

La narrativa digital constituye un medio expresivo muy potente y diverso que, exige la reconfiguración de los roles tradicionales del escritor y del lector, abriendo posibilidades de creación y de interacción. Además aparece una nueva figura, el "lectonauta" que sobre la base de Internet es el usuario que recorre por los recursos de la red, interactuando leyendo, escribiendo y haciendo clic sobre los objetos.

Nuevas narrativas, nuevos lectores

Matías Sánchez Caballero,
Ingeniero Técnico de Telecomunicación

Un hipertexto narrativo, o sea, multimedia interactivo diseñado para correr sobre Internet, permite y exige al lector recorridos personalizados por todos sus recursos: animación, juegos, imagen, sonido, voces, texto.

NARRATIVA DIGITAL

La narrativa digital significa narrar con medios digitales y electrónicos, basándose en ciertos componentes como pueden ser el hipertexto que hace que la lectura no sea lineal, siendo una escritura electrónica y que puede organizar la información en estructuras construidas uniéndolas por nodos y enlaces.

Otro componente de la narrativa digital es el multimedia, también se le puede llamar convergencia de medios, al utilizar diferentes soportes, utilizando diferentes medios en ese mismo soporte, como puede ser animaciones, juegos, audio, video, flash, etc.

El último componente es el usuario-lector y la interacción de éste con el sistema. La narrativa digital permite que el lector forme parte a través de acciones, e incluso puede crear sus propios entornos dentro del sistema con o sin una estética digital. En este caso estamos hablando del lector virtual. El usuario-lector, o sea, el lector virtual, en la narrativa hipertextual, tiene un papel predominante





porque contribuye a la realización y la recreación de la literatura digital.

Una clasificación de la narrativa digital es la dedicada a la narrativa hipertextual de *Wikipedia*. Se distingue entre dos tipos de hiperficción según el autor del relato deja intervenir al lector.

- Hiperficción explorativa: en los que el autor presenta diferentes caminos de lectura. Se trata de un tipo de ficción similar al que existía en la literatura infantil y juvenil en formato libro del tipo “vive tu propia aventura” pero que explota su auténtico potencial en su formato digital.
- Hiperficción constructiva: no es una novela donde existe un único autor, sino una obra compartida entre varios autores y en la que la lectura pasa a ser un juego donde el lector participa como personaje.

NARRATIVA Y TECNOLOGÍAS DIGITALES

Una vez que uno se pone a buscar información sobre narrativa digital, se encuentra con diferentes definiciones de tecnologías disponibles, y dentro del espectro, hay dos posturas para abordar el estudio de la literatura digital, electrónica o multimedia, como muestra Domingo Sánchez-

Mesa en el artículo “Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital”

<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=1042>

“La primera se considera como literatura digital sólo aquellas obras explícitamente creadas o diseñadas para su edición y lectura o uso digital, ya sea o no, en línea, o sea a través de Internet. La segunda incluye aquellas obras o textos literarios originalmente editados en formato impreso y que son posteriormente publicados en formato electrónico y disponible, de diferente forma que la primera, en Internet”.

La primera definición muestra un lenguaje que relaciona los usuarios con las circunstancias de la comunicación y unos procedimientos creativos distintos a los que destacan en el entorno de la cultura del libro impreso sujeto a capítulos, secuencias, párrafos, etcétera, creando la narrativa interactiva, los hipertextos, los *blogs* y, otros géneros y modalidades digitales. Con esto se consigue una gran variedad de expresiones narrativas en un medio digital que está en constante evolución, desde el simple hipertexto que organiza los enunciados narrativos en estructuras no lineales hasta los hipermedias narrativos y los videojuegos on-line, además de la convergencia de medios a la que se está sometiendo permitiendo en un mismo elemento sonidos, imágenes y texto.

La segunda definición no es tan interactiva y no se consigue mucha variedad, ya que sigue usando el funcionamiento sistemático de la narrativa secuencial, pero no se puede dejar totalmente fuera cuando los textos y los libros son distribuidos y editados en soportes digitales y usando canales y medios de comunicación electrónica y en Internet. Gracias a las tecnologías digitales, esta definición está siendo más numerosa ya que en ella se encuentra los sectores como los usuarios de los libros digitales, los usuarios de audio libros y estos recursos son usados por personas con discapacidad.

HIPERTEXTO

El hipertexto es una escritura electrónica donde la información se encuentra en estructuras o módulos, aprovechando las características que ofrece los complementos multimedia a través del ordenador, como pueden ser el audio, video, animaciones, etc. La organización de dichas estructuras se realiza a través de nodos y enlaces, y el acceso se puede realizar utilizando el ratón. Esto hace que el acceso sea decisión del lector rompiendo con la linealidad que ofrece la lectura de los libros impresos, creando otras dimensiones no lineales.

Raúl Urbina Fonturbel en el artículo realizado “Pragmática de la comunicación lingüística en la narrativa hipertextual”



<http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/literaturaelectronica/45707390980169432332679/p0000001.htm> dice lo siguiente:

“De alguna manera, el hipertexto es, en sí mismo, un poderoso productor de secuencias lectoras e interpretativas que a veces se alejan de las miras iniciales de un enunciador concreto y determinado. La hipertextualidad dota al texto de cierta fragmentariedad, pero también le dota de unas miras globales amplias que traspasan la mera individualidad y en la que el receptor es entidad emisora, mediante la descodificación de nuevos significados por medio del acceso a distintos significantes. Es importante advertir que los hipervínculos facilitan la creación de nuevas asociaciones significativas.”

Muestra como el lector, en este caso el lectionauta, pasa a ser un mero receptor de información y se convierte en un emisor de ella, aportando más valor al hiper-

texto dentro del sistema con diferentes módulos o estructuras.

También se puede extraer que de un hipertexto al no seguir una secuencia lógica, el lectionauta puede seguir diferentes secuencias para un mismo hipertexto, sacando diferentes conclusiones e interpretaciones, las cuales no tienen por qué coincidir con las que el autor diseñó y comenzó el hipertexto.

HIPERTEXTO Y LECTONAUTA

Dentro de la narrativa digital aparece un nuevo término, el lectionauta, siendo el usuario-lector que se convierte en cierta medida en autor, ya que puede reestructurar la secuencia de lectura, seguir otra secuencia distinta si vuelve a comenzar con la misma narrativa digital e, incluso, puede reconstruir la historia inicial que empezó el autor.

El loctionauta precisa de una lectura dispuesta sobre un espacio no lineal y el hipertexto permite esta nueva forma de lectura por medio del establecimiento de secuencias distintas distribuidas, creando con ello un planteamiento multidimensional de concatenaciones dentro de un sistema complejo como la narrativa digital.

Raúl Urbina Fonturbel en su artículo “Pragmática de la comunicación lingüística en la narrativa hipertextual”, comentado anteriormente en este artículo, indica que:

“El lectionauta, en las secuencias hipertextuales, se enfrenta a un laberinto interpretativo en el que tiene que ir avanzando con la ayuda de los hipervínculos. Si se pierde al encontrar un hipervínculo incorrecto, tiene la posibilidad de volver hacia atrás y marcar otra secuencia lectora.”

Esto nos viene a indicar que el lectionauta además de realizar una lectura no secuencial, a su vez es explorador en la narrativa digital, dentro de las diferentes estructuras que la componen.

CREACIÓN DE UNA OBRA Y PARTICIPACIÓN DE LOS LECTONAUTAS

Leonardo Valencia en su artículo “Un puente entre el libro y la narrativa digital” <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/literaturaelectronica/35749407878052611976613/p0000001.htm> muestra que:

“Una semilla es un eslabón del infinito. Es el legado del árbol en madurez, soltado a la tierra como símbolo de permanencia; es también una posibilidad, un origen. La semilla establece límites al fijar un comienzo, y al mismo tiempo los borra al guardar en sí la promesa de infinitas generaciones sucesivas.”

No hay que olvidar que aunque el hipertexto sea un mecanismo para que el lectionauta pueda ir de un nodo a otro, siempre hay que tener en cuenta al creador que propone los primeros vínculos hipertextuales iniciales, en este caso es la semilla inicial para crear y aumentar la literatura digital.

Leonardo Valencia en el mismo artículo indica:

“La libertad no está en la ausencia de reglas, sino en la posibilidad de crear y poner en práctica las propias.”

Hay que tener en cuenta que la narrativa digital no deja de ser una obra colaborativa abierta, el lector tiene libertad a la hora de seguir la secuencia de los nodos o estructuras y esto puede degenerar la obra. El autor es el que crea la guía para que el lector siga unas líneas propuestas en la narrativa digital.

Dentro de la obra, el lector tiene un papel predominante porque contribuye a la realización y la recreación de la literatura digital. La colaboración y participación son características de los sistemas hipermédicos y con ello se consigue generar una obra que contenga potenciales hipertextuales y audiovisuales.

EJEMPLOS Y FORMAS DE NARRATIVA DIGITAL

Comenzando por las denominadas “wikinovelas”, que cuentan incluso con su propio instrumental teórico: la “metawikinovela”. Se diferencian de las novelas en formas de cuaderno de bitácora, denominadas blogsnovelas.

<http://www.wikinovela.org/index.php/Portada>

El hipermédico narrativo que articula diversas morfologías comunicativas, y un ejemplo se encuentra en el proyecto “Golpe de gracia”, narra la historia de un hombre que pasa por una experiencia cercana a la muerte. Desarrolla dos tipos de interactividad a través de mundos digitales: tres mundos narrativos, donde el lector interactúa básicamente haciendo clic sobre los objetos y a través de salas de profundización, donde el usuario interactúa leyendo y escribiendo.

Otra forma de narrativa digital sin precisar del uso en las ficciones en hipertexto, o sea, sin recurrir a la reordenación de secuencias narrativas por parte del lector, es la orientación de la escritura por parte del internauta. El lector puede modificar los fragmentos y estos pasan a ser incorporados en la web. De igual manera, también se pueden crear comentarios a los fragmentos existentes o a los que se vayan incorporando, favoreciendo un espacio de comunidad interpretativa.

Una de sus características básicas en cuanto a la interacción por parte del lector es que, por una parte, es autónomo



mo como entorno digital y, al mismo tiempo, es posible contextualizar el proceso de creación a partir de un soporte físico. Un ejemplo de vínculo entre soporte virtual con el soporte real, generando un diálogo entre el libro e internet se encuentra en la novela “El libro flotante de Caytran Dölphe”, de Leonardo Valencia, www.libroflotante.net, lanzado en abril de 2006, pone a disposición un entorno interactivo de creación y reescritura on-line. Los lectores han de seguir un procedimiento de programación para la creación y distorsión de textos. Lo que se busca es la participación activa dentro del marco de un contexto ficcional posible. El lector no sólo establece su lectura e interpretación, como ocurre con cualquier texto, sino que modifica el texto en sí o crea uno completamente nuevo.

Otro caso de vinculación es el de la difusión de una historia por internet y la oportunidad de colaboración de los lectores planteando alternativas de final a través del envío vía e-mail de las mismas.

El proyecto libroflotante.net propone la alternativa de vincular ambos soportes, virtual y físico, y, además, dejar abierta la progresión de escritura.

De otro lado, caminandobogotá.net del diseñador Carlos Roberto Torres es un experimento de creación digital hipermédica que recrea la experiencia de un transeúnte por la calles de la capital colombiana. Este relato permite no sólo recorrer historias, sino que invita al usuario a colaborar, facilitando la inclusión de fotografías personales acerca de la ciudad. También incluye una herramienta para construir una galería de *grafittis* digitales y la interacción a través de un *blog* propio.

El sitio <http://www.literatronica.com> adopta, por su parte, la forma de hipertexto literario adaptativo que permite, como idea sugerente e innovadora, diseñar un texto literario distinto para cada lector. Se cumple, en este caso, el sueño de todo lector: leer el relato único y personalizado.

CONCLUSIÓN

El uso de las nuevas tecnologías y la convergencia de medios digitales está haciendo que la literatura y la narrativa se desplacen a dichos recursos, obteniendo con ello una lectura multinodal, o sea, no lineal, donde el nuevo lector, el lectionauta, tiene la oportunidad de escoger y configurar otras secuencias de lectura entre diferentes posibilidades. Se puede afirmar que el texto impreso está siendo desplazado por el texto electrónico.

Internet es la vía más rápida de difusión de la nueva narrativa digital, esto añadido al soporte digital está haciendo que el lector se desvincule de los soportes convencionales como es el libro, las revistas, etcétera.

La difusión se realiza usando Internet donde se encuentra inherentes a los sistemas hipermedis las características de la colaboración y participación.

El lector virtual o lectionauta pasa a escoger libremente sus trayectos o secuencias, condenando de esta forma la linealidad lógica tradicional del libro impreso sujeto a capítulos, secuencias, párrafos, et-

cétera. Se abren muchas posibilidades de escoger otras conexiones a otros nodos o estructuras donde se encuentra animaciones, textos, imágenes, sonidos, etcétera.

En la nueva narrativa digital, el lector asume un papel más participativo en la construcción textual, porque mediante el texto, ellos construyen sucesiones interpretativas independientes de las del autor inicial del texto. El resultado es que el nuevo lectionauta se convierte en autor de dicha narrativa y tiene un papel predominante dentro de la obra.

Esta participación por parte del lectionauta con el uso de las nuevas tecnologías hace que desempeñe y aprenda funciones nuevas más técnicas como la manipulación de datos, diseño gráfico, en general, control y uso de aplicaciones multimedia,

A través de la colaboración y participación de los lectionautas, se plantean alternativas, y se deja abierta la progresión de la escritura para la historia de la narrativa digital, generando una obra que contenga la mejor solución de algunos de los potenciales hipertextuales y audiovisuales. ●

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Escritor y lector: ¿qué les depara el futuro en la literatura digital?: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=958&llengua=es>

Artículo semanal en El País sobre Narrativa Digital

<http://www.elpais.com/articulo/semana/Narrativa/digital/elpepuculbab/20071124elpbabese15/Tes>

Blog de narrativa digital

<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/gt.php?perfilpagina=comunicacions&id=104>

Foro sobre narrativa digital

<http://recursostic.javeriana.edu.co/multi-blogs/relatodigital.php?disp=comments>

Proyecto "El libro flotante de Caytran Dölpin"

<http://www.libroflotante.net/>

Proyecto "Caminando por Bogotá"

<http://www.caminandobogota.net/blog/index.php>

Leonardo Valencia (Ecuador, 1969) dirige el Programa de Escritura Creativa de la Universidad Autónoma de Barcelona. Ha publicado La luna nómada (1995), El desterrado (2000), y El libro flotante de Caytran Dölpin (2006). Su blog es <http://www.tribuerrante.blogspot.com>

Eugenio Tisselli (México, 1972) es poeta y artista digital. Codirige el Master en Artes Digitales en la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona. Ha publicado Cuna bajo tierra/ Rompedemonio (2004). Su página web es <http://www.motorhueso.net>

Proyecto de hipermedia narrativo: Golpe de Gracia. Una animación inicial que ambienta en forma audiovisual y mediante texto el objetivo del hipermedia. <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia>

tu coche nuevo más barato hasta **25%** de descuento
directamente en concesionario oficial

configurador coche nuevo
www.neveco.es

buscador vehículo de stock nuevo y Km 0



Audi



SEAT



Wir lieben Autos.