la consideración global de su verdad o falsedad literal. He ahí el problema, como lector, cómo saber qué tanto es real y qué tanto es ficticio. A no ser que se vaya a desglosar el conjunto de una obra narrativa, que creemos imposible, la única respuesta confiable, es precisamente esa: confiar. Confiar en ese sujeto que es el productor de sentido y en la catalogación que se le hace al contenido por parte de terceros, que podremos llamar críticos, reseñistas o narratólogos. Ya que, o se tiene verificar, y en muchos casos no se tienen las pruebas correspondientes, pero por ello no puede calificarse de falso o verdadero. También, presionar:

En 1981, se presentó, en lo que ahora es una anécdota mítica en la ética periodística, lo que para muchos fue un desagravio de la periodista del *Washington Post* Janet Cooke, ganadora del premio *Pulitzer* por una historia titulada “El mundo de Jimmy”, sobre un niño de ocho años que se inyectaba heroína con la complacencia de su madre, (García Márquez, 1996, p. 122). Las presiones de colegas, de funcionarios públicos, y del jefe, obligaron a Janet Cooke a confesar que el reportaje era inventado, y que el pequeño Jimmy solo existía en su imaginación. En pocas palabras, no era un reportaje, era un cuento.

...Varios lectores habían escrito a su periódico para decir que conocían al pequeño Jimmy, y muchos decían conocer otros casos similares. Lo cual hace pensar, que el pequeño Jimmy no solo existe una vez, sino muchas veces, aunque no sea el mismo que inventó Janet Cooke. Esto

también hace pensar que en el imaginario colectivo real o fantástico, se contienen personajes arquetípicos. Lo malo negativo de todo esto, en términos periodísticos, es que un solo dato falso desvirtúa sin remedio a los otros datos verídicos. Pero en cambio, es positivo para la ficción, un solo dato real, bien usado, puede volver verídicas a las criaturas más fantásticas. (En Gabriel García Márquez, Notas de prensa: 1980-1984)

Como podemos ver, la ficción y la no ficción pueden parecerse en muchas cosas, comparten métodos, formas narrativas, etc. Pero lo que más los diferencia es la finalidad por la cual son usados esos relatos.

El público castiga más fuertemente los pactos rotos que se derivan de géneros de No ficción, que de ficción. ¿Por qué?

El narrador de No-ficción dice implícitamente: “Ey, todo lo que te estoy diciendo es cierto, créeme” pero resulta siendo una farsa, y todos decepcionados, se sienten engañados. Con el agravante de que pierden la confianza y credibilidad en la persona, el medio, la catalogación del género, etc. que promulgó dicha información.

El narrador de Ficción dice implícitamente: “¡Ey!, todo lo que te estoy diciendo, es posible”, pero resulta siendo una farsa en la realidad-real. Entonces, no se genera un castigo tan grande, ya que el pacto inicial era ese, “posible”. Lo que puede generar un rato de distracción en el espectador, o un recuerdo memorable, como la transmisión radial de *La guerra de los Mundos*, en el caso de Orson Welles. Donde muchos, por llegar tarde a la transmisión, se perdieron en el inicio que el locutor advertía sobre la condición ficticia de los extraterrestres que invadían la tierra.

La ética del narrador periodístico es diferente a la del narrador literario. Porque este último se permite algunas “licencias literarias”. Es decir, una mentira dicha, se puede convertir en la más fuerte de las verdades, textual y literalmente hablando.

Todo parece indicar que el receptor puede hacerse la pregunta ¿Quién cuenta la historia y con qué propósito? ¿Cuál es su intención?

Si es alguien que se etiqueta con la voz de periodista es más factible que me hable con la “verdad” periodística, y si es escritor es más factible que me hable con la “verdad” literaria. Pero, ¿Y si es periodista y también escritor, qué se hace? Pues esperar. Nada más, generar desconfianza no debería de ser el primer acto, ya que si por sí mismo el escritor de ficción o no ficción pone de antetítulo su obra, ya otros, como reseñadores, críticos y comentaristas, narratólogos, lo harán. Le harán una búsqueda para catalogarlo y encasillarlo en algún sitio de la sociedad de conocimiento: con el propósito de no confundirse a sí mismos ni a los demás. Y es que el tema ha preocupado tanto, que hasta se ha dicho:

Los medios de comunicación nos proponen un contrato pragmático fiduciario que pretende hacernos creer que lo que dicen los medios de comunicación es verdad (...) que son simples transmisores de la realidad social (...) sin embargo, los medios son productores de información que interpretan los fenómenos sociales (...) en mi opinión, hay que fomentar la existencia de lectores escépticos. (Alsina, Rodrigo: 2003, pp. 15-19).

Así que, queda la opción de ser un lector activo: no que no crean sino que *miren o examinen* atentamente los *discursos* de los medios de comunicación.

Por otro lado, no solo puede haber adaptaciones literarias para hacerlas pasar por el plano periodístico, también podría suceder todo lo contrario, *La propuesta de adaptar una noticia a un comic* (sin alterar los grados de certeza), pero utilizando la potencialidad del lenguaje de la

imagen. Como el reportaje gráfico *Palestina* de Joe Sacco donde en un libro de buena extensión documenta por medio del cómic la guerra santa en oriente medio.

Cualquier creación está mediada por derivación o comparación del mundo de referencia. Entonces cómo vincular un género que usualmente se ha compenetrado más con la ficción que con la no ficción. Y cuya función en los diarios ha constituido siempre, en el caso de la tira humorística o caricaturesca, como un artículo humorístico de opinión, usando la exageración de los rasgos, las acciones, las situaciones, tomadas de una realidad referencial nacional y convertida en una realidad cómica. En los diarios se presenta “una historia autoconclusiva (...) que consta de una tira horizontal con tres o cuatro viñetas, cada día renacen los personajes sin memoria de su vivencia anterior”. *La Palestina* de Joe Sacco es seria, llena de color y angustia local, una historia verídica cuyo interés es informar con una forma expresiva única y no antes vista. El principal problema radica en la credibilidad del transito de un mundo posible a un mundo de referencia, ya que sería difícil quitar del imaginario colectivo un pacto narrativo de ficción para instalar uno de no ficción, sería un choque ver lo que ha constituido ser una tomadura de pelo y que de manera radical cambiase a un estilo serio; ya que las tiras cómicas precisan de su humor para la denuncia. En un principio tal vez no sea valorado como una opción, pero habrá de nacer un nuevo subgénero que tomará prestado el lenguaje de la prensa escrita y la mezclará con el cómic, hasta podría bautizársele como *Comic-noticia*. Esto podría ser una excusa para que aquellas noticias que no llegan a todos, puedan abrirse más al espectro de los nuevos públicos, de las nuevas creaciones. El comic-reportaje es un hecho, un género que se apoya cien por ciento en la realidad tomando elementos minimalistas y no tan naturalistas del arte secuencial, se basa en la construcción de una mirada personal a la vivencia, con aspectos objetivos en los hechos y subjetivos en la selección y la forma de contar los hechos.

En la narrativa de la novela gráfica (ficción), los dibujos están presentados en viñetas, los diálogos de los personajes están representados en globos de texto; las observaciones del narrador en cuadros de didascálicas, ruidos y sonidos onomatopéyicos, y a través del silencio. La ausencia de los otros, es decir, de la presencia y máxima utilización de la ilustración. Que solo baste decir que la realidad y la fantasía están fuertemente unidas, y que los nuevos géneros, las nuevas hibridaciones no solo se están dando por estos campos, sino por otros que podemos denominar digitales, la narrativa digital es un ejemplo de ello.

4.2.14. Mundos de referencia y mundos posibles.

Umberto Eco (Lector In Fábula, 1987) propone una separación de mundos dependiendo de aquellas realidades factibles a ser creadas o interpretadas, es decir, de ser captadas por los sentidos o por el intelecto y la imaginación humana.

Toda historia, así sea de ficción o no ficción parte de sistemas de referencias que permiten definir su construcción, en menor o mayor grado. Es imposible que una historia salga de la nada y que no se parta de ninguna cosa. Es así como podemos destacar:

Wo: Mundo efectivo de referencia. Juzga a partir de hechos reales a otros mundos alternativos o posibles. Podríamos denominarlo como mundo de la realidad real.

Wn: Mundo posible afirmado por el autor. Es una construcción ficticia mediada por la intervención del autor. En pocas palabras un mundo posible, así esta solo exista en la mente de quien lo crea.

Wr: Mundos posibles imaginados por el lector. Es una construcción ficticia mediada por la intervención en la historia de la imaginación del lector, no necesariamente es el mismo mundo posible afirmado por el autor, puede ser una derivación o variable.

Los mundos posibles, en general, son mundos análogos al nuestro, expansiones a los límites de la realidad. Como el mundo posible de los sueños. Y cómo ya se ha expresado anteriormente, cada uno obedece a su propia lógica, aunque todo aquello funcione como un bosquejo de metáforas en las que ambos mundos poseen propiedades en común.

Al respecto, Albadalejo, citado por Gemma Lluch (2004), dice que existen mundos de tipo I, II y III.

Tipo I, Mundo real. Histórico, periodístico.

Tipo II, La isla del tesoro. Ficción verosímil.

Tipo III, Alicia en el país de las maravillas. Fantástico, inverosímil.

4.2.15. La combinatoria de mundos de referencia y de mundos posibles.

La literatura de Jorge Luis Borges es una obra oblicua, que se instala en un mundo *tipo III*, pero que deambula por los otros, confundiendo. Es decir, un mundo posible que en ocasiones se instala en los mundos de referencia, y nos hace creer verdades literarias como verdades periodísticas. Un autor anfibio es capaz de camuflarse entre la realidad y la ficción, entre sus dos fronteras, y salir bien librado tanto de la una, como de la otra.

Borges como un modelo de Autor Anfibio.

“Ningún escritor ha desafiado tanto los límites de los géneros como J.L. Borges. Nunca sabemos cuando sus relatos, ficciones, prólogos, reseñas, comentarios, crítica literaria: notas, son textos de ficción”. (Argüello: 2003, p. 100).

García Canclini dice que hay que tomar siempre en serio las entrevistas y declaraciones de Borges, que de un modo oblicuo, son parte de la obra en su conjunto. “Los imitadores son siempre superiores a los maestros. Lo hacen mejor, de un modo más inteligente, con más

tranquilidad. Tanto que yo, ahora, cuando escribo, trato de no parecerme a Borges, porque ya hay mucha gente que lo hace mejor que yo”. Jorge Luis Borges.

Borges incorpora a su actuación como escritor un género específico de ese espacio en apariencia extraliterario: las declaraciones a los periodistas. Está en contraste préstamo de mundos tipo I, II y III. “Me aburro de repetirme, por eso digo cada vez otra y otra cosa”. Borges “transgrede y erosiona los procedimientos al cambiar sus declaraciones”.

Blas Matamoro, citado por Canclini, recoge en su *Diccionario de Jorge Luis Borges*, publicado en Madrid por *Atalena*, las pistas que le ha venido siguiendo a este escritor, en sus ensayos, los prólogos, las críticas de cine, las entrevistas periodísticas, por diversos medios de comunicación.

Es de llegar a un consenso que la red de Lecturas que se hacen de un escritor, se constituyen tanto en relación con la obra, como en esas relaciones públicas que propician los medios masivos, con otros textos, por otros medios. Por todas partes. Es decir, una gran red de textos intertextuales e hipertextuales.

Como vemos, a Borges la no ficción le sirve como ficción. La atracción en la narrativa moderna, consiste en hacer pasar por certeza la incertidumbre, la de no saber catalogarlo en un formato o género, una *Máxima primordial*.² Y que en momento de ser clasificado no se admite un criterio tradicional por los patrones convencionales establecidos. Aquello, puede constituirse también estrategias para enganchar al lector.

“Hay que llevar hasta sus últimas consecuencias las posibilidades de la producción del discurso como espectáculo” expresa García Canclini. Borges admite sus dependencias,

² Según uno de los creadores de la Bruja de Blair (1999), la Máxima primordial es dar una falsa leyenda, aderezada con múltiples puntos de vista, escépticos y misterios inexplicables. Nada sobre la leyenda se podría demostrar, y todo tenía que parecer como si tuviera una explicación lógica. En hacerlo tan real como fuera posible. (en Jenkins, 2008)

influencias, las que incorporó a los textos, las citas y las traducciones como sustancias del cual escribir, ocupando un espacio ya habitado. Pero con enfoques siempre renovadores. Canclini cita a Piglia, un literato argentino, que es seguidor de Borges, y lo define a este último como un ser:

...que cree que todo ya fue escrito, consagra su obra a reflexionar sobre citas ajenas, sobre la lectura, la traducción, el plagio, crea personajes cuya vida se agota en descifrar textos lejanos que revelen su sentido. Borges busca justificar sus cuentos, recorriendo a modelos de la historia universal, su juego literario consiste en falsear los datos, mezclar lo real con lo apócrifo, parodiar a otros y a sí mismo.

En pocas palabras, rompe el escritor el pacto de lectura entre los implicados en el acto comunicativo. Tanto, que en algunos casos no se sabe qué grados de verdad poseen sus enunciados, en varios de sus testimonios a los periodistas y/o autobiográficos.

Ahora, llegado el momento del proyecto modernizador, se propone el artista anfibio. Es decir, ese que se camufla por los devenires de las etapas históricas, que reconvierte y hace una mezcla híbrida, generando géneros impuros. Que deconstruye, para volver a construir, que reescribe textos en medios modernos. Que los reconfigura y les da nuevos sentidos, esos son los sobrevivientes del proyecto modernizador de la cultura.

Hay obras y autores que se han ido convirtiendo en escritores arquetípicos o referentes canónicos, que hay que seguir en la escena contemporánea. Este estudio sirve para analizar “Golpe de Gracia” y “El infierno de Amaury” como una obra modelo en su conjunto, al ser pionera rescatando muchos de los mejores elementos de la tradición narrativa hasta aquí expuestos y disponiendo una experimentación en el área de las nuevas tecnologías. Veremos si Jaime Alejandro Rodríguez constituye un autor anfibio.

Metaficción como resultado de la mezcla de realidad y ficción.

William Gass fue el primero en usar el término metaficción para referirse a textos de Jorge Luis Borge, en 197. (Waugh, citada por Torres Perdigón. S.f, p. 2) Palabras como antinovela, irrealismo, novela que se construye a sí misma, etc. eran utilizadas como sinónimas en el mundo anglosajón y que después pasaron al español. Perdigón nos dice que la palabra es una “noción” aproximativa, que contiene muchas variantes y facetas. No es un subgénero literario, sino una tendencia reflexiva en el que aún se están pensando los rasgos.

La palabra suele representar aspectos positivos y enriquecedores de textos literarios, como también rechazos por escritores contemporáneos hispanohablantes, según eso por “caduca, imprecisa o simplemente innecesaria”. (Torres Perdigón, Andrea. S.f. p. 1)

Por otro lado, Torres insiste en desligar la noción de la metaficción de la de posmodernidad y sus discursos, porque no deberían ser atribuidos a esta época (p. 4). Metaficción ha sido un tipo de texto literario que propició la reflexión de la renovación literaria de los años sesenta, que parecía estar por fuera del marco de la narración tradicional, pero no por ello es actual, sino que se ha remontado desde los orígenes mismos de la novela contemporánea en lengua española, pero que parece estar ligada a una idea moderna de la literatura. Por ejemplo, se ha encontrado que *Don Quijote de la Mancha*, de Miguel de Cervantes Saavedra, posee bastantes elementos metaficciones, incluso más en la segunda parte de su obra.

Más bien, dice ella, la metaficción suele estar estrechamente ligada a la intertextualidad, donde se establecen diálogos y re-escritura con la tradición literaria. La mejor prueba de esto es la abundancia de alusiones intertextuales que rompen con la ilusión de referencialidad, y logran instalar tópicos autoreflexivos.

Cierto o no, su carácter histórico, es pertinente resaltar que existe un creciente auge de este tipo de narrativa y que ha sido considerada como uno de los géneros literarios más importantes del mundo contemporáneo, con la que se ha tenido una dificultad para definir y clasificar en cuanto a los valores que pregona y la estructura de la cual dispone. “una individualización de la experiencia moderna” –dice Ian Watt, citada por Torres– “con una tendencia general hacia la particularidad y el alejamiento de la exposición de universales o de 'tipos humanos' (...) donde prima no el rasgo de la imitación de los modelos tradicionales, sino la representación de esta "experiencia individual” para la cual no habrá normas de composición ni estructuras preestablecidas.” (S.f, p. 5).

Como ya se ha ido perfilando en fragmentos textuales anteriores, la metaficción como combinación de realidad y ficción ha traído nuevas posibilidades que se han encontrado en la frontera literaria.

Puede entonces que el vínculo entre el realismo y la metaficción no sea de oposición, a diferencia de lo que la crítica pensó en los años setenta y ochenta. Incluso, podría pensarse en una relación de continuidad entre estas dos tendencias que habría que estudiar a fondo. (S.f, p, 5).

Hay que aclarar, que el término realismo se orienta no como la realidad en sí, sino como el rompimiento de la estética romántica que le abre paso a la literatura de hechos reales pero ficticios. Como por ejemplo, las escenas de la vida cotidiana. En el siglo XIX se inicia esa autoconsciencia del artefacto literario por el realismo, y en el siglo XX es donde se desarrolla, ya que en la propia limitación del realismo se abren reflexiones acerca de que el lenguaje no es una representación de lo real, sino de lo que se cree que se percibe como realidad. *El Realismo busca producir un efecto de realidad en la escritura*, y es ahí donde se une con la metaficción, porque

ésta busca el efecto de la realidad en la frontera de la ficción. Entonces, dejémonos de rodeos y procuremos definir el término:

Metaficción: escritura ficcional que cuestiona la relación entre la realidad y la ficción y es autoconsciente en su situación de artefacto (...) son textos que explicitan y develan su propio carácter artificial. A nivel interno, explora posibles teorías acerca de la ficción a través de la práctica de la propia escritura. (...) es una tendencia de la literatura a reflexionar sobre sí misma, una reflexión dentro de la ficción sobre la literatura, como cosa o aparato creativo, que asiste a su propio nacimiento, evolución o muerte. Es una ficción dentro de otra ficción, un discurso autoreferencial manifestado de diversas maneras, algunos casos el autor interrumpe el argumento o en el relato, y se mete dentro de él para aclarar algo, hacer juicios de la obra misma y de su elaboración, tratar temas relacionados al género y las técnicas narrativas o hablar de la literatura en general. En otros casos, es un personaje quien aborda estas cuestiones.

La anterior definición pertenece a una construcción de varias voces, un palimpsesto de los planteamientos de Waugh, Patricia; Torres Perdigón, Andrea; Harlan, Crystal y el presente autor de esta investigación.

Desde este punto de vista, cabe preguntarse ¿Qué está más allá de la ficción? ¿Qué se halla más allá de la simulación de la realidad? ¿Qué está por encima o por debajo de cada narración y de cada narrador, de cada nivel narrativo y dirección comunicativa?

Clases, grados e instancias de metaficción.

Hay textos narrativos que pueden ser total o parcialmente metaficcionales. En poesía o en narración, puede presentarse en cualquier medio y cualquier soporte como el libro escrito, el cómic, el teatro, la televisión o el cine, las artes plásticas, los videojuegos, y también, y muy recientemente, en la narrativa digital en general y en los hipermedias narrativos, Sí, como lo son

“*El Infierno de Amaury*” y “*Golpe de Gracia*”. También se les reconoce por tener el prefijo “meta” en cualquiera de los ya descritos: meta-teatro, meta-literatura, meta-texto, meta-novela, meta-poesía, meta-cine (aunque estos términos ya eran usados antes de 1971) y por qué no un nuevo término o género de la literatura digital: hipermedia meta-narrativo.

Los grados de metaficción son como contactos de los puntos de intersección o capas de los niveles narrativos, que dan fe implícita o explícita de que hay algo más por encima ellos, de los personajes, de los personajes que crean otros personajes, de narradores que cuentan sobre lo que dicen otros personajes, de los narradores que cuentan lo que otros narradores contaron, o el autor que cuenta sobre sus personajes y narradores, o los personajes que despiertan como de un sueño y se dan cuenta sobre su condición de personajes, o de su condición de narradores; de una realidad inventada que solo existe en el lenguaje, los lenguajes, la imaginación, los mundos posibles o la literatura, etc. Incluso, los personajes pueden mantener una relación directa o indirecta con los narradores y los autores ficticios, si ese es el propósito del autor real, se puede poblar todo un mundo de ficción meta-ficticio.

Ahora bien, este juego complejiza la relación entre la ficción y la realidad y sus fronteras, quiebra los pactos de lectura y los niveles narrativos, poniéndolos unos sobre otros, así por ejemplo se dice que la metaficción se divide en una categoría discursiva, cuando actúa en comentarios de autor no integrados en la “historia” y otra narrativa (cuando la referencia metaficcional es indisoluble con los elementos propios del universo narrado, con personajes, acción y espacio). (Pérez Firmat, citado por anónimo en Wikipedia, metaficción).

A continuación una tabla sobre los principales elementos o instancias metaficcionales presentes en algunas obras de la tradición, que pueden ser agrupados por tipos de diferentes maneras, pero que aquí se instala de la siguiente forma:

Tabla # 8.
Principales elementos e instancias metaficcionales

Elementos centrados sobre...	A través de	Ejemplos
el autor	Alusión directa al autor de la obra dentro de esta	<i>El candor del padre Brown</i> - Chesterton
	Aparición de este en medio de sus personajes como uno más	<i>City of Glass</i> – Paul Auster
	como tal autor se presenta como tal autor	“ <i>Tlön, Uqbar, Orbis y Tertius</i> ”- J.L. Borges
	Una reflexión sobre la autoría	<i>El Quijote</i> – Miguel de Cervantes
el lector	Apelación directa por parte del autor o del narrador	<i>Gloria</i> - Galdós
	Alusiones al proceso de lectura	<i>Rayuela</i> – Julio Cortázar
	Diferentes novelas desplegadas a partir de diferentes lectores	<i>Si una noche de invierno un viajero</i> – Ítalo Calvino.
sobre la obra como producto finalizado	Cómo podría ser la aparición de la obra en la obra	<i>El cuarto de Atrás</i> – Carmen Martín Gaité
	Otras obras emblemáticas de la tradición	La referencia de la segunda parte del <i>Quijote</i> hacia el contenido de la primera parte, y a su condición de obra ya publicada.
el mundo de los personajes	La autoconsciencia del personaje como tal	Augusto Pérez en <i>Niebla</i> - Miguel de Unamuno <i>Seis Personajes en busca de autor</i> – Luigi Pirandello
	el proceso de creación de la obra y el aparato artístico- poético	Una reflexión sobre el arte
la propia ficción		<i>La vida es un sueño</i> – Calderón de la Barca
como una obra fue compuesta o encontrada		<i>The Scarlet Letter</i> – Nathaniel Hawthorne

Tabla # 8. En un capítulo del término en Wikipedia ha sido escrita por un autor anónimo (modificado por última vez en el 2014). En línea: <http://es.wikipedia.org/wiki/Metaficci%C3%B3n>. Este cuadro es una abstracción de Dayron Londoño C. (2014).

(...) los valores que pregona son: la relativización de la realidad, el escepticismo ante el lenguaje como intérprete de la racionalidad, la crisis del sujeto como un todo completo y definible, o la pérdida de la delimitación del continuo espacio- tiempo (Anónimo, Wikipedia). En uno de sus sentidos, la metaficción puede entenderse como una capa de cebolla dentro de una

capa de cebolla, en el que al final está la presencia de un “dios” de la creación. En versos de Jorge Luis Borges:

En su grave rincón, los jugadores / rigen las lentas piezas. El tablero / los demora hasta el alba
en su severo / ámbito en que se odian dos colores. / /Adentro irradian mágicos rigores / las
formas: torre homérica, ligero / caballo, armada reina, rey postrero, / oblicuo alfil y peones
agresores. // Cuando los jugadores se hayan ido, / cuando el tiempo los haya consumido, /
ciertamente no habrá cesado el rito. / En el Oriente se encendió esta guerra /cuyo anfiteatro es
hoy toda la Tierra. / Como el otro, este juego es infinito. /II/ Tenue rey, sesgo alfil, encarnizada
/ reina, torre directa y peón ladino / sobre lo negro y blanco del camino / buscan y libran su
batalla armada. // No saben que la mano señalada / del jugador gobierna su destino, / no saben
que un rigor adamantino / sujeta su albedrío y su jornada. / También el jugador es prisionero /
(la sentencia es de Omar) de otro tablero / de negras noches y de blancos días. // Dios mueve al
jugador, y éste, la pieza. / ¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza / de polvo y tiempo y
sueño y agonía? (Ajedrez. 1980, p.16-17).

4.3. Los medios, los canales y los soportes de la información

Por lo regular, estos tres elementos son confundidos por los hablantes, por lo cual hay que hacer una distinción:

El medio es el lenguaje utilizado por los emisores para realizar la comunicación, el canal se identifica con la tecnología que lo permite, y el soporte es el elemento físico que plasma la información. Ejemplo: Internet es un canal que toma forma en distintos soportes (ordenadores, móviles...) con una integración de diferentes medios (lenguajes). (Nieto, Juan Carlos. S.f. p,1)

Antes de seguir, una reflexión:

Los soportes más o menos tradicionales, pero aceptados socialmente, se han alterado y transformado con la Informática, con la llegada de un nuevo soporte para la información que engloba a todos los anteriores. Este impacto no tiene porqué ser necesariamente positivo y tampoco necesariamente negativo. (Díaz barrado, S.f)

Los soportes, las plataformas o tecnologías de distribución, los canales de distribución, se usarán aquí y de ahora en adelante como sinónimos.

Los contenidos inmersos de la información en componentes que tienen su origen físico de menor o mayor grado, son soportes. Pero la información virtual o digital de la información también lo es, solo que otro nivel que ha permitido la *transmaterialización* de los signos, los códigos, los textos, los lenguajes, y la narrativa. Pero lo virtual y digital no pueden sostenerse por sí mismos, si no intermedia entre la emisión y la recepción un canal físico de comunicación, un soporte, la virtualidad y lo digital no tiene cabida. Porque la primera interacción con el mundo que nos rodea, es la materia.

De acuerdo con Jenkins (2008):

Los viejos medios nunca mueren, y ni siquiera se desvanecen. Lo que muere son simplemente las herramientas que utilizamos para acceder al contenido de los medios, el 8 *track* o la *cinta de video*, que son tecnologías de distribución. (...) Quedan obsoletas y son reemplazadas; por otra parte, los medios evolucionan. El sonido grabado es el medio, los CD, los archivos MP3 y las cintas track son tecnologías de distribución. (p.24).

Los medios, aun así después de todas las definiciones, se reduce a lo que tiene que ver con lo que emite y capta los sentidos, y que se sepa, desde hace siglos se tienen los mismos órganos de los sentidos. Los soportes tienen que ver con los materiales y las tecnologías usadas para la distribución, el cambio de la piedra por papel, por papiro, por imprenta, por el fonógrafo, por el videocasete, por la cinta de video, por el CD ROM, por el mp3, por las listas de reproducción en internet, etc.

Emparentado con las tecnologías, el soporte permite la materialización de las representaciones y los registros. Resuelve las preguntas del ¿Cómo está construida la información? ¿En qué se apoya para poder existir y emularse? ¿Cuáles son los principios por los cuales puede el contenido volver a reproducirse una y otra vez con el accionar de un lector o usuario a través del tiempo?

Aparte de todas estas tecnologías de almacenamiento y distribución, de baja o alta gama, podemos saber que en primera instancia los soportes existen ya en nuestro cuerpo. Los sentidos captan la realidad “percibida”, pero el cerebro es la que recibe, almacena, dispone y transforma esa información. En pocas palabras, el cerebro y sus estructuras físicas son el *hardware* y la mente y sus estructuras simbólicas son el *software*. Es decir, el verdadero controlador de las extensiones del cuerpo, de la captación de la realidad, de los contenidos que se graban cotidianamente y que son reproducibles por los recuerdos, entre otras formas de reproducción de

la experiencia sensible. El cerebro es el soporte que permite que se vean las imágenes, las imágenes mentales son las representaciones. Las estructuras de pensamiento son la forma (formatos) y el contenido son los pensamientos. De niños tenemos la disposición genética, biológica y física para almacenar información, que en términos biológicos está constituido de forma innata por el ADN, pero cada quién por medio de la experiencia y aprendizaje llena esa *tabula rasa*.

Podría decirse, por ejemplo, que los humanos compartimos disposiciones frente a la realidad, por ello aquella categoría caracterizadora de lo *humano*. Materia, genes, órganos, sentidos, etc. Pero nunca es exactamente la misma realidad la que se percibe. La realidad se comparte y se construye, es dinámica.

Los formatos del pensamiento pueden ser compartidos, pero los contenidos que se generan y almacenan en él son únicos. Algunas estructuras físicas son compartidas, pero el contenido revela una marcada subjetividad, es como una huella de la identidad creadora. Si vemos el contenido por ejemplo, un mismo mensaje puede ser transmitido por varios medios y materializado por varios soportes, y también interpretado de distintas maneras, si nos adherimos a la *semiosis infinita*, que la gran mayoría de semióticos de nuestra cultura avalan.

Por otra parte, Patricia San Martín afirma:

El principio de la reproductibilidad técnica es el origen, la existencia y permanencia de la difusión de la escritura, pero estas nuevas formas, atrapadas en los soportes desarrollados tecnológicamente en su fecha de realización, pueden morir súbitamente por incompatibilidad de los medios comunicacionales si no media la intención de actualizar el soporte. (San Martín, s.f)

Hay que tener claro que, desde un criterio de maximizar las experiencias entre los lectores-usuarios, no debería de pretenderse reemplazar los unos por los otros solo por un criterio de

avance o desarrollo, o porque son más nuevos los unos que los otros, sino porque pueden crear un efecto diferente en el público que decodifica la información. (Aparte de las mejoras del uso en el ámbito cotidiano). Esto no indica que se vaya a dejar estático el soporte, porque como ya se ha mencionado, los soportes mueren, unos tienen más duración que otros, lo que no mueren son los medios. Entonces, una de las estrategias es la actualización de los soportes, para que no caigan en desuso, cada tecnología de distribución ha tenido sus ventajas y desventajas, lo mejor es aprovechar qué nos pone una que la otra nos la quita.

Dice San Martín.: una obra *hipermedial*, por ejemplo una poesía digital que podemos ver en nuestra computadora, es decididamente diferente a la audición de un poema dicho por un actor o a la lectura individualizada del texto.

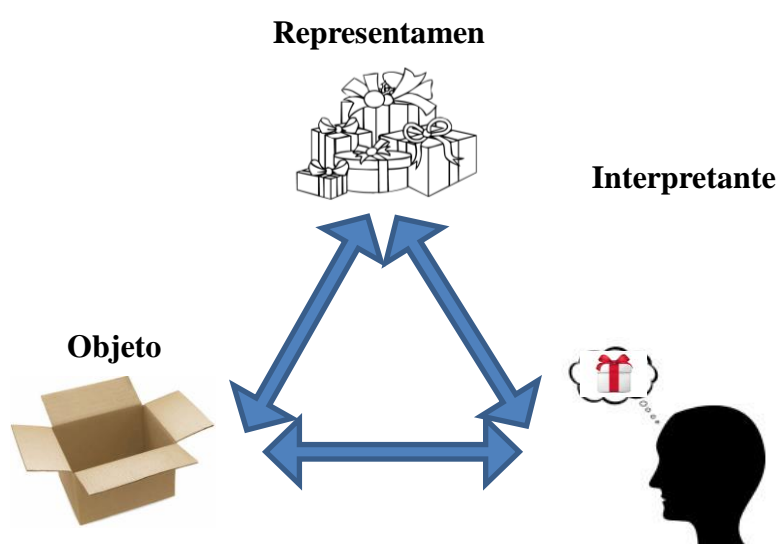
Como es posible reflexionar, el contenido puede estar cifrado en diversos códigos dependiendo del medio y el soporte en que se apoya, y las formas de lectura de los dispositivos tradicionales y tecnológicos pueden variar, según las potencias de cada uno. Lo más nuevo, necesariamente no es lo mejor en todos sus aspectos, hay elementos del libro físico, por ejemplo, que lo digital no ha logrado superar. Como hay otras cosas que evidencia la superioridad de lo digital.

4.3.1. Los códigos y los signos.

Los códigos son una construcción de signos, estructurados bajo unas combinaciones y unos reglamentos flexibles, organizados de tal manera que comunican dentro del contexto elegido”. (Barthes citado por Argüello, Ibidem)

Los códigos son construcciones cifradas para que en el proceso comunicativo los mensajes puedan ser pasados de emisor a receptor, y también lo contrario, dando como resultado un mínimo de entendimiento. La codificación y la decodificación de los mensajes juegan un papel

importante en la transmisión de sentido y la respuesta del otro, o lo otro. “Los signos están en todas partes, pero no se leen aislados sino como parte de un contexto significante”. Los códigos se manifiestan por unidades significantes más pequeños o signos, que según Peirce, la triada del signo lingüístico contiene tres partes. Representamen: Algo que está para alguien en lugar de algo bajo un aspecto o capacidad. Algo que está en lugar de algo, lo sustituye. Objeto: Es aquello al que el representamen se dirige, es existente y trata de dar cuenta de él. Interpretante: Media entre el representamen y objeto, es un signo de otro signo, la modificación del pensamiento producida por un signo. (Educatina, S.f)



Pueden ser representaciones del signo y el objeto: los íconos, los índices y los símbolos. Los íconos, son la relación entre el signo y el objeto, en la que representa y es similar al objeto que representa. El índice no va a hacer similar pero guarda relación con el objeto, y el símbolo está dado por una ley o

Figura # 8. La triada del signo lingüístico de Charles Peirce.

convención, es decir no guarda relación con el objeto, sino que se construye en compañía.

Los índices a su vez pueden estar materializados en verbales, objetuales, ambientales, icónicos, sonoros.etc.

La sumatoria de códigos revela un lenguaje. No solo los idiomas ni el estudio de la lingüística revelan los signos del lenguaje, el lenguaje es todo lo que comunica con una

intención, por eso podremos hablar de lenguajes, de muchos, que pueden estar dispersos en varios textos, soportes o medios.

4.3.2. Los lenguajes.

Leal Larrarte (et al.) dice que desde que la naturaleza humana fluyó en el lenguaje, la vida se trata de contar historias y con el tiempo se llegó a registrarlas. Desde siempre, todo se ha tratado de encontrar nuevas y mejores maneras para expresarlas, así como para entenderlas, “el lenguaje es una convencionalización de algunos signos que se definen y difieren de acuerdo con el medio que lo soporte” (2010. Pp., 89-97).

Y una convencionalización es una aceptación colectiva de significado, por lo cual, el conjunto de los signos, ya creados o en creación, como unidades mínimas de significado que conforman códigos, también clasificados con características de efectos de emisión, crean lenguajes, que son conjuntos más elaborados de signos en la creación de los mensajes, que están presentes y listos para ser usados en el entramado de la red de producción y recepción de sentido. Es decir, puede ser utilizado en cualquier momento, porque se sabe que creador/criatura/ receptor se están poniendo de acuerdo sobre el alcance del mundo.

Los lenguajes como los códigos pueden ser escritos, visuales, sonoros, etc. Y hasta podría atreverse a decir que también apelan al olfato y al gusto, en menor grado, ya que aparte de la cocina o las colonias, no se encuentra más desarrollado –ni tienen soportes que los hagan reproducibles en el tiempo–para ser adaptados a textos o relatos narrativos.

La literatura, el cine, la pintura tiene su soporte y elementos de trabajo que los diferencia y los definen. Por ejemplo, el cómic es hijo de muchas artes que han hermanado sus métodos de trabajo para poder generar un producto diferente, con características únicas. (Leal, 2010. et al.)

El cómic de corte gráfico, cuyo discurso se basa en el dibujo y la palabra, apoyada en imágenes, heredó su lenguaje del teatro por la interioridad de los personajes, las técnicas de los monólogos, el estereotipo de la gestualidad, los diálogos adaptados a las necesidades. Y según León Summerland, también el ritmo y la poesía.

En *El lenguaje del Cómic* Barbieri, citado por Leal Iarrarte (et al. 2010, p.100), advierte que existen 4 formas en las que los diferentes lenguajes se pueden integrar:

Inclusión: (Un lenguaje incluye a otro) Narrativa, cine, pintura.

Generación: (Un lenguaje es generado por otro) el cómic es una derivación de la ilustración, caricatura o literatura ilustrada, comparte reglas pero su naturaleza es diferente.

Convergencia: (Dos lenguajes convergen en algunos aspectos) el cómic no desciende directamente de la pintura, la literatura y la fotografía, pero sí está emparentado con áreas expresivas como poesía, música, teatro y cine.

Adecuación: (Un lenguaje es adecuado a otro) el cómic encuentra más sencillo remedar o reproducir otro lenguaje para utilizar sus propiedades expresivas, que crear uno equivalente.

4.3.3. El concepto de texto.

Según Jurij M. Lotman, citado por Cassany (1979): el texto es “cualquier comunicación que se haya realizado en un determinado sistema de signos. Así, son textos un ballet, un espectáculo teatral (...) un poema o un cuadro.”

Lotman es el autor que habla de forma más amplia sobre el concepto de texto en la cultura, no como un discurso escrito o hablado, sino que puede ser presentado por cualquier medio, canal, lenguaje, soporte, etc. Y que puede contener signos, códigos y multitud de mensajes, es decir, está cubierto de sentido.

La producción de ideas, dicho de otro modo, de signos y con una estructura sígnica ordenada puede ser considerado un texto. Los textos son información, pero la información de por si y sola no es un texto, para ello se requiere de manipulación de un individuo de forma directa o indirecta, presencial o en ausencia. Y la transmisión y/o recepción de un mensaje. Un texto puede estar compuesto, por uno o muchos mensajes.

Un texto no cuenta una historia por si misma. Un baile tampoco lo hace. No contiene situaciones, personajes, manejo del tiempo. Los relatos y la narrativa son textos, pero los textos necesariamente no son relatos o narrativas.

4.4. Pensar la narrativa en el escenario de la cultura postmoderna

4.4.1. Culturas híbridas.

El Pensador mexicano García Canclini (1990) expresa que en la cultura actual se dan a la cita muchas épocas y estéticas, el arte de pastiche y bricolaje, cuyo elemento el llama *heterogeneidad multitemporal*, que hace que los productos sean diversos y tomados de diversos contextos históricos. Es una forma de coexistencia entre las nuevas tecnologías, las transacciones, los capitales simbólicos y los bienes culturales, prestados y apropiados.

“Para estar en la historia del Arte, hay que estar entrando y saliendo de ella”. Decreta García Canclini, haciendo referencia a la transgresión y la renovación constante. La cultura híbrida apoya las vanguardias modernas y el arte postmoderno, las rupturas del arte moderno, la coexistencia de elementos de la cultura popular, la industria cultural, el arte pre-moderno y el arte culto. De incorporar el pasado de modo no convencional, reinventar el campo artístico. La cultura híbrida es una forma de fragmentar las lecturas, de desplazarlas.

Por ejemplo, El museo de arte moderno es una transgresión al museo histórico, antropológico. Donde se rompen con las estructuras de lectura. (Ciencia, tecnología, libros, discos para ser

usados en autoservicio) converge el pasado con el presente y el posible futuro. Los museos como medios masivos de comunicación. No solo hay una puerta de ingreso, sino múltiples, lo que da cabida a diversas lecturas escogidas por el consumidor cultural. Que respeta su propio itinerario. Que elige por donde quiere ir y por donde quiere salir.

La interactividad con el objeto, la renovación y resignificación del mismo, numero amplio de salas, de kilómetros de recorrido. “no se puede ver todo en una sola vez”. La teatralización y la ritualización de los espacios, técnicas museográficas modernas. “el ritual moderno incluye la posibilidad de separarnos y mirar, como espectadores, en qué estamos participando”. Una forma de acercamiento y alejamiento. Podemos interpretarlo como una mezcla entre *niveles de referencialidad* de lo representado en consonancia a *retrosensaciones* en la participación de los sentidos. Sentir las realidades, procurando asistir a su referente más próximo. Poco a poco se avanza en la interpretación de que el hombre escape de los peligros del medio, para revivirlos mediante las palabras, las conmemoraciones, las representaciones visuales y plásticas, o la representación de las sensaciones; estos textos que inducen lecturas apartadas del peligro y al mismo tiempo invitan a vivirlo, pero sin las consecuencias de padecerlo. Ese es el simulacro que se quiere construir del mundo.

El carácter abierto de las piezas artísticas y los textos literarios modernos los vuelve particularmente disponibles a que en el proceso de comunicación los vacíos, los lugares virtuales, se ocupen con elementos imprevistos.

Así como la historia conoce hallazgos científicos que se convierten en soluciones tecnológicas, también hay experimentos artísticos que desembocan en renovaciones del diseño industrial y los medios masivos.

Pese a la crisis teórica y práctica de la originalidad, la innovación no ha cesado. Aunque a menudo responde a exigencias del mercado, o este la expropie, hay quienes se inconforman con lo sabido y lo existente. (Canclini, 1990. p. 142).

4.4.2. Hay que tener en cuenta todo lo que hay.

Toda escritura, todo mensaje, están plagados de espacios en blanco, silencios, intersticios, en los que se espera que el lector produzca sentidos inéditos (...) por supuesto, las obras suelen incluir instrucciones más o menos veladas, dispositivos retóricos, para inducir lecturas y delimitar la actividad productiva del receptor. Canclini (1990, p. 143).

Lo que acompaña al ritual de lectura, el contexto inmediato de la lectura, también es otro texto, aunque en segundo grado. Construir el propio itinerario de lectura. El lector contemporáneo tendrá la opción de planear y realizar su propio recorrido.

Continúa García Canclíni:

Ser artista o escritor, producir obras significativas en medio de esta organización de la sociedad global y de los mercados simbólicos, comunicarse con amplios públicos, se ha vuelto mucho más complicado. Del mismo modo que los artesanos o productores populares de cultura, no pueden ya referirse solo a su universo tradicional, los artistas tampoco logran realizar proyectos reconocidos socialmente si se encierran en su campo. (...) Quizá la tarea del escritor en un tiempo en que lo literario se forma en la interacción de diversas sociedades, distintas clases y tradiciones, sea reflexionar sobre esta situación póstuma de la modernidad.

Las paradojas de la narrativa y de las declaraciones borgeanas lo colocan en el centro del escenario posmoderno, en este vértigo que generan los ritos de culturas que pierden sus fronteras, en este simulacro perpetuo que es el mundo.

El mundo visto de esta forma, como un simulacro, donde si se falla, se podrá arrancar de nuevo. Cada *Game-over* (fuera de juego) abre la posibilidad de un nuevo intento, de un nuevo aprendizaje. Cada vez más, las tendencias se dirigen hacia un vientre materno simulado, la digitalización de aspectos de la realidad proveen al sujeto la capacidad de estar seguro y conectado al mismo tiempo. De pasar del movimiento de un cordón umbilical fijo y limitado, cuyo mundo externo era cerrado, a la construcción continua de un gran vientre colectivo, abierto, unido y separado al mismo tiempo.

4.4.3. Producciones sólidas Vs. Producciones líquidas.

Haciendo una analogía con Sygmunt Bauman, sociólogo de la cultura, (2007) con su planteamiento en *Vida de Consumo*. Las producciones sólidas son aquellas que están construidas con elementos que ya han sido utilizadas, y que son vigentes actualmente. Pero conciben a los productores y consumidores como agentes pasivos de la información, estáticos, con formulas ya utilizadas por los autores y los medios ya existentes.

El término de cultura consumista y la propuesta de que el mundo moderno avanza hacia un mundo líquido de los consumidores, es un concepto implícito que va unido a la liquidez del agua, que se desplaza rápidamente, que cambia, que se reemplaza, se transforma, no espera un estado estable.

Los medios modernos y con ellas las personas, buscan la instantaneidad. Según Bertman, (citado por Bauman) la *cultura ahorista* o *cultura acelerada* es un estilo de vida de nuestro tipo de sociedad actual.

“Podemos decir que el moderno consumismo líquido se caracteriza, ante todo y fundamentalmente, por una renegociación del significado del tiempo”. (De nuevo Bauman) Es

una forma de adaptación del autor al mundo, aparentemente agitado en que vive el consumidor, o más bien en el que este está, desea estar, o simplemente ya no puede salir.

Las lecturas líquidas, no son cíclicas ni lineales, como solía ser en el pasado. Diremos que es un *tiempo puntillista o tiempo puntuado*.

Cuando se refiere a tiempo puntillista, concepto que Bauman toma de Maffesoli y Aubert, expresa que el tiempo está más marcado por la profusión de rupturas y discontinuidades, que por lo cíclico y lineal, por los intervalos que separan los sucesivos bloques y establecen vínculos entre ellos, y “por el contenido específico de los bloques en sí”. (2007, p. 56).

Algunas Obras artísticas pueden ser consideradas puntillistas. “En las pinturas puntillistas de Sisley, Signac o Seraut, y en algunos cuadros de Pissarro o Utrillo, los coloridos puntos están distribuidos figurativamente y con un sentido. Una vez que el pintor concluye su trabajo, los espectadores pueden ser arboles, nubes, campos, playas de arena, bañistas a punto de meterse al río” (Bauman, *ibidem*).

Es decir, el público hace parte intrínseco de la obra de arte en los tiempos y participaciones en las que está presente.

La vida del ahora tiende a ser una vida acelerada. Según este autor el exceso de información puede ser considerada una tendencia patológica de la modernidad.

Según los cálculos de Ignacio Ramonet, durante los últimos treinta años, en el mundo se ha producido más información que durante los 5 mil años anteriores, mientras que un solo ejemplar de la edición dominical del *New York Times* contiene mas información que la que una persona culta del siglo XIX consumía durante toda su vida.

Por todos lados saturan de información a los sentidos, nosotros mismos debemos ser navegantes, y eso que las aguas a navegar ya están sugeridas. Los buscadores como Google por

ejemplo, sistematizan unas listas largas por temáticas o autores, dándole prioridad a unas paginas que a otras. En este mundo líquido en el que vivimos más vale no dejarse ahogar, aprender a nadar en estas aguas que nos llevan por corrientes y que no permiten estar fijos en un lugar demasiado tiempo. Esperemos que no sea el caso de los hipermedia narrativo, que sus lecturas no sean fugaces por pertenecer a un medio donde se hace tan posible su fuga. Donde el lector-usuario más fiel no se sujeta a ataduras, porque las puertas están abiertas todo el tiempo.

En la cibercultura, se hace necesario la premisa de la cultura líquida, *elegir y discriminar (Consumir / eliminar)*. Al respecto Thomas Hilland Eriksen, citado por Bauman, comenta:

En vez de ordenar el conocimiento en prolijas hileras, la sociedad de la información ofrece cascadas de signos descontextualizados más o menos conectados entre sí (...) Por decirlo de otra manera: cuando una creciente mas de información es distribuida con una velocidad también creciente, se hace cada vez más difícil generar relatos, ordenes, secuencias de desarrollo. Los fragmentos amenazan con convertirse en la norma. Y esto tiene consecuencias directas en nuestras maneras de relacionarnos con el conocimiento, el trabajo, y nuestro estilo de vida en un sentido amplio”. (2001, Pp.109-113).

Una de las características más positivas del internet, es de hecho el hipertexto, y ésta ya ha implicado bastantes cambios sobre la sociedad del siglo XXI. Aquello que se revela como su gran valor, unir y conectar, también puede crear una falencia, no por la herramienta tecnológica en sí, sino por su apropiación y uso social. Generando, tal vez, una cultura de lo superficial, de los lectores y usuarios que navegan solo por encima de sus aguas. Pero esto no es un fundamento, la sociedad de la información, sin lugar a dudas a potenciado la sociedad de conocimiento.

Hay que recordar que la internet es una gran red que une nodos y lexías (Puntos estacionarios y en movimiento) donde está discriminada la información, potenciando los fragmentos. Se tiene también mayor posibilidad de acceso donde antes no se podía ni imaginar siquiera estar.

El ser humano es un Homo eligens. Que en el acto de elegir y consumir, aunque se haga en compañía, siempre se hará en solitario. Mejor dicho, por muchos miembros del público que pueda haber en una narración cinematográfica, un libro, una narración hipertextual, una narración *multimedial*, *transmedial*, incluso los videojuegos y simuladores, las lecturas tendrán un componente de individualidad y soledad. Un componente de elección. Las opciones de los recorridos múltiples de lecturas son dadas como una panacea a un lector que necesita sentirse más libre, y si una obra le permite elegir el camino que él desee, entonces el lector usuario sentirá que ejerce su propia voluntad, que es dueño de su entorno. Un simulacro creado. Como cuando en el supermercado existen demasiados productos y se puede elegir el que guste, una falsa libertad de ser libre al elegir, porque las probabilidades ya están delimitadas, simuladas, la verdadera libertad incluiría elegir todo los productos existentes no solo una catalogación por ejemplo. La tendencia en el futuro será darle concesiones al lector de hacer lo que quiera, pasándole en parte el control para dirigir su experiencia, cederle el orden del relato al lector-usuario, algo que los autores tradicionales no habían aplicado tanto antes, porque así podían estandarizar y promover ciertos efectos sobre el lector, en las intenciones del autor. Ahora se disipa, se multiplica la semiosis, se abren las puertas y ventanas de este gran entramado narrativo, etc. Esperemos que las puertas se abran y los visitantes entren, permanezcan y no se aburran.

En el otro extremo y de acuerdo con Bauman, en el moderno mundo líquido no estar conectado es sinónimo de muerte social, al igual que la lentitud (...) la cultura consumista se

basa en la Falsa premisa de elegir para ser libre (...) en las redes de comunicación electrónica, la posibilidad de desconexión es instantánea, inocua e indolora; la opción de interrumpir la comunicación de tal manera que las partes abandonadas de la redes pierdan su potencial problemático.

El lector líquido siempre está en movimiento. La satisfacción se basa en pequeños instantes, y puede ser negativo cuando dura demasiado, pues la gratificación corta superpondrá, la elección de una nueva experiencia, de un nuevo consumo. Cabe preguntarse ¿Puede la narrativa digital hacer que sus lectores corten con toda conexión en la red y puedan prestarle por largos periodos de tiempo su atención a la historia que se está contando? ¿Puede volverse la narrativa digital como un formato superfluo al querer ganar más lectores, para narrar historias? ¿Se contradice la naturaleza cultural y *ahorista* del medio con los idealistas planteamientos de la narrativa digital?

4.4.4. La sociedad de la cibercultura.

La Cibercultura es un gran fenómeno social que se ve afectado e impactado por las nuevas tecnologías digitales –ciberespaciales– que informan y comunican sobre aspectos de la realidad, el espacio, el tiempo, el hombre y sus relaciones sociales en la era posmoderna.

4.4.4.1. Simuladores y videojuegos.

Los videojuegos son interfaces de audio y video que pueden ser controlados por unos usuarios o jugadores, que interpretan y controlan el mundo de un actante al interior de una historia, cuyos objetivos es pasar niveles o mundos. El consumidor participa de manera más activa en el relato del videojuego, ya que por medio de controladores, comandos o botones pueden generar una

cantidad de respuestas en tiempo real del gráfico proyectado en pantalla. Al final del proceso pueden tener una gratificación por el tiempo gastado y el avance logrado.

Los videojuegos son como la variante participativa del videoclip, dice Canclíni, cuando sustituyen a las películas, no solo en el tiempo libre del público sino en el espacio de los cines que cierran por falta de espectadores, la operación desplazamiento cultural es evidente. Del cine contemporáneo toman las vertientes más violentas, escenas bélicas, carreras de autos y motos, luchas de karate y boxeo.

Como vemos, los relatos narrativos de los videojuegos parten, como ya se ha mostrado, de estructuras universalmente aceptadas, como las funciones de Propp o los actantes de Greimas. Donde existe uno o varios héroes, como infinidad de jugadores, agresores, donantes, auxiliares, falsos héroes y una princesa a la cual rescatar. Un ejemplo explícito de videojuego es la franquicia Súper Mario Bros. En todas las versiones de Atari, Nintendo, Play Station, X-box, Psp, ordenador, etc. El objeto de deseo es liberar a la princesa raptada.

Un héroe parte a un periplo, que auxiliado por un mentor le es donado un objeto mágico, pasa por obstáculos, pruebas, luchas con enemigos, hasta que vence la prueba y se queda con la chica. Esta estructura, con diversas variables, se utiliza en los videojuegos.

Los jugadores/ consumidores, poseen más posibilidades de escoger caminos, de elegir los tiempos de juego, no están condicionados por programadoras y horarios fijos. Pueden pasar el tiempo que deseen en estas realidades alternas. Logran desmaterializar y descorporalizar el peligro, generando placer al imponer su victoria frente a otros, o “o la posibilidad de que al ser derrotados, todo queda en la pérdida de monedas en una máquina”. (Canclini: 285-286)

Aquello, en los ya reducidos casos de máquinas de video, porque los instrumentos de los videojuegos han evolucionado tanto que ahora son otros soportes, ya no son solo máquinas

mecánicas, con gráficas de baja resolución. En la actualidad, en centros comerciales y de entretenimiento es posible utilizar los Machinema: Compuesto de “Machine” y “cinema”, con animación digital en 3-D creada en tiempo real usando motores de juegos.

También se ofrecen actualmente *cajas negras*, portátiles, conectadas desde casa. Que con presionar un botón se puede *reiniciar el juego*.

Hasta por ordenadores, telefonía móvil, tabletas digitales, se puede tener acceso, ya no a juegos individuales para pasar mundos, sino toda una multitud de juegos de video colectivo y participativo. Los llamados juegos multijugador en línea, donde en tiempo real puede estar ocurriendo multitud de historias, y multitud de decisiones y cada una afecta a un posible jugador conectado a miles de kilómetros de distancia.

La realidad aumentada (RA) se define como la superposición, en tiempo de ejecución, de objetos virtuales creados por un ordenador en un entorno sobre el que predomina la realidad, con el fin de poder adicionar más información a la existente.

En la realidad virtual (RV) no hay interacción con objetos del mundo real, se crean mundos u objetos ficticios e inexistentes (Levis, 1997-2006, p.2). En tanto que la realidad aumentada cumple con tres características para poder ser identificada como tal, una de ellas es la interacción en tiempo real, el posicionamiento de los objetos virtuales tridimensionales (3D) y que el entorno sea netamente real; razón por la cual le convierte en una técnica idónea para el apoyo de la gran mayoría de los campos de la ciencia, donde se enmarca una tendencia en la actualidad en sectores donde predominan los intereses comerciales, publicitarios, culturales y educativos.

(Tovar Garrido, 2012. pp. 1-6)

Hemos visto películas en donde una persona real interactúa con personajes de tiras cómicas, ahí está presente la virtualidad y la realidad, se le puede llamar una realidad mezclada o realidad aumentada.

El MMORPG, siglas en inglés de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*, es un término para designar Juego masivo de roles multijugadores en línea, un juego emergente que reúne a miles de personas que interactúan a través de *avatares* en un entorno de fantasía de gran riqueza gráfica. Como lo es la plataforma de *Second life* (Segunda vida), un simulador gráfico que mezcla por internet redes sociales, juegos de realidad alternativa, entornos digitales susceptibles de ser modificados para construirse una casa, un avión, un rol, una segunda vida.

Estos mundos han creado unos límites muy difusos entre lo que se considera real y lo que se considera casi real. Pues, los adictos a la *alteración identitaria*, y cada vez se suman más, viven una segunda vida con relaciones personales, trabajos, pertenencia a comunidades, proyectos de vida... todo cada vez más próximo a la del mundo de referencia, pero con la posible transgresión de ciertos límites físicos, biológicos, sociales, psicológicos y morales. Etc.

A los adictos a la alteración identitaria, les atrae la idea de los nuevos comienzos y los múltiples conocimientos. Internet ha abierto las posibilidades que la “vida real” negaba. “Los internautas pueden experimentar, una y otra vez, con nuevos *yoés* a elecciones, y sin temor a las sanciones”. A las irritantes restricciones del mundo *off line*; La función de los otros, si son admitidos, es avalar y certificar la existencia del “Yo virtual” del internauta. (Canclini, 1990. 155-157).

La presente utopía de un mundo aparentemente perfecto, fuera de todo peligro, con el acercamiento necesario por medio de los sentidos para compartir con otros seres humanos, pero sin estar presentes, de generar una gran historia conjunta (pues la toma de decisiones afecta a los

otros avatares), pero cada uno participando de manera independiente, compartiendo un mundo virtual como una gran mente colectiva. Son experiencias narrativas únicas que se están presentando en la actualidad.

Estas tendencias son las que más atraen e impresionan en la escena contemporánea, es una proposición innegable, ya que estas están y estarán marcando un quiebre histórico tanto en la forma de contar historias, como de ver y vivir la vida.

Dar juicios de valor sobre lo positivo o negativo de esta tendencia, es un tema en el cual no se abordará en este estudio.

4.4.5. El Sensorama: búsqueda de una experiencia real de los sentidos en las historias.



Figura # 9. En 1956 Morton Heilig desarrolla el Sensorama, dispositivo para estimular los sentidos de las personas con el fin de generar una experiencia lo más parecida a la realidad.

Trabajaba en conjunto con el cinerama, solo que para generar un alto nivel de realismo, el sensorama además de la visualización en 3D, contaba con dispositivos para estimular los sentidos del usuario, que le permitía oler, oír o sentir (vibraciones en el asiento o viento en el rostro) lo que se estaba visualizando.

Luis Carlos Tovar Garrido en, Tendencias. Realidad aumentada: superposición de mundos.

Imagen tomada de <http://www.mortonheilig.com>
(08/10/12)

La palabra se remonta a 1932, es usada de manera constante en una obra literaria titulada *Un Mundo Feliz*, del escritor inglés Aldous Huxley. Este autor por medio de un narrador describe una sociedad ilusoria, donde la mayoría de la población mundial está condicionada para ser feliz, “todos los pertenecen a todos” es uno de los lemas colectivos. Los paraísos artificiales creados

por las drogas alucinógenas son impulsados por el estado y son vistas de manera positiva, reglamentadas y usadas en cualquier momento en el que se desee probar.

Allí, en esta obra de ficción, una de las experiencias de entretenimiento para hacer feliz a la población del futuro es la asistencia a los *sensoramas*, (haciendo relación a los cineramas que se estaban gestando en la época). En salas, donde las personas asisten y pueden tener experiencias parecidas a la realidad, como si fueran filmes pero con contacto casi real con la historia proyectada. Por ejemplo una de las escenas memorables de la película propone que hasta el más mínimo detalle de un pelo en una alfombra podía incluso sentirse la textura.

El Sensorama, en este sentido, es como un cine de *retrosensaciones* para los sentidos, donde se le da el poder al público de asistir a la experiencia, pero sin verse obligado a exponerse a sus peligros.

El problema de contar con una narrativa que permita las sensaciones tiene que ver con los soportes que permiten el registro de la información, las señales y los signos portadores de sentido. No se ha encontrado, o no de manera satisfactoria, un soporte que permita recoger y reproducir sensaciones olfativas, gustativas, y de tacto, que tengan una decodificación como relato. Algo que se pueda codificar, como, tal sabor significa tal cosa, tal olor significa tal otra.

Técnicas publicitarias en las revistas de moda han sabido registrar las fragancias, en un círculo de aluminio delgado, con ánimo de traer el aroma directo al cliente, y este pueda ser estimulado más a la compra. Es muy difícil imaginarse un perfume, lo mejor es traerlo para impregnar y persuadir al consumidor.

4.4.5.1. Otro Ejemplo: Teatro de los sentidos.

El Jueves 20 de mayo de 2010, El periódico El Tiempo publicaría en su sección Cultura y Gente, el siguiente titular a cuatro columnas: “La oscuridad se vuelve teatro”, cuya redacción a

cargo de la Periodista Liliana Gómez S. narraba *A ciegas con luz*, una “propuesta vanguardista que apela al oído, al tacto, al gusto y al olfato para contar una historia. Todo, menos la vista”. Espectáculo en el que “el público no sabe para dónde va, simplemente debe dejarse llevar por el hombro del guía y las voces que conducen a una silla. Hay movimientos, voces, risas, silencios. Nadie sabe quién o qué está a su lado.” Solamente los espectadores han tocado las manos de la mesera, quien da la explicación de la ubicación de las bebidas y la comida. De fondo se escucha el espectáculo musical, los olores esparcidos por el salón, los ritmos franceses, italianos, ingleses, españoles portugueses, amenizan en la oscuridad. No se siente ni pena ni prejuicios al acompañar la letra de los músicos. Luz, la cantante, en ocasiones se acerca a cantar en los oídos del público, y otras veces se esfuma, escuchándose a lo lejos. Las experiencias personales de lectura, apuntan a que algunas veces se tiene la certeza de lo que se percibe, otras no. Cuando se encienden unas luces bajas, una mesera dice “¿Les gustó? Yo los atendí” todos miran y descubren que la guía fue una invidente. Al igual, que otros meseros, actores, el pianista. Etc.

El primer centro de “teatro ciego” fue creado en Buenos Aires, Argentina. El Centro Argentino de Teatro Ciego, “es una nueva forma de sentir lo real. Así, al estar inmersos en un espacio sin luz, las personas se ven obligadas a percibir la realidad desde otro lugar, con otra magnitud”. Los fundadores de esta propuesta Martí Bondone y Gerardo Bentatti, manifiestan que también es “un ensayo sobre la ceguera”, así mismo lo expresa el director de la obra Omar Fanucchi.

Con el anterior ejemplo, se desea resaltar que las condiciones de las historias contadas para los sentidos ya habían estado desde antes, desde la potencialidad de la presencialidad del teatro, como un espacio de percepción de primera mano de estímulos dirigidos a un propósito narrativo o dramático, contar una historia. Pero que solo hasta hace poco es que se ha venido repensando

sobre las ventajas y explotaciones de cada medio en particular. Por ejemplo, los públicos que asisten al acto representado en el ahora, y no es reproducido en el después, tienen más posibilidades de tener una experiencia envolvente. El teatro de los sentidos ha sido su precursor de la narrativa de las retrosensaciones, de traer al presente y simultáneo sensaciones del pasado o que están por fuera de nuestros límites y distancias físicas.

En la narrativa digital, por ahora, solo le interesa la creación de mundos digitales, donde la virtualidad juega un papel importante, y donde básicamente se exponen tres sentidos en la lectura del relato. La visión, en los golpes de vista de los textos escritos, y en las imágenes fijas y en movimiento. La audición en la escucha de efectos de sonidos, diálogos, música y los silencios, y todas las variantes que salgan de su combinación. Y el tercer sentido, el tacto, donde a partir de la interacción hombre-máquina- interfaz se hace posible tocar el objeto virtual, una interacción con elementos inmateriales, que bien podría decirse que son expansiones del cuerpo en la mente de una estructura creada por un escritor o desarrollador informático.

Después será posible hablar de una narrativa aumentada, tomando el término de realidad aumentada como base para explicar que donde todo lo que ocurre en la realidad virtual ahora requiere de interacciones hombre-máquina-interfaz- objeto real. Es decir, el tacto no solo se exige para voluntades operativas, mecánicas e instrumentalizadas en el uso de la máquina y la interfaz, sino en la interacción con elementos materiales e inmateriales del entorno donde se encuentre el usuario. Una mezcla de soportes físicos y digitales que responden al mundo real y al mundo digital.

Solo resta soñar que algún día las tecnologías de distribución evolucionen hasta un punto tal, donde sea posible generar toda una secuencia de escritura multisensorial, envolvente, llena de

imágenes, sonidos, olores, sabores y texturas. Pero esto, con ilusión y realismo, aún sigue siendo una utopía.

4.5. La interfaz

Carlos Scolari es un estudioso de la comunicación, que toma como objeto de estudio la interfaz. *Hacer Clic, hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales* (2004), es un ensayo propuesto desde la ciencia cognitiva y la semiótica. Donde según el autor requiere que su estudio vaya más que “de los macroprocesos de la red, a los microeventos de la pantalla interactiva”. A continuación nos aproximaremos a su historia, sus definiciones (literal y metafóricas), las generaciones, la gramática, la sintaxis de la interfaz y sus premisas para ser creadas, y un apartado especial sobre el espacio visible de la interfaz:

4.5.1. Historia de la interfaz.

Las interfaces no son nuevas, dice Scolari, siempre han estado ahí rodeándonos, desde los códices medievales, hasta las cámaras fotográficas, los libros y las pantallas interactivas.

Scolari cuenta que en los siglos XII y XIII en Europa occidental renace la producción de conocimiento en el surgimiento de las primeras universidades y la renovación conceptual de la lectura, con la relativa difusión de la alfabetización, en la reproducción semi-industrializada del rol de los copistas y traductores medievales.

El códice se enriquece con nuevos dispositivos de indización- rubricas, señales de párrafo, títulos, división orgánica entre texto y comentario, índices, tablas analíticas ordenadas alfabéticamente, tendentes a facilitar la navegación textual. (Ilich, 1994; Hamesse, 1995; Saenger, 1995, Citado por Scolari 2004).

En el siglo XV el copista imprime un orden gráfico comprimiendo la escritura, llenando toda la página con textos y comentarios sin dejar espacios libres. Algunos intelectuales de la época se

oponían a esta economía de página proponiendo una organización mas aireada de las masas textuales, cuya distribución se preocupaba menos por el ahorro del material de escritura y fuera más atenta a la estética del volumen y a lo práctico de la lectura.

La aparición de formas de lectura silenciosas e individuales, la nueva *mise en page* (puesta en escena) propuesta y el desarrollo semi-industrial de libros. Así que estas formas de lectura, apenas si se transformaron con la llegada de la imprenta de Gutemberg, que recogía aspectos de las interfaces precedentes. La transformación se dio en la masificación del libro como objeto, ya que en la distribución del texto no hubo muchos cambios. Ya estaban reordenados los contenidos, la limpieza gráfica, la fragmentación de textos y la articulación visual de la página:

“A medida que la interfaz del libro fue evolucionando, también lo fueron haciendo sus lectores. O dicho de otras palabras, cada interfaz de la escritura construyó a su lector” (Scolari, 2004, p. 194)

Así por ejemplo la diversificación de contenidos en libros religiosos, científicos, panfleto político, literatura popular, hojas informativas, hasta la llegada del diario construía lectores con nuevas competencias para interpretar las distribuciones de los artículos y las imágenes, con sus tipografías y sus formas únicas de presentar la información.

4.5.2. Qué es la interfaz.

Todos los objetos poseen una interfaz que define el tipo de relación que podemos establecer con ellos, dice Scolari. La interfaz en su concepto más primigenio se refiere a un dispositivo capaz de asegurar el intercambio de datos entre dos sistemas o entre un sistema informático y una red de comunicación.

La interfaz, es un Hardware, o puente físico que conecta dos sistemas diferentes en el intercambio bidireccional de información. Es un dispositivo que conecta señales, interactúa con el usuario.

También es, un punto de encuentro entre un elaborador y una entidad externa, operador, periférico o línea de comunicación. Artefactos de intercambio entre diseñadores y usuarios. Y los procesos de interacción entre ambos.

La interfaz, es también visto como software. Es decir, es un dispositivo intangible que transforma la información. O una Superficie donde la interacción entre dos sistemas diferentes no necesariamente tecnológicos, se dan cabida.

Pierre lévy, en 1992, consideró la interfaz como una “red cognitiva de conexiones” donde mente-ordenador-mano, pluma-alfabeto-papel. Es una posible red de conexiones.

La interfaz, puede ser vista como el rostro de un sistema que permite la interacción entre el ser humano y la máquina. Las interfaces conversan con los humanos, y entre las mismas interfaces. Interacción persona-ordenador o persona-ordenador-persona.

Las evoluciones tecnológicas y sus mutaciones afectan las interfaces digitales, pueden verse como una prótesis, extensión de nuestro cuerpo y nuestro pensamiento.

¿Los Hombres y computadores se comunican entre si? Los procesos, reglas y convenciones son dados por los creadores de la interfaz, cuya máquina o espacio de interacción está mediada por personas. Más adelante se expondrá de forma más completa lo que es una interfaz digital.

4.5.3. Premisas básicas de la creación de interfaces.

Las interfaces están basadas en la Teoría de los modelos mentales, en el simbolismo y las representaciones mentales, y en el conexionismo de redes, haciendo que los dispositivos funcionen lo más parecido a los procesos mentales humanos.

- *Para que el usuario pueda concentrarse en su trabajo hay que eliminar la máquina y hacer desaparecer la interfaz. Volver natural como caminar o a manejar un auto.* (Donald Norman citado por Scolari)

- *La atención del usuario debe centrarse en lo que quiere hacer y no en el instrumento.*
- *La Interacción con objetos de uso cotidiano, están basados en complejos dispositivos que se esconden detrás de la aparente automaticidad de la interacción.*

4.5.4. La interfaz entendida con metáforas.

No es fácil entender la interfaz de esta manera cuando apenas se está haciendo una aproximación sobre ellas, y los estudios son más recientes, impulsados por el auge de las nuevas tecnologías y su reflexión acerca de las interacciones que estas proponen con la realidad.

La metáfora, es la transferencia del nombre de un objeto a otro, el traspaso de su significación, o cualquier cosa que puede ser entendida en términos de otra. Según el *Drae*, la Aplicación de una palabra o de una expresión a un objeto o a un concepto, al cual no denota literalmente, con el fin de sugerir una comparación (con otro objeto o concepto) y facilitar su comprensión.

La interfaz puede ser entendida desde varias metáforas. Como un *diálogo* entre hombre-máquina, como un instrumento de *extensión* del cuerpo, y como un *espacio de interacción* arquitectónico.

El diálogo que se pretende con las máquinas, nace de la visión que se tiene sobre la inteligencia artificial, en el que se desea que las máquinas cobren en sus acciones y decisiones un grado de independencia tal que puedan entenderse con los seres humanos. Esta concepción de comunicación entre *Hombre-sistema*, no es más que un *protodiálogo*, en palabras de Scolari, en el que se busca que las órdenes se den en lenguaje de instrucciones, lo más parecido al lenguaje

natural: La máquina es un canal y los diálogos solo pueden ser concebidos desde el punto de vista de los humanos.

La concepción de comunicación entre Hombre-objetos: En el que el hombre Manipula elementos u objetos de forma directa, en el que se pretende ver a la interfaz como una prótesis o herramienta de extensión del cuerpo que toma los objetos sin conversar de forma aparente con la máquina. “El ordenador es una extensión artificial de nuestro intelecto, inventado por seres humanos para extender sus procesos de pensamiento”. (Norman, citado por Scolari. 2004)

La profundidad pierde peso frente a lo superficial. Es posible ver la superficie de los objetos: textura, porosidad, forma y colores indican la función del objeto. La superficie de contacto hace que se realice el cambio de un código a otro.

La metáfora superficial, como piel. “diseñar una buena interfaz podía significar el éxito o el fracaso de un producto, más allá de las posibles bondades que su uso pudiera ofrecer al consumidor o de la tecnología que sustentara su funcionamiento.” (2004, p, 67)

La concepción de comunicación entre *Hombre-sistema-hombre*. No se está interactuando solo con los elementos del sistema, sino que esos objetos y procesos fueron pensados por un productor de sentidos, un diseñador, que no está tan solo en tiempo real, pero se encuentra en diferido por las huellas gramaticales que deja a un usuario implícito, para que haga su recorrido de lectura.

Metáfora espacial: La interfaz vista como un lugar de interacción. Donde el Autor es urbanista, lo plasma, y hace posible frecuentarlo. El usuario es visitante o habitante. Entendida como entorno, “puesta en escena” o “puesta en página”. Entorno interactivo: videojuego. Museo virtual, comunicaciones virtuales. Arquitectura del interespacio.

Metáfora del escritorio. Estructuras textuales no son secuenciales. (Como se verá en las generaciones de la interfaz digital) los elementos virtuales remiten a la de una oficina real, con carpetas, documentos y papelera, etc.

La visibilidad de la interfaz deja su plus en la pantalla. Donde los usuarios colaboran en la construcción del mundo virtual, media para la creación virtual de universos, y viven experiencias, como si fueran el mundo real. La interfaz como una realidad virtual. Como la de los entornos interactivos de los videojuegos.

E incluso, la interfaz puede ser entendida como un sistema de realidad aumentada, que es una mediación entre espacios virtuales y espacios reales.

4.5.5. Las generaciones de la interfaz digital.

La interfaz digital, es una de las muchas interfaces que puede generar una clase de interacción entre hombre y objeto. Las diferentes interfaces han evolucionado en grados diversos, según cómo el usuario busca la invisibilización de los procesos por detrás de su uso. A nivel digital:

- **Primera generación:** Las interfaces alfanuméricas de Ms Dos, con inserción de instrucciones. Era necesario el entendimiento de lenguaje de programación. Tan solo algunos diseñadores que entendieran el lenguaje, podían *conversar* con la máquina. No estaba abierto al gran público, ya que la interfaz no se concebía de forma limpia, sino a través de códigos informáticos especializados.

- **Segunda generación:** Interfaces gráficas con manipulación directa. Fue posible la visualización de textos y la manipulación directa del objeto. Gracias a la concepción de Steve Jobs y Steve Wozniac de un ordenador como un electrodoméstico para tener en casa, en 1979. El Sistema operativo Apple, crea una Interfaz gráfica como metáfora del escritorio. En 1984, se

crea una nueva forma de interactuar con ordenadores. En Macintosh, una máquina digital con interfaz gráfica y uso del ratón con clics.

- **Tercera Generación:** Más allá del procesamiento textual, aparece el hipertexto, la multimedia y el hipermedia, es decir: los enlaces, la interconexión con otras interfaces, la compaginación, la manipulación multimedia. Etc.

La anterior podría entenderse como la época donde se impulsa el internet.

4.5.6. Los paratextos y alrededores aplicados a la interfaz digital.

Los paratextos son textos “subordinados al texto principal” que lo prolongan o acompañan para “presentarlo”, para “asegurar su presencia en el mundo, su recepción y consumo”. Son zonas de transición o transacción, “no existe, nunca existió un texto sin paratexto”. (Gerard Genette). En el capítulo sobre *Relato y narrativa* del presente trabajo, ya se ha expuesto sobre esos elementos de segundo grado o de trastextualidad. Pero, a continuación se presentan unos nuevos que no son más que nuevos términos a significados ya dados:

- *Peritexto:* Escritos incluidos dentro del libro: títulos, dedicatorias, prefacios, notas, títulos de capítulos, pie de página.

- *Epitexto:* Fuera del libro: entrevistas, cartas, diarios personales del autor y críticas.

“no se puede reducir la interfaz al concepto de paratexto”. La interfaz funde y entremezcla con el texto. Es una presencia permanente que se actualiza de manera permanente a cada momento de lectura.

- Hipertexto: la trayectoria de lectura “primaria” está tan cerca como cualquier otro elemento del camino “secundario” de lectura.

En la narrativa digital es más complicado determinar que texto está por fuera y qué texto está por dentro, puede tomarse esta concepción si se determina que el texto procede de la misma plataforma o está por fuera de la Url principal.

“las formas que adoptan los contenidos textuales en la pantalla interactiva y los dispositivos que el usuario emplea durante su navegación también contribuyen a la producción de sentido”. (2004. Pp.103-104)

En las interfaces, la falta de coherencia gráfica hace difícil el reconocimiento de objetos interactivos. Activo Vs inactivo. Botones en 3d, elementos sombreados, textos azules subrayados. Connotación interactiva. Objetos sin sombra, o planos. Etc.

4.5.7. Gramática de la interacción.

Texto de la página, distancia masa texto, espacios en blanco, organización texto en columnas, caracteres tipográficos, indización. (Puesta en página). Desvela la idea de los editores compaginadores de las competencias de sus lectores. Las formas tienden a imponer una manera de leer, a modelar la comprensión y controlar la interpretación. (Scolari. 2004, p. 105)

Logos, bloques textuales, negritas, botones e iconos, navegación hipertextual. Dispositivos personificación de la interfaz, mecanismo de *feed back*, secuencia operativa, acciones de usuario a ejecutar para obtener resultado predeterminado.

4.5.8. Sintaxis de la interacción.

Es una propuesta de la secuencia de acciones que el usuario de la interfaz ejecuta para lograr un objetivo determinado. Instrucciones de la interfaz.

Marco y guión. Secuencia operativa e interactiva de acciones. Lo guiones interactivos se presentan como una historia lineal con un fuerte componente narrativo. (Scolari, p. 132)

El tiempo. El guión es una estructura flexible. Recupera experiencias previas de interacción y las incorpora a la enciclopedia mental. Como girar manijas, apretar botones, mover palancas o señaladores. Las *affordances*, son invitaciones a la interacción. Los *roll-over* son los cambios de estado de los elementos. Los *breakdowns*, son cortocircuitos de lectura.

El Marco del hipertexto. Polisecuencialidad (imágenes, escritos, iconos en pantalla). Bettenini indica que el hipertexto “condensa no sólo códigos y lenguajes diferentes, sino también un juego de remisiones metonímicas entre lo particular y la estructura general.”

El ordenador desvela la lucha entre autor y lector, que con las anteriores tecnologías, se libraba a escondidas “detrás de la página” (David Bolter citado por Scolari).

El conflicto entre el modelo de usuario imaginado por el diseñador y el proceso concreto de interacción revela que el modelo del diseñador, que es el modelo conceptual del creador, y la imagen del sistema construye funciones y entidades simbólicas en la mente del modelo de usuario, que muchas veces difieren entre sí:

De las nuevas lecturas de los textos en un sistema de hipertexto

Las actuales interfaces digitales han abierto una senda de caminos multidireccionales. Desde el paso del papel impreso a la pantalla digital. Con las nuevas formas de publicación que se inició desde la aparición de la World Wide Web en los 90`s, la internet, y las potencialidades hipermedia y multimedia visibles en la interfaz. Hasta los recorridos de los entornos gráficos de los videojuegos.

Se ha estado construyendo propuestas de estructuras y modelos de lecturas de la gramática de interacción:

“Los usuarios- al igual que los diseñadores- siempre tiene una imagen o modelo mental del sistema con el cual está interactuando. Incluso cuando desconocen su funcionamiento los

usuarios aplican modelos, pertenecientes a experiencias precedentes de interacción, que se encuentran archivados dentro de su enciclopedia mental”.

Ha avanzado mucho en dos décadas de presentaciones. Desde el traspaso fiel de antiguos soportes, el traspaso de lo impreso a lo digital, como marco y guion precedentes, y el nacimiento de un lenguaje propio como medio. Tendencias hacia la economía digital, en no ficción la jerarquización de la noticia según tipo de texto, ubicación y verticalidad y horizontalidad de su navegación, mayor información interconectada con enlaces y contenido, menos espacios en blanco, cambios de título en sus producciones. Y una entrada constante de actualizaciones de información y de la interfaz visible.

Reducción de clics, reestructuración de la interfaz en función de las nuevas informaciones que se van sumando y de los tiempos del lector. La dimensión temporal. Rupturas y continuidades. “orden temporal por orden espacial” es la premisa que se construye en los elementos flotantes de la pantalla.

La imagen del sistema, como parte visible, cuando no es coherente o adecuado, el usuario accede con dificultad a la lectura del dispositivo. Puede haber una aceptación o rechazo del pacto de lectura, entendida esta como el inicio del intercambio comunicativo o la interrupción de la misma.

“Aceptar un contrato de interacción significa para el usuario empírico entrar en un mundo. Con su propia gramática, un universo donde estará obligado a manipular ciertos dispositivos y a realizar ciertas operaciones”. En internet, si el usuario no acepta el contrato se producirá una fuga del navegante hacia otra web.

Verón: Basta un clic del ratón para acceder a otra propuesta de contrato. La red digital formada por centenares de millones de páginas que esperan ansiosas los visitantes.

La cooperación en la actualización textual, requiere de estrategias textuales por parte de un autor modelo para un lector modelo.

“El desequilibrio entre modelos mentales, la distancia entre lo que el diseñador imagina y se espera y lo que el usuario interpreta y hace, es la misma que separa al lector ideal—presente en la mente del autor de la novela— y el lector empírico. A menudo el lector, en vez de interpretar el texto, lo *sobreinterpreta* (usa) haciéndole decir cosas que ni siquiera imaginadas por su autor. Para emplear las palabras de Ceo, podemos decir que el lector, fiel al principio de semiosis ilimitada, muchas veces irá más allá de la *intetio operis*. Por otra parte, en ciertas ocasiones el lector hará una interpretación parcial y limitada del texto, quedándose sólo en su superficie, sin explotar al máximo la potencialidad narrativa.” (Scolari. 2004, p. 161-162)

“El diseñador de interfaces como el autor de una novela, nunca podrá predecir todos los posibles usos e interacciones del sistema que ha creado. La única diferencia reside en el hecho: aquello que en la literatura aparece como un agradable juego interpretativo a cargo del lector — construir mundos posibles “pequeños mundos” que serán descartados en el próximo capítulo— en el mundo de las interacciones digitales puede causar graves pérdidas de tiempo o conducir directamente a un *breakdown* del sistema.” (ibidem, p. 165)

4.5.9. “Espacio visible: Una topología semisimbólica”.

Bettenini (1999) ha identificado tres espacios donde se desenvuelve el hipertexto (citada por Scolari, 2004, p. 205):

- *Espacio lógico*: Estructura de la red hipertextual, los enlaces a los que se unen y los textos que la componen.
- *Espacio visible*: Aspectos figurativos y plásticos que asumen la representación de los contenidos en pantalla.

- *Espacio actuado*: Propuesta pragmática de la interacción dentro del hipertexto. “Este complejo de códigos cromáticos, sonoros, interactivos y topológicos, es el que organiza los posibles recorridos de lectura”. (2004, p. 211)

El hipertexto muestra y potencializa la interacción del proceso de lectura. El interfaz del libro (o del ordenador) parece desaparecer, para darle paso al contenido. Las interfaces nunca desaparecen, se transforman y reciclan. El usuario del sistema digital conversa de manera diferida con el diseñador del espacio simbólico de creación. La interfaz funciona como mediación.

Yéndonos hasta los límites todo discurso es narrativo – Según Greimas, – ya que como se presenta desde Aristóteles: Exige de un agente en un estado inicial, que pasa por mutaciones y transformaciones y se obtiene un resultado final. Es decir, acuñado a la interacción con las interfaces que funcionan con base en hipertexto, la narrativa se puede observar en el desarrollo y en el tiempo que sigue una cadena lineal de operaciones, donde se genera una sucesión de estados. (Scolari, 2004)

Por supuesto, esta forma de ver la narrativa tan general choca con las definiciones dadas en el primer apartado de este estudio, donde la narrativa no solo es una sumatoria de comandos lineales de operación, sino una organización de sentido cuyo relato contiene una estructura basada en narradores, personajes, acciones en un tiempo y un espacio determinado y centrado en el conflicto, cuya sintaxis está dado por el inicio, el nudo y le desenlace.

4.5.10. El espacio más visible y actuado: Guion e Story Board de una multimedia digital.

Según algunos manuales online, la multimedia entendida como una combinación de texto, fotografías, arte gráfico, sonido, animación y elementos de vídeo manipulados digitalmente, requiere de una planeación de escritura estratégica diferente a las ya existentes en otros soportes. Aunque muchas de ellas están basadas en las ya conocidas.

Desde este punto de vista, se puede ver el espacio visible y actuado de una interfaz digital, y esa es la que nos interesa para este estudio. Es los espacios de la interfaz que le son permitidos al usuario para controlar la presentación de los elementos multimedia e interactivos, y de su itinerario de lectura.


Los guiones multimedia son escritos de forma detallada de lo que se quiere mostrar en pantalla de los dispositivos digitales que contienen interfaces digitales, tales como los computadores, los celulares, las tabletas o las consolas de video juego.

En el guion se escribe como va a ser cada “pantallazo”, eso es lo que se va a ver cada vez que el usuario interactúe con el entorno. Se debe escribir todo: fondos, botones, sonidos, fotografías, colores, tipo y color de letra...lugar de ubicación. Etc.

Guion técnico	Guión literario	Story Board
Detalles de ambientación de multimedia: título de cada pantallazo. Fondo, botones y estados de interactividad.	Introducción, objetivos, características, contenido, público objetivo, contenidos que se retraten, (descripción, enfoque, destinatario, programas a utilizar, bibliografías).	Imágenes y dibujos de cada pantallazo.

Vemos más pertinente, para este estudio, identificar los pantallazos (donde se concreta la interfaz) que estuvieron planeados desde su inicio en una Story Board. Ya que como se ha dicho antes, estos también impulsan el desarrollo de la narrativa. Un ejemplo de formato de Story Board:

Tabla # 9.
Formato de Story Board

Nombre del pantallazo	Duración
	Descripción
Sonido	
<p>Esquema general del grupo Viveza Ideas creativas (2011) Formato de StoryBoard en blog “Bagatela productiva”. En línea: http://bagatelaproductiva.wordpress.com/2011/07/14/manual-de-storyboard-para-multimedia/</p>	

4.6. La convergencia de los medios de comunicación

4.6.1. Hipertexto.

Oscar Steimberg, prologuista del estudio hecho por Patricia San Martín (Hipertexto: Seis propuestas para este milenio), nos revela que este es una mirada sobre la complejidad multimedial, la lectura y escritura hipermedial, los Tics y la sociedad de la información, la deconstrucción como estrategia de lectura, las hipermedias en CD ROM, la polifonía oblicua en acción y las claves de Ítalo Calvino, entre otros.

De acuerdo con Patricia San Martín (2003), los términos de lectura y escritura de hipertexto e hipermedia son usados indistintamente, ya que se entiende el texto constituido por la integración de múltiples lenguajes.

La relación que une un texto B (hipertexto) hace a un texto anterior A. (hipotexto), y este a un texto C, y así hasta lo infinito. Son una interconexión que posee unos lazos relacionados entre si por el traspaso de la lectura, y donde puede darse el cambio de manera instantánea.

Ítalo Calvino se pregunta: “Qué somos, qué es cada uno de nosotros sino una combinatoria de experiencias, de informaciones de lectura, de imaginaciones. Cada vida es una enciclopedia, una

biblioteca, un muestrario donde todo se puede mezclar continuamente y reordenar de todas las formas posibles”.

Henry Jenkins, apoya la noción del camino solitario de un lector-usuario: Cada uno de nosotros construye su propia mitología personal a partir de fragmentos de información extraídos del flujo mediático, y transformados en recursos, mediante los cuales conferimos sentido a nuestra vida cotidiana (2008, p.15).

Las experiencias individuales de lectura y su elección son posibles gracias a un acto voluntario de poder para acceder al consumo de contenido. Y tener acceso a ese poder por un clic, constituye un avance para acortar distancias y tiempos, para desplazarse entre los diferentes textos.

El procesamiento de texto informatizado nos proporciona textos electrónicos en vez de físicos, donde además de lo verbal y visual se agrega lo sonoro y la animación (bits virtuales) (...) el texto virtual, cuya apariencia y forma puede ser modificada según convenga al lector, también tiene el potencial de añadir el nexo electrónico o virtual que reconfigura el texto tal y como lo conocemos. Pueden dar la posibilidad de contar con múltiples formas de lectura.

Y otra confirmación: los soportes tecnológicos desarrollan y expanden nuevos géneros o subgéneros, requiere de la posibilidad de operar con nuevos dispositivos sobre textos y practicas de transmisión.

Polifonía Oblicua: Transposiciones y tránsitos mediáticos en las narraciones. (Ítalo Calvino)
Posibilidad de paralelismos entre arte de vanguardia y determinados productos de la industria cultural.

4.6.2. Multimedia.

El concepto multimedial se utiliza para designar, según San Martín (2003) para:

A) actividad de grupos empresariales (empresas multimediáticas) que administran diferentes medios de comunicación (prensa, radio, televisión, etc.) **B)** Sistemas y productos que pueden ser instalados o reproducidos por equipos interactivos que contienen textos visuales, sonoros, animaciones, videos, realidad virtual. **C)** Soportes como la computadora, consolas de juego, reproductores Dvd. **D)** Instalaciones artísticas, publicitarias, científicas, que integran diferentes lenguajes y posibilidades perceptivas a través de los sentidos y acciones diversas.

San Martín, cuenta la experiencia de lectura multimedial que se dio lugar en noviembre de 1998 en Milán a una exposición de video experimental de ambientación interactiva “El cuerpo virtual” en el festival Regola Gioco. Titulado “Ill Soffios Sull Angelo, primo naufragio del pensiero” Cuya producción fue realizada por el Studio Azzurro, la asociación cultural “Lochi” de Pisa, La Università Degli Studi di Pisa y la elaboración del audio en tiempo real de AGON (Acústica Informática musical).

Patricia comenta que por lo innovador y creativo de la obra, le es imposible describir y traducir en palabras la experiencia de lectura, aun así, lo intenta, enfatizando en la banalidad de los discursos de agotamiento de la creación artística.

...delicadas y hermosas plumas naranjas suspendidas casi invisiblemente desde el techo en las distintas salas del antiguo palacio real, se balanceaban al soplo de los visitantes, originándose una sucesión de hechos artísticos sonoros, visuales o audiovisuales. Por ejemplo, en una de las salas, cuerpos desnudos, proyectados como frescos sobre un techo invisible negro, giraban y aparecían y desaparecían jugando con diversos elementos como sillas, instrumentos musicales, etc. En un clima de sutil erotismo poético propio del humanismo italiano, todo se transformaba levemente, el sonido, la imagen, el propio soplar. Jugábamos también nosotros, un público de todas las edades, envueltos en una experiencia estética inolvidable.

Vemos como nuevas narrativas, poseen velocidad y fragmentación, rasgos de nuestra contemporaneidad, acceso a la información, diversificación, visibilidad, exactitud y multiplicidad, valores para narrativas del momento, como lo había visibilizado Calvino, en el milenio pasado (Seis propuestas para el próximo milenio, 1989).

San Martín propone que se debe de incurrir en formular formas narrativas participativas más sutiles y sensoriales, y generar espacios de encuentros colectivos e interfaces naturales. Obras ambientadas, sucesos cuyas decisiones fueran obra de varias personas. Aligerar la presencia de maquinaria tecnológica para favorecer el ambiente, en el interface natural que se evite el uso de los instrumentos comunes como el mouse, teclado, etc. Estimular la sensorialidad, que la sofisticación tecnológica permita interactividad simple y directa (...) que la participación grupal del público debía ser explícita para la conformación final de la obra. Las interacciones individuales tanto de artistas como de público vallan configurando una compleja red, con una multiplicidad de resultados alternativos, y de diferentes recorridos de lectura, la no linealidad de los eventos no implicaba la ausencia de secuencias posibles.

4.6.3. Paquetes textuales.

Desde la concepción compositiva, la lectura y la escritura de hipertexto e hipermedia, presentan recorridos de lectura no lineales, construyen un sentido a partir de una interacción profunda de los diversos lenguajes que lo componen, y pueden generar composición de nuevas modalidades discursivas. (Verón, 1987, p. 18. citado por San Martín, 2003).

Los Paquetes textuales, son conjuntos compuestos en su mayor parte de una pluralidad de materias significantes: escritura-imagen-sonido, imagen-palabra, imagen-palabra-sonido.etc. Es decir, son textos, termino extendido más allá de la escritura alfabética tradicional. Que pueden darse en los medios tradicionales de física presencialidad o de manera digital.

En este estudio se aplicará el termino para designar todo un conjunto de signos, códigos, lenguajes, medios, que puedan caber en uno o varios textos, para mandar uno o más mensajes. Los paquetes textuales, tienen soportes distintos, y pueden ser representados de maneras distintas. Un paquete textual a la manera de Lotman, constituiría toda una herramienta cultural para producir sentido por diversos medios, masivos o no masivos, físicos tradicionales, o electrónicos y digitales.

Agrega la autora:

Toda producción de sentido, en efecto, tiene una manifestación material. Esta materialidad del sentido define la condición esencial, el punto de partida necesario de todo estudio empírico de la producción de sentido. Siempre partimos de paquetes de materiales sensibles investidos de sentido que son productos (...) independiente de su soporte, lo que se considera discursos no es otra cosa que una configuración espacio-temporal de sentido. (2003)

Tabla # 10.

Seis propuestas para este milenio

Propuesta sobre los valores a considerar en la lectura y escritura hipermedial.

Valores propuestos	Características
Levedad	Usar trozos literarios de escritores de distintas épocas. En el relato hipermedial, evitar el exceso de peso: Sobrecarga de imágenes, sonidos, textos verbales, etc. Se trata de la composición de sentido en el contenido: De la elaboración del pensamiento puesto en discurso, de lo efectivo de dicha composición que entrama los diversos lenguajes sugiriendo otros niveles de percepción. (Evitar hipersaturación) Deslizamientos, modulaciones, construcción de sentido pluridimensional: intertextualidad, “Paquete textual”.
Rapidez	De estilo, escritura dispuesta a divagaciones, movilidad, saltar de argumento a otro. (Acercarse al argumento, alejándose aparentemente del mismo. El conocimiento nunca es estático en sus relaciones). El texto discursivo en la multiplicidad de caminos e infinidad de huellas. Orden abierto, zozobra, mentalidad de zapping sin ser el zapping. (Interconexión de textos, instantaneidad)
Exactitud	Diseño de la obra bien definido y calculado; evocación de imágenes nítidas, incisivas, memorables; el lenguaje más preciso posible como

léxico y como expresión de matices del pensamiento y la imaginación. Precisión comunicación del contenido, definición, detalles, espíritu artesanal con conocimiento profundo de las técnicas y los lenguajes.

Recuperar actitud de concentración hacia los textos.

“... Cada breve texto linda con los otros en una sucesión que no implica una consecuencia o una jerarquía, sino una red dentro de la cual se pueden seguir múltiples recorridos y extraer conclusiones plurales y ramificadas”.

Visibilidad	Conceptualizar a la imaginación como repertorio de lo potencial. Grupo creativo valora al público y lo público, genera obras que utilizan al máximo las posibilidades tecnológicas y expresivas del soporte elegido, socavando en sus discursos el “todo homogéneo”. Constante imbricación de intertextos visuales, sonoros y gráficos... además de la puesta en escena “ad hoc”, se procese un amplio espectro de imágenes de archivo de la más diversa procedencia. La producción creativa con las nuevas tecnologías sugieren que las posibilidades aún no están agotadas.
Multiplicidad	Multiplicidad de recorridos y secuencias posibles de lectura, de autores, de voces; fragmentario, de lenguajes; totalidad conjetural, múltiple; de posibles comienzos y finales; entrecruzamientos. Intertextual: Fragmentos de textos, es válido, si se configura como unidad de sentido entramado en otras variables ó unidades de sentido.

Seis propuestas para este milenio de Patricia San Martín () se basó en los fundamentos propuestos por Calvino en *Seis propuestas para el próximo milenio* (1989), como vemos no son seis sino cinco, ya que Calvino no terminó de escribir el último valor por que murió antes de hacerlo, y San Martín lo recoge tal cual, lo transforma y actualiza para este milenio en honor a este escritor y ensayista. – Abstracción de Dayron Londoño (2013).

Sin embargo, como ya lo habíamos insinuado antes, existe un peligro, e Ítalo Calvino, nos lo advierte:

El peligro que nos acecha de perder la facultad humana fundamental: la capacidad de enfocar imágenes visuales (y/o sonoras) con los ojos cerrados, de hacer que broten colores y formas (sonidos) del alineamiento de caracteres alfabéticos, (musicales) negros sobre una página blanca, de pensar con imágenes. (1989, p.67).

Saturados por imágenes que no están en la experiencia inmediata, sino en los medios. ¿Se podrá perder acaso esa facultad humana de imaginar, o por el contrario se enriquecerán las

facultades mentales al estar estimuladas por los sentidos la mayor parte del tiempo? ¿Se pierde la concentración en aras de cumplir con los procedimientos operativos del sistema? ¿Predomina la lectura superficial sobre la lectura contemplativa y profunda? ¿Se sacrifica la unidad como un todo para darle paso a las pequeñas unidades, brindándole concesiones al lector en detrimento del conjunto? ¿Se potencializa los lectores-usuarios zapping? ¿Desde qué puntos de vista se debe analizar estos cambios de valores en la escritura que provoca cambios en los valores socioculturales humanos? ¿Qué elementos positivos y negativos se pierden, se rescatan o se ganan con el cambio de valores en este milenio? ¿Si se consideran que vendrán más innovaciones, qué puertas se abrirán y que otras tendrán la tendencia de cerrarse? ¿Son necesarias nuevas clasificaciones para las nuevas apariciones en materia de arte y narrativa? Son preguntas válidas que valen la pena formularse.

4.6.4. Transmedia.

Henry Jenkins nos recibe: “Bienvenidos a la cultura de la convergencia, donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder del productor y el consumidor mediáticos interaccionan de maneras impredecibles”. Un nuevo paradigma surge para comprender el cambio mediático.

Con *Convergencia*, Jenkins se refiere al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. Donde se atraen a consumidores a través de múltiples plataformas mediáticas en la búsqueda de información dispersa y a hacer conexiones entre contenidos. (2008, pp.14-15)

Los lectores tienen a su disposición mecanismos de intertextualidad e hipertextualidad que no tenían antes los *espectadores mediáticos pasivos*.

Características de la narrativa transmedia: Tácticas de apropiación popular. Participación activa de los consumidores. La convergencia representa un cambio cultural, anima a la modificación del contenido, a la apertura un poco más amplia de los sentidos, de la curiosidad lectora, longevidad del suspenso, de la modernización y renovación de las formas de lectura. Los nuevos consumidores son activos y migratorios, mantienen su fidelidad, siempre y cuando se ofrezcan experiencias más estimulantes y atrayentes.

La *narración transmediática* se refiere a una nueva estética que ha surgido en respuesta a la convergencia de los medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimiento. Es el arte de crear mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica. (2008, p. 31)

Jenkins reflexiona que el antiguo paradigma resultaba displicente en la manera de que los nuevos medios, desplazarían a los viejos, que internet reemplazaría a la radio y la televisión, que los absorbería por completo las tecnologías emergentes. El paradigma de la revolución digital presumía que los nuevos medios desplazarían a los viejos, el de la convergencia asume que viejos y nuevos interaccionaran cada vez de formas más complejas.

Ithiel de Sola Pool padre de la convergencia, citado por Jenkins, abre el estudio:

Un proceso llamado convergencia de modos está difuminando las líneas entre los medios, incluso entre las comunicaciones entre dos puntos, como el correo, el teléfono, el telégrafo, y las comunicaciones de masas, como la prensa, la radio, la televisión. Un solo medio físico (ya se trate de cables o de ondas) puede transmitir servicios que en el pasado se proveían por caminos separados. Inversamente, un servicio provisto en el pasado por un medio determinado (radio, televisión, prensa o la telefonía) hoy puede ofrecerse por varios medios físicos diferentes. Por consiguiente, se está erosionando la relación de uno a uno que solía existir entre un medio y su uso. (2008, p.29)

La “extensión” son los esfuerzos por expandir los mercados potenciales moviendo los contenidos a través de los diferentes sistemas de distribución, La “Sinergia” el esfuerzo para vinculación de franquicias y fuerza laboral, refiriéndose más que todo a las oportunidades económicas representadas por su capacidad de poseer y controlar todas esas manifestaciones, y “franquicia” para referirse a su esfuerzo coordinado por poner su marca de fabrica y comercializar los contenidos de ficción bajo estas nuevas condiciones.

Jenkins, es claro al analizar que las nuevas tecnologías mediáticas han hecho posible que el mismo contenido fluya por canales muy diferentes y asuma formas muy diversas en el punto de recepción. Pool estaba describiendo lo que Negroponte denomina transformación de *átomos en bytes*, o digitalización. (...) Se esta reconfigurando los modos en que esta fluyendo en la relación entre publico, productores y contenidos.

Existe un camino ya abierto, que permite la exploración y a la experimentación de cruces mediáticos en la construcción de formatos, géneros y narrativas. Ahora bien, surge la pregunta: ¿Qué producto lanzar primero para atraer al público? ¿Con qué criterios manejar los lanzamientos individuales de un todo y para qué función? ¿Cómo mantener la durabilidad en el

consumo de los lectores/receptores/clientes/? ¿Propone la franquicia, la historia y demás un universo expandido?

Técnicas de Apropiación Popular, Fracaso Vs Arraigo.

Las técnicas de apropiación popular son estrategias nacidas del marketing, se parecen más a la publicidad que a textos ó anexos narrativos. Algunos ejemplos particulares aplicados no solo lo remontan a las leyes en la producción, sino a la búsqueda de cualquier obra *narrativa transmedia* en encontrar su propio camino, también tiene que ver con la cohesión y coherencia del universo expandido. Aquí, algunos ejemplos de los más representativos usos de apropiación popular de un producto narrativo transmedia:

- Ejemplos de tácticas de apropiación popular se dieron en la distribución, en diciembre de 2004, una película llamada *Rok sako to rok lo rabad* (2004). En ciudades de la India como Mumbai, Delhi, Bangalore, Hyderabad. El uso de los teléfonos móviles con tecnología EDGE y *video Streaming* hicieron posible que por primera vez un largometraje resultara accesible por este medio de comunicación.
- Usuarios de videojuegos han utilizado móviles para competir en juegos de realidad aumentada y alternativa.
- Personas en todo el mundo estuvieron pegando carteles y pegatinas con flechas amarillas, junto a los monumentos públicos y las fabricas, bajo los pasos elevados de las autopistas o en las farolas. Las flechas proporcionan números a los que otros pueden llamar para acceder a mensajes de voz grabados, anotaciones personales en nuestro paisaje urbano compartido. “Hipertextos de relación con el entorno”. Primero se leía la estatua, se seguía un recorrido, se llamaba y se generaba nueva información.

- Introducirse de a poco a poco en las casas, con las tecnologías democráticas, masivas, y más baratas. Instaurar “cajas negras” “caballos de troya” o ventanas electrónicas en el cuarto de estar de la gente. Para que lo asocien como una necesidad constante para estar conectados,
- Novelistas japoneses publican por entregas sus obras vía mensajería instantánea. Los japoneses son muy habilidosos para ingresar hasta en el baño de los lectores, ya que se han publicado obras hasta en papel higiénico. En la que cada entrada al baño, es la leída, de al menos un capítulo. Podemos hablar aquí de una lectura para consumir y desechar.
- Reconfiguración de mitologías. Comunidades de fans. Que basados en una obra, escriben sus propias historias. Como el caso de los fanáticos de Harry Potter, cuyos derechos son de Warner Bros, y J.k. Rowling. Pero que ha sido apropiado por los receptores de manera que ellos producen historias concernientes a este mundo de ficción.

Matrix: La franquicia transmediática más representativa.

Jenkins menciona que ninguna franquicia cinematográfica ha sido tan exigente con sus consumidores:

Matrix, transporta al consumidor a un mundo donde se desdibuja la línea entre realidad e ilusión. Y donde los cuerpos de los hombres se almacenan como una fuente de energía que sirve de combustible a las máquinas, mientras sus mentes habitan un mundo de alucinaciones digitales. Neo es el hacker convertido en el mesías, ingresa al movimiento de resistencia de Sión, que trabaja para acabar con los agentes que moldean la realidad para que sirva a sus antiguos fines.

Estructura transmedia de Matrix.

Como si hubiera sido un plan de medios, la forma de distribución se basó en aspectos de intereses económicos y de ganchos publicitarios. Así se cuenta el proceso por orden cronológico. Hubo todo un despliegue previo de publicidad, con la campaña “¿Qué es Matrix?” le siguió una serie de películas: *Matrix* (2003), que entre el lanzamiento de una u otro filme, salían series de comics, historietas y manga. Y se creaban videojuegos. *Matrix Reloaded* (2003), *Animatrix*, Cortometrajes animados debían bajarse de internet o en DVD, *Matrix Revolutions* (2003). Y más videojuegos con valores agregados por la experiencia completa de aquel mundo creado. *Enter the Matrix* y un *videojuego multijugador*. (Jenkins, 2008. pp. 100 y 101)

Matrix es un entretenimiento para la era de la convergencia mediática, integrando múltiples textos para crear una narración metaficticia, de tales dimensiones, que no puede confinarse a un único medio. Se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas. Cada medio hace lo que se le da mejor hacer. Cada entrada a la franquicia se hace de forma independiente. Los hermanos Wachowski revelaron una gran destreza en el juego transmediático, estrenando primero la película original para estimular el interés, colgando unos cuantos comics en la red para alimentar el ansia de información de los fans más acérrimos, lanzando los animes como anticipo de la segunda película, poniendo a la venta a su lado el juego de ordenador para navegar por la publicidad, concluyendo el ciclo entero con *Matrix revolutions*, y poniendo luego toda la mitología a disposición de los jugadores del juego de ordenador para múltiples participantes. Cada etapa del camino se basaba en el precedente, ofreciendo nuevos puntos de acceso.

La redundancia destruye el interés de los fans y provoca el fracaso de franquicias, se trabaja para atraer a múltiples públicos, introduciendo los contenidos de una manera algo distinta en los diferentes medios, cada uno ofrece nuevas experiencias.

¿Narración sinérgica, marketing inteligente ó narración inteligente?

Marvel Vs Matrix ¿Stan Lee ó los Hermanos Wachowski?

La sinergia y colaboración entre industrias mediáticas no es nueva, ya se ha visto la *promoción transversal*. Pero la visión novedosa con que fue estructurada Matrix, si lo fue. Ya que si se fija bien, la licencia limita lo que puede hacerse con los personajes o conceptos para proteger la propiedad intelectual, aspecto negativo de las leyes de derechos de autor, ya que pone restricciones al momento para el uso libre y creativo de estas propiedades, dando mayores controles a los que están arriba de aquella jerarquización lineal.

Aunque ambas franquicias son transmediáticas. La de Matrix lo es en un sentido más amplio, por sus características. La *cocreación* fue la clave de todo de todo ese entramado narrativo. Matrix fue exitoso y generó un espectro grande de posibilidades, empezando por la historia, siguiendo por el contenido, y la distribución. También generó un gran mercado.

En lo que respecta al autor de esta investigación, a las adaptaciones de historias de tradición popular, o la cultura masiva de los personajes intemporales de Stan Lee, que le garantizan una mayor explotación mercantil en tiempo,(ya que Marvel está diseñada para perdurar y adaptarse en el tiempo) ajustándose al contexto sociocultural e histórico del momento de su distribución, son narradas pero sin tener un agente creativo que una todas las pequeñas historias que han hecho, por ejemplo de *Spiderman* en los diferentes medios, para darle un sentido redondo a la historia ¿Cuántas veces Spiderman a salvado a Nueva York?. ¿Estará Spiderman cambiando de nacionalidad cada vez que las tendencias de mercado lo requieran? Aunque en esta franquicia exista personal enfocada directamente a seguirles el rastro a personajes en concreto, y donde se especializan en sus situaciones y relaciones con otros personajes, es tan basto, que en algunas

ocasiones suele salirse de control la continuidad de las historias en diversos soportes. Pero, a mi modo de ver, el caso matrix es un lugar único en la narrativa transmedia.

Jenkins nos pone a reflexionar: “El actual sistema de licencias suele generar obras redundantes”. Pues como lo piensa el autor de esta investigación, no dan cabida a los antecedentes de los personajes, ni al desarrollo de la trama, “edulcoradas (Piden a los nuevos medios que dupliquen servilmente experiencias mejor realizadas con los viejos), o plagadas de descuidadas contradicciones”. Otra forma de decirlo sería que no respetan la coherencia básica que el público especializado espera de una franquicia.

En la Franquicia Matrix, por el contrario, ha tenido mayor control de las variables de los acontecimientos que les suceden a los personajes. Sin poner restricciones de licencias a sus propios miembros. “Las *franquicias transmediáticas* mas exitosas han surgido cuando ejerce el control un solo creador o unidad creativa”, en este caso, la coordinación de los hermanos Wachowski en la escritura de la mayoría de argumentos que atraviesan de forma oblicua la obra transmediática.

La única limitación del equipo creativo era que debían moverse por el mundo de Matrix, por lo demás gozaban de plena libertad. “Los hermanos Wachowski no se limitaron a conceder licencias o a subcontratar, escribieron y dirigieron personalmente contenidos para el videojuego, los borradores de guiones para algunos cortometrajes de animación y colaboraron en algunos de los cómics. Trabajaron con guionistas reconocidos, los mejores dibujantes de comic, animadores, escritores y artistas de culto, diseñadores de videojuegos. Etc. Cada uno de ellos expertos y propositivos en lo creativo.

Pero aquello no terminó ahí, el sitio Web, presenta información adicional y las entrevistas detalladas del proceso técnico y creativo, con las contribuciones de las personas, en diferentes etapas, en la realización de la obra transmedia. Horas y horas de documentales en DVD. etc.

Otros Pioneros y sus ejemplos

Nuevos representantes en la escena transmediática han sido:

- (Danny Bilson y Neil Young en Electronic Arts o Chris Pike en Sony Interactive)
- *Dawson crece (1998)* y *El ordenador de Dawson (1999)*. Este último era un sitio web que reproducía los archivos informáticos de Dawson, el personaje de Dawson crece, permitiendo ver a los visitantes leer los correos electrónicos de este a los demás personajes, fisgar en su diario, sus apuntes, los borradores de sus guiones y, hasta escarbar en su cubo de basura. El sitio se actualizaba a diario, llenando lagunas entre los episodios emitidos. “El episodio televisivo quedaba en suspense, el trabajo consistía en *abrir el apetito*” Chris Pike. Lo que permitió a los espectadores ver otras dimensiones de sus interacciones sociales, mas aún, podían mandarle correos electrónicos a Dawson como si fueran sus compañeros de estudio en *Capeside High*, y el respondía en el sitio a sus personajes ficticios. Permitía el ingreso a la intimidad y a su mundo externo e interno.
- *The Blair Witch Project ó El proyecto de la Bruja de Blair (1999)*. El fenómeno de la bruja de Blair suscitó un debate público de orden mundial. Jenkins manifiesta que el concepto de narración transmediática inicia con esta franquicia, cuando algunos expertos y críticos tratan de entender cómo una película independiente de bajo presupuesto logra tener tanto éxito. Pero lo más sorprendente era que no se podía ver en la forma tradicional de la perspectiva de una obra fílmica, ya que un año antes de

salir al mercado, la franquicia abrió un sitio Web mostrando la noticia de la desaparición de un equipo de producción que estaba realizando una investigación sobre la bruja de Burkittsville. Denominado por ellos como *la máxima primordial*. En pocas palabras, haciendo pasar hechos ficticios como eventos reales, una forma de metaficción tan pura como el realizado por Orson Welles y el episodio de la radio del ataque extraterrestre. Solo que los de *El proyecto de la bruja de Blair*, no decía en su primera página que era una historia inventada. Ponían pruebas y fuentes que parecían confiables. Durante un tiempo la hicieron pasar por real, mas precisamente como un documental, mientras que era una película sobre un documental. Es decir, un pseudodocumental ó un filme de suspenso, si se quiere adoptar una postura tradicional. Lo cierto es que produjo una pandemia de opinión por parte de los especuladores. “El sitio web ofrecía documentación sobre visiones de brujas en los siglos pasados” como telón de fondo. Se publicaron comics, por otros medios, con relatos supuestamente basados de personas que vieron a la bruja, e incluso la banda sonora presentaba una cinta hallada en un coche abandonado”. (2008, p.108) Construyeron secuencias temporales, detalles a la historia, fabricaron artefactos, cuadros, esculturas, libros antiguos, los escaneaban y los subían a la web, haciéndose pasar por interesados en el caso, para “hacer justicia o promover una investigación”.

Aunque son conscientes de que todo era un añadido, un elemento de marketing, para darle prioridad a la película, todo esto se convirtió en parte integral de la obra conjunta.

4.7. La nueva ola de la narrativa digital

4.7.1. El relato digital.

Rodríguez es reconocido no solo por su trabajo práctico, sino por ser un referente teórico y académico del tema, algunos de sus trabajos se remontan a antes de sus propuestas narrativas, constituyendo primero un proceso previo de conceptualización y de identificación de lenguajes para su desarrollo, en modelos que le han aportado ser lector-usuario, para pasar finalmente a abordar un proyecto práctico. Como vemos, ha generado todo un marco de argumentación y justificación para desempeñar sus ideas creativas en la red. En *El relato digital* (2001), expone una serie de características que él ha identificado para la presentación hipertextual y esquemática de contenidos para estos tiempos de la posmodernidad. Dice que el relato digital se instala en el postestructuralismo en un ambiente mental y cultural que le es favorable: la cibercultura. Donde en la ficción se debe implementar sistemas hipertextuales y estrategias de interacción, para que los lectores se relacionen con la interfaz. Además expone la batalla que se da por el signo en la internet. A continuación exponemos y modificamos algunos de sus conceptos:

Hipertexto: Conexiones entre nodos y lexías. Pueden ser análogos o digitales. En la red, los puntos estacionarios donde están los textos digitales representan los nodos, y las líneas que conectan esos puntos de material digital son consideradas lexías. El hipertexto digital es un sistema interconectado de textos cuya característica es la más fundamental para la internet.

Hiperficción: Es la aplicación del hipertexto en la narrativa de ficción, donde su uso retórico y estético es particular a este sistema de red, contrario a las otras formas tradicionales de comunicación verbal, en oralidad y escritura.

Hipermedia: Incorpora información audiovisual, configura un reto para su posible gramática que el lector o escritor de hiperficciones debe considerar al momento de su desarrollo. La hipermedia es un caso particular de hipertexto, y se denomina así a las obras que hacen uso de un sistema de estas características, sumándole a ello multimedia: gráficos, sonido, videos o animaciones. Otros términos que se le han dado al significado son: hipertexto de ficción, ficción hipertextual, ficción interactiva, hipermedia ficcional.

Entonces, por nuestra propia cuenta, podemos llegar a la definición de lo que es un Hipermedia narrativo: es un producto de la evolución de la narrativa con las nuevas tecnologías, donde se soporta una historia en formato digital, y contienen elementos hipertextuales y multimediales. Se inscriben en los ideales del postmodernismo y la cibercultura (relativismo, inteligencia conectiva, virtualidad, presencialidad, etc.) los hipermedias pueden ser de ficción o de no ficción.

4.7.1.1. Narrativa digital, narrativa interactiva.

Ficciones hipertextuales: La hipernovela, poesía interactiva, teatro interactivo, El relato digital contiene el propósito de ampliar el horizonte a otras formas de relato o narrativa que usa la tecnología digital interactiva como ciberjuegos, hipervideo o la realidad virtual (...) lejos de encontrarse en presentaciones homogéneas, el lector que se enfrenta a uno de estos debe de aprender a navegar por él, como si se tratara de una primera vez (...) constituido por una red compleja y amplia de contenidos fragmentarios y solo potencialmente conexo, la tarea del escritor y/o editor es facilitar esas posibles conexiones cuidándose de no *perforar* demasiado la libre navegación, un equilibrio entre orientación y libertad.

(Rodríguez, 2001, p. 21-22)

Además, este autor es enfático al decir que la organización debe promoverse desde cualquier punto (o nodo) y esta debe ser posible regresar al inicio por las lexías, aunque existe una ausencia de un orden jerárquico fijo no debe estructurarse tan rígidamente el dominio de su lectura sino que debe promover el descubrimiento de diversas y complejas formas de interacción entre los fragmentos; y en el hipertexto, para el lector será siempre solo esa parte que ha leído, una parte del conjunto extraída según un recorrido de lectura único y que “difícilmente conocerá en su totalidad, es posible que el lector no agote la totalidad de lexías que se le ofrecen, y tampoco será necesario” (2001, p. 23).

Según este autor, la estética del relato digital debe considerarse para su estudio desde dos perspectivas, la técnica que ofrece una descripción de sus características y de sus limitaciones como medio y la filosofía, como la oportunidad de potenciar la experiencia estética y posicionarse como una nueva expresión, ante diversas artes y géneros. Para lo anterior, Rodríguez recoge la propuesta de Steve Holtzman sobre los “mundos digitales” que hacen posible la ficción en una interfaz: El arte digital propone mundos digitales artificiales como artefactos de arte tradicional (pintura, teatro, música, literatura, poesía, escultura), los mundos digitales son la imaginación expresados con tecnologías. Y estas contienen seis propiedades que son:

Discontinuidad: no predeterminan ningún recorrido y promueven la elección y la libre decisión por interés del público.

Interactividad: no es pasiva, demanda participación e interacción de la obra con el público.

Dinamismo y vitalidad: las posibilidades de realización dinamizan la “interpretación” de la obra. No hay experiencias estéticas únicas.

Mundos etéreos: no existe el ahí de la obra. Ninguna materialidad la sustenta, el foco de atención se centra en el texto y potencia desde lo tradicional de la página escrita en dos dimensiones, hasta el espacio tridimensional.

Mundos efímeros: las secuencias son instantáneas, los lenguajes de programación diseñados para la perpetua actualización y ejecución.

Fomento de las comunidades virtuales: disuelve las barreras de tiempo y espacio, conecta gente en la red, forma comunidades virtuales y una conciencia global.

Claudio Guillén (citado por Rodríguez) propone cinco aspectos desde los cuales analizar los relatos digitales: El Histórico, el Sociocultural, el lógico, el Pragmático y el Estructural.

Histórico: Evolución del modelo a través del tiempo, y del desarrollo de tecnologías informáticas. Desarrollo del pensamiento, como el postestructuralista. Mentalidades contemporáneas que revaloran las circulaciones simbólicas.

Sociocultural: posicionamiento del modelo en la institución. Ejemplo: la cibercultura.

Lógico: Modelo mental del escritor que crea la obra. Nuevas oportunidades estéticas y de expresión, usos nuevos de instrumentos de narración.

Pragmático: Contrato creador y receptor, reglas de circulación. Reconocimiento de nuevos protocolos de comunicación.

Estructural: funcionamiento intrínseco y extrínseco de la obra y el relato.

Con lo expuesto anterior, se puede decir que todo relato es relativo. Las obras digitales que se publican en determinados momentos son la prueba fehaciente de las preocupaciones temáticas que asaltan al ser humano y a sus creadores, de las preocupaciones e inquietudes de tecnologías que hagan posible su desarrollo. Depende de factores internos y externos que condicionan el acto del cómo contarlos. El reciclaje de elementos de la tradición (marco y guión) y las rupturas

del presente tecnológico, impulsan nuevas formas de escritura y nuevas formas de apropiación de la lectura del público y a las comunidades virtuales a las que van dirigidas; los contratos de lectura tradicional guardan viejas cláusulas y prórrogas que se mantienen por su funcionalidad, efectividad y estética, pero permiten nuevos contratos y nuevos protocolos para comunicarse de otras maneras. Los modelos mentales cognoscitivos de los creadores de la obra pueden presentar los contenidos con esas nuevas formas de escritura, que impugna porque cada autor tenga su propio estilo para conectar nodos y lexías que se presenten a nuevos lectores, que tendrán que leer la pantalla, de forma relativa dependiendo de cada interfaz particular que visita. Los modelos mentales prevalecen sobre los estándares editorialistas, y sus estructuras dependerán tanto de su funcionamiento interno y externo en relación con textos propios o ajenos al relato, y que la interfaz logra impulsar de manera particular para el avance de la acción en la historia.

Ya en un capítulo anterior hablamos del transtexto (intertexto, architexto, metatexto, hipertexto) como los índices de segundo grado de una obra narrativa tradicional. Rodríguez utiliza una designación parecida al término hipertexto, pero adjudicándole las características de los otros prefijos a esta sola denominación. Rodríguez (2001, p. 25) manifiesta las bondades y valores agregados del formato hipertextual en el terreno de lo digital, que es de carácter enciclopédico y bibliográfico, permite el acceso directo, almacena y conecta información, favorece la *heteroglosía* y polifonía de voces distintas a la del autor a nivel interno como externo de la plataforma. Y genera una categorización de los estilos del hipertexto, que toman como referencia el cuerpo textual principal y tiene vínculos intrínsecos o extrínsecos con otros textos, que son propiedad intelectual ajenos o propios, y que también, observo, dependen de la

capacidad de control de forma y contenido que se ejerza sobre estos fragmentos hipertextuales, internos o externos:

- 1) Info. Procesador: Trabajo personal del autor, asociada a él o los individuos.
- 2) Info. Bibliográfica: Apoyos discursivos, conceptuales, cita o referencia bibliográfica, texto personal que cumple la función de legitimizar lo dicho.
- 3) Biblioteca digital: Fragmentos de texto de otros autores, digitalizados e incorporados al texto central del trabajo. Cumple la función de adición o ser un tema marginal.
- 4) Info. Red: Inclusión explícita de la dirección del servidor. Teoría de la red o www.
- 5) Reseñas: una breve presentación del material hecha por terceros en un texto no central, que son redirigidos al texto principal.

Janeth Murray (citada por Rodríguez), dice que las características que debe cumplir un relato digital para llevar al lector a experimentar nuevas formas de belleza y verdad, acerca de nosotros y del mundo en que vivimos, se basa en *la inmersión*, como la experiencia de estar en un lugar ficticio muy elaborado, que se sumerge como en una realidad virtual y estructura la interacción con el usuario donde pueda sentirse en un lugar donde sus actos afectan el entorno. *La actuación*, como el placer de efectuar acciones significativas al interior de la narración y ver allí mismo el resultado de dicha elección. *La Transformación*, invita a desarrollar acciones como personaje de la narración, un rol dentro de la historia, haciendo más viva la experiencia dramática.

Salgar, citado por el mismo autor, recomienda unos condicionamientos estéticos que deben cumplir los relatos digitales: la brevedad, textos escritos cortos para ser leídos en pantalla, no abuso de la propiedad enciclopédica, visual, los textos largos deben tener barras de desplazamiento vertical y horizontal, ya que si es extenso puede no ser leído. La articulación

palabra e imagen, donde se construyan unidades significantes. La no linealidad, para que el lector fije su propio recorrido. Diseño, estructuración del hipermedia en lexías en disposición con el sistema según la intención del autor.

Finalmente, Jaime Alejandro Rodríguez recoge muchos elementos de estos y otros teóricos citados, y expone cinco niveles para el Análisis de los relatos digitales:

- *Nivel Práctico*: se observa las habilidades de navegación, la iconicidad, la edición.
- *Nivel técnico*: Potencia las características del entorno digital. *Programación*: aplicaciones y usos. *Representación del espacio navegable*. *Carácter enciclopédico*: desde el discurso narrativo a otros discursos. *Espacio participativo*: exploraciones y direcciones, juego.
- *Nivel de diseño*: Se observa la superficie de la interfaz de la hipermedia en su superficie. Su retórica, tipografía, uso de gráficos, calidad del lenguaje, reacción del usuario, los materiales electrónicos, las instrucciones, las ayudas de exploración, el mapa conceptual, los índices, el motor de búsqueda, las competencias físicas y psicológicas del usuario.
- *Nivel estético*: Inmersión, actuación, transformación y arte.
- *Nivel filosófico y poético*: Interpretación, desentrañamiento de mensajes y visión del mundo propuesto. Lúdico-participativo, invita a construir sentido por los fragmentos, asumir actos, decisiones, experiencia propias.

Una verdadera lectura profunda de un hipermedia narrativo requerirá atravesar los anteriores niveles.

4.7.1.2. *Forma de Trabajo que propone J.A.R para la construcción de relatos digitales.*

Tabla # 11.

Fases del proceso de construcción de un relato digital.

Fases	Proceso
Fase 1. Concepción guión	Nivel formal y de contenido. Alcances, limitaciones técnicas del soporte para la puesta en escena. / <i>Interacción con el equipo de trabajo.</i> Estructura básica (mapa de flujo), esquema de relaciones, posibilidades de acceso y entradas al material. / Vínculos directos entre fragmentos. Visualización total del material. Articulación no lineal y coherencia discursiva. / <i>Elaboración del guión multimedia.</i> (Niveles de acceso a través del cual se implementan elementos simbólicos y estéticos). Tecnologías a usar. Relaciones y vínculos con el contenido.
Fase 2. Desarrollo e implementación	Manejo estático y dinámico de la información, utilización y adaptación de herramientas en función del canal para montar el material (www): <i>Producción de material:</i> procesamiento y composición de material por parte del autor. Labores: digitalización de textos, transcripción de contenidos de fuente impresa. <i>Modulación de contenido:</i> fragmentar y articular con coherencia materiales textuales. Edición de textos: Tratamiento hipertextual de información, índices, corrección ortográfica y de estilo. <i>Diseño y diagramación:</i> programación básica y avanzada. HTML-DHTML-javascript, etc.
Fase 3. Publicación y divulgación	Servidor de Universidad Javeriana (FTP: File Transfer Protocol) transferir archivos.
Fase 4. Prueba, actualización y mantenimiento	Prueba de prototipo. Navegación de varios tipos de usuarios, corrección de vínculos, mantenimiento, re-edición de materiales, desarrollo de material complementario, reedición de materiales, mejoramiento de estrategias de acceso (índices). Apertura de espacios de participación.

Tabla #11. *Forma de trabajo para la narrativa digital, según la propuesta de J.A. Rodríguez.*

En la narrativa digital estamos ante la obra inacabada. Es decir, cada tanto necesita de actualizaciones y mantenimiento, y en algunas ocasiones de nuevos contenidos. Lo que conlleva dentro de sí en su gestación un trabajo activo, y al “finalizar” la propuesta, un esfuerzo posterior por mantener activa la obra, y en la que no todos los que participaron en el proceso de creación podrán intervenir, por cuestiones de límites temporales y de producción.

Tercera Parte

Desarrollo de la Investigación

5. Marco metodológico

5.1. Tipo de investigación: Estudio de caso

En términos generales, Bernal (2006, p.116), define al estudio de caso como un tipo de investigación que permite estudiar en profundidad o en detalle una unidad de análisis específica tomada de un universo poblacional, cuyo objeto de estudio es comprendido como un sistema integrado que interactúa en un contexto específico con características propias.

El investigador debe definir temas relevantes. Estudiando a detalle los tópicos en las unidades de análisis, recogiendo los datos, analizándolos, interpretándolos y validándolos, para luego redactar el caso.

El estudio de caso permite métodos de investigación descriptivos y explicativos, incluyendo información cuantitativa y cualitativa. Es imprescindible contar con un marco de referencia relacionado con los temas relevantes que los guían, para analizar y recolectar la información que pueda servir como eje.

Las Principales técnicas de recolección de información están en las personas directamente relacionadas con el objeto de investigación, los documentos válidos de toda índole que contengan información sobre el caso, la observación estructurada, las entrevistas, los cuestionarios, los diarios, las autobiografías personales, la correspondencia. Etc.

5.2. Enfoque: cualitativo

Lincoln y Denzinger (1994) citado por Ericher, define el enfoque cualitativo como:

(...) un campo interdisciplinario, transdisciplinario, y en muchas ocasiones contradisciplinario.

Atraviesa las humanidades, las ciencias sociales y las físicas. (...) es muchas cosas al mismo

tiempo. Multiparadigmática en su enfoque. Los que la practican son sensibles al valor del enfoque multimetódico. Están sometidos a la perspectiva naturalista y a la comprensión interpretativa de la experiencia humana. Al mismo tiempo, el campo es inherentemente político y construido por múltiples posiciones éticas y políticas. El investigador cualitativo se somete a una doble tensión simultáneamente. Por una parte, es atraído por una amplia sensibilidad, interpretativa, posmoderna, feminista y crítica. Por otra, puede serlo por unas concepciones más positivistas, postpositivistas, humanistas y naturalistas de la experiencia humana y su análisis. Multimetódico. Comprensión interpretativa de la condición humana. (2012. p, 7)

Por otro lado, LeCompte, citada por el mismo autor, la define como “una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y video *cassettes*, registros escritos de todo tipo, fotografías o películas y artefactos”. (ibidem)

Las características de este enfoque es que pasan por la producción de datos descriptivos, de comportamientos y conductas. Es Inductiva: ve al escenario desde una perspectiva holística. “las personas, los escenarios y los grupos no son reducidos a variables”, sino considerados como un todo. Los investigadores son sensibles a los efectos que pueden causar sobre el objeto de estudio, suspenden sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones. Todos los ángulos de estudio son valiosos, y se hace énfasis en la validez de la investigación. “Todos los escenarios y personas son dignos de estudio (...) la investigación cualitativa es un arte”. (Taylor y Bogdan. 1986 en Ericher, ibidem)

Para la deconstrucción de la novela “*El infierno de Amaury*” y del hipermedia narrativo “*Golpe de gracia*”, se hace necesario este enfoque donde se pueda hacer un seguimiento

mediante herramientas que permitan el registro y la clasificación de datos, que no se auto restrinjan por la extensión en la descripción de las propiedades del fenómeno que se estudia, se la considera ampliamente desde un terreno holístico y multidisciplinar, tanto de las ciencias humanas en el campo de la narratología como en el campo tecnológico del diseño de interfaces digitales.

5.3. Unidad de Análisis

Una unidad de análisis es una selección determinada de un ejemplo representativo del objeto de estudio y de las propiedades o categorías que se van a profundizar, en el caso concreto de Deconstruyendo *El infierno de Amaury* y *Golpe de gracia*, se han considerado tres elementos eje: El relato, la narrativa y la interfaz, y cuatro elementos periféricos: La narrativa en el escenario de la cultura posmoderna; Los medios, los canales y los soportes; La convergencia de los medios de comunicación, y como un elemento de cierre, que engloba una propuesta práctica: El relato digital.

Alcance: Narrativa de Hipermedia en América Latina: El traspaso del texto al hipertexto e hipermedia. La literatura Universal, el tamaño de la muestra es de dos obras narrativas de hiperficción, una en soporte físico y otra en soporte digital. La muestra fue seleccionada por el método no probabilístico con fines especiales: el interés es indagar sobre “El infierno de Amaury” y “Golpe de Gracia” de Jaime Alejandro Rodríguez siendo un lector-usuario objetivo en un momento específico: 2012-2014.

5.4. Técnicas de recolección de la información

- **Fuentes Primarias.** La información de primera mano fue sacada por

Observación estructurada y sistémica de “*Golpe de Gracia*” y “*El infierno de Amaury*” de Jaime Alejandro Rodríguez, con esquemas de abstracción para extraer los elementos narrativos, del soporte papel y del soporte digital.

- Utilización del botón del teclado: *Impr. Pant. Pet Sis.* Para el efecto de capturar los pantallazos de la interfaz, con el fin de analizar la misma en diferido.

- **Fuentes secundarias.** Análisis de documentos. Se analizó material impreso y digital. Los soportes de las obras narrativas mismas. Las reseñas y estudios de las obras que han dado lugar, las perspectivas de otros referentes.

5.5. Justificación de las herramientas

La siguiente información explicará la herramienta utilizada para el análisis. Con el propósito de identificar primero *la reconstrucción e interpretación de la historia y del orden secuencial del relato*, después: *La estructura del relato* (Focalización, uso del tiempo, nivel de narración, tipos de discurso, y clases de narradores), ordenando su contenido como se expresa en el camino prescrito de la interfaz, iniciando con un reconocimiento y clasificación de los primeros índices que se leen que son las titulaciones, pasando por la identificación y clasificación de tipos de narrador, y perspectivas narrativas, hasta desembocar en el resumen y cacería de otros signos presentes en los textos escritos, visuales y sonoros. Todo ello con ánimo de buscar un sentido que atraviese la obra. También, el identificar los elementos de la estructura del relato (tiempo, modo y nivel). Luego: identificaremos la transformación de los personajes en la historia, gracias al esquema de los roles actanciales. Para posteriormente responder a los elementos interactivos

que están presentes en la Gramática de la interfaz digital, en su forma más visible, de Story Board para multimedia, y en la forma como estos impulsan al relato y a la narración para contar la historia.

En este apartado encontraremos los cuatro instrumentos diseñados para la recolección de la información y sus correspondientes justificaciones basados en los objetivos y el marco teórico.

Están enumerados y en orden: *Instrumento Uno: Plantilla de reconstrucción e interpretación de la historia y del orden secuencial del relato. Instrumento dos: Estructura del relato.*

Instrumento tres: Esquema de los roles actanciales. Instrumento cuatro: Formato adaptado de Story Board para multimedia.

5.5.1. **Instrumento Uno: *Plantilla de reconstrucción e interpretación de la historia y del orden secuencial del relato.***

Tabla # 12.

Instrumento Uno: Plantilla de reconstrucción e interpretación de la historia y del orden secuencial del relato
GOLPE DE GRACIA

A. MUNDO X

B. Pestaña:

C. Capítulo:

E. Subtítulo:

**G. Persona
del
narrador.**

H. Resumen

D. Tipo de título: Según Argüello (2003, pp.53-60)

F. Tipo de Título:

I. Ejemplo, citas y comentarios.

Según Genette; Lluch;
y Hoyos. (Ibídem).

Instrumento Uno: Plantilla de reconstrucción e interpretación de la historia y del orden secuencial del relato. Diseñado y elaborado por Dayron Londoño Cubides, (2013).

El anterior instrumento apoyará la consecución del objetivo general que dice: “Analizar la reconstrucción del relato, la historia y la interfaz del hipermedia narrativo “*Golpe de Gracia*”, la versión de la novela “*El infierno de Amaury*” en Pdf o para imprimir y la sala de lectura de las ventanas web.” Y el objetivo específico No.1: “Identificar las relaciones de los elementos narrativos en el desarrollo de la historia, en el hipermedia *Golpe de Gracia* y en la novela impresa *El infierno de Amaury* de Jaime Alejandro Rodríguez”.

A continuación se explica las características de los puntos a llenar en la tabla # 12, que ha sido sacada de la categoría del marco teórico que subyace a los relatos y la narrativa:

A. Mundo X: El orden del relato se dará según la secuencia ideal del mapa del Lugar, que ha sido propuesto por las marcaciones de lectura “secuencia deseable”. Se marcarán con colores corporativos según sea el mismo caso del mapa conceptual. A este corresponde el primer nivel. Ejemplo:

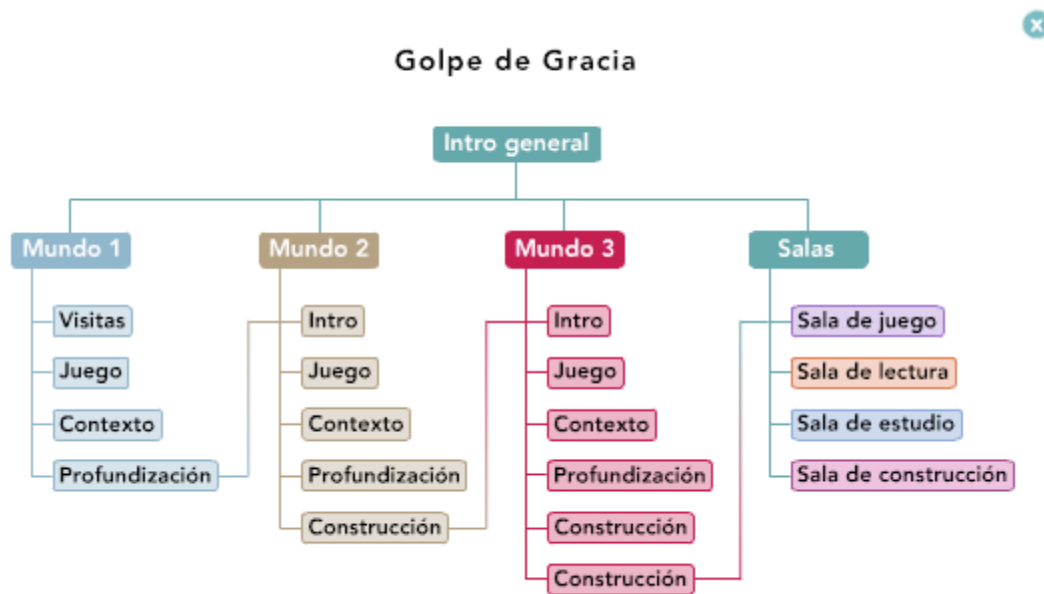


Figura # 10. Jaime Alejandro Rodríguez, Carlos Alberto Torres Parra (2005). Mapa Digital de *Golpe De Gracia*. Tamaño: (347x432), <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>.

Golpe de Gracia es todo el conjunto de la obra digital. El *intro general* está en el nivel cero. Los *Mundos 1, 2 y 3* y *Salas*, están al mismo nivel (uno) de la estructura jerárquica. Las pestañas que están subordinadas a esos mundos, son el segundo nivel. Y los contenidos en cada pestaña serán llamados capítulos, y son el nivel tercero. Dentro de esos capítulos, se encuentran divisiones que serán subtítulos, son el nivel cuarto.

Tabla # 12.

Secuencia ideal según el mapa del lugar en “Golpe de Gracia”

Intro General						
Nivel 1			Nivel 2			
Mundo 1	Visitas	Juego	Contexto	Profundización		
Mundo 2	Intro	Juego	Contexto	Profundización	Construcción	
Mundo 3	Intro	Juego	Contexto	Profundización	Construcción	Construcción
		=	=	=	=	=
Salas		Sala de juego	Sala de lectura	Sala de estudio	Sala de Construcción.	

Tabla #12. Dayron Londoño Cubides (2013), los colores corporativos extraídos aquí, están basados en el mapa digital de *Golpe de Gracia*, de Jaime Alejandro Rodríguez, hecho por Carlos Alberto Torres Parra. Son colores aproximados tomados gracias a una herramienta de cuenta gotas.

B. Pestaña: La subordinación de los mundos están presentes en pestañas, después del *Intro general*. A estos corresponden el segundo nivel.

La lectura de la “secuencia ideal”, está sugerida por el mapa del lugar, como una estructura que puede crear los efectos deseados del autor sobre el lector. La selección de la zona de los mundos procura la convivencia de los diferentes paquetes textuales (animación, videojuego, sonido, texto escrito, etc.) y la preponderancia de lo interactivo y audiovisual por sobre lo tradicional del texto escrito.

Por otro lado, la selección de la zona de las Salas, procura una división por paquetes textuales. Sala de Juegos (videojuego, animación y sonido), Lectura (contextualización, texto escrito), Estudio (Multiblogs de profundización para la participación individual) y Construcción (Wikis para “construcción colectiva”).

C. Nivel 3. Capítulo: El título del bloque textual general en los que están divididos los contenidos. A estos corresponden el tercer nivel.

D. Tipo de Título: se identifica el tipo de título del capítulo, según la propuesta de Arguello (2003, pp. 23-60), el título es el primer índice que se lee:

- *Como enigma.* Nos ofrece un misterio, una expectativa. En su mayor parte son títulos para el arte, el cine o la literatura.

- *Como abstract.* Es el que de alguna manera contiene explícitamente el contenido del resto narrativo. Se utiliza en el periodismo, la literatura y el cine, en el ensayo o en la tesis.

- *Título metonímico.* El que se utiliza en un fragmento del resto narrativo, generalmente en comillas.

- *Presupuesto o referencial.* Parte del supuesto de que se conoce el acontecimiento real, usado en la prensa escrita.

- *Título intertextual.* Proviene de otro, es casi siempre una variación o transcreación de un título anterior. Parodiando, o juego de palabras, puede ser refrán o frase conocida.

- *Título Apelativo.* Cumple la función apelativa que Jakobson llamó “simulación apelativa”. Califica o apellida. Para llamar la atención.

- *Título subversivo.* No tiene aparente relación con el resto narrativo.(arte de vanguardia, pintura, literatura, cine) con intenciones simbólicas, transgresivas, esnobistas.

Según la presencia o ausencia de interpretaciones únicas o múltiples:

- *In praesentia:* Aparece copresencial, sintagmático, como los títulos con el nombre del protagonista, o de la situación principal.

- *In absentia:* diseminado. Polifónico. Abre variedad de posibilidades semánticas. Simbólico.

E. Subtítulo: El subtítulo del bloque textual general en los que están divididos los contenidos.

F. Tipo de Subtítulo: (...) Se identifica el tipo de título que obedece el subtítulo.

G. La persona del narrador: existen muchas clasificaciones de narradores, la más clásica es la persona gramatical de la voz que cuenta la historia, primera, segunda o tercera persona, tanto del singular como del plural. Lo que muchos han osado llamar la de los autores. El narrador y el autor no son los mismos, aunque en algunos relatos si lo sea. Por lo regular en los géneros periodísticos.

Un relato, sea de ficción o de no ficción, siempre es una historia contada por alguien. El relato no puede contarse a sí mismo. Por el contrario, en todos los casos, requiere de un narrador. Y este es el primer personaje que debe inventar todo escritor cuando cuenta una historia. (2003:224-245)

Según Hoyos, existen los siguientes tipos de narrador:

- *Primera persona:* cuando el narrador es el protagonista de la historia y cuando el narrador es testigo de la historia.
- *Omnisciencia:* caracteres focalizados, muchos eventos, tramas, uso del suspenso y varias historias simultáneas.
- *Método objetivo:* Aparentemente no interviene el narrador. Es como una cámara que registra las cosas. No se introduce en la mente de ningún personaje, ni sentimientos, no comenta, no editorializa. El género por excelencia que le representa es el reportaje.

Según la propuesta de Gemma Lluch (2004):

- *N. Omnisciente Ilimitado:* Lo sabe todo sobre la historia y los personajes.
- *N. Omnisciente limitado:* Desde un personaje.
- *N. Heterodiegético:* Narrador ausente de la historia.
- *N. Homodiegético:* presente como testigo.

- *N. Autodiegético*: Protagonista de la historia que cuenta.

Para el efecto de este estudio, se utilizarán diversos términos de varios autores. Inclusive los de Gerard Genette, y se hará un especial énfasis a la segunda persona y a la narrativa triádica de la interfaz, que aquí se propone: la interfaz visual, sonora e interactiva.

H. Resumen: Resumen de la historia contada en el capítulo o fragmento textual. Se utilizará la descripción, en forma de síntesis desde el punto de vista del lector. Estilo indirecto y objetivo.

I. Ejemplos, citas y comentarios: Extracciones reales de textos visuales y escritos, en estilo directo, desde el punto de vista de la obra, sumadas a las interpretaciones y reflexiones que generen dicho contenido, por parte del lector.

5.5.1.1. Análisis de índices narrativos.

El sentido de un texto es una colcha de retazos atravesado por una aguja de manera oblicua, desde el principio hasta el final. Desde Barthes, en Análisis estructural del relato, se ha creado la teoría de los índices narrativos. Argüello (2004, pp. 37-51), retoma y propone:

Tenues: Aparentemente insignificantes, información sutil y explícita de los personajes: psicología, estatus, ideología, carta biográfica, descripciones de vestuario, objetos, gestualidad, clima o clímax provocación de atmosfera.

Embrionarios: Al principio del relato se presenta una unidad con intención explícita para luego integrarse y madurar más adelante en su correlato.

Recurrentes: Son los más explícitos de la narración, pues se evidencian con su repetición constante. Los motivos repetidos pueden hacer parte de esquemas estereotipados, toman también el nombre de *Leitmotiv*.

Los índices en un texto pueden estar presentados de la siguiente manera, según su intención comunicativa:

Índices Verbales	Lo que diga un personaje puede ser premonición de lo que pasará después.
Índices Objetuales	Énfasis en cualquier objeto que lleve o sea de posesión del personaje.
Índices Ambientales	Provocación del ambiente, estado del tiempo o descripción de objetos que rodean al personaje, que indican, estatus, psicología del personaje.
Índices Icónicos	Fotos, cuadros, afiches, etc. (revelan datos biográficos, ideologías de los personajes, elementos contextualizadores, intencionalidad simbólica intertextual).
Índices Falsos	Entusiasman al receptor pero después se burlan de él. Llamados “despistadores” por Barthes.

5.5.2. Instrumento dos: *Análisis estructural del relato.*

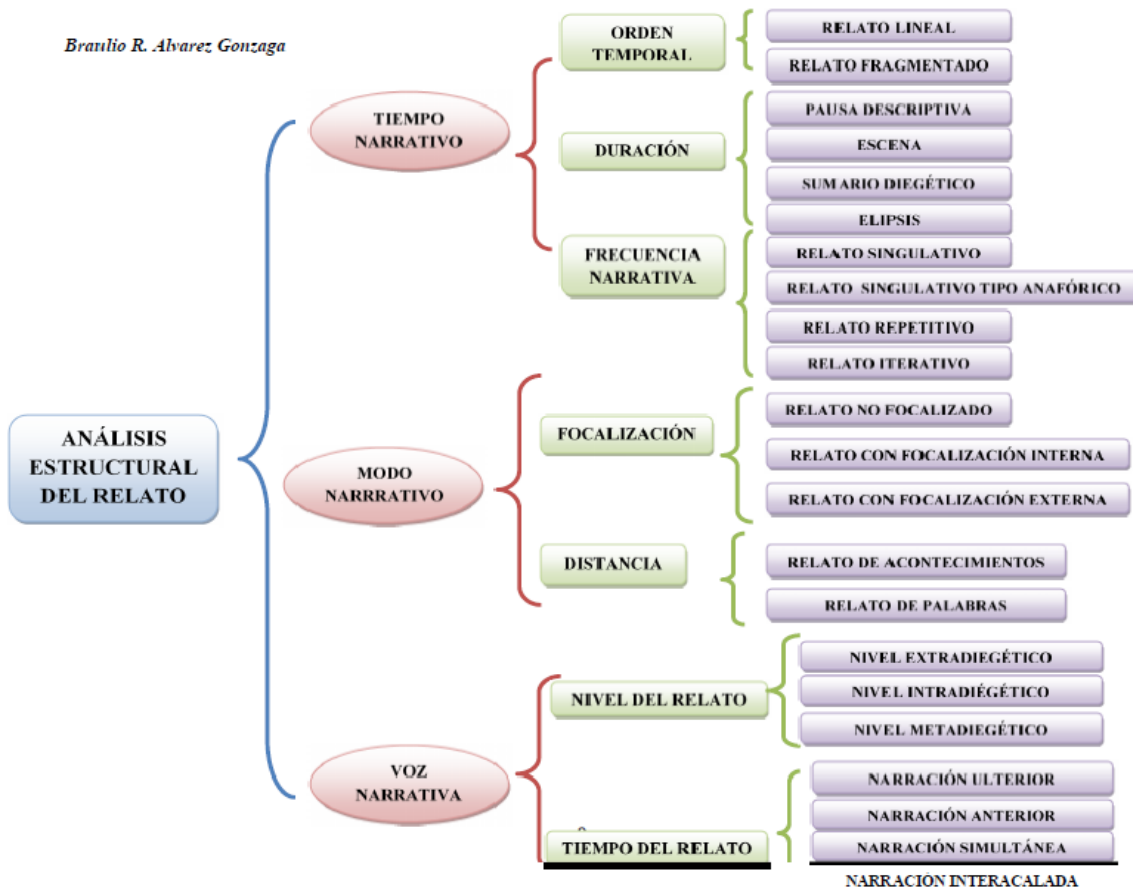


Figura # 11. Aura conceptual de Braulio Gonzaga sobre el Análisis Estructural del Relato de Gerard Genette. (S.f)

Por cada bloque textual general, o capítulo de la novela o del hipermedia narrativo, se detendrá a hacer el correspondiente análisis de lo encontrado. Análisis estructural del relato, basado en la terminología de Gerard Genette, un extracto de Álvarez Gonzaga ha dispuesto en el anterior aura conceptual (figura #) unos colores por cada jerarquía del contenido, que he procurado mantener en el siguiente cuadro, donde se ha sintetizado la propuesta de ambos autores.

ESTRUCTURA DEL RELATO, según Gerard Genette		
1. Tiempo narrativo	2. Modo Narrativo	3. Voz Narrativa
1.1. Orden Temporal	2.1. Focalización	3.1. Niveles narrativos
1.1.1. Relato Lineal	2.1.1. Focalización cero	3.1.1. Nivel extradiegético
1.1.2. Relato fragmentado	2.1.2. Focalización interna	3.1.2. Nivel intradiegético
Analépsis	2.1.3. Focalización externa	3.1.3. Nivel metadiegético
<ul style="list-style-type: none"> • A. Externa • A. Interna • A. Mixta 		
Prolepsis		
<ul style="list-style-type: none"> • P. Interna • P. Externo 		
1.2. Duración	2.2. Distancia	3.2. Tiempo del relato
1.2.1. Pausa descriptiva	2.2.1. Relato de acontecimientos	
1.2.2. Escena	<ul style="list-style-type: none"> • Mímesis • Diégesis 	
1.2.3. Sumario		
1.2.4. Elipsis		
	2.2.2. Relato de palabras	
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Discurso narrativizado</i> • <i>Discurso Transpuesto</i> • <i>Discurso restituído o citado</i> 	
1.3. Frecuencia Narrativa		
1.3.1. Relato singulativo		3.2.1. Narración anterior
1.3.2. Singulativo anafórico		3.2.2. Narración ulterior
1.3.3. Repetitivo		3.2.3. Narración simultánea
1.3.4. Iterativo		3.2.4. Narración intercalada

La clasificación de la información narrativa expuesta en la figura # 11, será un complemento de este instrumento, que se espera que arroje una serie de datos sobre los elementos narrativos propios y particulares de determinadas secciones de la obra narrativa hipermedia *Golpe de Gracia* y de la novela para imprimir *El infierno de Amaury*, en divisiones que aquí hemos considerado por capítulos. Se profundizará en aspectos como tiempos narrativos, modos narrativos, y voz narrativa. A continuación desarrollamos los conceptos de forma puntual:

Tabla # 3.

Estructura del relato según Gerard Genette

1. Tiempo narrativo: se divide en tiempo de discurso y tiempo de la historia. El primero es la forma como el narrador va presentando los acontecimientos. El segundo sobre la forma como suceden los hechos cronológicamente.	2. Modo Narrativo	3. Voz Narrativa
<p>1.1. Orden Temporal: Es la disposición del orden temporal de la cadena de acontecimientos en el relato:</p>	<p>2.1. Focalización: Angulo de visión del narrador, o el personaje cuya óptica orienta el enfoque narrativo:</p>	<p>3.1. Niveles narrativos</p>
<p>1.1.1. Relato Lineal: Orden desde el punto de referencia o de inicio de la historia hasta el final.</p>	<p>2.2.1. Focalización cero: El Narrador conoce los sentimientos más íntimos de los personajes, sabe más que todos ellos.</p>	<p>3.1.1. Nivel extradiegético: En el relato primero el emisor es narrador y el receptor es narratario.</p>
<p>1.1.2. Relato fragmentado: Anacronias, discordancia entre orden de la historia y orden del relato.</p>	<p>2.2.2. Focalización interna: El narrador filtra su relato por uno de sus personajes, cuya óptica se convierte en el punto de vista de referencia.</p>	<p>3.1.2. Nivel intradiegético: el emisor ya no es el narrador sino un personaje, y el receptor ya no es el narratario o lector, sino es otro personaje del relato primero.</p>
<p>Analépsis: Evocación de acontecimiento anterior al momento en que se encuentra el relato:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Externa: Recuerdo anterior al punto de partida del relato primero. • Interna: Punto de partida del recuerdo es posterior al punto de partida del relato primero. • A. Mixta: Recuerdo inicia en tiempo 	<p>2.2.3. Focalización externa: El narrador queda fuera de los personajes, solo informa sobre lo que los personajes hacen y dicen.</p>	<p>3.1.3. Nivel metadiegético: hay otra narración dentro de la narración, supongamos que un personaje del relato tercero cuenta una historia a otro personaje del relato tercero, entonces se produce un relato cuarto.</p>

anterior al punto de partida del relato primero y llega a unirse con este punto.

<p>1.2. Duración: relación entre el tiempo que duran los sucesos de la historia y la extensión del texto. Varía de lector a lector el tiempo que se gasta en la lectura:</p>	<p>2.3. Distancia</p>	<p>3.2. Tiempo del relato: Ubicación de la instancia narradora, el tiempo en que se encuentra la historia:</p>
<p>1.2.1. Pausa descriptiva: Desaceleración, no pasa nada en cuanto a acción. (Descripción, pensamiento, pequeño recuerdo).</p> <p>1.2.2. Escena: Ni aceleración, ni desaceleración, sino correspondencia entre el tiempo del relato y tiempo de la historia. Lo Usual es el diálogo.</p> <p>1.2.3. Sumario: Tiempo del relato es menos extenso que el tiempo de la historia, el narrador reduce acciones de semanas, meses a pocos párrafos.</p> <p>1.2.4. Elipsis: Se insinúa el paso del tiempo, no se cuenta. Explícita: Marcado en el texto. Implícita: se deduce del texto.</p>	<p>2.3.1. Relato de acontecimientos</p> <p>Mímesis: la representación en la que el narrador cede la palabra a los personajes, creando la ilusión de cercanía.</p> <p>Diégesis: Relato puro, el narrador habla por sí mismo y que se suele considerar más distante.</p>	<p>3.2.1. Ulterior: El hecho que se narra se encuentra en tiempo pasado, su principal característica es que abundan los verbos en tiempo pretérito, a la historia no se le puede cambiar nada, ya acabó.</p> <p>3.2.2. Narración anterior: Relatos proféticos, como los sueños, se da a conocer lo que sucederá.</p>
<p>1.4. Frecuencia narrativa: Periodicidad con que se relatan acontecimientos.</p> <p>1.3.1. Relato singulativo: cuando se cuenta una vez lo que ha pasado una vez.</p> <p>1.3.2. Singulativo anafórico: contar <i>n</i> veces lo que ha pasado <i>n</i> veces. Es decir, contar la cantidad de veces que sucedió.</p>	<p>2.3.3. Relato de palabras</p> <p>Discurso narrativizado: Discurso contado, menciona o indica que ha habido acto de habla. En algunos casos indica el tópico de la conversación.</p> <p>Discurso Transpuesto: Transponen palabras de personajes, oraciones:</p>	<p>3.2.3. Narración simultánea: La historia contada en el momento en que se desarrolla. La posición temporal de las voces es simultánea con la acción, se caracteriza el tiempo presente.</p> <p>3.2.4. Narración intercalada: Narración fragmentada y se inserta en</p>

1.3.3. Repetitivo: Se cuenta n veces lo que ha pasado una sola vez. Historias que repiten un mismo hecho varias veces al cambiar cada vez de narrador o focalizador. Es decir, contar varias veces más de una vez un acontecimiento que ocurrió solo una vez.

1.3.4. Iterativo: Se presenta cuando se cuenta una vez lo que ha sucedido n veces. Es decir, contar una vez acontecimientos idénticos que se repiten con cierta frecuencia.

- **Estilo indirecto libre:** distintos momentos de acción. dentro del discurso el narrador no se anuncia. Textos en forma de diario, novelas epistolares, narración día o semana, con fecha o sin ella y luego cambia a otra. Etc.
- **Estilo indirecto marcado:** las oraciones son subordinadas al dijo que... sostuvo que...

Discurso restituido o citado: Estilo directo. Narrador se limita a introducir el discurso del personaje. El narrador cede la palabra a los personajes.

Elaborado por Dayron Londoño, basado en la propuesta de Álvarez Gonzales Braulio en *Terminología de Gerard Genette*, y de Argüello en el capítulo sobre el tiempo de la narración. (2003, p. 65). Profundización de contenido por el Aura conceptual y de la figura #11. Análisis de la estructura del relato. (Ibídem. S.f).

La tabla # 2 apoya la consecución del objetivo general y del objetivo No. 1 de esta investigación “Identificar las relaciones de los elementos narrativos en el desarrollo de la historia, en el hipermedia *Golpe de Gracia* y en la novela impresa *El infierno de Amaury* de Jaime Alejandro Rodríguez”.

5.5.3. Instrumento tres: *Esquema de los roles actanciales.*

Tabla # 6.

Esquema semiótico de los roles actanciales, según Greimas

Destinador	Sujeto	Destinatario
Es el arbitro distribuidor de bien o satisfactor, juez que establece el poder justo y el saber verdadero, o bien el manipulador que otorga al sujeto la competencia para procurarse su objeto de valor.	Es quién ejecuta la acción, el héroe. Quien desea o quiere el objeto de valor.	Es el obtenedor virtual del bien. La meta de la acción. Para quien trabaja finalmente el héroe.
Ayudante	Objeto de valor	Oponente
Alguien o algo que le facilita la acción al sujeto para lograr su objeto de valor.	Es lo deseado, lo que busca el sujeto. Muchas veces el objeto de valor se en cosas o valores abstractos, mas aun, los valores que son objetos concretos siempre representan valores abstractos.	Es alguien o algo que obstruye la acción. El oponente es quien ofrece resistencia y pone obstáculos a la realización del deseo.
Greimas ofrece un modelo apropiado de las teorías de las 31 funciones de Vladimir Propp. Arguello (2003) nos lo presenta de esta manera. Adaptado por Dayron Londoño. (2013).		

Los roles actanciales no son estáticos, evolucionan a medida en la que se van presentando en el relato y la historia. Desde un punto A, que llamaremos inicio, hasta un punto B, que denominados desenlace, los roles actanciales se transforman gracias a la extensa red de relaciones que existen en el desarrollo. Dependiendo de si logran o no su madurez se clasifica según los niveles:

- *Nivel de superficie:* La primera aparición de un personaje es sólo un nombre propio, que no tiene historia.
- *Nivel de intencionalidad:* A lo largo del relato, ese nombre se va cargando sucesiva y progresivamente de sentido.

- *Nivel de manifestación:* Así, el personaje irá acumulando una historia, debido a las marcas que irá dejando su relación con los otros personajes del relato y con las acciones que le toque ejecutar.

El anterior esquema actancial apoya la consecución del objetivo general y del objetivo No. 2 de esta investigación “Identificar la transformación de los personajes a través de la historia, presente en los relatos del hipermedia narrativo *Golpe de Gracia* y la novela para imprimir *El infierno de Amaury*”.

5.5.4. Instrumento cuatro: *Formato adaptado de Story Board para multimedia.*

Tabla # 13.

Instrumento cuatro: *Formato adaptado de Story Board para multimedia*

A. No. La pantalla tendrá un rango numérico de 0 – 999 y un color que la identifique según el mapa del lugar de la interfaz.	B. Nombre pantallazo: Aquí el nombre del pantallazo con su título en <i>abstract</i> y numerado de menor a mayor.	C. Pantallazo anterior: Un ícono que presenta la visita a un ventanazo anterior.
D. Dirección Url: Aquí la entrada directa a la web actual.		
E. Secuencia o imagen fija	F. Duración Animación: El tiempo en segundos	G. Interactividad
A. Aquí se pondrá la secuencia de pantallazos extraídas con la tecla “ <i>ins prt sc</i> ”.		H. Transtexto
		Señalar las zonas de interactividad donde los botones, los íconos, etc. abren hipervínculos a otros textos o están presentes a interactuar con el usuario.
		Señalar cuales de las funciones transtextuales se presentan aquí, en relación con los objetos interactivos que se presenten en la pantalla.
B. Audio	Duración	Descripción
Efectos de Sonido	Del tiempo en segundos.	Se hace una caracterización del sonido, la percepción será la que más se le parezca al usuario en su lectura de la interfaz sonora.
Música		
Diálogo		
Silencio		
MEZCLA		
Diseñado y elaborado por Dayron Londoño (2013), basado en el formato básico de Story Board de Viveza ideas creativas (2011), con elementos sumados para seguirle la pista a la estructura de las direcciones de la plataforma y la secuencia de acción del usuario, los pantallazos fijos o en secuencia de la interfaz, la interactividad de sus objetos digitales y la transtextualidad (combinatoria de análisis de la propuesta de Gerard Gennete citado por Argüello, y la interfaz visible propuesta por Benavente, citada por Scolari).		

El anterior *Formato adaptado de Story Board para multimedia* apoya la consecución del objetivo general, y del objetivo No. 3: “Reconocer los elementos gramaticales de la interfaz digital (textuales, transtextuales y estructurales) a los que obedece el relato hipermedia *Golpe de Gracia*”.

6. Análisis e interpretación de la información

Se ha hecho necesario descomponer, en sus partes constitutivas del relato y la interfaz, a una de las obras pioneras de la hipermedia narrativa en Colombia y Latinoamérica. Uno de los principios de la estrategia de la deconstrucción promueve que no se puede partir de la perfección de las obras artísticas y narrativas, ya que juzgarlas de esa manera sería una pretensión ingenua e idealista. Para tal efecto, se resuelve, por los resultados arrojados por esta investigación que “*Golpe de Gracia*” y “*El infierno de Amaury*” no son la excepción. Contienen errores narrativos en la presentación de la historia, y estas observaciones y resultados no tienen antecedentes críticos que lo hayan mencionado antes, y por el cual se puede afirmar que este estudio es precursor.

Objetivo específico No. 1: *Identificar las relaciones de los elementos narrativos en el desarrollo de la historia, en el hipermedia ‘Golpe de Gracia’ y en la novela impresa ‘El infierno de Amaury’ de Jaime Alejandro Rodríguez.*

Muchas cosas han cambiado del texto, al hipertexto y al hipermedia, y comparar el paralelo que existe entre la versión en Pdf o para imprimir, con la versión hipertextual de la novela para leer por ventanas (de selección vertical y horizontal), y la versión temática separada por salas, y la contención de todo su conjunto en el hipermedia, presenta todo un reto en el que además de deconstruir, se hace necesario reconstruir. Se encontró con que Rodríguez utiliza, en su mayoría, tipos de titulación en *abstract* o *resumen*, seguido de *metafóricos e intertextuales*, y solo uno *enigmático*. Lo que se puede entender como una necesidad creciente de referenciar el título con los fragmentos textuales, para ser encontrados de forma más eficaz por el lector-usuario porque de lo contrario no sería posible, ni siquiera por el mapa del lugar, de hallarlos. Cabe señalar que

la pérdida de numeración de la página en el hipertexto puede provocar confusión acerca de la ubicación de sus bloques textuales, pero en *Golpe de Gracia*, se da una solución que parcialmente resuelve los problemas. Utiliza el método de lectura occidental: Secuenciar los íconos con vínculos por ubicación de los *actantes digitales* en la pantalla, por degradación de los colores, por jerarquías de contenido según la dirección de la página web, por aplicarle en varias ocasiones el mismo título agregándole un orden numérico: *Pequeña muerte 1...2...3* ó *Sueño primero, Sueño segundo*, etc. También, al haber *metáfora* e *intertexto* indica que además de guiar al lector por el relato, pretende dar un abrebocas de traslación de sentidos de otras imágenes y otros textos a los que quiere abrir relaciones intrínsecas. Y al haber *enigmático*, pregonar una sorpresa cuyo sentido oculto puede extraer el lector del texto, pero también, revisando los ensayos de este autor se encontró que la idea argumental de la historia, un “golpe de gracia” fue sacado de *13 motivos para hablar de Cibercultura*. Donde el autor expone con una postura positiva que lo digital ha llegado para quedarse, y que es un golpe definitivo que se le da al texto tradicional.

Lo segundo que hay que decir es que... algunos tipos de discurso que le daban un plus mayor a la obra, como tener en la misma plataforma el acceso a otros contenidos o a participaciones, ya no existe (sí los blogs de profundización, no los de construcción), por lo tanto se hace necesario revisar la afirmación que Rodríguez y otros estudiosos hacen sobre la obra, que promueve la escritura y la construcción colectiva, también que: “no hay un narrador, de alguna manera esa función la cumple el usuario”, cosa que no debe considerarse de forma literal, porque una reconstrucción creada en la mente de un Amaury puede pasar por al menos 42 voces narrativas en *El infierno de Amaury* y de al menos 6 niveles narrativos. En *Golpe de Gracia* se aumenta a por lo menos a 48 y tiene la potencialidad de ser más, dependiendo desde la perspectiva en la que se

mire a la interfaz como principal narradora, que contiene elementos en la escena de la pantalla, que al ser presentados en la disposición del relato, se convierten en narradores. Se aumenta también tres niveles narrativos más, a los ya presentados. Asistimos a una nueva reencarnación de narrador que lo presencia todo, que hace posible que todo sea narrado. Las mil y una caras y voces de la interfaz, donde puede mostrarse como un simple instructor para comunicar las funciones operativas y dialógicas del sistema, como también desempeñar un papel muy importante a la hora de presentar lo que he denominado actante digital, aquellos elementos u objetos interactivos o no interactivos, indicadores, icónicos y simbólicos que hacen posible que la acción de la historia en la interfaz se desarrolle, y pueda dar índices embrionarios, tenues o recurrentes. Es decir, la interfaz ya no solo es vista como diagramadora y ubicadora de la información en la pantalla visible, sino como un apuntador de escena ó un director de escena, entre otras cosas.

Lo tercero, es que Golpe de Gracia constituye un tratado aplicativo para los narradores de las personas gramaticales, utilizando la primera, segunda y tercera persona, disperso en varios textos, o incluso en simultáneo. No solo en el escrito, sino en texto sonoro y visual: Multimedia o varios medios, que vinculados por hipertextos e hipervínculos en los nodos y las lexías dispersan el contenido de la historia en paquetes textuales, cuyos logros finales son la posible convivencia de medios tan disimiles en un solo: la red. En esta batalla en la que el signo dispersado en varios medios tiene la dificultad de robar la atención del usuario, G.G. logra una tregua. Además, está comprobado que aplica todos los elementos que Gerard Genette dispuso para analizar la estructura de un relato. Desde órdenes temporales lineales y fragmentados, con anacronias entre el tiempo del discurso y de la historia: Analepsis internas, externas, y mixtas, hasta la utilización de aceleradores o desaceleradores de la duración de la acción: Pausa

descriptiva, escena, sumario y elipsis. Desde frecuencias narrativas singulativas, repetitivas, iterativas y singulativas anafóricas. Es decir, contando una vez lo que sucedió una vez, contando varias veces más de una vez lo que solo ocurrió una vez, o sintetizar en uno solo, acontecimientos que se repiten con frecuencia. Todos estos elementos no se habían antes visto en una sola obra, sino en varias y no necesariamente de un mismo autor; y que la historia en ambos soportes promueva esto, enriquece la aplicación de la narrativa: en “*El infierno de Amaury*” y “*Golpe de Gracia*” se excede en los repetitivos y anafóricos en el inicio. Singulativos e iterativos en el nudo, el clímax y el desenlace. Así que en una sola obra es posible visualizar distintos modos y usos narrativos según las perspectivas y enfoques desde los lugares, personajes o narradores desde donde se narra. Focalización cero, donde el narrador conoce hasta los sentimientos y hechos más íntimos de los personajes: El narrador-autor-personaje en capítulo *Golpe de gracia* y *Nota final*. Focalización interna: *Comiendo del muerto* (*Advertencias, reproches, historias y comiendo del muerto*). *Voces desde el infierno* (*fantasma mujer, fantasma Ysa*). Focalización externa: José Arango en *Reporte del crimen de Muerte digital*. Interna y externa: *Coordenadas imprecisas de la muerte* (*pequeñas muertes*). *Sueños de Arango* en *Muerte digital*. Tres enfoques para Videojuegos *Línea mortal* (*Costa de la muerte, Ascensión a la pirámide, viaje al más allá*). Videojuego *Muerte digital* y *Visitas*. Lo que la hace una obra especial para públicos que deseen analizar y aprender sobre las aplicaciones de los distintos elementos narrativos de aquel cuyo primer personaje se dice que debe crearse en las historias: el narrador.

Objetivo específico No. 2: Identificar la transformación de los personajes a través de la historia, presente en los relatos del hipermedia narrativo ‘*Golpe de Gracia*’ y la novela para imprimir ‘*El infierno de Amaury*’.

En gran parte, se logra percibir en “cierto sentido” cómo desde dentro de la mente de su protagonista “una experiencia cercana a la muerte”, que él mismo no sabe que le está sucediendo. Sí, logra dar un efecto en ciertos momentos de sincronía entre las acciones en la mente del personaje y la visualización de la historia del lector-usuario. Pero contiene muchas pistas falsas, esto tal vez se deba al efecto caótico de la fragmentación y la dispersión, a la pérdida de control de la historia, y al efecto mariposa. Lo que en muchas ocasiones despista al lector, lo confunde y lo hace perder, incluso dándole información errónea, que se contradice una con otra, que no permite reconocer cual es la verdadera respuesta, de los criminales por ejemplo: En reporte del crimen final, Ricardo queda como el autor del atentado, y en golpe de gracia es Luis y Ángel. Muchas pistas fueron construidas para confundir. Algunos detalles para encajar los tiempos y la lógica de acción-motivación de algunos personajes, no terminan de convencer. Y esto no solo se debe a que lo absurdo se presente porque es un enfoque mental del protagonista, y por tanto distorsionado, sino porque el mundo posible al expandirse a un universo se encuentra con conflictos inherentes a la fragmentación y diseminación textual. Ya al final, en el videojuego mundo 3, o en el capítulo muerte digital, reportes del crimen, y los dos capítulos finales de cierre: *Golpe de Gracia* y *nota final*, resulta un poco inverosímil la respuesta criminal, algunas fechas y antecedentes de la historia no cuadran, ya que durante todo el recorrido no se introdujeron pistas embriónicas: ¿Se ha equivocado el narrador, se ha equivocado el autor en la escritura? Lo que me pone a disposición de afirmar que existen varios errores de continuidad.

Si hubiera que darle más clasificaciones a esta obra, aparte de la de ser considerada un hipermedia narrativo e interactivo, con elementos de novela policial, con la presencia de un antihéroe, sería sin lugar a dudas el de la metaficción. Es decir, relatos que están por fuera de los relatos, y estos están dentro de otros relatos, y están a su vez dentro de relatos. Donde procura

fundirse la ficción y la realidad, en la última parte de *El infierno de Amaury* y *Golpe de Gracia*, implícitamente interviene un Rodríguez ficticio como un último narrador que al parecer ha sido el artífice de toda la narración, y que se supone tomó como estrategia una polifonía de voces para que contaran por él una experiencia cercana a la muerte, que Amaury le contó antes de morir.

Por cosas como las anteriores, y sumado a la fragmentación de carácter hipertextual, existe la posibilidad que pueda aburrir o entusiasmar a lectores-usuarios, en el abordaje o no del reto que constituye unir las piezas. Por ello, se puede decir que en su conjunto y unidad, es una obra difícil de leer, no porque tenga un estilo complejo, porque de hecho *es* clara, sino porque para quien quiera profundizar se exige una participación y un compromiso mayor.

En cuanto al ritmo en las acciones del relato, vemos desaceleración en: Comiendo del muerto: Advertencias y reproches. Visitas. Pequeñas muertes de Coordenadas imprecisas de la muerte. Buena combinación de ritmo en José o el demonio de medio día. Fragmento capítulo de mayor calidad literaria. Buen estilo, ameno, divertido, uso no desaprovechado del sumario, la escena, la elipsis y la descripción. Buen desarrollo y evolución de los personajes. Aceleración en: Muerte digital, Golpe de gracia. Y desacelera de nuevo en nota final. Cabe aclarar que esta secuencia es de acuerdo al mapa del lugar, porque cuando se realizan lecturas de corte anárquico, la estructura del recorrido del relato se modifica por cada elección del lector. También cuando se hacen paradas o salidas a otras direcciones que la misma plataforma plantea, como los blogs de profundización y otros elementos que contienen vínculos transtextuales. En esta obra, en varios de los contenidos interactivos, la velocidad de lectura de los textos son más controlados y estandarizados, y que en muchas veces no permite regresar al fragmento anterior si antes no se vuelve a pasar todo el proceso operativo: esto crea una velocidad estandarizada de lectura sumada a una incesante repetición ¿necesaria o innecesaria? De los textos que ya se han pasado.

Lo que no ocurre con los textos escritos fijos (que son leídos individualmente y no en público) donde el lector puede hacer lecturas más lentas o rápidas, detenerse y reflexionar sobre lo leído. Pero aun así, el elemento predominante es la repetición.

Objetivo específico No. 3: Reconocer los elementos gramaticales de la interfaz digital (textuales, transtextuales y estructurales) a los que obedece el relato hipertexto ‘Golpe de Gracia’.

Otro cambio, que también se ha dado, y que fueron arrojados por los resultados del instrumento *Formato adaptado de “Story Board” para multimedia*, revela que los primeros índices con los que se puede encontrar un lector-usuario que son los *índices transtextuales* o de *segundo grado* para leer la interfaz digital (*paratexto, intertexto, metatexto, architexto, hipertexto*, etc.) como botones de íconos, hipervínculos, etc. Encarnan funciones que antes en el formato libro se aplicaban para los textos que acompañaban la unidad: la portada, la contraportada, los créditos, el índice de contenido, o que estaban por fuera de ella: las reseñas, comentarios, los premios, las críticas, los estudios o ensayos, la introducción, las palabras del autor sobre su obra, las clasificaciones y los espacios de encuentro entre autor, obra y lector, y espacios de participación. Ahora, todo este marco discursivo que antes estaba disperso sin una relación de vínculo directo, ahora puede, y de hecho en gran parte se visibiliza, desde la plataforma creada para mostrar la obra: www.javeriana.edu.co/golpedegracia/

También, podemos hablar que *G.G.* está dirigida en primera instancia a un público nativo digital, para enganchar al lector con lo más interactivo que este tiene, como son los videojuegos y luego ir desplazándolo a los contenidos menos interactivos (esto crea un conflicto, ya que algunos lectores no poseen las mismas competencias narrativas para pasar de un medio a otro). Contrario a lo que sucede con *E.I.d.A.*, que desde un principio se dirige y exige la máxima de

atención a lectores de literatura, y no cualquier literatura, sino una que se inscribe en lo posmoderno y también en lo “fragmentado”, aunque sin elementos interactivos. Por esto, *G.G.* promueve diversas lecturas y diversos recorridos pero nada le garantiza que haya un lector fiel que vaya a consumir todo lo que allí se cuenta. Es decir, existen altas probabilidades que se queden con miradas parciales del conjunto, y no de una unidad edificante y significativa. En pocas palabras, una obra que ha sido escrita, desafortunadamente, para una no lectura. Por otro lado, a medida que se va profundizando, se vuelve menos interactivo, y pueden quedar rezagados esos primeros públicos que antes habían sido enganchados. También, al leer la obra digital como lo propone el mapa de lugar, se vuelve monótono y repetitivo: ya que cada pieza debe ser una unidad constituida y que se pueda valer por sí misma.

Al leer solo lo interactivo, se tiene una apariencia de ser más veloz, pero esto no es del todo preciso, ya que las velocidades del texto, ya no las manejan totalmente los usuarios, sino que lo hace el sistema. No da pie a la reflexión sino a la repetición. Habría que repensar muy bien los verdaderos usos prácticos que se le dan a la obra.

“G.G y E.I.d.A” no posee un vocabulario difícil de leer, pero sí se identifica una jerga academicista, cuyo mundo de referencia para el mundo posible del autor se encuentra determinado por los entornos del mismo: “deconstruir” “universidad” etc.

Golpe de gracia no es un rizoma en el sentido estricto y filosófico de la palabra, porque sí tiene desde su base un orden que proviene desde lo tradicional, como lo diría Scolaris: una secuencia ideal e invisible planeada por los emisores. Pero no se limita allí. Posee otros tres órdenes que son el continuo lineal y el discontinuo: en sus muchas variantes, Y uno último, anarquista. Recomendado para después de haber pasado por los anteriores y no para el comienzo, para ir y volver, extraer y comparar fragmentos con otros fragmentos, en ese intento de darle

orden a la historia dispersa en los relatos. Un tipo de lectura anarquista que se recomienda sea centrada en una búsqueda de unir lo disperso. Como este estudio, que atravesó las varias formas de lectura del relato, pero solo con este último fue que se descubrió ciertas inconsistencias concernientes a errores de continuidad, aparte de los errores de pruebas de usabilidad en las que no es el interés de este estudio profundizar, ya que otros lo han hecho.

Golpe de Gracia y *El infierno de Amaury* se inscriben en los valores que pregona la posmodernidad, desde Calvino hasta San Martín (levedad, rapidez, exactitud y visibilidad y multiplicidad). Extiende como un chicle el suspenso, y en algunas veces se le pierde el sabor, y como tiene la posibilidad de que todo explote y sorprenda, también tiene la posibilidad de que aburra y confunda.

Recapitulando:

Al hacer consciente la reacción del investigador como lector-usuario de las etapas de lectura que realizó dependiendo de la cantidad, frecuencia y tiempo dedicados a tal esfuerzo, pudo evidenciar 6 fases que retornaban en un círculo: la 1era. Emoción y motivación en el abordaje del tema y la historia. 2da. Sorpresa y expectativas (que se cumplen o incumplen en el desarrollo, se complementa con la imaginación y el suspenso) ,3ra. Búsqueda de pistas y de nuevos elementos para la interpretación. 4ta. Paradoja del encanto y el desencanto: del éxtasis por descubrimientos hasta la decepción por detalles incoherentes. 5ta. Deconstrucción y destripe: se desmontan las piezas y se las hace coincidir o rechazar con el resto. 6ta. Etapa. Una reinterpretación de la interpretación, en la que se propone que nunca debe de pararse, porque ésta es dinámica y cambiante, y depende de las experiencias, y las lecturas previas o simultáneas. Nunca volverá ser lo mismo abordar esta lectura con el viaje heroico del lector al extraerle nuevos sentidos, que tal vez solo existan en la mente del último. Nunca fue ni será lo mismo leer

“El infierno de Amaury” y “Golpe de Gracia” al mismo tiempo, tal vez fue esa circunstancia la que determinó la percepción del autor de este estudio frente a la disposición del objeto investigado. ¿Acierto o error? haberlo hecho así permitió una perspectiva más global del asunto. Ya que la experiencia de cada lector-usuario determina sus apreciaciones, se reflexiona sobre las preguntas que se atravesaron por el camino: Qué se cuenta, quién lo cuenta, cómo lo cuenta, cuándo y dónde lo cuenta, por qué y para qué lo cuenta, en todos los niveles de producción comunicativa de la diada no ficticia autor/receptor, y ficticia narrador/ narratario, personaje locutor/personaje interlocutor. Hasta desembocar en la sospecha ¿fue la mejor versión posible de la obra, o podrá ser mejorado? Finalmente ¿Cómo hacer una propuesta similar? ¿qué tomar y qué dejar?

Cabe destacar, que la obra en su conjunto hace un uso bastante especial a la Segunda persona gramatical, y que para próximas investigaciones vale la pena hacerle un miramiento especial. Tanto a nivel de la obra impresa o en ventanas, pero mucho más en Golpe de Gracia, y sus videojuegos, por ejemplo, donde la interfaz se dirige al lector-usuario dándole instrucciones. Etc. También vale seguirle el rastro a ese nuevo uso y función de la coma, que Rodríguez ha utilizado, la “coma y aparte” que separa los fragmentos del relato lineal en fragmentos discontinuos.

En *E.I.d.A* y *G.G*, existen leves rompimientos del metarelato, interactuando algunos niveles narrativos inferiores con los superiores, donde la interfaz es la más presente y la atraviesa de manera visible e invisible. Pero, al final, esa presencialidad del marco discursivo narrativo se lo auto-adjudica un autor ficticio–narrador último– personaje encubierto: la representación no explícita de Jaime Alejandro Rodríguez. Metaficción del tipo en que los personajes intervienen en las historias y el autor real interviene por medio de sus personajes: pero la mayoría de los

personajes no logran toda su evolución, las voces como actantes se mueven, logran referencia, incluso intencionalidad, pero no logra una manifestación o profundidad verosímil.

Por otro lado, en términos de Eco, esta obra que empieza “abierta”, en un periodo de ascensión, gradualmente cae en un periodo donde se va “cerrando”. Es decir, se soportaba en hipertextos por fuera de la plataforma, y en participaciones concretas de los usuarios-lectores, pero se ha ido perdiendo estos vínculos, y la obra se va delimitando por sí sola, convirtiéndose en una unidad interna dispersa. Lo que requeriría de esfuerzos extras para hacerle actualizaciones.

Ésta es una narrativa digital que ejemplifica los desarrollos al comienzo del milenio (2006), pero que contiene limitaciones que se hacen necesarias superar. La narrativa digital promete ser la opción innovadora para el presente y para el futuro inmediato. Su calidad se basa en las tecnologías que existan en los momentos de la creación y en las elegidas. Por ello, su fortaleza, después de un tiempo, también puede ser su debilidad. Las tecnologías de distribución y los modelos entran en desuso, requieren de procesos de actualización. Las interfaces pueden ser cada vez mejoradas en los términos de interactividad y simulación. Pero en cuanto a lo que concierne al medio, promete incluso más, ya que como se ha dicho “las tecnologías mueren, los medios no”. Y no vamos ni por medio camino de las posibilidades, de su uso y de su potencialidad, su historia es muy reciente, las experimentaciones en esta primera década del milenio ya han dado sus frutos. Todo depende de los avances tecnológicos que puedan ser adheridos a la narrativa, como por ejemplo, la simulación, la realidad virtual y aumentada, la *trasmediación* y por qué no, como un día lo soñó Aldous Huxley por nosotros: Un sensorama.

Pero, por lo pronto, estas propuestas narrativas requerirán de avances: de un colectivo especializado, ya que se necesita de otros roles, de otros medios, y también, la creación de muchas funciones nuevas: un editor multimedia con criterio narrativo, especialistas en la historia

como los grandes universos de expansión de la ficción, Scripts, etc. Pero sobre todo requiere de una nueva forma de escritura, la del siglo XXI, más global, más general y detallada, especializada, dinámica; un escritor director, y sin lugar a dudas, antes de iniciar, y como se ha venido haciendo desde hace millones de años, se necesita de una historia y de alguien que la cuente, independiente del medio, el soporte, la estructura, como alguna vez lo dijo García Márquez “¿Qué clase de misterio es ese que hace que el simple deseo de contar historias se convierta en una pasión, que un ser humano sea capaz de morir por ella, morir de hambre, frío o lo que sea, con tal de hacer una cosa que no se puede ver ni tocar, que al fin y al cabo, si bien se mira, no sirve para nada?”

Conclusiones

Con la deconstrucción del hipermedia *Golpe de Gracia* y La novela impresa *El infierno de Amaury* se logró desmontar las piezas que lo constituyen, desde el ámbito creativo hasta el ámbito operativo, siendo consciente del proceso de producción de un hipermedia narrativo que pasa del texto escrito al hipertexto, y las características propias que cada uno tiene con su respectivo soporte.

Se logra reconocer que las obras no son artefactos perfectos, sino que contienen tanto fortalezas como limitaciones, pero sobre todo por el carácter novedoso de esta propuesta, contiene bondades que valen la pena considerar para emprender la marcha a nuevas experimentaciones. También se identificó que se abre un nuevo espacio para los estudios y la crítica narrativa digital. A continuación se presentan los aspectos más relevantes:

- “la crisis de la estructura narrativa como una característica de lo posmoderno”. Si la aceleración hace parte del ritmo narrativo posmoderno, como ya han dicho otros autores antes, en *El infierno de Amaury* es todo lo contrario. La primera parte tanto de la novela como del hipermedia se presenta repetitivo. Solo hasta el final en muerte digital, golpe de gracia y nota final, se desemboca a una aceleración del ritmo, a un acabar de una buena vez y por todas, y dar respuestas que se presentan en muchos casos inverosímiles. Es decir, como contraposición a un tipo de lector zapping, en lo postmoderno también aparece un tipo de lector más especializado, (historias rápidas vrs historias reflexivas), cosa que los manuales de la práctica contemporánea en los medios masivos le dan poco valor. Estos lectores, que buscan más allá, son mucho más fieles a los contenidos, contrario al lector zapping. Se presenta paradójico, los signos en varios medios logran una tregua y conviven en el soporte, pero no conviven para la competencia narrativa de los lectores: que están separados por tipos de públicos: y hacen tipos de lecturas

dependiendo del tiempo, de sus gustos e intereses. Por lo cual, se hace necesaria la construcción de un nuevo tipo de lector, que no sea líquido.

- La narrativa digital y el hipertexto potencian los relatos fragmentados, pero requieren aún de la linealidad para darle sentido a las historias, aunque esa linealidad sea construida por textos breves o por el recorrido e itinerario de un lector-usuario que “elige”. Por ello, las entradas o caminos al principio de la plataforma deben ser pocos, y las salidas aún más pero sin excederse para que el lector-usuario no se fugue tan fácilmente y consuma la historia un poco más. Para ello, la estrategia más eficaz para retenerle será el suspenso.

- La narrativa posmoderna potencia la multiplicidad de voces, perspectivas, tiempos, voces, modos y niveles narrativos.

- La convergencia de los medios y la dispersión de la historia en estos, puede hacer perder el control por parte de los autores, la cohesión y coherencia de la historia pueden verse afectadas. En los procesos de traslación y/o adaptación, se pueden presentar más fácilmente errores narrativos o de continuidad. Los personajes recogen sus antecedentes, pero también se contradicen en su pasado. Por lo cual, hay que tener cuidado en la creación y en la dispersión del contenido en el relato y la interfaz.

- Nuevo uso de las funciones simbólicas del texto, nuevo uso de la ortografía y sus signos de división. Por ejemplo, el uso de la coma y aparte para designar la separación de narraciones y de narradores en un relato líneal.

- Requiere de un gran porcentaje de titulación en resumen o abstract para indicar al lector-usuario la ubicación de los contenidos en la pantalla flotante de forma secuencial.

- La narrativa postmoderna avala la conexión de las fronteras entre realidad y ficción. (metaficción) y la explotación de lenguajes que sean percibidos por varios sentidos: procurando volver la narrativa una experiencia más envolvente.
- La narrativa digital propende por capturar varios públicos de lectores diferentes y de vincular los tipos de textos diferentes a la narrativa (argumentativo, explicativo) en un mismo marco de acción, cuyo eje es el narrativo. Por ello, desea representar para el usuario un espacio de juego, narración y conocimiento.
- La desactualización de las plataformas y la obsolescencia de las tecnologías pueden hacer que las obras caigan en desuso.
- Estas obras son paradójicas, necesitan al mismo tiempo de lectores zapping y de lectores reflexivos. Ya que si solo se es uno, se perderán sentidos más profundos y si se es otro se perderán otros sentidos complementarios. Por lo cual, necesita de un equilibrio y de la construcción conjunta de un nuevo lector-usuario, con nuevos pactos de lectura. Etc. Con respecto a la característica de consumir fácil la anécdota, del lector líquido: "...esto nos lleva a pensar que el receptor no puede, muchas veces, como se cree, controlar las velocidades que le impone el texto, el receptor no es tan autónomo como creen algunos deconstructistas y recepcionistas". (Argüello,2003, p. 70) De acuerdo con Iser, citado por Argüello: "las convenciones y los procedimientos deben ser establecidos por el texto".(ibidem) todo no puede ser concebido de manera arbitraria, de todas maneras si se quiere contar una historia tendrá que disponerse desde un ordenamiento mental del Autor, en sus juegos con el tiempo que hace en los relatos planteados; ese que en los soportes tradicionales se presenta más claro porque proponen en su mayoría una linealidad de lectura y que en el hipertexto es más confuso, ya que cada presentación de interfaz es única, los relatos también son únicos. Se presentan algunas plantillas

como modelos, pero la potencialidad de mutar según lo que se quiera contar, es sencillamente ilimitada. Volviendo al ordenamiento del relato, el lector ha tendido siempre a seguir esos índices que deja el autor para seguirle la pista a la historia, apenas se abre la página debe ser buscado porque, si bien es cierto que recoge los métodos de lo tradicional, con la gramática de interacción de la interfaz digital gráfica centrada en el usuario se sigue construyendo con los adelantos que cada día se tienen.

- Una nueva forma de presentar los textos en las interfaces, que aunque se base en lenguajes y escrituras tradicionales, en estructuras y modelos ya existentes, pero exponiendo su novedad por su carácter distintivo de conexión y convergencia. Aun así, no se rigen por normas editoriales de organización de los contenidos o estándares de presentación universal, sino que pueden estar construidas bajo sus propias necesidades del qué comunicar y el cómo comunicarlo.
- Requiere de un nuevo grupo de profesionales que se especialicen en funciones específicas de las necesidades de producción, realización, y posproducción en el proceso desde lo creativo hasta lo operativo, como en el cine. Especialmente el rol del script.
- Hace posible la gestación de nuevos géneros, formatos, e intersecciones que potencializan la experimentación de la ficción con la realidad.

Propongo dos nuevos términos para tener en cuenta, que han sido sacados de teorías anteriores y adaptados a la narrativa ergódica contemporánea:

- La interfaz narrativa: (Digital o análoga) busca un estado de dirección comunicativa que como emisor-narrador es multi y meta-diegético, multitemporal, omnipresente, casi como una deidad que permite, conoce e impulsa la presentación de la historia que se cuenta en el relato. Que se muta a sí misma cumpliendo funciones de índices de segundo grado, presentando instrucciones, inclusive con la potencialidad de ser personaje y/o narrador.

- Actante digital: son pequeñas unidades narrativas de la interfaz digital que como participantes cumplen funciones tanto operativas como del relato. Por ejemplo, los elementos interactivos de la pantalla que hacen parte del relato (íconos, símbolos o índices) funcionan para, en primera medida, identificar y reconocer los espacios/objetos interactivos de los no interactivos, y segundo, para impulsar la historia en el relato.

Recomendaciones

Para futuros investigadores

Retomar como guía a referentes transdisciplinarios de las ciencias duras y las ciencias blandas, cosa que pueda darnos a entender el fenómeno de la realidad y la ficción de formas más globales y complejas. Desde el campo narrativo, los estudios semióticos pueden darse desde los aspectos estructurales, contextuales e instrumentales, es decir desde las teorías clásicas, hasta las posclásicas, desde el estructuralismo hasta el postestructuralismo, y en última instancia y más nueva y llamativa desde lo post-semiótico: frontera entre las tecnologías y la narrativa, y entre otras disciplinas distintas. La narrativa ergódica o interactiva es la propuesta de investigación más nueva en narratología.

Ahora bien, también se aconseja que en próximos trabajos haya enfoques sobre la narrativa sensorial, donde se descubran estrategias que hagan posible el abarcamiento de los sentidos en las historias, donde pueda llegar a darse, y mantenerse, la convergencia de medios en la búsqueda de una realidad aumentada y/o simulada para la ficción.

Para creadores y creativos del siglo XXI

- *Hay que explotar los puntos de intersección* (Conexiones transtextuales: intertextuales, hipertextuales) en las conexiones, y ampliar el espectro de potenciales significados de mundos posibles en universos expandidos.
- Se necesitan nuevos roles y un equipo creativo, liberación en las creaciones narrativas, superar los retos en la creación de contenidos en cada medio y la coordinación entre los mismos; y las conexiones narrativas o transiciones entre los medios “aparentemente desconectados”. Danny Bilson afirma que La historia ha de concebirse desde el primer momento en términos transmediáticos. Lo mismo aplica para la narrativa digital en su conjunto.

- Dispersar los contenidos a través de radio, televisión, las tecnologías portátiles, las videoconsolas, los teléfonos móviles, los coleccionables y los centros de entretenimiento, como parques de atracciones, salas de videojuegos. Aunque debe de estar avalada por un carácter de hipersociabilidad, formas de participación e interacción social bien altas, por parte de los consumidores. (Según Mimi Ito, citada por Jenkins esa debe ser la estrategia: la mezcla mediática“.

- El oficio de escritor al principio era solo Contar una historia, luego la vida de un personaje, después, no solo podía ser solo un personaje, sino un buen personaje, para sostener múltiples historias, y ahora tienes que crear un mundo, en múltiples lenguajes y múltiples plataformas” hasta no solo crear mundos sino universos que se expandan y puedan darle cabida a la creatividad de los usuarios, o fanáticos. De acuerdo con Jenkins “La narrativa se ha ido convirtiendo en el arte de crear mundos, a medida que los artistas van creando entornos que enganchan y que no pueden explorarse completo ni agotarse en una sola obra, ni siquiera en un único medio. El mundo es más grande, incluso que la franquicia, pues las especulaciones y elaboraciones de los fans expanden así mismo el mundo en diversas direcciones”.

- Los universos expandidos, los mundos posibles, y las historias, personajes y situaciones pueden salirse de control. Se requiere de personal que le haga seguimiento a la continuidad de la historia.

- Recibir información por vías distintas. Con elementos fragmentados que den vida a un todo. “El consumidor que haya jugado al juego o haya visto los cortos tendrá una experiencia diferente de las películas que quien haya tenido simplemente la experiencia cinematográfica, el todo vale mas que la suma de las partes”.

- No se puede parar solo ahí, en la unión de *Utilización* de disciplinas conjuntas como la publicidad, el marketing, la narratología. Y aparte como las ingenierías, etc. Pueden darse procesos conjuntos de construcción de *El uso de los espacios*. (físicos y digitales).
- Plan de medios. Ambient Marketing, neuromarketing y marketing de guerrilla. Etc. Para trasgredir los espacios no convencionales y llegar de frente a los usuarios.
- La obra debe pretender ser una obra abierta.
- Utilización de bienes culturales producidos por la humanidad, un banco de imágenes histórico, una discoteca de derechos universales. Etc.

La necesidad de compartir y democratizar en cierto sentido el acceso de la franquicia.

Para los lectores-usuarios tipo “Sherlock Holmes”:

Se hace necesaria la búsqueda de nuevos lectores activos, participativos y dinámicos, que sean polos opuestos de los lectores-usuarios zapping, pero que tengan de estos la capacidad de seguir vínculos, donde se planteen enfrentamientos ante los fenómenos planteados por las narrativas digitales. La necesidad de construir una comunidad en red para el destripe.

Aunque el término ya llevaba años en circulación, fue Henry Jenkins quien lo revive, al reconocer que “inicialmente este término se refería a cualquier revelación de material sobre una serie de televisión, que podían no conocer todos los participantes de una lista de distribución en internet. Progresivamente el destripe ha venido a referirse al proceso activo de descubrir informaciones aún no emitidas por televisión”. (2008, pp.35- 41).

Vamos a retomar la acepción de “revelar material que no todos los participantes de una comunidad saben”, y también sobre el proceso activo de informaciones no publicadas, y que en nuestro caso no han sido emitidas, ni señaladas por cualquiera de los medios nuevos o viejos, en

nuestro caso se ha descubierto información aún no emitidas por internet ni por los otros académicos, es decir no ha sido descubierta por los otros lectores.

Hay que alejarse del reduccionismo del destripe. No solo hay que verlo como un proceso de destrucción del efecto del relato, anticipando a un interlocutor el desenlace o solución, ni tampoco solo para estropear la historia contando su final, sino para desentrañar su contenido, dar las claves donde se debe de fijar, *Destripar* reconstruyendo y deconstruyendo, con el fin de aportar a la comunidad conocimientos sobre el proyecto, la obra, la historia, la franquicia y la narrativa, sobre el debate, la reflexión y la revisión de nuevos fenómenos que *Golpe de Gracia* ha generado, sobre los mitos, las valoraciones y las afirmaciones que se han hecho de este, su reconocimiento internacional, y su potencial para convertirse un modelo de hipertexto narrativo, etc.

Si bien es cierto que *Golpe de Gracia* no ha tenido una participación tan masiva como para que se creen desde la misma audiencia (lectores-usuarios) una inteligencia colectiva a lo Pierre Levy, la visión de su autor fue crear espacios (blogs temáticos y wikis constructivos) para que sus lectores profundizaran y construyeran sobre la obra, los “cadáveres exquisitos” que promueve, las temáticas que manifiesta la historia, y un grupo de reflexión sobre tópicos que convocan en la era de la Cibercultura y las nuevas tecnologías.

Destripar es, pues, una forma de deconstruccionismo, no solo de su contenido sino de su forma. Es una forma de reconstruir las piezas, aún aquellas que no son las más evidentes. Es anticiparse, y anticipar a los otros con lo que se encontrarán si consumen el proyecto y abordan la lectura. Pero no solo lo evidente, ni como fin último dando las claves de paso de los videojuegos, sino yendo más allá,

En la acción del presente continuo del destripe, ocurre siempre una búsqueda y un encuentro, y ya se ha encontrado algo para compartir con la comunidad académica interesada, solo falta la creación de una comunidad de *spoilers* “aguafiestas/destripadores” que desentrañen los varios elementos a los que obedece el hipermedia narrativo. Esperemos reconstruir, en la red, aquella sala de construcción que cayó en desuso, y potenciar la sala de profundidad que la participación lectora solo se remite a ser forista. Pero ya no al interior del colectivo de los productores de sentido, sino por fuera, con los receptores de sentido, independizados y prosumiendo, los fanáticos (*fanfictions*), que están deseosos de ser escritores, podrán devolverle la ilusión posmoderna a un proyecto que bien ha valido la pena analizar.

Lista de Referencias

- Álvarez Gonzaga, Braulio R. (S.f). *Terminología de Gerard Genette*. [En línea] BRAULIO RICARDO ALVAREZ GONZAGA. www.braulioedunet.tk. Pp. 2-9. Recuperado de <http://braulioedunet.webcindario.com/terminologia-gnet.pdf> [20 de junio de 2013] y http://braulioedunet.webcindario.com/Analisis_Estructural_del_Relato.pdf
- Alsina, Rodrigo. (2004). *A la búsqueda de un nuevo lector*. Sección Comunicación y cultura. Revista Interacción. Núm. 36-40. (pp. 15-19)
- Argüello Guzmán, Rodrigo. (2003). *La Muerte del Relato Metafísico: semiótica de la competencia narrativa actual*. Bogotá, Colombia: Editorial Publitech, Ltda.
- Bauman, Sygmunt. (2007). *Vida de Consumo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura económica de Argentina.
- Borges, Jorge Luis. (1980). *Jorge Luis Borges. Nueva antología personal*. Barcelona: Bruguera.
- Calvino, Ítalo. (1989). *Seis propuestas para el próximo milenio*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Canclini, García Néstor. (1990). *Culturas Híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Editorial Grijalbo.
- Cassany, Daniel; Luna, Marta; y Sanz, Gloria (2000): *Enseñar lengua*. Texto. Barcelona: Grau, 6ta. Edición.
- Comunicación Social — Periodismo (2013). *Proyecto Educativo del Programa*. Universidad del Quindío.
- Díaz Barrado, M. P. (1998). *Historia del Tiempo Presente y nuevos soportes para la información*. Cuadernos de Historia Contemporánea. Núm. 20, p.p. 41-60. España: Universidad de Extremadura. Versión escaneada en pdf. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/CHCO/article/view/CHCO9898110041A/7006>

- Diez, Juan José (2009). Literatura electrónica hispánica. Recuperado en la web Biblioteca Cervantes virtual: España: <http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/>
- De Peretti, Cristina. (1998). *Deconstrucción*. Entrada del Diccionario de Hermenéutica dirigido por A. Ortiz-Osés y P. Lanceros. Derrida en Castellano. Universidad de Deusto, Bilbao. Recuperado de http://www.jacquesderrida.com.ar/comentarios/peretti_2.htm
- De Santiago Guervós, Luis E. (1995). *J. Derrida: La estrategia de la desconstrucción*. Conferencia pronunciada en el colegio de Arquitectos de Málaga, 31 de Marzo de 1995. Derrida en Castellano. Recuperado de <http://www.jacquesderrida.com.ar/comentarios/guervos.htm>
- Eco, Umberto. (1987). *Lector In Fabula*. Editorial Lumen. En pdf. En línea: [www.bsolot.info/wp-content/pdf/Eco_Umberto-Lector in fabula La cooperación interpretativa en el texto narrativo.pdf](http://www.bsolot.info/wp-content/pdf/Eco_Umberto-Lector_in_fabula_La_cooperación_interpretativa_en_el_texto_narrativo.pdf)
- Ericher (2012). *La investigación cualitativa*. P. 7. En pdf. En línea: www.iiikcab.org.bo/Docs/doctorado/dip3version/M2-3raV-DrErichar/investigacion-cualitativa.pdf
- García Márquez, Gabriel. (1995). *Cómo se cuenta un cuento*. Bogotá, ed. Voluntad (pp.12)
- García Márquez, Gabriel. (1996). *Notas de prensa 1980-1984*. Bogotá, Norma. (pp.122)
- Gómez, Liliana (20 de mayo de 2010). *La oscuridad se vuelve teatro*. Bogotá: Diario El tiempo. Sección Cultura y Gente.
- González, William V. (2002). El hombre en cuestión. *Control sensoriomotor por los sonidos*. Santiago de Cali: Universidad del Valle.
- Harlan, Crystal (S.f). *Metaficción*. En About.com Literatura. Recuperado en: <http://literatura.about.com/od/terminosliterarios/g/Metaficcion.htm>

Hoyos, Juan José. (2003). *Escribiendo Historias, El arte y el oficio de narrar en el periodismo*.

Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.

Huxley, Aldous. (S.f) *Un mundo Feliz*. En Pdf, recuperado en:

<http://www.letralia.com/util/unmundofeliz.pdf>

I Premio UCM/Microsoft (2007). *Informe del jurado*. Citado en Golpe de Gracia, Jaime

Alejandro Rodríguez y CEANTIC. P, 2.

Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Levis, Diego. (1997/2006). *¿Qué es la realidad virtual?* (p.3). En Pdf. Recuperado en:

http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Que_es_RV.pdf

Stam, Robert (2010). *Teoría y práctica de la adaptación*. Traducción de Lauro Zavala. México:

Facultad de Filosofía y Letras, UNAM (p. 26)

Lluch, Gemma. (2004). *Cómo analizamos relatos infantiles y juveniles*. Colombia: Ed. Norma.

San Martín, Patricia. (2003) *Hipertexto: Seis propuestas para este milenio*. Buenos Aires: La

Crujía. Versión en pdf. Recuperado en: <http://dimensionesdhd.cifasis->

conicet.gov.ar/pluginfile.php/969/mod_folder/content/3/Hipertexto%20Seis%20propuestas.pdf?forcedownload=1.

Scolari, Carlos. (2004) *Hacer Clic, hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*.

Barcelona, Ed. Gedisa.

Summerland, León. (1976). *Técnicas de la ficción narrativa: contención y locura*. Juan

Goyanarte, Editor. (p.84). Buenos Aires, Argentina.

- Torres, Perdigón Andrea (S.f) *La noción de metaficción en la novela contemporánea*. Université Paris Sorbonne- Paris IV. París. En Pdf, Recuperado en: <http://www.crimic.paris-sorbonne.fr/IMG/pdf/Torresf.pdf>
- Tovar Garrido, Luis Carlos. (2012). *Tendencias. Realidad aumentada: superposición de mundos*. En pdf. Universidad de Cartagena. Recuperado en: <http://ojs.udc.edu.co/index.php/revistaredesunicartagena/article/view/4/3> y en <https://www.youtube.com/watch?v=MbUPw2OeXf4&list=PL1JOicCqbKvt-P8obDI60ciKjbujR525>
- Vogler, Christopher. (2002). *El viaje del escritor*. Los arquetipos. Barcelona: Robinbrook. Pp. 61-109.
- Leal Larrarte, Sandra; Vélez Melo, Antonio; Lozano Cárdenas, Félix (2010). *X-men, Semiótica y utopía*. Colección Sociosemiótica y Ciudad 2. Colombia: Feriva.
- Wendorff, Anna. (2011). *Estructuras narratológicas en la literatura digital de Jaime Alejandro Rodríguez*. En pdf. Recuperado en: <http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1L3CLJCLM-18KGXP-1DM>
- Zavala, Lauro. (2010). *El giro narratológico*. De la narratología clásica a la narratología post-semiótica. (4 de junio). Seminario permanente de semiótica. Asociación mexicana de semiótica. Asociación mexicana de semiótica visual y del espacio. En pdf. Recuperado en: http://www.laurozavala.info/attachments/Teora_Narratologica.pdf
- Anónimo. (2014). Narrativa hipertextual/narrativa hipermedia. (http://es.wikipedia.org/wiki/Narrativa_hipertextual)

- Rodríguez, Jaime Alejandro. (2006). *El infierno de Amaury*. Editorial Libros de Arena. Bogotá. En Pdf. Recuperado en <http://es.scribd.com/doc/23220185/El-Infierno-de-Amaury-novela>
- Rodríguez, Jaime Alejandro. (2006). *Golpe de Gracia*. Universidad Javeriana. Bogotá. En línea, recuperado en <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>
- Rodríguez, Jaime Alejandro. (2004). *Narratología: para el estudio y disfrute de las narraciones*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Rodríguez, Jaime Alejandro. (1999-2001). *El relato digital*. Editorial Libros de Arena. Bogotá. En Pdf. Recuperado en <http://es.scribd.com/doc/23242364/El-relato-digital-hacia-un-nuevo-arte-narrativo> y en http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/
- Rodríguez, Jaime Alejandro. (s.f). *Trece motivos para hablar de cibercultura*. Editorial Libros de Arena. Bogotá. En Pdf. Recuperado en <http://es.scribd.com/doc/23239664/13-motivos-para-hablar-de-Cibercultura>
- Rodríguez, Jaime Alejandro. (2005-2006). *Golpe de Gracia: Narrativa, juego y conocimiento*. Recuperado de <http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs/golpe.php>
- Rodríguez, Jaime Alejandro. (2007). *Genealogía de Golpe de Gracia*. En Pdf. Recuperado de http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1219334114974_19301073_92_115551
- Rodríguez, Jaime Alejandro. (2008). Ficha del autor: Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz. YoEscribo.com Publica tu obra. Recuperado en: <http://www.yoescribo.com/publica/comunidad/autor.aspx?cod=75168>
- Rodríguez, Jaime Alejandro. (S.f) *Página Web personal: Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz*. Recuperado en: http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/jaime_a/index.htm

Vilas, Lluís. (2008). Golpe de Gracia de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz. En blog Tecnologías literarias. Recuperado de <http://tecnologiasliterarias.wordpress.com/category/3-golpe-de-gracia-de-jaime-alejandro-rodriguez-ruiz/>

Bernal, Cesar Augusto. (2006). *Metodología de la investigación. Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. México: Pearson Educación.

Nieto, Juan Carlos. (S.f). Medio, canal y soporte. En línea:

<http://www.slideshare.net/carmelats/diferencias-entre-medio-canal-y-soporte>

Educatina (S.f) *El signo según Peirce. Lingüística*. En línea:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZZzAt8IEEOI>

Educatina (S.f). *Ícono, índice y símbolo (Peirce)- Lingüística*. En línea:

<https://www.youtube.com/watch?v=Beecc4pLgI4>

Viveza ideas creativas. (2011) *Manual para la creación del StoryBoard de una Multimedia Interactiva*. Bagatela productiva. En línea:

<http://bagatelaproductiva.files.wordpress.com/2011/07/manual-multimedia.pdf>