



El nuevo espacio interactivo. Confluencias entre la literatura y el multimedia.

Dra. M^a Ángeles Martínez García

Universidad de Sevilla

Imágenes y signos son formas de reverberación: van más allá de lo denotado por la palabra y son sus connotaciones las que dilatan el espacio hasta lo infinito. Ricardo Gullón, Espacio y novela.

Espacio es un concepto abstracto que supone una aprehensión de la realidad en la que se desenvuelven los seres humanos. El Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua define el concepto de espacio de la siguiente forma:

“Continente de todos los objetos sensibles que existen. Parte de este continente que ocupa cada objeto sensible. Capacidad de terreno, sitio o lugar. Transcurso de tiempo. Tardanza, lentitud. Distancia entre dos cuerpos o sucesos. Recreo, diversión. Lugar descampado. Pieza de metal que sirve para separar las palabras o poner mayor distancia entre las letras. Conjunto de entes entre los que se establecen ciertos postulados”.

Es una definición compleja que se presta a multitud de interpretaciones; las dos primeras acepciones hacen referencia a espacio absoluto y espacio relativo respectivamente. También hay alusiones referentes a la distancia,



la capacidad o a un instrumento usado para trabajar en imprenta, aunque lo más llamativo es lo relativo al tiempo. Ya el Diccionario de la Real Academia de la Lengua lo vincula inexorablemente a la "otra cara de la moneda" y lo define como "transcurso de tiempo, tardanza, lentitud".

Por esta razón, se ha seleccionado para el desarrollo de este artículo el cronotopo, es decir, el espacio más el tiempo, aunque esta conjunción aún resulta demasiado amplia. Por lo tanto, se restringe el ámbito al espacio, con el riesgo de establecer una división no del todo lícita, ya que espacio y tiempo se hallan profundamente imbricados, de tal modo que sería imposible estudiar uno sin atender al otro.

El espacio ha sido tratado a lo largo de los siglos por multitud de pensadores y estudiosos. Por ejemplo, trabajan sobre él los griegos y antiguos filósofos como Parménides y Platón, aunque es Kant el que acuña el término de espacio subjetivo como forma a priori del conocimiento, ya que ningún ser humano puede concebir nada sin ubicarlo previamente en un espacio determinado. El espacio subjetivo tiene que ver con la circunstancia personal de cada uno, que hace percibirlo de acuerdo a ella.

Samuel Alexander, por ejemplo, considera la imposibilidad de estudiar tiempo y espacio por separado, ya que el tiempo es por naturaleza espacial y viceversa. Ernst Cassirer introduce los conceptos de espacio perceptivo,



“habitable por el hombre pensante y sonante” (en Gullón, 1980: 6) y espacio orgánico, el cual es homogéneo, universal y abstracto, opuesto al perceptivo, donde es posible concebir un orden cósmico único y sistemático.

Este estudio se centrará en el cronotopo narrativo, concretamente el de la novela, y al hablar de ficción interactiva se atenderá a los videojuegos o juegos interactivos de ordenador, ya que el concepto de novela multimedia aún está sin definir con absoluta nitidez. Tal y como puede advertirse en el título de este artículo, se hará una reflexión sobre la evolución del concepto de espacio, desde el constructo mental espacial, que se da gracias a la lectura de una obra literaria; hasta la creación del espacio que se consigue gracias a la navegación interactiva a través de las ficciones multimedia.

La aparición de nuevos soportes adicionales a la linealidad del lenguaje, la exigencia de unas condiciones receptoras divergentes, ya que los nuevos medios requieren hardware y software hasta hoy innecesario en la lectura del libro y la inclusión de la navegación interactiva por un entorno que ha sido diseñado con una estructura hipertextual muestran la evidencia de que las nuevas tecnologías afectan a la configuración espacial de cualquier obra narrativa.



1. EL ESPACIO COMO SIGNO NARRATIVO EN LITERATURA.

La andanza de la narrativa literaria tiene sus comienzos a principios de siglo XX y sienta las bases de la narrativa en general, ampliándose a ámbitos como el audiovisual o el fílmico. La narratología considera que espacio y tiempo narrativos se pueden tratar como las dos caras de la misma moneda. Durante los últimos tiempos se han sucedido las discusiones acerca de si es posible su estudio dentro de la pragmática o de la sintaxis, quedando integrados finalmente en esta última, ya que son considerados como pilares del relato, elementos organizadores de éste.

Bajtin acuña el término de cronotopo narrativo, por lo que se considera la conjunción de espacio más tiempo como un solo signo. Este fenómeno ha llevado incluso a tematizar el cronotopo; por ejemplo, novelas como Cien años de soledad, de Gabriel García Márquez; El jardín de las delicias, de Francisco Ayala; Pedro Páramo, de Juan Rulfo; o En busca del tiempo perdido de Marcel Proust, por citar algunas novelas conocidas, hacen del espacio el elemento primordial de la obra.

Lo que sí es evidente es que todo espacio literario es un espacio verbal, en el sentido de que depende directamente del lenguaje, el cual lo construye y le confiere las características que posee. No es un espacio que se pueda “ver”, tal y como ocurre el teatro o en el cine, sino que sólo existe en la



mente del escritor que lo construye o en la del lector que lo reconstruye a medida que lo lee. Desde este punto de vista puede decirse que el espacio configurado a través de las artes figurativas como el teatro o la pintura se basa en la analogía, mientras que el espacio creado a través de la narración verbal se caracteriza por que tanto los personajes como el lugar donde se desenvuelven se crean en la imaginaciones, pasando de “palabras a proyecciones mentales” (Chatman, 1990: 109). Por lo tanto, el espacio literario se basa en la abstracción, no en la analogía, y tiene su fundamento en la construcción mental que lleva a cabo el lector, el cual se basa en percepciones de los personajes y/o las informaciones que facilita el narrador en su discurso (Ibídem, 112)

Hay que partir de la consideración del espacio como parte de un conjunto que le da sentido (Gullón, 1980: 21). Así, tal y como apunta Elena Barroso:

“El espacio literario verbal pone en relación lugares, seres y objetos del entramado del texto. Establece la lejanía entre enunciador, mundo enunciado y destinatario interno, esa instancia comunicativa intraliteraria que suele llamarse narratario, y la de todo aquello con quien ha escrito y con quien lee. Activa la construcción del espacio imaginario del lector, resultado de conexiones que éste establece entre el universo del texto y otros de la cultura entera” (1998: 79).



El estudio del espacio de manera aislada, sin atender a las relaciones que se establecen entre éste y el tiempo u otros factores narrativos tales como los personajes, el narrador o incluso el lector, merma las posibilidades expresivas del espacio como elemento capaz de significar, es decir, como signo. Sin embargo, y tal y como ya ha sido apuntado anteriormente, es propio de la labor investigadora destacar en cada estudio un elemento del resto, lo cual no implica el olvido o no consideración de esos otros factores.

Para empezar, a la hora de caracterizar el espacio literario hay que tener en cuenta que es una creación del narrador, el cual a su vez es también producto de la creación del autor real. Por tanto, el espacio literario es fruto de la creación artística. El espacio narrativo se construye a través de dos procedimientos básicos: la descripción, de carácter espacializador; la cual queda opuesta a la narración, que pone el énfasis en la temporalización. Según S. Chatman (1990: 110) el espacio narrativo crea los espacios donde se lleva a cabo la historia a través de tres procedimientos básicos: utilizando adjetivos calificativos, aludiendo a elementos del imaginario colectivo y, por tanto, con características estandarizadas; y comparando con los elementos anteriormente explicitados. Por supuesto, la voz que lleva a cabo estas acciones es la del narrador, como ya ha sido apuntado en las líneas precedentes.



El espacio literario en la novela tiene una serie de funciones que hacen de él un elemento primordial para la articulación del relato: se encarga de ofrecer coherencia y cohesión al texto, ya que confiere una sensación de verosimilitud al conjunto gracias al ensamblaje total de las piezas que lo integran. En segundo lugar, gracias a la semiotización del espacio, es decir, a la atribución de valores a ciertos lugares y conseguir así establecer una serie de oposiciones axiológicas (alto/bajo, derecha/izquierda) puede convertirse en un elemento crucial para la significación total del texto (Garrido Domínguez, 1996: 216). Por último, el espacio puede servir para caracterizar al personaje en cuanto a ideología o a mundo interior y comportamiento (Ibídem, 217). En ese sentido puede considerarse el espacio como metonimia de un personaje. A menudo la caracterización de este último se lleva a cabo a través de la descripción del espacio donde habita o se desenvuelve normalmente. Ese entorno deja entrever peculiaridades de la personalidad del personaje en concreto, hasta el punto de que el narrador no tiene la necesidad de definir con adjetivos u otros artificios concretamente al personaje, sino que queda dibujado gracias a su entorno.

W. Kayser habla en su libro Interpretación y análisis de la obra literaria de tres tipos de novelas: de personaje, de acontecimiento y de espacio, según el foco de atención se centre en uno de estos tres elementos. De todas formas, esta división es discutible, ya que apenas existen tipos



absolutamente puros y la contaminación es un efecto común entre las tres categorías. E. Muir divide entre novela dramática, aquella cuya clave de composición y significación se centra en el tiempo y novela de personaje, en la que el eje compositivo es el espacio.

Por su parte, Joseph Frank en su obra *Forma espacial en la novela moderna* postula dos posibilidades en las novelas espaciales:

- Aquella en la que se trabaja a partir de la simultaneidad, lo que llamaríamos contrapunto narrativo, donde distintos acontecimientos suceden simultáneamente en espacios diferentes. Su estructura es fragmentaria, lo cual exige la recomposición de la significación por parte del lector.
- Novela del estatismo, representada por la novela de la objetividad, que encarnaría Robbe Grillet en *La celosía* donde muestra los objetos un narrador externo, objetivo. Se pretende así un distanciamiento de la voz narrativa y en esa cosificación queda también incluida la figura humana.

Es Ricardo Gullón una de la figuras más importantes en las aportaciones al concepto de espacio literario con su libro *Espacio y novela*, sobre todo por su definición de espacio simbólico. En este sentido, en el espacio literario pueden darse diversos niveles de significación, según sea el modo de



lectura: así, R. Gullón (1980: 10) establece varios tipos como el narrativo, el histórico, el simbólico, el mítico, etc. Se añaden otros como los interiores, exteriores, imaginarios, realistas, subjetivos (tal y como los ve el personaje), mágicos, etc. El espacio simbólico es el que suele darse en la narrativa moderna, donde lo contado amplía sus horizontes hacia lo sugerido, lo dicho deja entrever lo no dicho.

La importancia de la lectura en la configuración del espacio parte del hecho de que el acto de leer es una actividad fronteriza entre el mundo del texto y el mundo en que cada uno de nosotros se desenvuelve diariamente. Es el canal, la vía por donde se lleva a cabo el proceso semiótico de asimilación de contenidos y de construcción de espacios y tiempos alternativos; es, en definitiva, el camino por donde se realiza el fenómeno estético de la actividad literaria. Por lo tanto, la lectura participa en cierta medida del espacio de la novela y del espacio efectivo, entendido éste como aquel del que formamos parte.

El fenómeno de la lectura se inaugura, pues, como un proceso por el que el lector se duplica, convirtiéndose así al mismo tiempo en observador y en participante de la escena en cuestión (Gullón, 1980: 43). Por lo tanto, la lectura es un proceso creador, que será tanto más rico cuanto más se identifique el lector con lo que lee y por ello cuanto más pueda aportar a la



construcción del mundo literario que está siendo actualizado a través de su imaginario personal.

La cuestión es que, tal y como comenta Ricardo Gullón (1980: 20), el lector se encuentra inmerso en el espacio que se construye a través de la novela, pero esta circunstancia variará, esto es, se colocará más o menos cerca, dependiendo del punto de vista, de la persona utilizada por el autor, etc. Así, por ejemplo, el uso de una primera persona del singular situará al receptor mucho mejor en el interior de la trama, el lector se sentirá más partícipe de la escena que está siendo relatada que en el caso de una tercera persona del singular con un narrador omnisciente. Además, el espacio donde se sitúa el lector para llevar a cabo la lectura repercute notablemente en la forma de recepción del universo ficcional, ya sea por similitud o por lo contrario (Garrido Domínguez, 1996: 215).

Pero para hablar de la ficción interactiva, y con esto nos acercamos al propósito de esta reflexión, habría que acudir a las nuevas tendencias de la novela contemporánea, ya que en ellas se encuentran muchas características comunes a la ficción multimedia, sobre todo a partir de los años ochenta, cuando comienza una literatura marcada por el eclecticismo. En ella destaca la autonomía de la descripción; la cual comienza ya en el Romanticismo y alcanza su punto culminante en el siglo XX. La descripción deja de ser una ilustración de una narración para tener importancia por sí



misma. Por otro lado, hay una evidente ostentación de la forma y se construye una novela laberíntica, fragmentaria donde la arquitectura se hace evidente al lector. Por último, existe una contaminación de técnicas o estrategias inspiradas en la pintura, la fotografía y, sobre todo, el cine.

La fragmentación del espacio en la novela contemporánea se da sobre todo a partir del primer cuarto del siglo XX. En esos nuevos productos cuidadosamente elaborados, el lector debe decodificar y reconstruir mentalmente un producto total que aúne todo lo anterior, y que no es igual a la suma de las partes, sino mucho más complejo. El narrador, como voz del autor, dispersa por toda la novela una serie de indicios espaciales de manera totalmente planificada, de tal forma que el espacio pasa a desempeñar un papel crucial ya que se coloca como centro de atención, afectando incluso a otros factores de la narración. El espacio se convierte en este tipo de obras en algo omnipresente (Gullón, 1980: 59) en el sentido de que impregnan a cada uno de los elementos del texto.

Los símbolos son a menudo usados en la novela de finales del siglo XX como un elemento recurrente de ese nuevo estilo fragmentario. La fragmentación implica un doble o triple espacio donde estamos y nos vamos desplazando, ya que distintas personas viven simultáneamente en diferentes mundos. Por ello, la figura del laberinto es muy relevante; el lector se enfrenta a un inicio extraño y al placer posterior asociado a



vencer al desafío gracias a la razón. Es esta una de las figuras del caos más recurrentes en la literatura de los últimos tiempos. En la literatura moderna el héroe suele ser itinerante y la travesía a la que se dedica durante toda la trama sirve de metáfora de la mutación interior que sufre (García Berrio, 1994: 547).

También hay que destacar en esta escritura ecléctica al narrador como centro de relaciones espaciales; su importancia se ve notablemente incrementada debido a esa estructura fragmentaria que ya ha sido comentada. Si se usa el narrador omnisciente, en tercera persona, se consigue una posición de distanciamiento y superioridad; ofrece una espacialidad amplia y la ubicuidad es su principal característica. Sin embargo, si se usa el narrador testigo o protagonista de la historia, en primera persona verbal, el foco espacial es mucho más restringido.

2. EL ESPACIO EN LAS NARRACIONES MULTIMEDIA.

Muchos autores se preguntan actualmente acerca de los cambios en la escritura de los nuevos medios. En el centro del debate sobre la redacción de textos para documentos electrónicos se encuentra el concepto de hipertexto. Para autores como Pierre Lévy, Derrick De Kerckhove o Manuel Castells, el concepto de hipertexto y la promesa de los multimedia en su sentido original son probablemente las líneas de pensamiento más innovadoras sobre la transformación cultural en la era de la información.



Para estos autores ha surgido un nuevo modelo de comunicación basado en el funcionamiento simultáneo de varios procesos:

“Integración: la combinación de formas artísticas y tecnología para establecer una forma híbrida de expresión. Interactividad: la capacidad del usuario para manipular e influir directamente en su experiencia con los medios de comunicación y comunicarse con los demás a través de estos mismos medios. Los “hipermedios”: la interconexión de elementos mediáticos para crear un rastro de asociación personal. Inmersión: capacidad para entrar en la simulación de un entorno tridimensional. Narratividad: las estrategias estéticas y formales que se derivan de los conceptos anteriores y que dan como resultado formas y presentaciones de los medios no lineales” (Castells, 2001: 230)

Para empezar a conceptuar la noción de hipertexto tomaremos la definición de J.Delicado, que entiende el hipertexto como

“una tecnología utilizada para el almacenamiento, tratamiento y recuperación de información. El almacenamiento de esta se realiza sobre nodos, los cuales se conectan mediante enlaces, formando una red más o menos compleja. La recuperación se realiza mediante el sistema de navegación que permite al usuario recorrer la red a través de los enlaces



existentes, además de poder seleccionar uno de los nodos de forma arbitraria” (Delicado,1996: 116)

Hagamos hincapié sobre algunos de los conceptos que este autor ha citado. En primer lugar, los nodos son unidades de información dentro del hipertexto, como por ejemplo, una página o una pantalla. Los enlaces se refieren a la conexión existente entre esos nodos; técnicamente sería una orden de programación, representada con una palabra subrayada, un icono, un botón o simplemente un área sensible. La navegación sería una metáfora usada para denominar la exploración del hipertexto por el usuario.

En resumen, el hipertexto es un sistema de escritura ramificada que se desarrolla en entornos digitales cuya información está estructurada de modo no secuencial, lo cual exige al usuario cierta actividad. Este sistema permite navegar por el entramado de nodos de acuerdo con las preferencias o las necesidades de adquisición de conocimiento.

Por tanto, como dice Nuria Vouillamoz, se puede constatar una convergencia clara entre la informática y la literatura. George P.Landow ya había destacado esta convergencia:



“La idea de hipertextualidad parece haber tomado forma al mismo tiempo aproximadamente en que se desarrolló el postestructuralismo [...] ya que ambos surgen de una insatisfacción con los fenómenos asociados al libro impreso y al pensamiento jerárquico”. (Landow, 1997: 17)

Basados en esta estructura aparecen otros conceptos que es necesario aclarar, aunque sea brevemente, ya que a menudo forman parte de una fuerte discordia. Nos referimos a los conceptos de hipermedia y multimedia. En primer lugar, una vez que ya hemos definido hipertexto como estructura semántica interactiva y multidimensional, en la que los conceptos están ligados por asociación, optamos por pensar que este concepto queda reducido a la organización interactiva "textual" única y exclusivamente, pudiendo incluir simplemente diagramas, tablas e imágenes, pero no animación, vídeo o información de audio. (Colorado Castellary, 1997: 7). Por otro lado, el multimedia, tal y como sugiere su significado, hace referencia al uso de múltiples formatos para la presentación de la información, con la inclusión de texto, tanto fijo como gráficos animados, vídeo e información audio. Lo más significativo sería que no tiene por qué incluir el uso informático. Por último, el término hipermedia es usado para referirse a cualquier sistema de soporte informático que permita el acceso interactivo a una información que puede incluir texto, gráficos fijos, animados, vídeo y audio.



Para Castells el hipertexto no es solamente una tecnología externa, un artefacto material electrónicamente operado:

“Son nuestras mentes –y no nuestras máquinas– las que procesan la cultura, sobre la base de nuestra propia existencia. La cultura humana sólo existe en y por las mentes humanas, generalmente conectadas a los cuerpos humanos. Por tanto, si nuestras mentes tienen la capacidad material para acceder al ámbito global de las expresiones culturales, seleccionarlas y recombinarlas, entonces si podemos decir que existe el hipertexto: el hipertexto está dentro de nosotros mismos. O, más bien, está en nuestra habilidad interna para recombinar y asimilar en nuestras mentes todos los componentes del hipertexto, que están distribuidos en diversos ámbitos de la expresión cultural”. (Castells, 2001: 229–230)

Por lo tanto, todo acto de lectura de un documento hipertextual nos lleva no a “EL Hipertexto, sino a MI Hipertexto, SU Hipertexto y EL Hipertexto de cada persona” (Castells, 2001: 230). La realización total de este proceso implica un cambio cultural más complejo de lo que pensamos. Manuel Castells lo describe detalladamente en su libro *La Galaxia Internet*. Pero esta estructura como ya hemos apuntado no es exclusiva de la era informática; para hallar los precedentes del hipertexto, habría que remontarse al siglo XV, cuando el italiano Agostino Ramelli ideó una noria para la consulta de libros. Aunque de manera muy primitiva, es este ya un



intento de acceso no lineal a la información. Posteriormente, sobre todo durante el siglo XX surgieron numerosos escritores como Joyce, Borges o Cortázar, que experimentaron con las posibilidades creativas de la escritura no secuencial. También habría que citar a teóricos como Barthes y Eco que trabajaron con la deconstrucción de textos y su posterior reconstrucción en la tarea de lectura. Por otro lado estarían aquellos filósofos que encontraron en la idea de la fragmentación del texto una manera de expresar sus ideas, entre los que citamos a Benjamin, Wittgenstein o Derrida. Como no, el acceso a diccionarios, enciclopedias, catálogos, obras de referencia, etc. son ejemplos más que evidentes de textos contruidos de manera no lineal.

Por tanto, desde aquí nos sumamos a teóricos como Vouillamoz o Landow, al entender que el planteamiento no debe ir en la línea de que la electrónica irrumpa en la literatura poniendo en crisis los modelos teóricos existentes e imponiendo una sustitución de valores. Más bien los avances informáticos vienen a posibilitar la realización efectiva de una serie de ideas presentes desde hacía años, es decir; nuevos medios para viejas ideas.

Nuevos medios que ponen de actualidad de nuevo temas tan discutidos, desde comienzos de siglo hasta nuestros días, como la figura del autor o del lector. Los adelantos en el campo informático llevan a la configuración



de una nueva semiosis literaria, marcada por un cambio en el concepto de autor, en el texto en sí mismo y en la recepción. El proceso semiótico comunicativo sufre una serie de cambios en sus tres fases, producción, circulación y recepción, que suponen un salto cualitativo importante. Así, el autor propiamente dicho y el receptor se confunden en una autoría compartida o coautoría que tendría muchos matices que definir. El papel del nuevo receptor queda enormemente reforzado en el proceso de semiosis literaria. El texto propiamente dicho participa también de una serie de características como la fragmentación o la configuración en estructura hipertextual que había sido ya ensayada previamente en la literatura impresa pero que con los nuevos medios encuentra el aderezo de sonidos, imágenes, etc. que la convierten en todo un espectáculo de luz y color. La creciente invasión de la tecnología informática pone a disposición de los creadores literarios una serie de instrumentos sofisticados con los que antes no contaba para la elaboración de sus obras. Nace así un nuevo medio de transmisión de las historias y una nueva narratividad que habrá que definir. El nuevo concepto de narración hipermedia es producto de la convergencia de sustancias expresivas procedentes de distintos media (imagen visual, auditiva y tipográfica, y, eventualmente, extraterritorial) amalgamadas interactivamente por programas informáticos.

En un breve acercamiento a la morfología de la narración hipermedia, hemos de decir en cuanto al plano del contenido y de la expresión que se



produce la fragmentación en unidades o secuencias hipermedia cambiantes apuntadas previamente en la estructura interactiva.

La historia hipermedia propone argumentos hiperdireccionales interrelacionados para producir resultados múltiples y cambiantes. El discurso hipermedia emplea, por su parte, distintos media (imagen visual, auditiva, tipográfica) que suponen un enorme cambio para la recepción del usuario.

Atendiendo a lo expuesto por Guillem Bou Bouzá en su libro El guión multimedia, se exponen a continuación los principios básicos de la narración multimedia:

- Principio de múltiple entrada – Se refiere a múltiples receptores y múltiples canales de entrada (vista, oído) que deben estar compensados.
- Principio de interactividad – Que ya ha sido explicado y que se dará siempre que sea posible.
- Principio de libertad – Por supuesto, el guionista siempre controla el camino del usuario, pero este no debe percatarse de que está siendo guiado. La historia es una aunque haya múltiples discursos.
- Principio de vitalidad – La escena debe estar viva, incluso en los casos en los que el usuario no interactúe con ella.



- Principio de atención – Se trata tanto de atención cognitiva (aumenta el conocimiento aunque no haya entretenimiento), como atención afectiva (relación afectiva mediante la narrativa, "atrapamos" al usuario, que crea que va a alguna parte).
- Principio del ritmo – A mayor información, menor ritmo y viceversa.

La unidad básica del guión multimedia sería la pantalla, que se refiere a lo que acontece en un lugar en concreto. Es la unidad mínima del relato de este tipo. La pantalla es un espacio de tiempo en el que quedan sostenidas las palabras; el tiempo que se marca entre una acción y otra del lector. Sobre este aspecto habría que hacer un matiz: entendemos la pantalla como unidad mínima cuando cada pantalla acotada por sus márgenes no ofrece contenidos desplegados; entiéndase por ejemplo un scroll. En este caso, el espacio se hace tiempo y el tiempo espacio ya que podemos recorrerlos dentro de una misma pantalla. Dadas estas condiciones el término pantalla sería continente de otro término menor. Por hacer una analogía con el lenguaje audiovisual sería la diferencia entre plano y encuadre. Así por ejemplo una variación de encuadre no implica necesariamente un cambio de plano. Puede haber movimiento dentro del plano igual que puede haber movimiento dentro de la pantalla. Movimiento que, por tanto, implica un desplazamiento espacial y un transcurso de tiempo.



Ahora bien, debemos hacer hincapié en que la nueva ficción interactiva propone una nueva forma de contar, es más, pone los medios adecuados a un discurso novedoso, pero los cambios en el plano de la historia son mínimos. Las historias son las de siempre, pero canalizadas a través de un soporte informático que permite el acceso no lineal, que quedaba muy limitada en el soporte libro tradicional. Por supuesto, los nuevos soportes de la información hacen que ésta sea mucho más completa al llegar a nosotros a través de múltiples canales.

Los niveles de este nuevo discurso pueden establecerse entre escenas o dentro de cada escena. Por otro lado, las estructuras del discurso multimedia pueden ser las clásicas del guión audiovisual o aquellas propiamente multimedia, caracterizadas por poseer una línea principal y una serie de distractores, que serían aquellos elementos que no funcionan explícitamente pero mantienen entretenido al usuario.

Sin duda, una de las consecuencias más directas de la irrupción de esta nueva narración multimedia es el cambio operado sobre la relación entre la obra y el receptor. Este último ha adquirido un nuevo rol y para definirlo correctamente habría que analizar ciertos factores que rodean al nuevo acto de lectura.



En primer lugar, se presentan unas renovadas condiciones antes del proceso de recepción; ahora ya no se cuenta con el libro, un elemento fácilmente portátil que puede llevarse a cualquier parte. Un libro lo podemos leer en la cama, en la parada de autobús y lo único que necesitamos para hacer efectivo el acto de lectura es un poco de luz para ver las grafías y nuestras manos para pasar las páginas. Puede parecer una perogrullada, pero la nueva narración multimedia necesita inexcusablemente de un ordenador, hardware y software adecuados para poder hacer efectiva la aventura, el videojuego, etc. Esto implica unas nuevas condiciones de recepción por el simple hecho del cambio de soporte. Ahora el ordenador no es compatible con la lectura "antes de dormir", a menos que se trate de un portátil, y, aún así, sería diferente, ya que nuestras manos resultarían imprescindibles para la lectura; debemos ir activando las zonas sensibles mediante el uso del ratón y esto hace necesaria la existencia de una superficie plana donde apoyarnos. Se pasa de lo estrictamente material, frente a la lectura del cómodo libro ahora se necesita del ordenador y sus artilugios, que condiciona la posición física de la recepción, hasta la interactividad, en la que la participación del creador es todavía mayor que la del tradicional lector en literatura, al menos físicamente hablando.

En definitiva, el nuevo soporte determina un cambio cualitativo en las condiciones de recepción, con la consiguiente variación en los horarios de



consumo, los lugares de lectura, etc. Desaparece el "tocar" a favor del "ver", ya que se ha producido una acentuación de la dimensión icónica de la palabra escrita (Vouillamoz, 2000: 164).

Por otro lado, podríamos decir que el lector sufre un proceso de desubicación. Antes él controlaba qué cantidad de lectura tenía entre sus manos en cuanto a número de páginas, densidad del volumen, etc. Ahora el lector se encuentra ante un laberinto que desconoce casi completamente, de no ser por las especificaciones de navegación que aparecen en la pantalla. El resto de información se pierde y él es incapaz de controlar el principio y el fin. Esto queda estrechamente relacionado con el hecho de que la nueva información que nos es proporcionada es mucho mayor, sobre todo porque además del texto ahora puede disponer de sonido, imagen o de la llamativa interactividad, que le hace sentir más "dueño" de la situación. Surge, pues, una nueva pragmática de la lectura asociada a todas estas nuevas características del acto comunicativo. Al nuevo lector se le exigen una serie de capacidades que antes no eran necesarias; por ejemplo, ya no le basta con leer, ahora debe aprender a "ver" otros elementos tales como gráficos o zonas sensibles. Se exige un lector más cualificado, o al menos en otro sentido, ya que debe desarrollar esta mentalidad "interactiva" para navegar por un texto que ya no se presenta de manera lineal, sino hipertextual. Estamos ante "una estrategia narrativa, en la que el papel del autor ha de ser completado por el receptor



y en la que la linealidad de la escritura es sustituida por una serie de signos simultáneos que constituyen una verdadera polifonía informacional” (Gutiérrez Carbajo en Romera Castillo, 1998: 197). “Se han abierto múltiples niveles frente a la anterior estructura cerrada y la mayoría de las veces lineal” (Vouillamoz, 2000: 167). En definitiva, han cambiado los hábitos de lectura.

Esa nueva interacción del usuario aparece mediatizada por el interfaz. Con ello nos referimos al entorno informático donde se presentan las distintas opciones, al diseño de la pantalla. Esto llevará a un nuevo diálogo del lector con el autor, ya que será el receptor el que decida siempre cuál debe ser el centro de la obra y por ello inventa o crea su propia recepción del producto. Él irá eligiendo de entre las muchas posibilidades de composición del producto la que decida asumir y con ello se irá estableciendo una nueva combinación de nodos de entre todas las posibles. Bou Bouzá hablará de la nueva figura del escritor, y otros autores como Mariano Cebrián lo denominarán el audioescriptovisual, en definitiva una figura en la que el emisor y el receptor se confunden. Leer será el nuevo acto de construcción del texto.

Nuria Vouillamoz, por su parte, enuncia lo siguiente: “El ordenador reclama la interacción del usuario para consumir el acto de lectura”. Sin embargo, no parece algo novedoso. ¿No es cierto que cualquier libro tradicional



reclama siempre la activación de significado por parte del receptor? La interacción del lector ha sido siempre necesaria en literatura para consumir el acto de lectura, sin duda es el lector el encargado de esta función. Ya Umberto Eco lo enunciaba en su *Lector in fabula*: "...es evidente que el lector debe actualizar el contenido a través de una compleja serie de movimientos cooperativos". Un texto se emite para su actualización y esta es posible gracias a la enciclopedia y el imaginario del lector. La interactividad no es algo novedoso, es otra cosa.

El contacto entre el lector–autor–usuario–consumidor con el documento se engloba dentro de lo que Castells denomina la cultura de virtualidad real. Es virtual porque está construida principalmente mediante procesos virtuales de comunicación de base electrónica y es real porque es nuestra realidad fundamental, la base material con la que vivimos nuestra existencia, construimos nuestros sistemas de representación, hacemos nuestro trabajo, nos relacionamos con los demás, obtenemos información, formamos nuestra opinión, actuamos en política y alimentamos nuestro sueños. Esta virtualidad es nuestra realidad. Esto es lo que caracteriza a la era de la información: es principalmente a través de la virtualidad como procesamos nuestra creación de significado. (Castells, 2001: 230)

En definitiva, lo que esta nueva forma de acercamiento al texto provoca es un mayor hincapié en la estructura, además de la atención que ya se



prestaba a lo que contaba. Es decir, el nivel del discurso iguala en protagonismo al de la historia o, incluso, lo supera. Hay un cambio significativo en las estructuras del discurso.

Volviendo al tema del espacio, muchos teóricos plantean al referirse a las estructuras hipertextuales de las nuevas narraciones multimedia la idea de los espacios fragmentados, de los lugares enlazados. Pero esta idea, como hemos visto, no es exclusiva de la informática; lo que aporta la tecnología informática, lo realmente importante de la hipertextualidad, y por extensión de las redes de comunicación, es la conexión instantánea entre sus nodos. Las también llamadas tecnologías de la instantaneidad han hecho posible el flujo de información en tiempo real. El acceso instantáneo a los distintos nodos de información. El espacio fluye al igual que el tiempo en una estructura rizomática. Este término que acuñó Gilles Deleuze lo explica muy gráficamente Umberto Eco en sus Apostillas a El nombre de la rosa. Para Eco, el espacio de la conjetura que se plantea en su libro es un espacio rizomático, un espacio donde cada calle puede conectar con cualquier otra. La virtualidad permite la continua y constante reconfiguración de los espacios. Las especies de espacios de que hablaba Philippe Queau en su libro Lo Virtual. Un espacio formado por espacios y flujos: un espacio de lugares en red. La base está en la fluidez espacial, como desarrollo máximo del desanclaje de Giddens, el tiempo y el espacio en la hipertextualidad informática no están anclados a ningún lugar.



Es un mundo de espejos rotos, donde el arte puede funcionar como protocolo de comunicación y como instrumento de reconstrucción social. Fenómenos como la mundialización de la cultura que desarrolla Jean-Pierre Warnier en su libro del mismo título, nos sirven de base para interpretar, para reconstruir esos fragmentos de espejos de forma que nos den como reflejo una imagen única: la nuestra.

Para ilustrar nuestro razonamiento tomaremos una obra literaria antes mencionada y de sobra conocida y reconocida: El Jardín de las Delicias, de Francisco Ayala. En esta obra los procesos de creación espacial se producen tanto a nivel enunciativo como lector. Pues, como dice Elena Barroso, en un estudio sobre dicha obra: “La lectura, como proceso y como resultado, crea también espacios textuales” (1998: 76) Esta autora destaca dos dimensiones de la obra de Ayala que podemos aplicar también a los procesos de espacialización de las narraciones multimedia: hacer saltar las barreras entre los géneros dentro de una misma categoría del arte, y con esto conectar los resultados formales con ideas, actitudes y modos de representación del universo imaginario del autor, que serán o no análogos al del lector; y una segunda dimensión que consiste en desmoronar lindes también entre las diferentes artes, buscando así una permeabilidad entre las artes y permitiendo transferencias mutuas buscando una universalidad artística. (Ibídem, 76–77).



Este planteamiento que desarrolla la Elena Barroso es perfectamente aplicable a las narraciones multimedia, donde se unen representaciones textuales, pictóricas, fílmicas e incluso escultóricas (si lo aplicamos a la realidad virtual) de manera que como ella misma plantea en la obra de Ayala;

“con ello se hace más espesa y ostensible la polifonía entre los textos de todas las series de la cultura, llamémosla intertextualidad, con Riffaterre, transtextualidad con Genette, o de similar manera, pero siempre entendida como resultado de construcción textual lectora” (1998: 77)

3. EL NUEVO ESPACIO INTERACTIVO.

A la vista de los derroteros que ha ido tomando la teoría literaria y estando al corriente de los cambios producidos debido a la irrupción de las nuevas tecnologías en 1 Ver su estudio *Lirismo y procesos de espacialización en El Jardín de las Delicias: Los espacios del tiempo*, en Vázquez Medel, M.A. (ed) (1998): *Francisco Ayala: El escritor en su siglo*, Sevilla, Alfar. pp.75-115 la narrativa, es el momento apropiado para esbozar algunos rasgos significativos del nuevo "espacio interactivo".

En primer lugar, el libro no va a desaparecer, las nuevas tecnologías no sustituirán al libro impreso. Hemos decidido acogernos a lo que Umberto



Eco profetizaba brillantemente en su discurso inaugural del XXV Congreso de la Unión Internacional de Editores al respecto. Él apuntaba que el libro impreso no desaparecerá, los formatos que se utilicen a través de las nuevas tecnologías para la difusión del libro no sustituirán, sino que complementarán la función del libro impreso; además, distingue entre aquellos libros destinados a una lectura lineal y aquellos que están preparados para una lectura no lineal, como los libros de consulta (en Romera Castillo, J, 1998: 40). El libro va superando los distintos avances tecnológicos que se producen y se sirve de ellos para mejorarse a sí mismo. Los nuevos formatos que se utilicen a través de las nuevas tecnologías complementarán la función narrativa del libro. Hemos de pensar que estos avances no vienen sino a completar a las herramientas tradicionales, simplemente se trata de soportes diferentes, que implican a su vez sistemas de representación y producción distintos. Se está produciendo un aumento en la velocidad de transmisión de la información y en la productividad de la misma, y aparecen modos de representar la información adecuados a las nuevas tecnologías (de la pirámide invertida al hipertexto).

Se ha dado paso a un nuevo receptor que puede mirar, leer y oír, lo que provoca, como hemos dicho anteriormente, un modo de recepción diferente al unirse diversas operaciones encaminadas a potenciar un mismo fin. Esto provoca, para empezar, la apertura de un nuevo espacio de



creación literaria, en el que el autor pasa de sentarse frente a la soledad del papel en blanco, o ante la pantalla vacía del ordenador a tener que consultar con un equipo informático que hará realidad sus propuestas de ficcionalidad. Nuevos modos de lectura y de comunicación escrita y también divergencias en conceptos como el de la autoría de la obra literaria. Recordemos que un videojuego es un producto elaborado en equipo y el concepto de autoría debe, por tanto, si no ampliarse, al menos variarse.

Ese nuevo espacio de creación se comparte en cierto modo con el receptor, que con su inmersión interactiva en el discurso se convierte en escribitor o coautor del relato a través de sus diferentes elecciones excluyentes que irán creando una historia "personal", al menos dentro de las posibilidades que pueda ofrecer el juego interactivo.

Por otro lado, la pantalla representa un mundo no real, sino un ámbito que puede incluso llegar a ser virtual en sentido estricto. El ciberespacio ofrece un "no espacio" cuya característica principal sería la de estar dotado de un tiempo sin una continuidad establecida. El videojuego ofrece al receptor una sucesión de pantallas en las cuales debe ir superando ciertas pruebas; sin duda, la fragmentariedad de la información es realmente evidente y la continuidad de espacios viene acompañada de un tiempo también fragmentado. Estas características que ofrecía ya la literatura encuentran



en la tecnología una solución de continuidad. El espacio y el tiempo en las narraciones multimedia es flujo. Flujo de espacios y flujo de tiempo. La tecnología permite una continuidad absoluta, pasamos de un lugar a otro enlazándolos en un continuo espacial y temporal. Las nuevas tecnologías también llamadas tecnologías de la instantaneidad dan continuidad a la fragmentación. Recrean el proceso mental humano, actualizando lo que en los libros está sólo virtualizado. Pero las nuevas posibilidades tecnológicas traen consigo una limitación. Mientras que el libro tradicional incita al lector a la imaginación, dejándole todo el trabajo de "construcción", el cual vendrá supeditado a las potenciales capacidades imaginativas de cada uno de los receptores; la ficción multimedia hace ese trabajo por el lector, es decir, pone las imágenes, crea los entornos y es en la elección discursiva donde el usuario deberá ser más inter-activo. Todos los datos le vienen dados, él se limita a elegir.

Actualmente se habla de que el receptor ha pasado a ser coautor del texto en tanto que debe ir eligiendo su propio camino. Ahora bien, ¿no es cierto que ante una página llena de grafías, líneas de letras que se suceden, el trabajo del lector es mucho más arduo? ¿Acaso no debe este construir un mundo virtual por sí mismo, frente a las nuevas tecnologías, donde ya se lo encuentra hecho? Es cierto que las posibilidades discursivas se han visto incrementadas; pero esto hay que verlo como un paso más en la evolución de la literatura durante el siglo XX. La fragmentación de textos, el



desciframiento de enigmas, esbozados ya desde principios de siglo pasado han encontrado en la ficción interactiva la horma de su zapato. Sin embargo, esto no provoca un salto cualitativo, sino un paso más en la historia de la literatura, al que los textos se han ido adaptando.

También es cierto que ficción interactiva y libro tradicional persiguen fines distintos. Exigen condiciones de recepción distintas, apelan a distintos tipos de receptores, etc. El juego interactivo requiere un receptor que acepte las reglas del mismo, el pacto de ficcionalidad, pero ese pacto no es el mismo que en el libro de siempre. Son actos comunicativos distintos, que persiguen fines divergentes. La creación de una ficción, de una realidad paralela, sería uno de los pocos puntos en común.

La ficción interactiva da paso a una realidad presente donde los signos son percibidos e interpretados en el presente. Este nuevo medio permite la inmersión en un mundo artificial y su creencia como prolongación del mundo real, facilitado por una multiplicidad de medios. El usuario llega a verse inmerso en un espacio textual electrónico donde no sólo se encuentra con un espacio de lectura, sino también de escritura.

El jugador modifica la historia mediante la elección de entre todas las posibilidades que le son ofrecidas, es capaz de tocar el texto y sus códigos. Este nuevo espacio multimedia supone, tal y como ocurre con la



literatura en general y ya que este elemento es parte configuradora de la misma, una canalización del constructo mental del receptor, que ve plasmada en la pantalla toda una serie de elementos que él previamente puede haber imaginado.

Por otro lado se produce también un cambio de espacio como base de múltiples juegos que traen consigo varias consecuencias: un tiempo sin continuidad, una fragmentariedad de la información provocada por la fragmentación del espacio y la interactividad del usuario, base de esta nueva ficción, que hace sentir al receptor parte integrante de la historia. El lector se sumerge dentro del espacio creado a tal efecto, el de la realidad virtual, y participa dentro de ella desde unos artilugios externos tales como el teclado, el joystick, etc., instrumentos "puente" entre él y esa nueva realidad.

El espacio no es real, sino pura información, es decir, es realidad virtual que, tal y como ocurre en la literatura tradicional puede no tener ningún referente real. Está marcado, además, por zonas sensibles que el usuario irá activando y que se constituyen en la base de la navegación interactiva. Es un mundo paralelo con sus propias leyes, que se hace verosímil al lector por la multiplicidad de medios.



4. REFERENCIAS.

- G. Abril, (1997), *Teoría General de la Información*. Madrid, Editorial Cátedra, Colección Signo e Imagen.
- E. Barroso Villar, "Lirismo y procesos de espacialización el El Jardín de las Delicias: Los espacios del tiempo", en Vázquez Medel, M. A. (1998), *Francisco Ayala: El escritor en su siglo*. Sevilla, ediciones Alfar.
- M. Blanchot, (1992), *El espacio literario*. Barcelona, Paidós.
- G. Bou Bouzá (1997), *El guión multimedia*. Madrid, Anaya Multimedia.
- M. Castells (2001), *La galaxia internet*. Barcelona, Plaza & Janés Editores, S.A.
- S. Chatman, (1990), *Historia y discurso. Estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid, Taurus.
- A. Colorado Castellary (1997), *Hipercultura visual: el reto hipermedia en el arte y la educación*. Madrid, Editorial Complutense.
- F. Contreras, (1998), *El ciber mundo. Dialéctica del discurso informático*. Sevilla, Alfar.
- F. Contreras, (2000), *Nuevas fronteras de la infografía. Análisis de la imagen por ordenador*. Sevilla, Mergablum.
- D. De Kerckhove, (1997), *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*, Barcelona, Gedisa.
- J. Delicado (1996), *Sistemas multimedia*. Madrid, Síntesis.
- P. Díaz Pérez; N. Castenazzi; I. Aedo Cuevas (1996), *De la multimedia a la hipermedia*. Madrid, editorial RA-MA.
- Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua. Madrid, Espasa Calpe, 1992.



- U. Eco (1988), *Apostillas a El nombre de la rosa*. Barcelona, Lumen.
- U. Eco (1999), *Lector in fábula*. Barcelona, Lumen
- A. García Berrio (1994), *Teoría de la literatura. (La construcción del significado poético)*. Madrid, Cátedra.
- F. García "Garanz", (1998), *Libros en internet*. Madrid, Espasa Calpe.
- A. Garrido Domínguez (1996), *El texto narrativo*. Madrid, Síntesis.G. P.
- Landow, (1997), *El hipertexto*. Barcelona, Paidós.
- P. Lévy (1999), *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, Paidós.
- R. Gullón (1980), *Espacio y novela*. Barcelona, editorial Antonio Bosch