

LA HIPERFICCIÓN, ENTRE TECNOLOGÍA Y LITERATURA

Covadonga López Alonso

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE

RESUMEN

Las posibilidades hipertextuales e hipermediáticas que permite el contexto digital facilitan nuevas formas de producción y divulgación de textos y dan origen a otras formas de textualidad y de creatividad cambiando la manera en la que se crean y visualizan los textos. El enlace electrónico, además, recrea, de modo muy diferente, la naturaleza de los textos, convirtiéndolos en espacios en construcción, tanto en sus contenidos, como en sus estructuras y en sus formas de ser contados. En este artículo me referiré únicamente a la narrativa digital que viene determinada, en primer lugar, por los medios utilizados – hipertexto e hipermedia–; y, en segundo lugar, por la implicación del lector en dichos medios: (i) lectura/escritura colaborativa o hiperficción constructiva, y (ii) lectura cooperativa o hiperficción explorativa

Palabras clave: CIBERLITERATURA, HIPERFICCIÓN, HIPERTEXTO, HIPERMEDIA.

Introducción

José María Merino en sus “Veinte consideraciones” sobre *Escribir narrativa* (2008, p. 9) afirma como primer argumento de cómo escribir un cuento que “nuestra cultura ha establecido la creación literaria dentro del

campo de la expresión artística, como un modo singular de aproximación a la realidad. La ficción es una vía específica, diferente, exclusiva, para interpretar la realidad”. Creo que esta noción de “aproximación a la realidad” a la que se refiere el autor es esa búsqueda de representación cercana a la existencia real aunque no forzosamente usual ni mimética y que, de una cierta manera, puede también justificar y explicar la necesidad de combinar el texto escrito con otros medios de expresión como imágenes, fotografías, gráficos, sonidos, hipertextos, etc. que acerquen al lector a esa realidad imaginada para que pueda ser entendida. Desde este enfoque, la ficción multimedia y la hiperficción, aunque provocan con frecuencia reacciones de resistencia o visiones apocalípticas –incluso se habla de crisis en la literatura–, responden a otros movimientos estéticos de alcance universal que no sólo tienen derecho de presencia en el panorama literario sino que ¿por qué no? anuncian un posible futuro prometedor que se construye en la conjunción de tres grandes fenómenos: (i) el cultural, con la renovación de las artes, (ii) el estructural, por la expansión del ciberespacio, y (iii) el funcional, por sus ágiles procedimientos de personalización, difusión y venta de textos.

Teniendo en cuenta este enfoque, voy a tratar de ofrecer, inicialmente, una breve visión de lo que significa la era digital para la literatura deteniéndome en el paso del libro en papel al digitalizado; en segundo lugar, precisaré qué se entiende por literatura digitalizada y ciberliteratura; y, en tercer lugar, precisaré los géneros literarios en internet centrándome en la ficción multimedia y en la hiperficción como otras formas de contar historias¹.

1. La era digital

Desde hace dos largas décadas observo con interés el auge y desarrollo crecientes que han ido adquiriendo las revistas y textos literarios en Internet, si bien es cierto que aún sigue existiendo un gran recelo ante

1. He presentado estas nociones en la ponencia “A la recherche d’un statut. Les textes littéraires sont-ils un genre mineur?” en *Discours sur les mineurs*, Colloque Internationale IMAGER, Institut des Mondes Anglophone, Germanique et Roman, Université Paris–Est Créteil, noviembre 2010.

este medio e, incluso, en muchos sectores de ámbito universitario se identifica 'literatura' con 'libro en papel' y se afirma que 'literatura' y 'ordenador' son mundos irreconciliables. No voy a detenerme en este debate que empieza a estar superado y que implicaría no sólo aceptar una identificación entre continente y contenido sino también olvidarnos de la secular tradición de la literatura oral en géneros tan consagrados como la lírica, la narrativa o el drama. La literatura, además, es anterior al libro y podría ¿por qué no? tener futuro sin él. Creo que el 'libro' y el 'ordenador' no deben ser estudiados como realidades antitéticas, ni siquiera como la lucha entre dos culturas, la humanista y la tecnológica, sino, más bien, como nuevas formas culturales, como otros modos de conocimiento y de experimentación.

El papel y la pantalla son más que un soporte, ya que difunden y conservan la palabra y recorren un largo camino que va desde su creación por parte del autor hasta su consumición por el lector. Sin embargo, sus condiciones de producción, clasificación, valoración, distribución y consumo son diferentes. Asimismo, los contenidos y modos de lectura se ven sensiblemente alterados por los medios utilizados.

El libro en papel tiene sus propias condiciones y normas para ser editado, conocido y leído. El arte editorial, sobre todo en textos literarios, exige definir los tipos de edición y los procesos editoriales. Estos últimos han estado y aún están con frecuencia secuenciados en 7 fases: entrega del original, evaluación editorial, revisión y corrección de estilo, diagramación y composiciones finales, impresión, encuadernación, puesta en circulación y venta. Alrededor del mundo de los libros, especialmente de los literarios, las instituciones tratan de controlar (i) las condiciones de autoría y modos de escritura, (ii) las categorías, áreas y clasificaciones de los textos, (iii) su valoración y jerarquización, marcadas habitualmente por la crítica y el mundo académico, y (iv) las condiciones legales y económicas que regulan su circulación. El libro clásico, pues, está muy circunscrito y determinado por el mundo impreso, es decir, por su soporte físico en papel.

Este complejo proceso de control de editores, impresores, distribuidores y libreros al que acabo brevemente de referirme se ha visto modificado por los medios informáticos y los avances que supone la edición

digital² en dos parámetros: (i) contenidos que se identifican habitualmente bajo los términos de ‘libro electrónico’, ‘e-libro’, ‘e-book’ o ‘libro digital’; y (ii) soportes de lectura, que incluyen diferentes posibilidades como el ordenador, el móvil, el iPad, el iPhone, Blackberry, otros soportes como el vinilo, el CD o el DVD, o dispositivos especialmente diseñados para la lectura, con formatos muy plurales, como PDF, Amazon Kindle, Microsoft Reader, ePUB o Mobipocket, por no citar que los más utilizados.

El libro electrónico, además, permite posibilidades comerciales muy variadas, con modos de comercialización muy flexibles, a bajo coste, y con difusiones masivas e instantáneas, posibilidades que exigen, a su vez, controles de acceso y medidas tecnológicas³ de protección que, con demasiada frecuencia, se ven vulneradas y son un reto jurídico, dada la utilización masiva y no autorizada de las obras en Internet. La edición digital tiene una enorme demanda, pero sin duda uno de los problemas que no parece tener fácil solución es la dificultad de tener instrumentos jurídicos que regulen sus usos y derechos porque en la actualidad la obra literaria digital no está protegida suficientemente por leyes de propiedad intelectual y el libro digital no tiene aún una regulación jurídica⁴ con normas y contratos claramente estipulados.

Sin entrar en este tema polémico y muy estudiado, un acceso legal al libro electrónico implicaría, según los autores⁵, que se cumplieran las condiciones siguientes: (i) calidad controlada, (ii) catálogos exhaustivos, (iii) motores de búsqueda especializados, (iv) una interfaz tecnológica y visual de primera categoría, (v) información exhaustiva, y (vi) seguridad. En todo caso, según las últimas encuestas y estudios realizados, las razones por las que aún no se ha dado el gran paso de la edición papel a la informatizada son de dos tipos: (i) la indefinición del modelo de negocio, es decir, los ingresos

2. En 2009 en España, según datos del Ministerio de Cultura, en el informe *Panorámica de la Edición española de Libros 2009*, 12.514 libros fueron publicados en formato electrónico.

3. Suelen denominarse Digital Rights Management (DRMs).

4. Aunque en España, la Ley 10/2007, 22 de junio, asimila el libro digitalizado al clásico en papel.

5. De acuerdo con una encuesta enviada a autores y traductores desde el *Observatorio de la Lectura y el Libro*, Ministerio de Cultura, 2009.

reales que obtendrían editores, autores, distribuidores y librerías, y (ii) la insuficiencia de filtros para proteger las obras. No se trata pues, únicamente, de razones económicas, sino también científicas y culturales. En todo caso, en la actualidad, el libro electrónico es una realidad incuestionable⁶ y lo que es necesario es establecer unas reglas que respeten los gastos⁷, los incentivos económicos de los diferentes participantes y, sobre todo, que se controle la piratería en Internet.

Mención aparte merecen las publicaciones universitarias y de investigación –habitualmente llamados ‘e-science’ o ‘ciencia electrónica’–, especialmente las revistas científicas, que no tratan de lograr objetivos económicos sino de difundir al máximo el conocimiento. La Sociedad Max Planck, en octubre 2003, convoca a los representantes de las principales instituciones europeas para promover Internet en acceso abierto, como instrumento que sirva de base del conocimiento científico. En la *Declaración de Berlín*⁸ se especifican las medidas que deben ser tenidas en cuenta por las políticas de investigación, instituciones científicas, agencias de financiamiento, bibliotecas, archivos y museos con dos únicas condiciones: (i) los autores y depositarios de la propiedad intelectual deben garantizar el derecho gratuito a sus contribuciones y la licencia para copiarlo, usarlo, distribuirlo, transmitirlo y hacer trabajos derivados indicando la autoría, y (ii) hay que enviar una versión completa del trabajo y todos sus materiales complementarios, en formato electrónico, con los permisos legales indicados en la declaración y apoyado por una institución académica o agencias gubernamentales. Esta posibilidad ha representado un gran estímulo para los investigadores no solo por el acceso y publicación de contribuciones científicas sino por la salvaguardia de estándares de garantía de calidad y prácticas científicas sanas.

6. Recuérdese que los mayores editores del mundo han apostado por la edición digital: Thomson Reuters, McGraw-Hills, Scholastic, Pearson, Reed Elsevier, Wolters Kluwer, Bertelsmann, Hachette, Planeta, De Agostini.

7. La edición digital tiene también tareas complejas como el escaneado, creación de formatos, diseño, maquetación, distribución.

8. http://www.zim.mpg.de/openaccess-berlin/berlin_declaration.pdf

Finalmente nos encontramos en Internet con obras autoeditadas que tienen sus propias condiciones, ya que el autor crea, edita, publica y distribuye su texto sin recurrir a instancia alguna. Dos son principalmente las grandes diferencias que separan estas producciones de la edición digital controlada: en primer lugar, la independencia y autonomía del texto digital respecto al control de la función editorial, ya que estos productos electrónicos (i) no están marcados por ninguna evaluación editorial, y (ii) cualquier ordenador puede acoger cualquier texto y cualquier lector; en segundo lugar, cualquiera puede escribir un texto en Internet, es decir, el texto digital no está sometido a criterios editoriales de elaboración que aceptan o rechazan la obra y, por ello, la publicación está asegurada y no está sometida a ningún filtro de calidad.

La revolución tecnológica, sin embargo, es una realidad porque la red es (i) una gigantesca imprenta virtual, (ii) una ingente biblioteca⁹, y (iii) un gran medio de comunicación. El contexto digital facilita nuevas formas de producción y divulgación de textos y, como veremos en los siguientes apartados, permite otras formas de textualidad y de creatividad.

2. Literatura digitalizada y literatura digital

Aunque son términos de uso corriente voy a precisarlos brevemente porque con frecuencia se aplica indistintamente al vocablo ‘e-libro/e-book’ la noción de libro escaneado o libro totalmente digital, es decir, que solo puede leerse en un lector digital.

2.1. Literatura digitalizada

Un texto digitalizado es cualquier tipo de texto que puede leerse en un ordenador o en cualquier otro soporte, ya sea porque el escritor utiliza el

9. *El Proyecto Gutenberg*, 1971, fue la primera gran colección de libros electrónicos de acceso gratuito y en la actualidad supera los 40.000 títulos, la mayoría de dominio público y algunos sujetos a derechos de autor. El proyecto *Google Books* ya contaba en 2009 con más de 10 millones de libros digitalizados.

teclado para escribir su propio texto o se escanea un texto ya escrito. En este último caso, se trata de la migración de un texto papel a formato electrónico.

Las tecnologías han permitido que se digitalicen documentos y se pongan a disposición de los usuarios que pueden leerlos en cualquier momento en Internet y aprovecharse de las ventajas del formato digital para realizar búsquedas de palabras, pegar fragmentos, acceder sin dificultad alguna a los textos etc, etc... Las bibliotecas digitales o virtuales son ya una realidad¹⁰ y el número de millones de internautas que las utilizan y su crecimiento exponencial¹¹ prueban su variedad de usos y su importancia por (i) el papel que juegan en la codificación de la información bibliográfica¹², (ii) la perdurabilidad de los fondos, y (iii) la accesibilidad a la red. Estos avances en las bibliotecas digitales¹³, como forma de almacenamiento y manipulación de textos digitalizados y con bases de datos y documentos Web, son una de las grandes revoluciones sociales por sus condiciones de (i) ubicuidad, (ii) sincronía y (iii) hipermedialidad de Internet. Esta nueva realidad del 'e-libro' ha modificado, de forma sustancial, la estructura y funciones de las bibliotecas tradicionales, aunque creo que en modo alguno esto supone la desaparición de estas últimas que evolucionarán más bien hacia una integración de servicios.

10. A modo de ejemplo, *Hispana*, recolector de recursos digitales coordinado por la Dirección General del Libro, Archivos y Bibliotecas, arroja los datos de que en enero de 2010 había 108 repositorios, 440 proyectos de digitalización y 1,1 millones de objetos digitales. <http://hispana.mcu.es>. En el nivel europeo puede consultarse *Europeana*, promovida por la Comisión Europea www.europeana.eu

11. No puedo abordar en este trabajo la desigualdad en el acceso a la información en determinadas áreas geográficas, la estratificación social existente y las diferencias e injusticias sociales que se crean.

12. Codificados en HTML y en XML.

13. A modo de ejemplo, la Biblioteca Virtual Cervantes, quizá la más popular en español, aunque no autoriza descargas de autores clásicos (i) permite consultar los clásicos hispánicos, (ii) su biblioteca facilita la búsqueda de documentos por medio de catálogos de autores, títulos o materias, (iii) tiene digitalizados tratados y gramáticas españolas de los siglos XVI y XVII, (iv) pueden leerse un gran número de novelas, teatro, poesía, ensayo, cuentos, historia filosofía etc., y (v) tiene una interesante sección de cibertextos en donde, además del acceso al texto, se permiten diferentes tipos de consultas.

La literatura digitalizada, concebida para un soporte tradicional, utiliza esencialmente las plataformas por su gran capacidad de almacenamiento y sus posibilidades de transmisión, de ahí que el futuro de la industria digital se refiere habitualmente a los libros digitalizados. Ahora bien, además de las diferencias a las que me he referido, destacaría también una tercera, los modos de lectura. Desde un acercamiento técnico, los dispositivos hardware¹⁴ tratan de minimizar las diferencias, de modo que la imagen y los niveles de legibilidad de ambos soportes son similares, pero la postura corporal y los estudios en neurología de la lectura marcan divergencias¹⁵ que deberían ser estudiadas en profundidad. Internet, sin embargo, no debe ser considerado una amenaza para la lectura, bien al contrario, abre nuevos espacios de generación de ideas y de debate.

2.2. Literatura digital o ciberliteratura

Los términos de literatura digital, ciberliteratura, e-literatura se aplican, en sentido estricto, a las obras literarias creadas únicamente para formato digital¹⁶, es decir, nacen a partir de esos medios y solo pueden ser conocidas en ese contexto¹⁷, ya que las posibilidades de imprimirlas o leerlas en papel son muy reducidas, puesto que el lector interactúa con el texto, en mayor o menor medida.

La literatura digital no sólo surge con las tecnologías sino que el soporte la condiciona sustancialmente en su inmediatez y en su comunicación con el lector cuyo protagonismo es tan fuerte que puede

14. El 'E-Reader' es el dispositivo hardware para visualizar el fichero digitalizado más utilizado del momento. En la actualidad se están estudiando modelos de pantallas que no cansen la vista, especialmente la tecnología 'e-ink' que permiten un modo de lectura más natural respecto a las pantallas del ordenador.

15. Especialmente en (i) la posibilidad hipertextual que permite el texto digitalizado, (ii) el tener acceso a una gran cantidad de documentos y (iii) los procesos de memorización.

16. Principalmente Internet.

17. Son interesantes en esta línea los trabajos de L. Borràs Castanyer que se viene dedicando desde hace más de una década a la enseñanza de la literatura en entornos virtuales y directora del grupo de investigación *HERMENEIA* sobre estudios literarios y tecnologías digitales: www.hermeneia.net

incluso, como veremos, convertirse en coautor. Sus primeras manifestaciones surgen en la década de los 80 y, desde entonces, están en continua evolución y transformación en la medida que avanzan y se sofistican las técnicas digitales. Voy a referirme, a continuación, a las posibilidades que permite el medio y abordaré en el siguiente apartado los géneros digitales.

La literatura digital puede ser multimedia, interactiva e hipermedia. Voy a describir estas nociones brevemente.

2.2.1. Literatura multimedia

El adjetivo multimedia viene definido por el DRAE como “que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información”.

A finales del siglo pasado surge el nombre plural “los multimedia” o “los multi-medios” para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza plurales medios de expresión físicos o digitales para comunicar o presentar una información. Desde el mundo de la Informática¹⁸ se afirma que este valor nominal aparece con Macintosh Appel, ordenador que desde 1984 integra sonidos e imágenes con texto, noción que populariza Microsoft en 1986 con el CD-Rom. Desde esas fechas, el término ‘multimedia’ (i) es sinónimo de ‘tecnologías’, abarcando e incluyendo genéricamente las posibilidades de comunicación en televisión, vídeo e interactividad con el ordenador, lo que significa la fusión de grandes soportes de comunicación cuya información puede ser visualizada y planificada con programas específicos para su organización, estructuración y difusión; y (ii) se refiere también a obras editadas con contenidos multimedia, ya sea *off-line* o *on-line*.

Las grandes aplicaciones multimedia fueron introducidas, en primer lugar, por las empresas que desarrollaron nuevas prácticas de marketing y comerciales y, en segundo lugar, llegaron al público en general a principios de la década de los 80 con los videojuegos y las aplicaciones de Internet en muy diferentes géneros discursivos (López Alonso y Séré, 2003). También, a

18. La mención de este término se encuentra ya en la prensa americana en 1976.

finales de los 80, la creación literaria irrumpe en la red y la ciberliteratura empieza a ocupar lentamente un espacio dentro del mundo de la cibercultura.

El texto multimedia es, pues, la combinación de texto escrito con otros medios de expresión como imágenes, fotografías, vídeo, gráficos, sonido, animación etc. (Sabia, 2005). El escritor multimedia (i) abandona parcialmente los criterios de pureza textual a la búsqueda de crear imágenes e interrelaciones con el lector; (ii) escribe en diversos planos; y (iii) se sirve de la plataforma digital para unirlos. Esta literatura se asemeja a la comunicación teatral, ya que pone en acción diferentes sentidos para comprender el objeto: no solo se escribe un texto, sino que puede observarse al interlocutor actuar con gestos y movimientos, como si el lector se encontrara en una escena. Esta literatura corresponde a discursos cada vez más sofisticados y complejos a la búsqueda de nuevos lenguajes para expresarse en diversos planos artísticos y experimentar con discursos cada vez más complejos y sofisticados¹⁹.

Ahora bien, las preguntas que desde hace tiempo vienen formulándose los estudiosos del texto es qué modificaciones implican estos avances tecnológicos y si la ficción multimedia configura géneros menores o esos productos hay que tratarlos más bien como otras formas de contar historias, en definitiva, como nuevos géneros discursivos (López Alonso, en prensa).

2.2.2. Literatura interactiva

La literatura es interactiva cuando se requiere la participación del lector o lectores que interactúan con el autor, compartiendo la autoría de la obra como si de un coro de voces se tratara. Esta modalidad, a diferencia de la anterior que tiene un solo autor, es de carácter constructivo, ya que se requiere la colaboración de otros y, en consecuencia, se borran los límites autor/lector. Se diría que la intención de estos discursos es contar algo en

19. La literatura tradicional está constantemente impregnada de procedimientos multimedia. A modo de ejemplo, J. M^a Merino, (2009) en *Ficción de verdad. Discurso leído el día 19 de abril de 2009 en su recepción pública*, construye su noción de ficción en la recreación de un cuadro que, a su vez, va dándole vida a medida que avanza el relato.

común, aunque habitualmente alguien ejerce un cierto control sobre el relato o, incluso, pueden establecerse normas o procedimientos mínimos de intercambio. En estos textos no se trata, sin embargo, de controlar la literariedad, de ahí la crítica habitual de que estas obras no son propiamente literarias, sino que lo único que parcialmente se controla es la interacción. Esta autoría compartida, que habitualmente es de carácter lúdico y también didáctico, genera una gran heterogeneidad en el texto y, en este sentido, es difícil asegurar su calidad estética. Se trata más bien, a mi modo de ver, de una literatura experimental que pretende desarrollar la creatividad.

2.2.3. Literatura hipermedia

Se trata de la combinación de las dos modalidades anteriores, es decir, se conjugan las posibilidades multimedia con la interacción del internauta, potenciando las actividades de los diferentes participantes, pudiendo ser explorado libremente y multidimensionalmente. El ciberespacio crea nuevas dimensiones con el hipertexto electrónico²⁰ a través de enlaces que tejen múltiples trayectorias, con diversas vías de recorrido, que nos permite relacionar un texto con otro u otros; por ello, no se trata de productos acabados o cerrados, bien al contrario, son abiertos y están en proceso de creación y modificación colectivas (Lévy 1999, 1994, 1995 y 1998). Para este autor (2007), la cuarta frecuencia del ciberespacio es 'el conocimiento colectivo' que se suma a la oralidad, a la escritura y al hipertexto; opone, además, la linealidad del texto papel, que requiere la presentación de ideas en un orden cronológico, a esa cuarta dimensión digital que se puede ver como un tipo de cartografía. Internet es un nuevo modo de acceso al conocimiento que permite una comunicación de tipo transversal y una mejor explotación de la memoria colectiva; los internautas se unen para describir contenidos y así todo el mundo se convierte no solo en autor sino en prescriptor y organizador de la memoria colectiva.

20. La noción de hipertexto como ruptura de la linealidad podemos rastrearla ya en la Biblioteca de Alejandría y está muy estudiada en las obras de J. Cortázar o J. Joyce. La gran diferencia que se plantea respecto al hipertexto electrónico es la utilización de programas hipertextuales que enlazan los textos por medio de los vínculos y varían a medida que cambian los textos. Cfr. C. Moreno Hernández, *Espéculo* 7.

3. Los géneros digitales literarios

La ciberliteratura está en un proceso continuo de transformación, aunque se distinguen tres grandes géneros: narrativa hipertextual, ciberpoesía o poesía digital y ciberdrama²¹. Sin embargo, la riqueza, pluralidad y heterogeneidad de textos digitales literarios que aparecen en Internet no son fácilmente clasificables y, aún menos, siguiendo criterios de clasificación de los géneros literarios tradicionales ni aplicando procedimientos de literariedad. Lo que caracteriza y une a los diferentes géneros digitales es la utilización de la tecnología del hipertexto que (i) se construye, a diferencia del texto en papel, en la multilinealidad discursiva, reduciendo la autonomía del texto, es decir, se trata de productos abiertos y multisequenciales con nexos, nodos y redes (Landow 1992/1995); (ii) genera hiperespacios que permiten la convergencia de muy diferentes expresiones artísticas; (iii) se crean nuevos modos de lectura en los que el lector está muy presente, en unos casos, como veremos a continuación, de modo activo, en otros, interactivo, como si de un coautor se tratase, lo que implica (iv) que se relativiza la figura de autor y, en consecuencia, su pérdida de autoridad (Bolter, 1991), y (v) con frecuencia, se diría que los autores parecen más motivados por el diseño de la navegación que por la propia escritura. Teniendo en cuenta estas características, voy a referirme brevemente a la noción de ficción y a la tipología de la narrativa hipertextual.

3.1. Ficción narrativa

La noción de ficción como simulación de la realidad que lleva al lector a un mundo imaginado e imaginario ha dominado la crítica y los estudios literarios del siglo pasado que postulan que (i) la ficcionalidad es una marca específica de la literariedad, (ii) el lector acepta el pacto ficcional de ese

21. La ciberpoesía o poesía digital es un género bastante estudiado, muy interesante, y en pleno cambio y evolución por su interrelación con el arte visual y el diseño gráfico (Escaja, 2003). El ciberdrama, sin embargo, es un género poco analizado y que responde a tres tipos de situaciones diferentes: (i) creación de personajes que interactúan entre ellos; (ii) creación colaborativa de textos teatrales en red; (iii) entornos virtuales en los que el usuario se transforma en personaje y actúa con los otros usuarios.

mundo posible en el que los enunciados no se someten a un juicio de veracidad o falsedad, (iii) la narración es el modo preferente de introducirse en los mundos de ficción que se encuentran en todo tipo de manifestaciones y con discursos muy variados, y (iv) narrador, personajes, tiempo y espacio son los cuatro elementos constitutivos del acto narrativo.

Siguiendo a Antonio García Berrio (1989, p. 335), “la construcción ficcional, aunque basada en el ámbito de la obra literaria y específicamente en la conexión entre texto y referente, afecta a la totalidad del hecho literario, al conjunto de sus dimensiones semióticas: sintáctica, semántica, pragmática [...] El punto de partida de la construcción ficcional hunde sus raíces sin duda en el espesor del referente”. El referente es, pues, la noción a la que reenvía el término en la realidad extralingüística y ese “espesor” es el que resulta de la construcción de la referencia, es decir, de la relación que se establece entre la lengua y el objeto real o imaginario. Ahora bien, y apoyándome de nuevo en García Berrio, todas las ficciones no son literarias y, aunque no sea fácil determinar cuándo un escrito es literario, la literatura es un hecho estético que se caracteriza por un lenguaje con marcas específicas, es un lenguaje diferenciado, “una forma interior”²² que se establece entre el mundo y su representación en la lengua.

En esa misma línea, José María Merino en su discurso *Ficción de verdad* en su recepción pública a la Real Academia Española (2009, pp. 15–16) afirma que los inicios del *homo sapiens*, los orígenes de la Humanidad, arrancan con el nacimiento de la ficción: “el lenguaje verbal acabó afinando sus posibilidades para la creación de estructuras simbólicas, que no pueden ser otras que las ordenadas en forma de ficciones”. Incluso va más allá y sostiene:

No creo descabellado pensar que la ficción vino a ser la primera herramienta, el recurso inicial de la mente de los seres de nuestra especie para intentar entender y dar alguna forma, cierto orden inteligible, al mundo adverso, huraño, opaco, inescrutable, en el que se encontraban, y a su propia existencia. Estoy

22. En *Forma interior: la creación poética de Claudio Rodríguez*, García Berrio ofrece un estudio exhaustivo de ese concepto lingüístico y su relevancia para determinar la obra literaria.

hablando de un tiempo muy anterior a la filosofía, a la metafísica, a la ciencia. Muy anterior incluso a la formulación de los mitos tal como los conocemos, ya en una época de la memoria sistematizada por la cultura escrita o por una oralidad ritualizada. [...] Pero la especie humana inventó la palabra y la ordenó en ficciones, un artificio hecho de sueños objetivados, nuestra primera sabiduría consciente, y posiblemente somos sapiens desde ese preciso momento.

Para J. M. Merino (2008, p. 9) la buena ficción siempre resulta de una revelación, mediante lo simbólico, de lo que la realidad esconde. La ficción, es, pues, un modo específico, incomparable, de desvelar ciertos aspectos de la realidad pero, sin embargo, no toda ficción puede ser considerada literaria sino que debe tener una expresividad de carácter estético y, siguiendo a este autor, “lo sustantivo en la creación literaria es el estilo, el modo de expresar por escrito lo que se pretende, a través del lenguaje. El lenguaje es materia esencial para elaborar la ficción literaria, sostenedor de sus capacidades expresivas y de su tono general”.

3.2. Narrativa digital

Las posibilidades ficcionales hipertextuales e hipermediáticas cambian la manera en la que se crean y visualizan los textos, ya que no se trata únicamente de una sustitución del papel o de una mayor rapidez y accesibilidad a las obras, sino que el enlace electrónico recrea, de modo muy diferente, la propia naturaleza del texto narrativo que se convierte, por sus posibilidades hipertextuales, en un espacio en construcción, tanto en su contenido, como en su estructura y en su forma de ser contado.

La clasificación habitual del género digital narrativo viene determinada, tal como he adelantado, en primer lugar, por los medios utilizados, narrativa hipertextual y narrativa hipermedia; y, en segundo lugar, por la implicación del lector en dichos medios: (i) lectura/escritura colaborativa o hiperficción constructiva, y (ii) lectura cooperativa o hiperficción explorativa. Voy a referirme a esta tipología que implica una renovación de las funciones de

escritor y lector y, en consecuencia, se generan otros modelos de escritura y lectura que vienen determinados por las actuaciones colaborativas y cooperativas con las que se construye ese conocimiento colectivo –en la línea de P. Lévy– y se desarrolla, con mayor intensidad, un sentido crítico sobre las propias obras.

El gran cambio en la narrativa digital es que el texto no se presenta como una unidad lineal de lectura, sino multimodal y, por ello, es compartido, recreado, discutido y sometido al lector, ya sea porque el texto (i) es el resultado de la colaboración de varios autores –hiperficción constructiva– o (ii) que, aunque tiene un único autor, el lector selecciona sus trayectos de lectura según los nexos hipertextuales que activa. La noción de ‘construir juntos’ es ya muy antigua y puede rastrearse en los coros homéricos, pero el interés de estos textos digitales es que, tal como he avanzado, materializan propuestas de (i) escrituras interactivas –hiperficción constructiva– o lecturas activas –hiperficción explorativa. Los resultados, aunque diferentes, nos llevan a interrogarnos sobre su genericidad, ya que por su morfología y características podría tratarse de nuevos géneros discursivos. Además, las posibilidades hipertextuales e hipermediáticas que la industria informática proporciona, facilitan y potencian escenarios múltiples que enfrentan al estudioso de estos temas ante textos de difícil clasificación. Voy a referirme brevemente a dos tipos de hiperficción.

3.2.1. Hiperficción explorativa

La hiperficción explorativa tiene un solo autor, el lector no puede modificar el texto pero elige, a través del hipertexto, el modo en el que se adentra en la lectura, es decir, toma sus decisiones sobre los trayectos de lectura y, en consecuencia, controla parcialmente la dirección del texto. Las funciones de autor/lector están claramente identificadas, no pueden confundirse, todos los nexos han sido creados por el autor que, en consecuencia, no pierde el control de la narración, sin embargo se involucra al lector en la historia y se le permite decidir el desarrollo que quiere seguir, es decir, son nuevas formas de lectura ante un texto de un único autor. *El libro de juegos* es un ejemplo clásico de esta hiperficción que ya existía anteriormente en papel.

Creo, sin embargo, que quedan muchas posibilidades por ensayar en este modelo, aunque la lectura es más activa que en el libro en papel, menos lineal, y se da una interacción entre el lector y el texto que entraña una mayor cooperación que con el texto impreso.

3.2.2. Hiperficción constructiva

La hiperficción constructiva corresponde a una escritura colaborativa de varios autores que intervienen activamente en la historia y estructura de la historia y desde sus modos específicos de contarla²³. Estas nuevas formas creativas de narrar precisan herramientas apropiadas con funcionalidades que respondan a las necesidades hipertextuales²⁴.

La dimensión interactiva en la construcción del texto se basa en la dialogicidad y en la cooperación que responden, en definitiva, a una filosofía de la interacción que puede aplicarse a cualquier tipo de acción cuando las personas trabajan conjuntamente para construir un objeto, de ahí que una premisa básica podría ser o bien (i) lograr un consenso o, por el contrario, (ii) ofrecer una diversidad de voces. Además, las finalidades pueden ser múltiples e ir desde una propuesta lúdica, a una experimental, surrealista o simplemente absurda. No es necesario que los participantes sean personajes de la historia y, además, casi siempre hay alguien que ejerce un cierto control sobre el texto y unas mínimas reglas de intercambio, de modo que la interacción puede estar controlada. El problema que esta literatura experimental plantea es que en la interacción es muy importante una interdependencia positiva para alcanzar una meta común y, si la interacción no está controlada, la acción grupal se desvanece en múltiples propuestas. Sin duda esto último explica el que se considere que sea muy difícil, prácticamente imposible, asegurar una continuidad y calidad literarias a

23. Es interesante consultar algunas Web dedicadas a la hiperficción como: *Eastgate* <http://www.eastgate.com>; *Literatura interactiva* <http://www.iaa.upf.es/literatura-interactiva/cas/principal.html>; *Hipertulia: Hipertexto e hiperficción en español* <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/>.

24. Entre las herramientas de autor se utilizan StorySpace, StoryVision, Movie Magic Screenwriting y Tinderbox, que son genéricas y presentan algunas limitaciones y deficiencias respecto a las necesidades hipertextuales. Cfr. C. F. Franco y J. J. García Rueda.

estas obras, ya que una propuesta de colaboración textual debe tener muy bien definidas las estrategias discursivas y ese proceso es muy complejo con una pluralidad de voces. *La rebelión de los delfines*²⁵ es un buen ejemplo de esta situación.

Voy a presentar brevemente las condiciones de escritura colaborativa y coherencia y progresión temáticas de esta obra.

La Rebelión de los delfines es una novela por entregas creada por escritores profesionales –E. Freire, C. Rigalt, J. M. Merino, E. Mendicutti y J. Tomeo– y por 11 aficionados –algunos repiten en más de un capítulo– a la búsqueda de nuevos modos de escritura y de otros modelos narrativos. Empezó a escribirse el 31 de mayo y se terminó el 15 de noviembre del año 2000. Durante 25 semanas, todos los miércoles, aparecía un nuevo capítulo en la página web de elmundolibro.com.

Las condiciones de esta escritura colaborativa fueron: 1) el autor primero es Francisco Umbral; 2) los autores restantes, excepto los capítulos múltiples de cinco y el final –escrito por J. Tomeo– tienen que enviar una posible continuación del texto siguiendo las condiciones siguientes: (a) una extensión aproximada de 1000 palabras; (b) textos siguiendo estrictamente el formulario de elmundolibro.com; (c) plazo de entrega marcado; (d) la preselección de las posibles continuaciones fue reproducida en la web y los visitantes a la página pudieron leerlas; (e) el crítico Santos Sanz Villanueva eligió el capítulo ganador y los dos finalistas; (f) los autores recibieron como premio un lote de libros de la colección Millenium; (g) los autores de los capítulos ganadores renunciaron a los derechos de autor.

La coherencia temática, aunque con cualidades narrativas y estilísticas aseguradas, es errática, la historia avanza, a menudo con escollos, lo que prueba la dificultad de este tipo de escritura pero, sin duda alguna, los

25. He seguido con mucho interés la realización del diario *El Mundo* sobre “La novela del 2000” que propuso crear en colaboración con los usuarios una novela colectiva *La rebelión de los delfines*. Las normas establecían que determinados capítulos estaban escritos por autores consagrados y el resto por aficionados a la escritura. Los capítulos ganadores de las diferentes entregas fueron seleccionados por S. Sanz Villanueva y llegaron a la redacción del periódico cerca de un millar de propuestas. La novela apareció inicialmente en la Web y fue publicada en papel en Espasa-Calpe (2001).

internautas se vieron seducidos por (i) una conciencia metaliteraria y (ii) el reto de colaborar en una novela.

Se trata de un texto lúdico, algo disparatado pero que no pierde en ningún momento la conciencia de su condición literaria, uno de los valores fundamentales de esta hiperficción. Voy a mostrar brevemente la complejidad de la progresión temática y cómo se va resolviendo.

El texto de Umbral arranca con “han matado a mi mujer, muerta y desnuda en la piscina” y, sobre esta noción de se ha cometido un crimen, se construye una historia desconcertante, vertiginosa, desmadrada pero, sobre todo, con múltiples posibilidades de continuación de la trama. Aparentemente, el crimen pudo haber sido cometido por el delfín Leopardi, abriéndose así un sinfín de posibilidades de continuación en temas, tal como se sintetiza a continuación siguiendo los hilos conductores de los capítulos de la mano de un narrador periodista -Walter- que, hasta los últimos capítulos, no parece controlar las historias y que, con frecuencia, entra y sale de ellas con aprietos.

El texto arranca -cap. I: “La rebelión de los delfines”- con un personaje -Afrodisio- que informa a su amigo periodista, Walter, de que su mujer Deborina ha sido asesinada, sospechándose del delfín poeta Leopardi, en un diálogo desconcertante con el vigilante del delfinario, Macario, oriundo del pueblo de Manganesos. Sin explicación alguna en el capítulo II -“Leopardi, rey de Sealand, desaparece”- el delfín desaparece y la policía no descarta la hipótesis de un secuestro. A partir del capítulo III -“Sombra de mujer”-, la identidad de Walter va cogiendo cuerpo, que aparece casi como un personaje fantasma; así, en el capítulo IV -“La diosa del bosque”- se ve sometido a extrañas desventuras que le llevan a ser secuestrado -punto que se retoma de nuevo en el capítulo VIII- y que -capítulo V: “Una del Oeste”- se va transformando bajo el poder de la imaginación: se trata de un sheriff del Oeste, casado con Deborina, que se enfrenta a Macario, famoso cazarrecompensas, para finalizar con sus huesos como si de un quijote se tratara en el delfinario. En el capítulo VI - “Guerra fría y melocotones helados”- la narración rompe su ritmo, aparecen clonados personajes famosos con sorprendentes diálogos entre Javier Solana y Bill Clinton sobre el genoma y la clonación de los delfines, enlazándose hábilmente esto

último con el asesinato de la mujer “¡El delfín estaba en celo! ¡La mató a polvos!”. A partir de este capítulo las historias van enredándose y se presagia un universo de enredos difícilmente controlable que se recapitula –proceso metaliterario de gran interés– en el relato VII –“Anotaciones de Afrodisio”– que, en estilo diario, rehace la historia de lo sucedido y vuelve a dar entrada a un Walter fantasmagórico que aparece abandonado en un saco. Las aventuras continúan en submarinos artesanales –VIII: “El submarino de Macario”– a la búsqueda de Deborina que parece que no está muerta y se van desvelando una serie de clonados –IX: “Inmersión más o menos productiva”– en donde Macario anuncia que es un infiltrado en Oposa Divina y trabaja en el CESID, siendo perseguidos todos por la Armada Invisible, proyecto de la OTAN. Los enredos parecen no tener fin –X: “La noche dio la cara”– como una vuelta de tuerca a la narración en la que Walter parece ser un travestido enfrentado a un “Rambo XII” –cap. XI– o la vuelta de Leopardi con máscara de Javier Solana, que resulta ser el asesino de un taxista y de robar en una oficina del Banco Santander. La historia parece irse perfilando –XII: “En busca del delfín perdido”– en una curiosa guerra entre la KGB a la búsqueda del delfín clonado, que se encuentra en una biblioteca custodiada por soldados de la OTAN o “En el hoyo” –cap. XIII–, donde se retoman, de nuevo, las desventuras de Afrodisio y Macario de los capítulos octavo y noveno en la que, con habilidad, se vuelve a poner en relación a todos los actores de los relatos, que se abandonan en el XIV –“Sociedad anónima”–, interesante descripción de Walter sobre las finalidades y actitudes conspiratorias de la Oposa. En “Gajes del oficio” –XV– Solana y Walter cuentan a la mujer del primero como todas las andanzas responden a un problema de seguridad mundial, ante una crisis de la civilización cuyos personajes en “Ab ovo” –XVI– son desenmascarados, especialmente Afrodisio, que fingió la muerte de su mujer. La historia parece ir abandonando los erráticos argumentos y decantarse –caps. XVII y XVIII: “Traición” y “Otra vuelta de tuerca”– en las desgracias de un Walter que va ganando en densidad emocional ante la petición de Afrodisio y Deborina de que debe publicar un documento sobre estas actuaciones, ya que nos encontramos ante una emboscada que hará peligrar a la humanidad. En consecuencia –XIX: “Limpieza total”– Walter comprende cómo la OTAN sabe clonar a seres vivos que, a su vez, han clonado células complejas que

pueden dominar la humanidad no clónica y cómo su vida pelagra seriamente. Por ello, –XX: “Monstruos, en cualquier caso”– Walter, continuando la historia del capítulo anterior, intenta averiguar la verdad, falsamente ayudado por la sirenita clónica que, en “Demasiado tarde” –cap. XXI–, trata de deshacerse de él sin resultado. En “El poder de la voluntad” –cap. XXII– se libera, volviéndose de nuevo –cap. XXIII: “Confabulación elemental” – a la temática de la OTAN y la CIA, para evitar la catástrofe mundial. Finalmente el último capítulo y el epílogo –XXIV: “Carta a Segismundo” y “Nueva carta a Segismundo Fresnedillo” – Walter relata a su psiquiatra todo el entramado de la historia: se trata de una farsa montada por el director del diario *El nudo* aunque en su visita a la misteriosa mansión de Martínez Izquierdo 21 se encuentra de nuevo en el principio de la historia.

Como concluye Santos Sanz Villanueva en “Al fin la novela se cerró” se trata de un relato psicologista, al modo tradicional, con unas dosis de humor postmodernista desde una clara conciencia metaliteraria que busca potenciar la creatividad de todos los internautas que han colaborado en la historia.

Una lectura cuidada de una serie de hiperficciones me sugirieron tres preguntas sobre las que no tengo una respuesta concreta: (i) ¿se trata de leer un texto o de la apropiación de una lectura?; (ii) ¿se pretende compartir una experiencia o generarla?; y (iii) ¿el lector se somete a un pacto ficcional o se trata de co–construir otros mundos posibles? En todo caso, creo que (i) la hiperficción constructiva parece situarse en un espacio colectivo y social con un profundo sentido de apertura a las voces de los otros, y (ii) las narraciones digitales no responden inicialmente a una calidad verbal sino que se ofrecen como un producto cultural en donde el medio tecnológico permite visualizar las tensiones y luchas para legitimar diferentes voces con visiones del mundo también distintas.

A modo de conclusión

No resulta fácil precisar cómo se configura la expresión artística de la hiperficción, es decir, en primer lugar, si se consiguen resultados estéticamente logrados o si se camina hacia una vulgarización o trivialización de la literatura y, en segundo lugar, siguiendo a José María Merino, si es un modo singular de aproximación a la realidad. Por una parte,

la literatura digital ha generado una crisis en el paradigma de la textualidad y en la propia noción de canon literario y, por otra, la pragmática de la comunicación digital potencia el estatuto comunicativo, de ahí que estas obras literarias no pueden centrarse únicamente en las propiedades retóricas del texto, sino también en su contexto y en la esfera de la recepción. Esta última exige una actitud abierta hacia las nuevas experiencias y procesos históricos y culturales porque lo literario no es solo un tipo de lenguaje sino un modo de producirse y actuar en una cultura. Creo que el debate digital se aleja del esencialismo del acto literario y se mueve hacia un funcionalismo pragmático y, por ello, coincido con de J. A. Rodríguez Ruiz (2010) en su presentación on-line *Narrativas del ciberespacio* cuando afirma:

No soy capaz de hacer un inventario ni siquiera abreviado de las posibilidades creativas que la gente ha abierto. En eso consiste la dimensión práctica de la cibercultura que algunos demandan; lo que pasa es que está ocurriendo en otro circuito, con otras dinámicas, con otros esquemas, con otros criterios, con otros actores distintos a los de la tradición literaria y por eso resultan relativamente 'invisibles', entre otras cosas porque se alejan del sistema productivo del que la literatura hace parte; son, desde el punto de vista canónico, obras 'menores' ('débiles' diría Vattimo): bienes expresivos sin pretensiones, cuyo destino, gestión y alcance no están definidos ni por el ánimo de lucro, ni por un vínculo laboral que prescribe y obliga a realizar la obra, ni por las complejas dinámicas de cooperación y competencia que fuerzan cualquier campo de producción simbólica en las artes; no responden necesariamente a una continuidad del campo literario, aunque sí lo impactan (y lo hacen sistemáticamente).

Creo que la hiperficción digital es un modo singular de aproximarse al mundo digital, es una forma de escribir y de leer de otra manera, lo que nos exige enfrentarnos ante otros modos de entender la cultura digital, que no corresponde tanto a objetos clasificados con cánones definidos sino más bien a procesos abiertos y en evolución que permiten la creación de obras que una sociedad parece necesitar y en donde la gratuidad, la cooperación y la pluralidad de ideas son valores que deben respetarse y fomentarse.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bolter, Jay Davis (1991): *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Hillsdale, Lawrence Earlbaum Associates.
- Escaja, Tina (2003): "Hacia una nueva historia de la poesía hispánica: Escritura tecnoesquelética e hipertexto en poetas contemporáneos en la red". *Espéculo*, 24, <http://www.ucm.es/info/especulo/numero24/ciberpoe.html>.
- Franco Espinosa, Carolina y José Jesús García Rueda: "Narrativa hipermediática: los nuevos contenidos para el cibernmundo", http://www.monografias.com/usuario/perfiles/carolina_franco_espinosa_jose_jesus_garcia_rueda.
- García Berrio, Antonio (1989): *Teoría de la literatura*, Madrid, Cátedra.
- García Berrio, Antonio (1993): "Imágenes del tiempo literario", *Compás de Letras. Monografías de literatura española*, 3, Madrid, 13-24.
- García Berrio, Antonio (1998): *Forma interior: La poética de Claudio Rodríguez*. Málaga, Colección Aire Nuestro.
- Landaw, George P. (1992/1995): *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Barcelona, Paidós.
- Lévy, Pierre (1991): *L'idéographie dynamique. Vers une imagination artificielle?* Paris, La Découverte.
- Lévy, Pierre (1994): *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte.
- Lévy, Pierre (1995): *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, La Découverte.
- Lévy, Pierre (1998): *Cyberculture, rapport au Conseil d'Europe*, Paris, Odile Jacob.
- Lévy, Pierre (2007): *Le Monde*, 24 de junio.
- López Alonso, Covadonga (en prensa): "A la recherche d'un statut. Les textes littéraires électroniques sont-ils mineurs?", *Discours sur les mineurs*, Paris, Université Paris-Est Créteil.
- López Alonso, Covadonga y Arlette Séré (2003): *Nuevos géneros discursivos: los textos electrónicos*, Madrid, Biblioteca Nueva.
-

-
- Merino, José María (2009): *Ficción de verdad. Discurso leído el día 19 de abril de 2009 en su recepción pública*, Madrid, Real Academia Española.
- Merino, José María, Manuel Moyano, Andrés Neuman, Félix J. Palma y Ángel Zapata (2008): *Escribir un cuento. 5 propuestas*, Córdoba, Asociación Cultural Mucho Cuento.
- Moreno Hernández, Carlos (1997): « Literatura, traducción y documentación en el medio hipertextual », *Espéculo* 7, www.ucm.es/info/especulo/.../c_moreno.htm.
- Rodríguez de las Heras, Antonio (2001): “El libro en un mundo digital”, F. Umbral y al, *La rebelión de los delfines*, Madrid, Espasa.
- Rodríguez Ruiz, Jaime Alejandro (2010): « Deseos, La tecnología del hipertexto genera hiperespacios que permiten la convergencia de muy diferentes expresiones y cacofonías de la creación literaria en tiempos de cibercultura », Congreso Internacional de la Lengua Española, Valparaíso, Chile.
- Rodríguez Ruiz, Jaime Alejandro: *Narrativas del ciberespacio*, http://docs.google.com/present/view?id=dgcpp5v2_234chp24zg6.
- Sabia, Saïd (2005): “La novela multimedia: un nuevo reto para la crítica literaria”, *Espéculo*, nº 29, 1-5, <http://www.ucm.es/info/especulo/numero29/ssabia.html>.