



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

LAS TRANSFORMACIONES DEL HIPERTEXTO DE FICCIÓN A TRAVÉS DE INTERNET

TESIS

Que para obtener el título de
Maestra en Comunicación

Presenta:

Lourdes Parra Lazcano

Tutora: Dra. Francisca Robles



CIUDAD DE MÉXICO, AGOSTO DE 2012.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Con entera dedicación para:

Don Horacio, por compartirme su fuego literario.

Mi familia, por regalarme el sol del Puerto.

Mi Pez favorito, por su lealtad luminosa.

Mi tutora y jurado: Dra. Francisca Robles, Mtro. Seymour Espinoza Camacho, Dra. Virginia López Villegas, Mtro. José Alfredo Andrade García, y Dr. Alejandro Byrd Orozco, por creer

en mi proyecto y regalarme candelas.

Las Pelukitas, generación prometeica.

La UNAM, la segunda casa que me ayudó a desvelar el mito de la Caverna.

CONACYT, porque su apoyo me dio la oportunidad de vislumbrar el fulgor de mi país y el
del extranjero.

Gracias a todas y todos los cronopios, que la antorcha siga de mano en mano y

alumbre a las generaciones futuras.

Índice

Introducción	1
Capítulo 1. Las lexias del análisis del texto al hipertexto	6
1.1 El análisis de texto en la semiótica	6
1.1.1 La semiótica y la comunicación	6
1.1.2 La semiótica y la literatura	8
1.1.3 El análisis estructural del relato	10
1.1.4 El análisis de texto	11
1.2 Las divisiones del análisis de texto	13
1.2.1 Lexias de la escritura	13
1.2.2 Lexias de audio y de la imagen	14
1.2.3 Tipos de connotación de las lexias	16
1.2.4 Los códigos de las lexias	17
1.3 Hipertexto	19
1.3.1 Orígenes del hipertexto en el aspecto informático	19
1.3.2 Orígenes del hipertexto en el aspecto teórico	31
1.3.3 Una aproximación al concepto del hipertexto	37
1.3.4 Texto ergódico impreso frente al hipertexto a través de Internet	39
1.4 Aproximaciones teóricas-conceptuales	42
Capítulo 2. De la novela impresa a la hiperficción a través de Internet	44
2.1 Las características de la novela	44
2.1.1 Características de la novela como género	44
2.1.2 Características de la novela épica impresa	46
2.1.3 Características de la novela menipea y carnavalesca impresa	48
2.1.4 Características de la novela polifónica impresa	55
2.2 El hipertexto en la ficción a través de Internet	57
2.2.1 La polifonía en la hiperficción digital y a través de Internet	57
2.2.2 La polifonía en la hiperficción hispanoamericana	64
2.3 Aproximaciones históricas	69
Capítulo 3. Interactividad e inmersión en el diseño web de las hiperficciones a través de Internet	71
3.1 Interactividad	71
3.1.1 Definición y características de la interactividad	71
3.1.2 Niveles de interactividad	76

3.2	Inmersión espacial	79
3.2.1	Definición de la inmersión	79
3.2.2	Tipos de inmersión	81
3.2.3	Definición del espacio	85
3.2.4	Comparativo entre interactividad e inmersión	89
3.3	Diseño	92
3.3.1	Definición de diseño y sus tipos	92
3.3.2	Hiperficciones hispánicas y diseño	98
3.4	Ejemplos de interactividad e inmersión en hiperficciones hispánicas	101
3.4.1	Bloficción: <i>Más respeto que soy tu madre</i>	101
3.4.2	E-ficción colectiva: <i>La huella de Cosmos</i>	104
3.4.3	Hiperficción escrita: <i>Como el cielo los ojos</i>	108
3.4.4	Wikificción: <i>Vidas prodigiosas</i>	110
3.4.5	Webficción: <i>Don Juan en la frontera del espíritu</i>	112
3.4.6	Ficción hipermedia: <i>Golpe de gracia</i>	114
3.4.7	Ficción en redes sociales: <i>El libro de Angelina</i>	119
3.4.8	Ficción de <i>microblogging</i> : <i>El Principito</i>	122
3.5	Aproximaciones contextuales	127
	Capítulo 4. Estudio de caso: El análisis de las lexias a partir de la interactividad y la inmersión en <i>Gabriella Infinita</i>	129
4.1	<i>Gabriella Infinita</i>	129
4.1.1	Introducción a <i>Gabriella Infinita</i>	129
4.1.2	Metodología de análisis	134
4.1.3	Tabla con variables de análisis	136
4.1.4	Mapa de análisis	138
4.2	Análisis	140
4.2.1.	Ejemplos de análisis	140
4.2.2.	Cruce de lexias y análisis	146
4.2.2.1.	Variables	146
4.2.2.2.	Análisis a partir del cruce de lexias	146
4.3	Aproximaciones finales del estudio de caso	157
	Conclusiones	171
	Apéndice 1. Tabla con lexias	181
	Fuentes	198

Introducción

La literatura juega un papel importante en el desarrollo social de la humanidad. Desde la infancia es empleada para alfabetizar y posteriormente se utilizan algunos de sus recursos para comunicar las ideas o bien, se adquiere el hábito de su escritura o lectura. Por ello, al ser un recurso para la formación del pensamiento del humano es relevante rescatarla como objeto de estudio, pero yendo más allá de los medios de comunicación tradicionales.

Esta investigación parte de la existencia de una nueva estructura basada en la cultura digital, la cual guarda conexión estrecha entre las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) y el papel del interactor¹. Lo anterior, incide en la literatura de ficción donde, tanto los escritores como los lectores, se valen de los recursos emergentes para abrir espacios de identificación y comunicación con otros que comparten sus gustos. Para ejemplificar, la mayor parte de los escritores conocidos cuenta con una página web, ya sea de sus seguidores o de ellos mismos, pero no sólo eso, existe una creciente ola de escritores que al no encontrar cabida en las editoriales se dan a conocer por La red, mediante los blogs o redes sociales.

En el caso hispanoamericano, la ficción a través de Internet atiende a una producción que no excede los quince años desde sus orígenes,² de ahí la pertinencia de su estudio, por esta reciente incorporación y poco estudio fuera del mundo de habla inglesa. Así mismo, su abordaje permitió comprender la evolución de los diferentes tipos de interfaz y diseño que incidieron en las creaciones, las cuales fueron desde la interconexión entre textos escritos, hasta la hipervinculación entre recursos multimedia de audio e imagen, permitiendo incluso la participación del interactor dentro del texto. En este sentido, se abordó la existencia de una literatura que se desarrolla en un ámbito distinto al de la cultura impresa. Pero, ¿cuál es la 'diferencia' al ir más allá de lo impreso?

¹ Por interactor se refiere a aquel sujeto que desempeña un rol a través de acciones verbales o físicas y que tiene la posibilidad de participar en la producción física del texto en mayor o menor medida. Véase Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, 2001, p. 17.

² Véase Juan José Díez, "Presentación", *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* <http://bib.cervantesvirtual.com/portal/literaturaelectronica/presentacion.jsp> (13 de abril de 2010).

Una primera respuesta se buscó mediante la semiótica literaria, la cual permitió estudiar el hipertexto³ de ficción a través de Internet. En primer lugar se partió del análisis textual⁴ para identificar las unidades mínimas de significación (lexias) que operan en el texto, y después analizar sus códigos⁵ y aspectos connotativos⁶. Posteriormente, se realizó un recorrido por el aspecto informático⁷ y teórico para comprender los orígenes del hipertexto. Y finalmente, se sintetizaron las principales características del hipertexto a través de Internet, tales como a) la incorporación de lo audiovisual y/o multimedia y b) su desarrollo en un medio con una materialidad física que incide en su diseño. De ahí que la pregunta de investigación abordada en el primer capítulo fue identificar ¿qué permite la relación del análisis de texto con el hipertexto a través de las lexias?

Una segunda aproximación fue mediante la descripción de las características de la novela impresa y sus tipos, donde se encontraron aspectos épicos (monológicos)⁸ y carnavalescos (dialógicos)⁹ que son conjuntados en lo polifónico¹⁰ del texto, dando como resultado creaciones que combinan aspectos altamente creativos y/o poco creativos. Después, se realizó un recorrido histórico sobre proyectos literarios que empezaron a incorporar el aspecto informático en sus creaciones, donde se demostró el aspecto de la polifonía.

Paso seguido, a partir del recorrido histórico por la hiperficción¹¹ hispanoamericana se abrió el cuestionamiento de la concepción clásica de los

³ El hipertexto entendido como una (re)construcción constante de códigos y voces que operan en red pero con la diferencia de gestarse en un entorno informático de tipo interactivo y con ciertos grados de inmersión.

⁴ Para este análisis se retomó propuestas teóricas de Roland Barthes y Julia Kristeva.

⁵ Por códigos se hace referencia a las voces de otros textos que interactúan con el texto que se lee, por ejemplo, mediante referencias a otras novelas.

⁶ Por connotación se entenderá el segundo sentido del texto, por ejemplo, cuando se refiere a un león se simboliza no sólo al mamífero sino en determinado contexto también alude a la fiera.

⁷ Cabe destacar que el término de hipertexto se originó en el ámbito informático en 1965 con un artículo de Theodor Holm Nelson.

⁸ Representa una enunciación unívoca que retoma aspectos universales. Un caso representativo serían aquellos textos donde se retoman a los héroes míticos. Véase Julia Kristeva, *Semiótica I*, p. 164.

⁹ Un género híbrido que incorpora diversos géneros en el texto y cuyo propósito es interactuar en mayor medida con la persona que lee. Véase *ibíd*, p. 219.

¹⁰ Diversas voces que conjuntan tanto lo épico como lo carnavalesco y permiten visualizar al texto como una (re)construcción en red. Término retomado de Bajtín por Kristeva. Véase *ibíd*, p. 223.

¹¹ Hipertexto ficcional o su apócope hiperficción, entendiéndose como una producción textual que es predominantemente en prosa e incorpora diversos tipos de lexias que van desde lo escrito hasta lo visual o auditivo.

géneros literarios, donde en la prosa se ubicaron: a) las blog ficciones con entradas cronológicas de hipertextos ficcionales y comentarios; b) las e-ficciones colectivas en las cuales varios aportan hipertextos a partir de un foro con una coordinación central; c) los hipertextos ficcionales que sólo muestran historias escritas hacia el interior del hipertexto; d) las wikificciones, donde a partir de una página en formato colaborativo anónimo (*wiki*) se construyen historias; e) las webficciones que mantienen hipervínculos hacia páginas web externas al hipertexto principal; f) las ficciones hipermedia, en las cuales se muestra un hipertexto de mayor complejidad al incorporar animaciones, videos y otros recursos audiovisuales; g) las ficciones de redes sociales que comparten tanto escritos como audiovisuales mediante entradas breves del autor, a través de una plataforma (como Facebook) y; h) las ficciones de *microblogging*, las cuales a través de una red social basada en el *microblogging* (como Twitter) permiten entradas escritas de ciento cuarenta caracteres en un orden cronológico.

Al respecto, se observó que la tecnología no sólo está vinculada con los dispositivos emergentes, sino a las propias creaciones que gestan e inciden el aspecto literario. Por tanto, la pregunta que se atendió en el segundo capítulo fue ¿cómo han sido las transformaciones desde la novela épica hasta la hiperficción a través de Internet?

Un tercer acercamiento fue identificar las características principales que diferencian a un texto impreso de uno informático. En primer lugar se abordó el término de interactividad, el cual no se orientó hacia el medio, sino como un recurso de diseño que interpela al interactor y no es uniforme debido a su desarrollo en diferentes niveles. En segundo lugar se estudió la inmersión, como un elemento que busca generar el mayor grado de fluidez en el texto¹² aunque, debido a la conformación de ventanas hipertextuales, ésta no se logra en su totalidad. No obstante, estos dos aspectos inciden en el diseño de las lexias del espacio web, lo cual se ejemplificó mediante las hiperficciones hispánicas. Dichas creaciones, también permitieron mostrar la inmersión y la interactividad que

¹² Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001, pp. 204-205 y 352-353.

presentaban. En este sentido, la pregunta del tercer apartado fue ¿cuál es la función de la interactividad y la inmersión en las hiperficciones, a partir de las lexias empleadas en su diseño web?

Una cuarta réplica se produjo mediante el estudio de caso. En dicho apartado se estudió el hipertexto de ficción, *Gabriella Infinita*,¹³ la cual mediante una metodología que incorporó las lexias con sus códigos del análisis textual y los tipos de connotación, así como los grados de interactividad e inmersión, se realizó un estudio que permitió sintetizar lo expuesto en los capítulos previos y ejemplificar cómo se puede realizar el análisis hipertextual. Al respecto, el cuarto capítulo respondió a la pregunta ¿cómo es la interactividad y la inmersión en *Gabriella Infinita*, a partir de las lexias hipertextuales que contienen los códigos hermenéuticos y proairéticos, así como como los tipos de connotación?

En estas transformaciones de comunicar procesos artísticos es que se inserta esta investigación. La presente tesis permitirá abrir una ventana hacia la importancia del texto a través de Internet, al identificar hasta qué punto la incorporación de nuevos tipos de lexias ha cambiado la forma de comprender la literatura de ficción en prosa. Por ello, la pregunta rectora de la investigación será: **¿cómo son las transformaciones de las lexias del hipertexto de ficción a través de Internet?**

De ahí que el objeto central de la investigación será explicar las transformaciones de las lexias del hipertexto de ficción a través de Internet con los diversos niveles de interactividad e inmersión, dos elementos que mediante códigos dotan a las lexias de un aspecto connotativo y le dan sentido al diseño web.

Lo anterior, posibilita estudiar al texto de forma plural e interconectado, lo cual incide en el ámbito comunicativo al cambiar las experiencias de leer y escribir en el sentido tradicional (la palabra no sólo se lee sino también se puede apoyar del audio y la imagen), además de visualizar un texto no aislado sino conformado

¹³ Jaime Alejandro Rodríguez (texto y coordinación), *Gabriella Infinita*, Universidad Javeriana, Bogotá, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (22 de mayo de 2012).

de múltiples textos e interconectado. A partir de ello se plantearon los siguientes objetivos particulares:

- 1) Describir la relación del análisis de texto con el hipertexto a través de las lexias de lo escrito, las imágenes y los audios, con sus códigos y sus respectivas connotaciones para analizar al hipertexto en su individualidad
- 2) Explicar las transformaciones desde la novela épica hasta la hiperficción a través de Internet, a partir de los cambios en la formas de creación y en la materialidad donde yace el texto
- 3) Demostrar la función de la interactividad y la inmersión en las hiperficciones, a partir de las lexias empleadas en su diseño web que inciden en la producción del ciberespacio del hipertexto y la implicación con el mismo
- 4) Analizar la interactividad y la inmersión en *Gabriella Infinita* que son de diferentes tipos, a partir de las lexias hipertextuales, las cuales contienen los códigos hermenéuticos y proairéticos, así como los tipos de connotación.

El nivel de investigación es explicativo porque a partir de un análisis se busca indagar en el texto literario con metodologías clásicas, pero cuestionando hasta qué punto éstas pueden aplicarse a los fenómenos emergentes, como los suscitados a partir del uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Estos hechos, orillan a repensar a los textos emergentes como un nuevo campo de investigación que requieren explicaciones teóricas puntuales, desde enfoques de novedad metodológica, aunque tomando los cimientos de las posturas del análisis textual.

Capítulo 1. Las lexias del análisis del texto al hipertexto

El objetivo de este capítulo es describir la relación del análisis de texto con el hipertexto a través de las lexias de lo escrito, las imágenes y los audios, con sus códigos y respectivas connotaciones para analizar al hipertexto en su individualidad.

1.1 El análisis de texto en la semiótica

1.1.1 La semiótica y la comunicación

El estudio de la semiótica tiene dos orígenes: la perspectiva de tipo lingüístico a la que da nacimiento Ferdinand de Saussure y la estadounidense de Charles Sanders Peirce. En relación al primer enfoque, el estudio de los signos parte del origen etimológico del griego *semeion* que significa signo y *logos* que significa estudio, lo cual implica que la semiología es una ciencia que se ocupa del estudio de los signos, aunque con el agregado que se gesta en el seno de la vida social. El libro eje de esta corriente, *Curso de Lingüística General*, se publica después del deceso de Saussure y es fruto de las clases de dicho teórico en la Universidad de Ginebra.

En esta postura, el signo parte de una oposición diádica de significado (como concepto) y significante (imagen acústica). Bajo esta concepción, la matriz es la psicología social¹ de donde se desprende la semiología y posteriormente, la lingüística como una parte de esta última. Por tanto, el signo no se encuentra aislado sino que opera, aunque arbitrariamente, como producto de una convención de tipo social.

Otro aspecto destacado es la paragramática propuesta por el teórico suizo, quien menciona: “a) el lenguaje poético es la única infinidad del código; b) el texto literario es un doble: escritura-lectura y c) el texto literario es una red de conexiones.”² En este sentido, la semiología³ se abre hacia la multiplicidad, los

¹ Véase John Deely, *Los fundamentos de la semiótica*, p. 281 y Julia Kristeva, *op.cit. I*, p. 36.

² Julia Kristeva, *op.cit I*, p. 228.

³ En la presente tesis se denominó indistintamente semiología o semiótica partiendo de la propuesta de Kristeva que denomina a su libro *Semiótica*.

signos no se encuentran aislados sino interconectados produciendo la infinitud del lenguaje.

Por otro lado se tiene la perspectiva de Charles Sanders Peirce, quien retoma lo expuesto por John Locke en su *Ensayo sobre el entendimiento humano*⁴ y parte de un origen etimológico diferente. Para Peirce, *semeion* significa signo y el sufijo *ticos* significa relativo a. En esta perspectiva lógica, la semiótica parte de una relación triádica donde existe un representamen (signo, dimensión material), un objeto (lo que representa el signo) y un interpretante (signo creado). Para este teórico la semiótica es la ciencia de los signos, en la cual “todos los conceptos y las palabras humanas son signos.”⁵ Ahora bien, el resultante de esta relación triangular sería una semiosis ilimitada⁶ donde el signo se reinterpreta constantemente.

Posteriormente, retomando la semiología de Saussure en su mayor parte, Julia Kristeva menciona que la semiótica se constituye “como una ciencia del *texto*”.⁷ Para esta teórica, el significado y el significante propio del signo se convierten en sujeto de la narración y destinatario. Estos dos últimos elementos, a su vez, atraviesan el texto y permiten un intercambio de roles en el que los múltiples signos del texto se reescriben de manera constante, retomando en cierta forma la concepción de semiosis ilimitada que ya manejaba Peirce. En esta perspectiva, cualquier signo (gesto, sonido, imagen, etcétera) es sometido al conocimiento que se pueda tener a través de la lengua misma, por tanto, Kristeva refiere a Roland Barthes y afirma que la lingüística estaría por encima de la semiótica, aunque el signo retomaría aspectos lógicos y no solamente lingüísticos.⁸ A continuación se expone un esquema que sintetiza la postura expuesta.

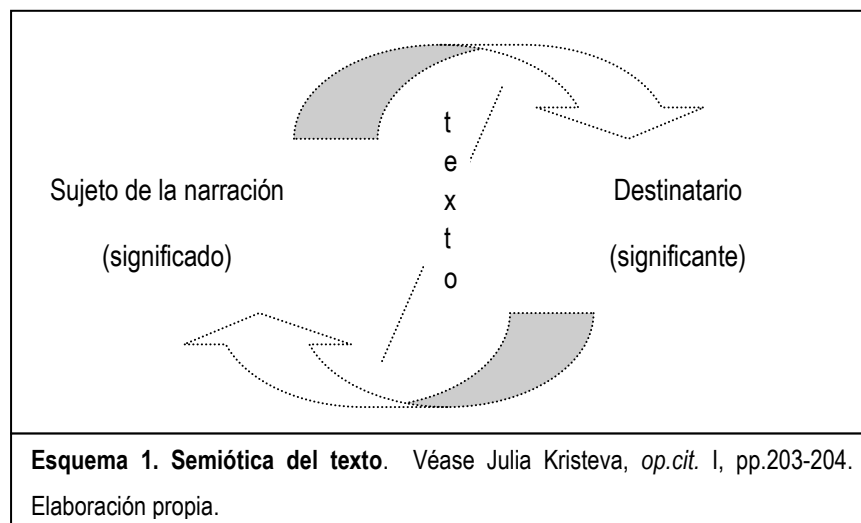
⁴ Véase John Deely, *op.cit.*, p. 280.

⁵ Véase Marcella Bertucelli Papi, *¿Qué es la pragmática?*, p. 25.

⁶ La acción de los signos que produce continuas transmisiones y es explicada por la semiótica desde un punto de vista teórico. Véase John Deely, *op.cit.*, p. 263 y Marcella Bertucelli, *op.cit.*, p. 25.

⁷ Julia Kristeva, *op.cit. I*, p. 30. Las cursivas son de la autora.

⁸ Véase Julia Kristeva, *op.cit. II*, p. 96.



Dentro del estudio de la comunicación estas concepciones son de trascendencia porque permiten comprender que el habla comunicativa guarda una relación con la red de producciones lingüísticas. Dichas producciones adquieren nuevos significados conforme se hace un uso de ellos, pero partiendo de enunciados anteriores, los cuales permiten productividades del texto de manera ilimitada⁹; es decir, en el cruce de textos es donde el sujeto, tanto como narrador como destinatario, le dan vida a la comunicación misma. Ubicándose en contextos diferentes, cada hablante juega con el lenguaje y le da un valor al signo que se abre y reabre en la medida que se hace uso del mismo.

Así, en la semiótica han existido diversos tipos de estudios, uno de ellos han sido los de tipo literario. Estos análisis han permitido comprender a la literatura como una práctica comunicativa, donde los signos juegan a retratar verdades que sólo pueden ser desveladas por quien lee en comunión con la lengua.

1.1.2 La semiótica y la literatura

La literatura, aunque poco estudiada dentro del ámbito de la comunicación, cumple con una función de trascendencia para transmitir información de tipo artístico. Al ser un “conjunto de las producciones literarias de una nación, de una

⁹ Véase *ibíd.*, p. 147.

época o de un género”,¹⁰ a través de ella se pueden visualizar diferentes aspectos de los signos y con ello comprender las particularidades que el texto entraña. En este sentido, la semiótica abre diversos caminos para su interpretación.

La literatura juega el papel de una “*práctica semiótica particular*”¹¹, cuyo análisis dentro del ámbito de los signos permite comprender el aspecto de la producción de sentido a través de los textos que ésta contiene. A partir de esto, la función del semiótico sería la de encontrar la cadena de significación que se produce en la reproducción del 'lenguaje de tipo poético'.¹² Este tipo de lenguaje se refiere a creaciones que pueden ser desde poesías hasta novelas.

Al retomarse la perspectiva de Kristeva, el texto literario no se encuentra de forma aislada, por el contrario, su función es la de replicar mediante la escritura otros textos que le anteceden. En otras palabras, no se habla del texto, sino de la producción de textos, donde el autor escribe sólo una parte de la historia y quien lee completa el significado de la misma, mediante el reconocimiento de otras historias. En este reconocimiento es que el texto se muestra 'diferente' o individual, porque la recreación del lector lo reforma a través de sus referentes.

En esta perspectiva semiótica, la definición de la literatura que hace la Real Academia Española quedaría desfasada si se parte de a) una búsqueda y significado de la práctica literaria abierta a las múltiples formas de crear y producir, y, b) elementos de otros géneros que nutren la creación literaria, por ejemplo, cuando una novela toma elementos de un poema.

Entender a la producción literaria desde un enfoque textual ha tenido variaciones a lo largo del tiempo, una en particular que ha tenido auge dentro del análisis literario fue el análisis estructural del relato, la cual servirá para sentar las bases del análisis meramente textual.

¹⁰ Diccionario de la Real Academia Española, “literatura”, www.rae.es (7 de mayo de 2010).

¹¹ Julia Kristeva, *op.cit.* I, p. 52. Las cursivas son de la autora.

¹² Véase *ibíd.*, p. 235.

1.1.3 El análisis estructural del relato

El análisis estructural del relato parte de la vertiente francesa de tipo semiológico y es retomado por teóricos como Roland Barthes, quien hace una reseña de los cambios que este análisis fue adquiriendo. En una primera etapa menciona que estudiosos como Bredmond se ocupan de las funciones del relato desde la perspectiva lógica y de la sintaxis de los comportamientos, es decir, las acciones.¹³

En una segunda faceta, autores como Lévi-Strauss y Greimas, desde el enfoque lingüista, retoman el estudio de las funciones dentro del relato, a partir de oposiciones. Por ejemplo, se ubica un sujeto/objeto, destinador/destinatario, entre otros. En una tercera perspectiva está el planteamiento de Todorov, quien “sitúa el análisis en el nivel de las 'acciones' (es decir, de los personajes), intentando establecer las reglas mediante las cuales el relato combina, varía y transforma.”¹⁴

Un cuarto enfoque sería el retomado por el propio Barthes, quien menciona que para hacer un análisis estructural del relato es menester seguir ciertos principios. En primera instancia es comprender que la formación de un mensaje remite a un código y su propósito sería buscar las formas y no contenido;¹⁵ una segunda etapa es la de establecer las diferencias de sonidos y sentido; un tercer paso es entender la pluralidad de sentidos que no permitirá alcanzar la verdad única sino un conjunto de verdades; una cuarto procedimiento es el de encontrar las disposiciones operativas, las cuales parten de la segmentación del texto sobre el que se va a trabajar y el inventario de códigos que contiene ese texto; finalmente, una quinta faceta consiste en encontrar las correlaciones que pueden ser de tipo interno (dentro del relato tal como el nacimiento y la muerte de un personaje) y externas (que remita a otros relatos).¹⁶

A partir de lo expresado, es interesante percatarse que el mismo Barthes hace una crítica a los anteriores estructuralistas y aporta elementos que

¹³ Véase Roland Barthes, *La aventura semiológica*, 1990, pp.180-181.

¹⁴ *Ibid.*, 1990, p. 181.

¹⁵ Véase *ibid.*, p. 287.

¹⁶ Véase *ibid.*, p. 287, 292-307.

posteriormente retomará en el análisis textual, donde el aspecto de la intertextualidad (correlaciones externas) ya es manejado con mayor amplitud, así como el aspecto de los códigos; de igual forma, la palabra relato queda desfasada en el análisis de tipo textual.

1.1.4 El análisis de texto

La perspectiva del análisis de texto es retomado por Barthes en una etapa que puede ser denominada posestructuralista. El propósito de este análisis es comprender el texto a partir de los códigos que en él aparecen y cruzan su existencia, haciendo de éste una construcción en red. Por ello, su propósito va más allá de encontrar acciones o justificar a los personajes que refieran el cómo del relato; por ello, busca abrir esos caminos codificados mediante los cuales el texto se convierte en 'otro texto'.¹⁷

Frente al análisis de tipo estructural, el análisis de texto no intenta establecer un modelo narrativo de tipo formal que sirva para analizar todos los relatos, por el contrario, cada texto es tratado desde su diferencia, además el relato deja de ser la palabra clave y es sustituida por la visión de texto que no circunscribe la obra a un momento determinado, sino por el contrario la abre, la disemina, la ramifica en otros códigos y textos, de aquí que Barthes retoma la noción de intertextualidad de Kristeva, donde la historia se abre a citas de otras historias.¹⁸

Este tipo de análisis también da cabida al papel del intérprete, porque es quien va recreado los significados de los códigos, no a partir de una estructura predeterminada, sino del manejo que éste tiene de los códigos. Es decir, desde una perspectiva pluralista que hace palpable el papel del sujeto para la comunicación del texto escrito, lo cual abre los sentidos a la diversidad de interpretaciones sin una verdad única.

Para el análisis de tipo textual no se parte de una temática predeterminada por el investigador, sino que al ir desmembrando el texto, la propia temática fluye y

¹⁷ Véase Roland Barthes, 1990, *op.cit*, p. 310.

¹⁸ Véase *ibíd*, pp. 323-324.

se abre ante la lectura. En este sentido, el aspecto lingüístico del relato que hace referencia a un circuito cerrado (ubicado en el plano del discurso) busca ir más allá con el texto. Por ejemplo, cuando además de la novela (relato) se tiene el epílogo, como un elemento que demuestra la participación de un creador en el texto.

El texto parte de un acto fundamental para Barthes: la escritura, la cual tiene una correlación con otras escrituras que, aunque en una primera instancia parece un enunciado objetivo, en realidad está cruzadas por textos e intersubjetividades.¹⁹ Lo importante es considerar el acto de escribir como una creación abierta a la pluralidad de contenidos, que cruzan por la mente del lector-escritor.²⁰ Esta concepción del texto es retomada en su mayor parte por la paragramática de Saussure a partir de la infinidad del código y del texto como escritura-lectura.²¹

Por lo tanto, más allá del relato, el texto es un caleidoscopio donde hay una variedad de espejos y colores, proyección constante de un texto hacia otro de manera diferenciada, de una palabra hacia otra y de un significado hacia otro, haciendo que el código no sea cerrado y que en una misma enunciación haya una variedad de códigos. Es decir, voces que interactúan al sacar y reintroducir a quien lee del propio texto, permitiendo con su lectura un intercambio de polifonías²²

Ahora bien, para este análisis, Roland Barthes propone dividir el texto en lo que él denomina *lexias*, lo cual facilitará encontrar la diversidad de códigos, así como la red de voces que se cruzan en la lectura.

¹⁹ Véase Julia Kristeva, *op.cit* I, p. 185.

²⁰ Término empleado por Roland Barthes para enfatizar que el acto de escribir también implica ser lector de otros textos y el lector también reescribe el texto mediante su lectura.

²¹ Véase Julia Kristeva, *op.cit* I, p. 228.

²² Véase *ibíd*, pp. 19, 105 y 106. Concepto retomado de Bajtín para enfatizar la diversidad de voces que cruzan el texto.

1.2 Las divisiones del análisis de texto

1.2.1 Lexias de la escritura

Roland Barthes menciona que el acto de leer o escribir, es un acto de tipo “lexeológico, o incluso lexeográfico”,²³ porque no sólo se lee sino también se reescribe la lectura, descentralizando el papel que juega el sujeto como escritor y/o lector (a). De ahí que para empezar el análisis del texto, dicho teórico proponga dividir el texto en lexias, las cuales son 'unidades de lectura'.²⁴

Para el análisis de las lexias se toman segmentos (una oración, un fragmento de oración...) y posteriormente se numeran los fragmentos que se tomaron para su estudio. Cabe mencionar que para la fragmentación del texto no existe un procedimiento estructurado, sino por el contrario “es un producto arbitrario, simplemente un segmento en cuyo interior se observa el reparto de los sentidos”,²⁵ lo cual permite que el texto se vaya desvelando ante quien lee y no sea él/ella quien le imponga una estructura previa a la obra.

Las lexias, según Roland Barthes, permitirán adentrarse en el sentido del texto y por tanto, encontrar el segundo sentido o la connotación de las lexias en su conjunto²⁶, lo cual conduce a un análisis más allá del índice. Por ejemplo, el hecho de enfatizar repetidas ocasiones que un personaje limpiaba con demasiado esmero, no refiere un mero acto de higiene sino puede connotar que el personaje tenía alguna obsesión con la limpieza. En esta perspectiva, el objeto de estudio no es el significado (denotativo) sino el significante que está vinculado al sentido connotativo, al destinatario.

Otro aspecto a tomar en consideración es que en cada lexia no tenga más de tres o cuatro sentidos,²⁷ lo cual se logra interpretando en cada unidad de análisis no más de cuatro voces. Sin embargo, tal como ya se ha visto, cada lexia no pretende arrojar una sola verdad sino por el contrario desentramar las verdades, los sentidos que se entrecruzan en el mensaje que constituye el texto.

²³ Roland Barthes, *S/Z*, 2006, p. 7.

²⁴ Véase Roland Barthes, *op.cit.*, 1990, p.325.

²⁵ Roland Barthes, *op.cit.*, 1990, p.325.

²⁶ Véase *ídem*.

²⁷ Véase Roland Barthes, *op.cit.*, 2006, p. 9.

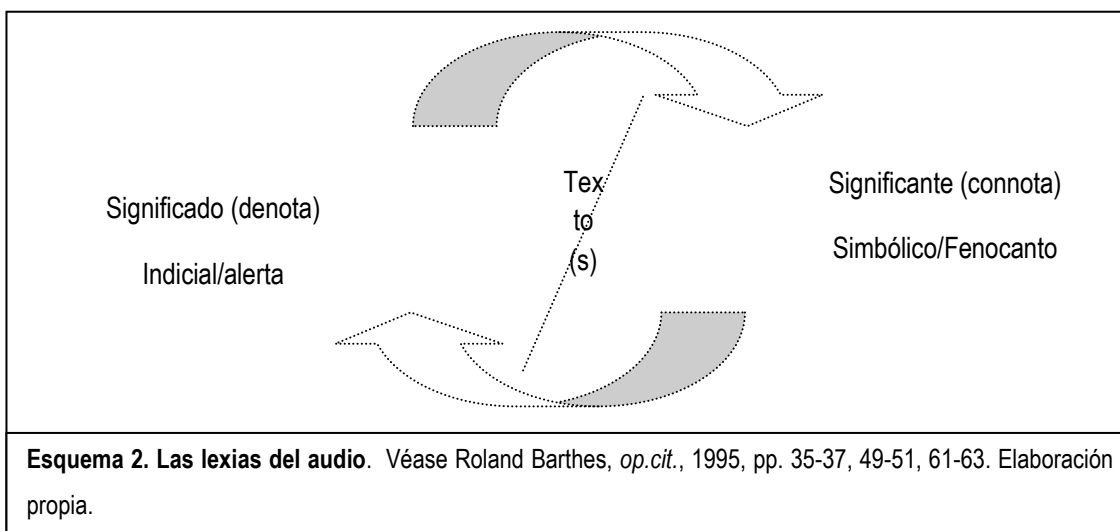
Para la presente tesis se tomará el término de *lexia* metafóricamente, como lo que propicia una raíz que arroja los morfemas de género, número o persona que son completados más allá de la lectura y permiten la interacción (como se estudiará en el tercer capítulo). Cabe la acotación que el análisis de Barthes sólo se basa en *lexias* que incorporan el lenguaje escrito, es decir, el aspecto de la palabra escrita, sin embargo, ahora se incorporará al estudio otro tipo de unidades, las cuales permitirán hacer un análisis más profundo del tipo de ficciones que se pretende estudiar, donde no sólo hay palabras sino también imágenes y audio.

1.2.2 Lexias de audio y de la imagen

Las *lexias* de audio son de igual forma un elemento importante a considerar dentro del análisis de texto, ya que así como las palabras y las imágenes, éstas permiten encontrar el aspecto connotativo del texto. Para Roland Barthes, existen diversos planos de lectura para pasar de identificar un simple ruido a algo que esté asociado a la musicalidad.

En una primera instancia se tiene el aspecto indicial que estaría vinculado al significado y la denotación, éste es de tipo meramente informativo y proporcionaría al escucha una alerta acerca de un hecho. En un segundo momento, dentro de la connotación, existe un desciframiento donde los signos son asociados a códigos, aquí estaría presente un plano simbólico y esto también se podría vincular a un *fenocanto*. Este concepto es retomado de Kristeva, quien define al *fenotexto* como “superficie, estructura significada, función comunicativa” y Barthes lo adopta al aspecto del sonido.²⁸ A continuación se expone una imagen que refiere lo expuesto.

²⁸ Véase Roland Barthes, *op.cit.*, 1995, pp. 243, 244 y 247, 1995. Así como Julia Kristeva, *op.cit.* I, pp. 98 y 103.

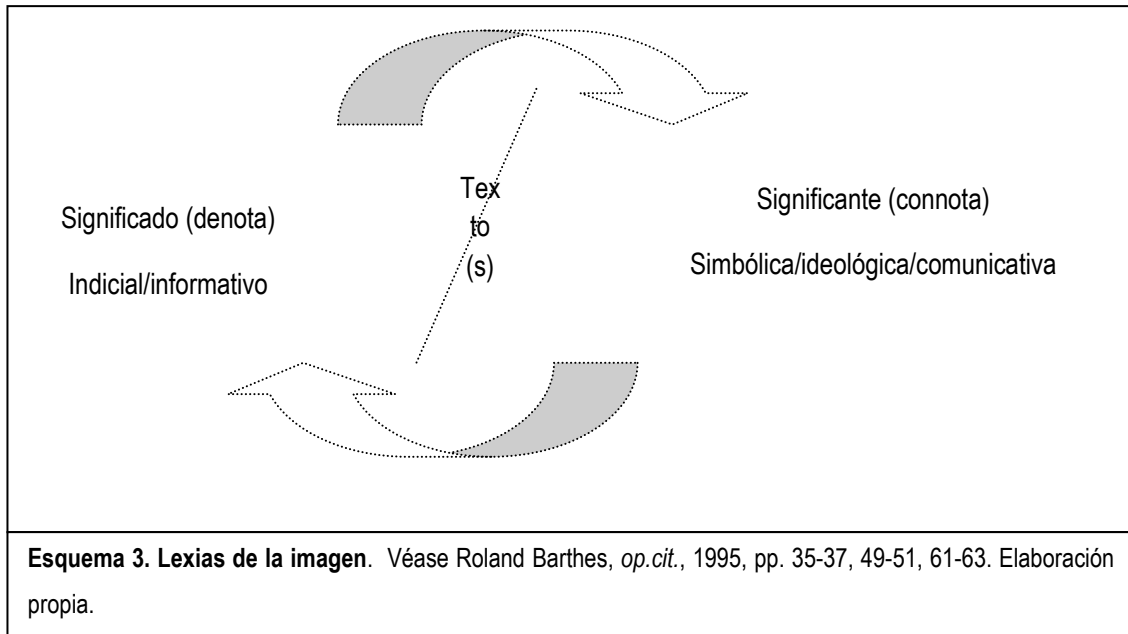


La imagen, a su vez, pasa por diversos procesos para lograr su comprensión. En una primera etapa se tiene la percepción de la misma, la cual estará vinculada a una lectura literal, de tipo indicial o informativo; es decir, identificar elementos de la escena. Por ejemplo, veo cuatro personas, dos niños y dos adultos en un jardín. Esto estaría dentro del plano del significado.²⁹

En una segunda etapa estaría el plano del significante, es decir, el plano connotativo, donde se hace una lectura segunda de tipo simbólico. Ésta última se denomina de tipo cognoscitivo, está vinculada a la historia, a la cultura, al aspecto referencial y permite una interpretación que va más allá de la mera identificación.³⁰ Dentro del plano connotativo, también existe otra lectura, que es la de tipo ideológico, la cual otorga una carga de valores o razonamientos en función del sujeto. Para una mayor síntesis se expone el siguiente recuadro.

²⁹ Véase Roland Barthes, *op.cit.*, 1995, pp. 36, 49-51.

³⁰ Véase *ibíd.*, 1995, pp. 35-37 y 49-51.



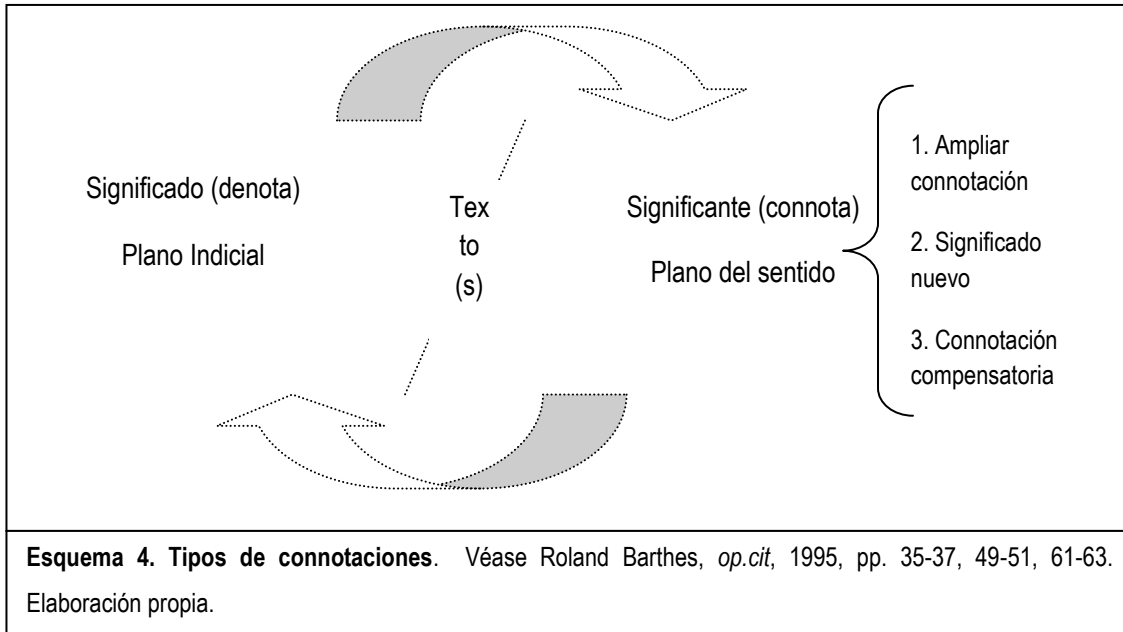
1.2.3 Tipos de connotación de las lexias

De acuerdo con Barthes, es posible identificar ciertas funciones de las connotaciones, dentro del plano del significante. Para la siguiente investigación se identificarán en las diferentes lexias. Dichos tipos son los siguientes:

1. Ampliar connotación: las palabras escritas amplían lo ya dicho en la imagen/audio, es decir, explican lo que está pasando. Por ejemplo: mostrar una imagen/audio de quien se está refiriendo como personaje.
2. Significado nuevo: las palabras escritas son proyectadas de forma retroactiva sobre la imagen/audio o en otras palabras, explican lo que ya pasó; es decir, primero llega la imagen/audio y luego lo escrito. Por ejemplo: cuando las personas de la imagen/audio ignoran lo que pasó.
3. Connotación compensatoria: la imagen/audio funciona como un término medio, contrastando lo que dice la palabra; en otras palabras se contraponen y complementan. Por ejemplo: un escrito sombrío frente a una imagen/audio radiante.³¹

A manera de síntesis, véase el cuadro que se muestra a continuación.

³¹ Véase *ibíd.*, p. 23.



1.2.4 Los códigos de las lexias

El texto está constituido por una serie de códigos que permite hacer diversas lecturas de una misma lexia, estos códigos a su vez, parten del aspecto connotativo que ya se estudió y que permiten visualizar un aspecto que vaya más allá de la superficialidad de la producción textual. Los códigos también son articulaciones de voces que van tejiendo el texto. En este tenor, los significados que denotan dan paso a la red de significantes que connotan, pero cada sentido articulado remite a otros textos, no de forma lineal, sino mediante múltiples entradas de lectura.³²

“El código es una perspectiva de citas”,³³ afirma Barthes y con ello refuerza la pertinencia de entender al texto a partir de la intertextualidad y la polifonía, que van entrelazando los códigos. Éstos últimos se funden al perder su origen primario, aunque reviven al darle sentido al texto, permitiendo al lector reescribir a partir de las voces que identifica. Al respecto, Barthes ubica cinco voces predominantes en el texto, las cuales son: Voz de la Empiria (los proairetismos),

³² Véase Roland Barthes, *op.cit.*, 2006, p. 3.

³³ *Ibid.*, p. 15.

Voz de la Persona (los semas), Voz de la Ciencia (los códigos culturales), Voz de la Verdad (los hermeutismos) y Voz del Símbolo.³⁴

De estos códigos y voces, apunta que tres son de tipo reversible: los de tipo sémico, cultural y simbólico porque no están sometidos “a la obligatoriedad del tiempo”³⁵ y dos de tipo irreversible, los de tipo hermético y proairético. Para el análisis hipertextual se retomarán principalmente estos dos últimos códigos, que dejan de ser un bloqueo irreversible y permiten comprender cómo se hace la ruptura lógico temporal, en el sentido que la verdad y las acciones pueden ser descubiertas al azar. Atendiendo a Barthes, el texto moderno buscaría ir contra del orden lógico-temporal.³⁶

A continuación se expondrá un cuadro con los tipos de códigos identificados por Barthes, las voces a las cuales aluden, así como la función de cada código y en qué casos se puede emplear, esto permitirá posteriormente (véase capítulo 4) realizar un análisis de los diferentes códigos en las lexias del hipertexto. A su vez, se agregará cómo estos códigos se incorporarían al análisis hipertextual, el cual, a diferencia del análisis meramente textual como el propuesto por Barthes, iría más allá del aspecto escritural e incluiría todos esos elementos que le permite adentrarse en el texto mediante clics y participaciones, es decir, no sólo mediante la lectura, sino mediante en la inmersión en la misma. En el siguiente cuadro se esquematiza lo expuesto previamente.

Códigos referenciales (reversible)	Código de la acción (irreversibles)
<p>Denominación: De los semas: Designa lo connotativo de una lexia importante para el texto</p> <p>Voz: De la persona</p> <p>Ejemplo textual: El sema de Sofía puede ser femenino, nombre de origen griego.</p> <p>Ejemplo hipertextual: El sema de una imagen</p>	<p>Denominación: Hermenéutico: Es lo que cuestiona al texto, arroja enigmas para su desvelamiento</p> <p>Voz: De la verdad</p> <p>Ejemplo textual: ¿Por qué ese título?</p> <p>Ejemplo hipertextual: ¿Por qué ese hipervínculo?</p>

³⁴ Véase *ibid.*, p. 16.

³⁵ *Ibid.*, p. 24.

³⁶ Véase *idem*.

reiterada de una mujer puede remitir a un personaje principal con ciertas características.	
<p>Definición: De los campos simbólicos: Busca la antítesis Voz: Del símbolo Ejemplo textual: dentro/fuera, frío/caliente Ejemplo hipertextual: previo al icono de botón objeto/posterior al icono de botón objeto (dentro/fuera de una puerta).</p>	<p>Definición: Proairético: Vinculado a las acciones y comportamientos, asociado al término de la <i>praxis</i> aristotélica. Voz: de la Empiria Ejemplo textual: Un personaje se encuentra 'absorto' Ejemplo hipertextual: Dar clic para avanzar/retroceder</p>
<p>Definición: Referencias culturales a otros saberes científicos o morales (por ejemplo de tipo: físico, fisiológico, médico, psicológico, literario, histórico). Voz: De la ciencia Ejemplo textual: El texto menciona 1789, se cita un saber histórico que remite a la Revolución Francesa. Ejemplo hipertextual: Se presenta un videojuego, se requiere un saber lúdico.</p>	
<p>Esquema 5. Códigos y voces. Véase Roland Barthes, <i>op.cit.</i>, 2006, pp. 12-33. Elaboración propia.</p>	

A propósito de lo estudiado se explicará con mayor detalle el hipertexto y su evolución, con el propósito de comprender su importancia para el análisis hipertextual que posteriormente se realizará.

1.3 Hipertexto

1.3.1 Orígenes del hipertexto en el aspecto informático

Contrario a una visión de la ciencia ordenada y simplificada, tal como lo inauguran Descartes y Galileo,³⁷ el primer acercamiento a lo que después sería concebido

³⁷ Véase Joan Campàs, *El hipertexto*, p. 18.

como hipertexto es con Vannevar Bush. Dicho matemático, previamente había trabajado para el Presidente estadounidense Franklin Delano Roosevelt a cargo de la Oficina de Investigación y Desarrollo Científico que se encargaba del desarrollo de aplicaciones militares. Es en 1945 cuando V. Bush a través del artículo científico “As we may think” propone el dispositivo 'Memex' (Memory Extender), como un prototipo de hipertexto, el cual no se llevó a cabo pero fue fuente de inspiración de proyectos realizados posteriormente.

La idea del 'Memex' era ser un dispositivo que mediante microfilmes, asentados sobre una mesa, pudieran realizarse búsquedas rápidas mediante procedimientos asociativos, tal como funciona la memoria.³⁸ Así mismo el investigador propone términos después popularizados con el Internet, tales como: enlaces, nexos, trayectos y tramas, conceptos fundamentales para lo que después se conocerá como hipertexto en una realidad mediada a través de formatos digitales. Lo interesante, es que con estas ideas se ponen los cimientos de lo que más tarde daría origen a Internet, como un una red que tuviera conexiones.

Posteriormente, durante el mandato de Eisenhower en Estados Unidos de Norteamérica, en 1958 surge una agencia de investigación tecnológica denominada ARPA (*Advanced Research Projects Network*), la cual dependía del Departamento de Defensa. De estas oficinas saldría el proyecto ARPANET en 1969, que establecería la primera red de computadoras con conexión remota y que daría origen a una primera versión de Internet.

Un segundo precursor del hipertexto fue Theodor Holm Nelson, quien en 1960 concibe un dispositivo para conectar la literatura del mundo mediante 'docuversos' que se interconectarán mediante computadoras. Es en 1965 que presenta su artículo “A file structure for the complex, the changing and the indeterminate,” donde se propone el término hipertexto, asociándolo a un tipo de estructura no secuencial que permitiera las elecciones del lector a través de una pantalla interactiva. De acuerdo con el teórico Lev Manovich este escrito

³⁸ Véase *ibíd*, pp. 13-14, María Jesús Lamarca Lapuente. *Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*, http://www.hipertexto.info/documentos/h_hipertex.htm (17 de mayo de 2012) y George P. Landow, *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, p. 28.

representa el manifiesto de un nuevo tipo de cultura emergente. Tiempo después, en 1981, Theodor H. Nelson, publica *Literary machines*, donde retoma lo estudiado en relación al hipertexto y las computadoras como si éstas pudieran servir como máquinas literarias.³⁹

En esta época de efervescencia informática, en 1962, Douglas Engelbart publica su artículo “Augmenting Human Intellect: a Conceptual Framework”, en el cual se anuncia la realización de un sistema hipertextual a nivel informático. Dicho proyecto estaría subsidiado por ARPA y desarrollaría el *software*: NLS (On Line System), que se convierte en el primer sistema de hipertexto operativo.

En esta misma lógica de *software* hipertextuales, Andries Van Dam desde la Universidad Brown, para 1967, crea *Hypertext Editing System* para sistemas computacionales IBM.⁴⁰ Su aportación fue la de ser un sistema que no sólo se quedara en el plano de lo escrito sino también incorporara los primeros gráficos y animaciones.

1971 fue un año clave en los proyectos. Cabe destacar tres de ellos. Michael Hart encabeza el Proyecto Gutenberg cuyo propósito era el digitalizar la mayor cantidad de literatura a través de Internet. Por su parte Ray Tomlinson envía el primer correo electrónico y finalmente, Vincent Cerf junto con Robert E. Kahn impulsan la incorporación del protocolo TCP/IP en ARPANET. Esto último fue un hecho de suma trascendencia en tanto permitió el diálogo entre las distintas comunidades que estaban tras el desarrollo tecnológico, es decir, al iniciar la unificación de los protocolos, diversas computadoras sin importar su procedencia tenían posibilidades de interconectarse. Tres años después, Cerf así como Yogen Dalal y Carl Sunshine, a través de su artículo “Specification of Internet Transmission Control Program”, popularizan el término Internet.

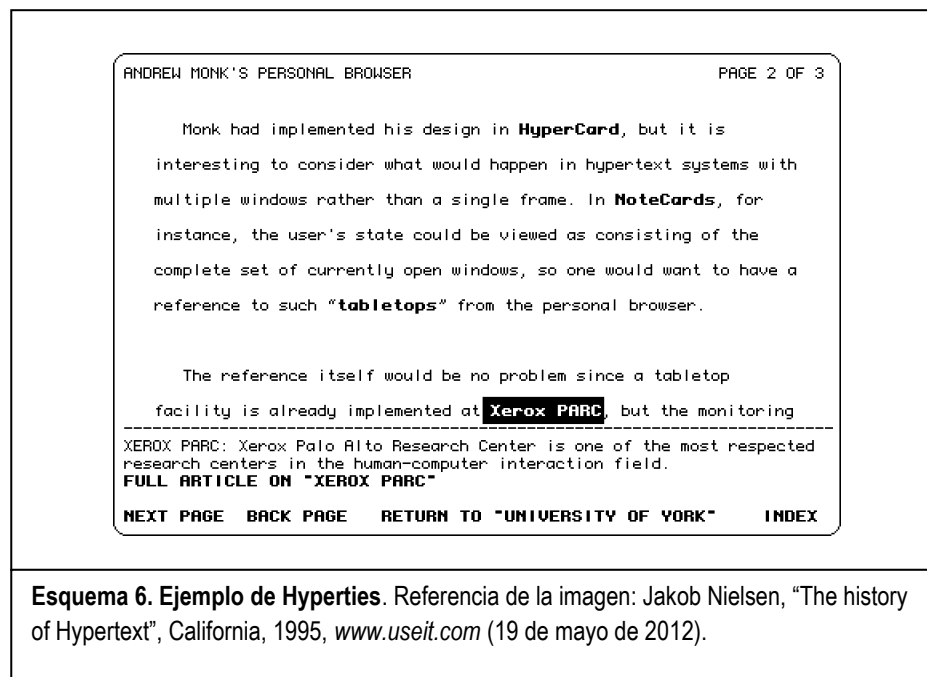
A partir de 1978 inicia una época de proyectos literarios hipertextuales en Estados Unidos de Norteamérica, con la coincidencia que se realizaron antes del

³⁹ Véase George P. Landow, *op.cit.*, p. 15, Carlos Labbé J., “Ni Herbert Quain ni el rey de Theuth: notas en torno a la (inminente) literatura hipertextual”, Revista Espéculo, <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/labbe1.htm> (3 de junio de 2011), Ted Nelson, sitio web oficial, <http://ted.hyperland.com/> (17 de mayo de 2012) y Joan Campàs, *op.cit.*, pp. 25-29.

⁴⁰ Véase Joan Campàs, *op.cit.*, pp. 25-29. A su vez, véase las referencias del esquema 13. Línea de tiempo con antecedentes del hipertexto a nivel informático.

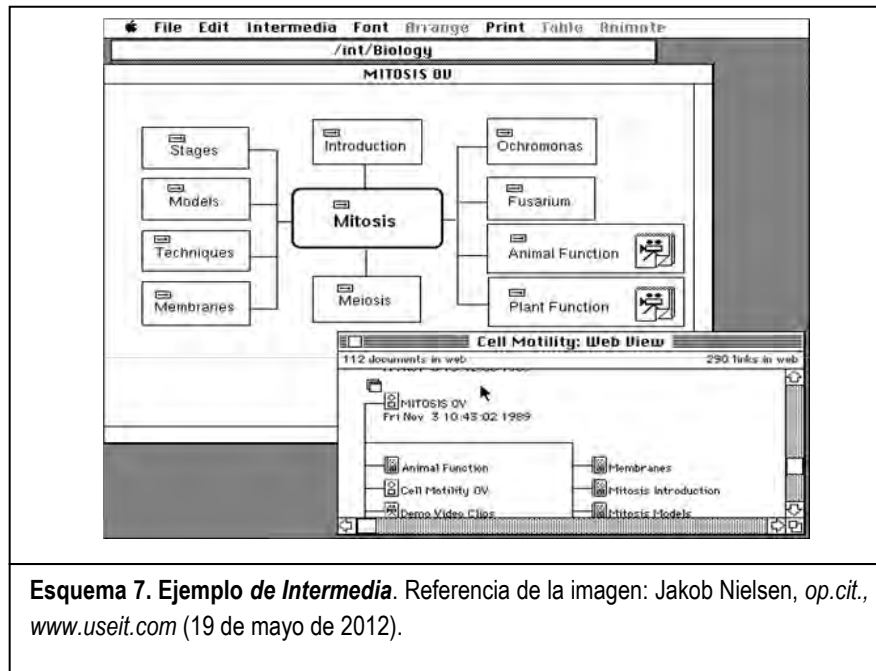
lanzamiento de la web. Al respecto se hará mención de los más destacados. En 1981, Roger Ackson de la Universidad Carnegie Mellon impulsa el desarrollo de un sistema que permitiera la administración del conocimiento. La estructura era basada en una página que se interconectaba mediante enlaces hacia otra página, aunque tenían la deficiencia de no permitir desplazamientos. En este sentido, la interactividad era bastante limitada.

Dos años después, en la Universidad de Maryland, Ben Scheniderman saca a la luz *Hyperties*, la cual busca ser pionera en el ámbito de las enciclopedias y como aporte principal es la incorporación de lexias escritas acompañadas de ilustraciones. En relación a su estructura es un sistema similar al anterior, basado en tarjetas que sólo permitían tener una pantalla completa sin que el lector pudiera desplazarse en la misma.

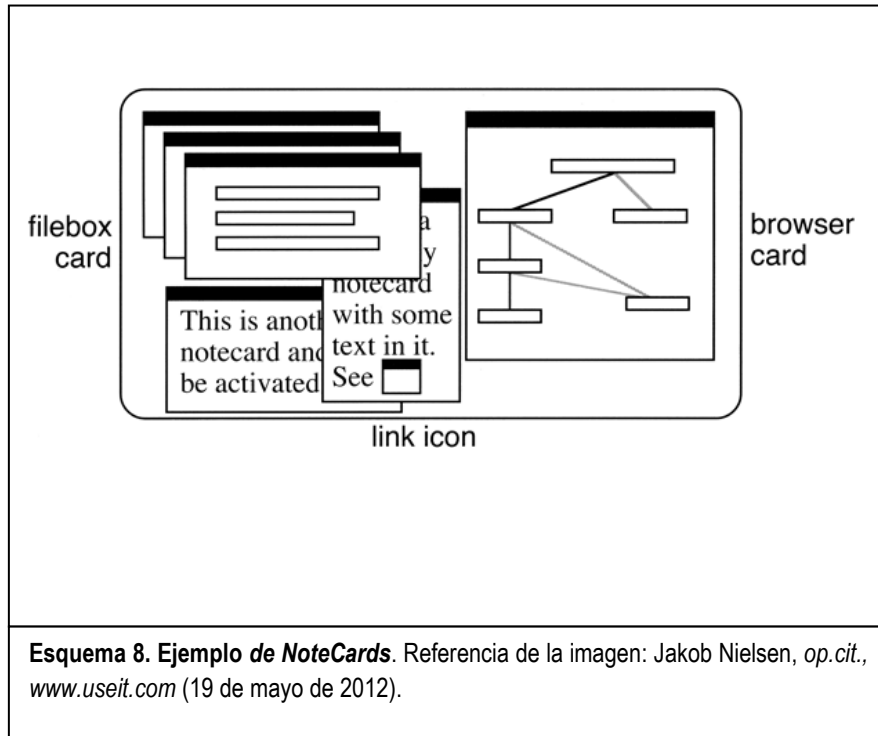


Tiempo después, en 1985, Norman Meyrowitz propone *Intermedia*, como un sistema que enlazara artículos literarios. Su principal característica y aporte era que los enlaces podían ser más específicos, no apuntando a otra página sino a

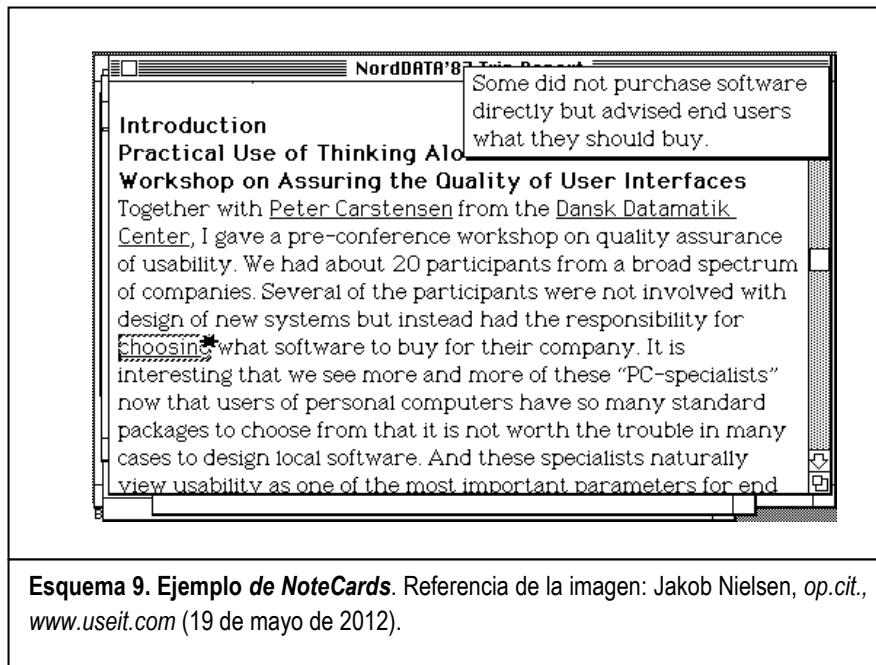
una parte del texto en sí. Este *software* funcionaba con el sistema operativo UNIX, permitiendo un uso sólo a una comunidad limitada.



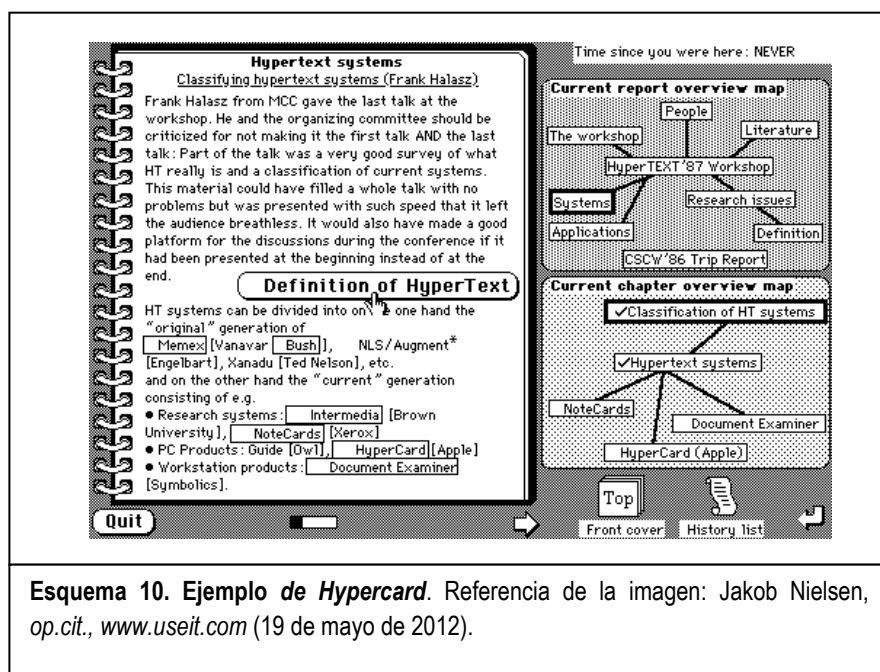
Por su parte, ese mismo año, Thomas Moran, Randall Trigg y Frank Halasz trabajan *NoteCards* para la empresa Xerox, el cual permitía un entorno más manipulable aunque sus contenidos eran estáticos. Su estructura seguía siendo la de una tarjeta enlazada. A su vez, surge la *National Science Foundation*, que abre una nueva brecha en la investigación al desligar la parte militar y reunir las investigaciones universitarias. En un principio, ARPANET se mantiene paralela a esta organización y posteriormente la incorpora.



En 1986, Peter Brown de la Universidad de Kent saca una nueva versión de *Guide*, que se convierte en el primer hipertexto comercial y está hecho para trabajarse en el sistema operativo LYNX. Entre sus características es que permite la edición del texto y ventanas emergentes para hipervincular comentarios, aunque la escritura no secuencial todavía no se puede desarrollar.



El siguiente año Bill Atkinson lanza, a través de *Apple, Hypercard*, el cual inicia con la popularización del hipertexto en las computadoras de escritorio, debido a que este sistema se incluía en ellas gratuitamente. Su estructura a pesar de estar basada en tarjetas tiene una interfaz más interactiva, como gráficos o la posibilidad de escribir comandos. Se empleó para fines didácticos, artísticos o lúdicos.⁴¹ A su vez, este mismo año en la Universidad de Carolina del Norte se realiza la primera conferencia internacional sobre hipertexto que se denominó *Association for Computing Machinery (ACM)*.

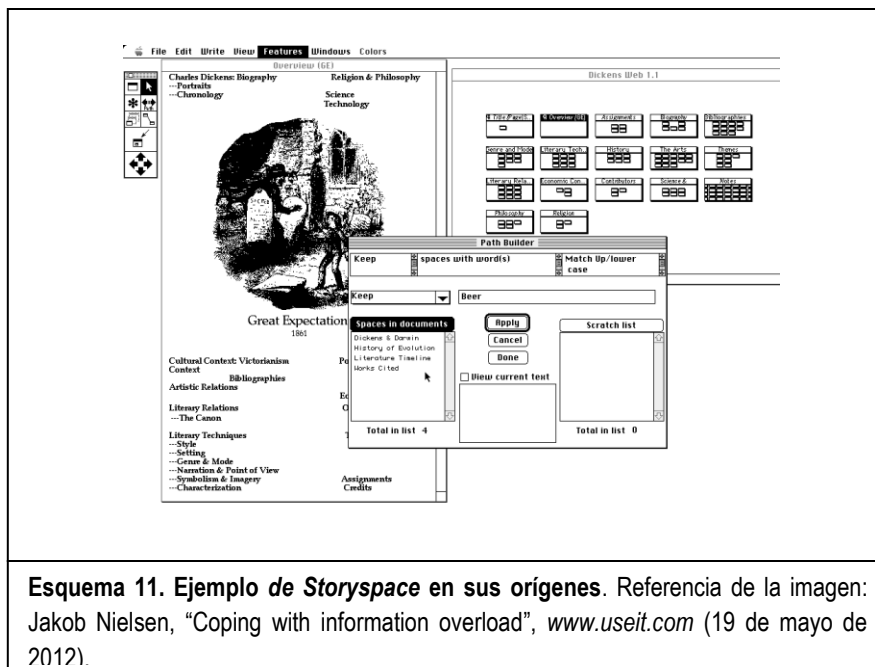


Esquema 10. Ejemplo de Hypercard. Referencia de la imagen: Jakob Nielsen, *op.cit.*, www.useit.com (19 de mayo de 2012).

Siguiendo con lo ocurrido en 1987, Michael Joyce, David Bolter y John B. Smith a partir de su editorial que promueve hipertextos digitales (fundada en 1982), presentan la primera hiperficción en el programa del *software Storyspace*. La ventaja es que no requiere de un lenguaje de programación, lo cual hacía accesible el programa a quien quisiera acceder a él. Así mismo permitía la incorporación de todo tipo de lexias y da la sensación que los hipervínculos se

⁴¹ Véase Joan Campàs, *op.cit.*, pp. 30 y 59-60. A su vez, véase las referencias del esquema 12. Línea de tiempo con antecedentes del hipertexto a nivel informático, p. 25 de la presente tesis.

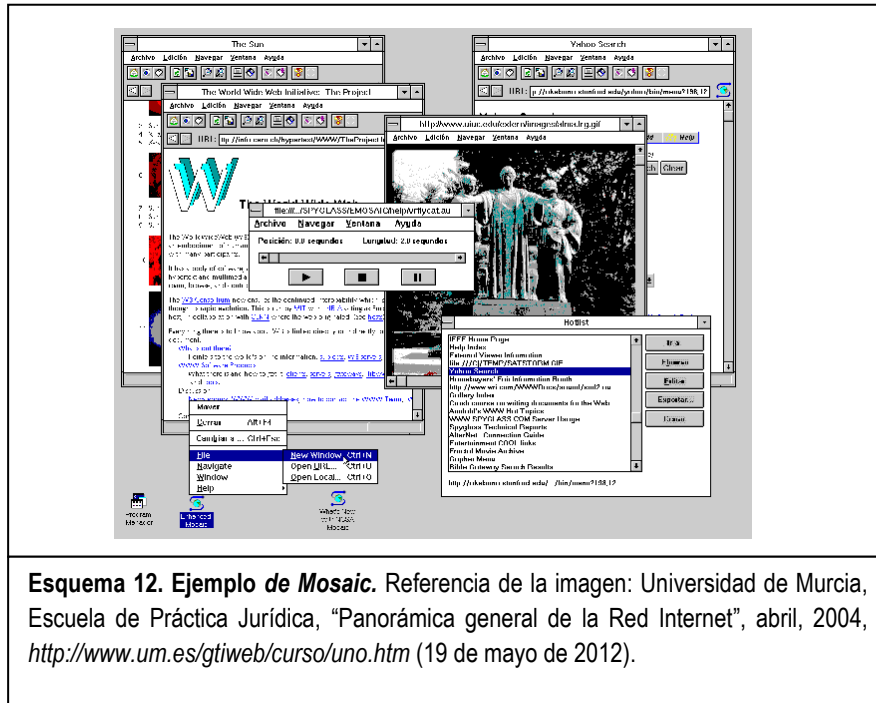
modifiquen conforme la lectura, a pesar de ello estos cambios son previamente establecidos por el autor y el usuario no puede reprogramar el trabajo.



En 1990, ARPANET desaparece y un año después, Tim Berners-Lee desde el Centro Europeo de Investigación Nuclear le da forma a lo que sería la *World Wide Web*. A partir de esta etapa los hipertextos se potencializan como una herramienta que conecta no sólo hacia el interior sino hacia una Red mundial de computadoras interconectadas.

No obstante sería hasta 1993 con el lanzamiento de *Mosaic* que mediante la interpretación del HTML (lenguaje de marcado de hipertexto) se puede acceder con mayor facilidad a la web, a raíz de ello se abre Internet a un uso más comercial y político. A la par, ese mismo año se realiza un Congreso de Hipertexto y Graham Nelson crea *Inform 7* como un programa de *software* para la hiperficción con la posibilidad de ser leído en distintos tipos de plataformas.⁴²

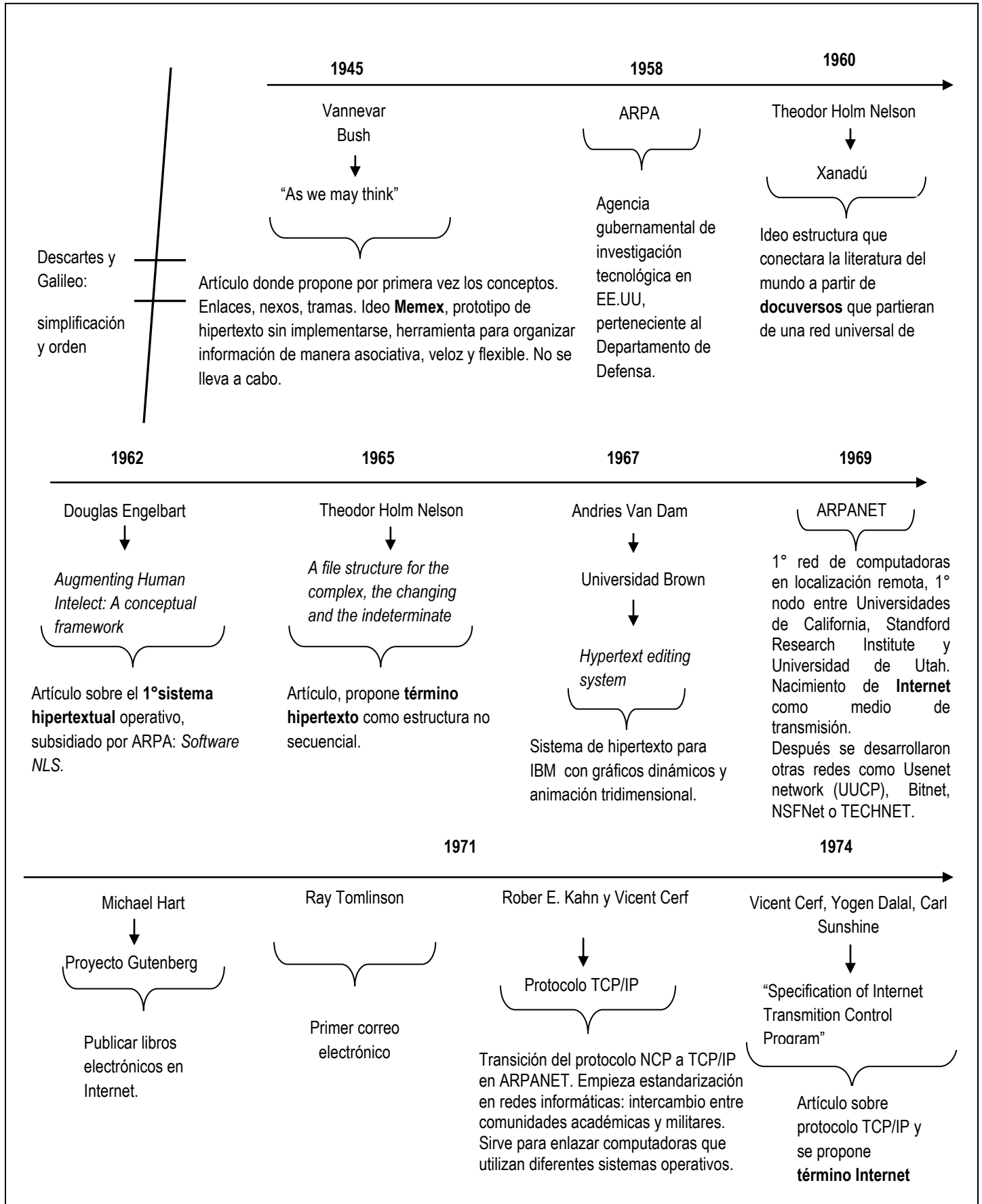
⁴² Véase *ibíd.*, pp. 57-68. A su vez, véase las referencias del esquema 12. Línea de tiempo con antecedentes del hipertexto a nivel informático, p. 25 de la presente tesis.

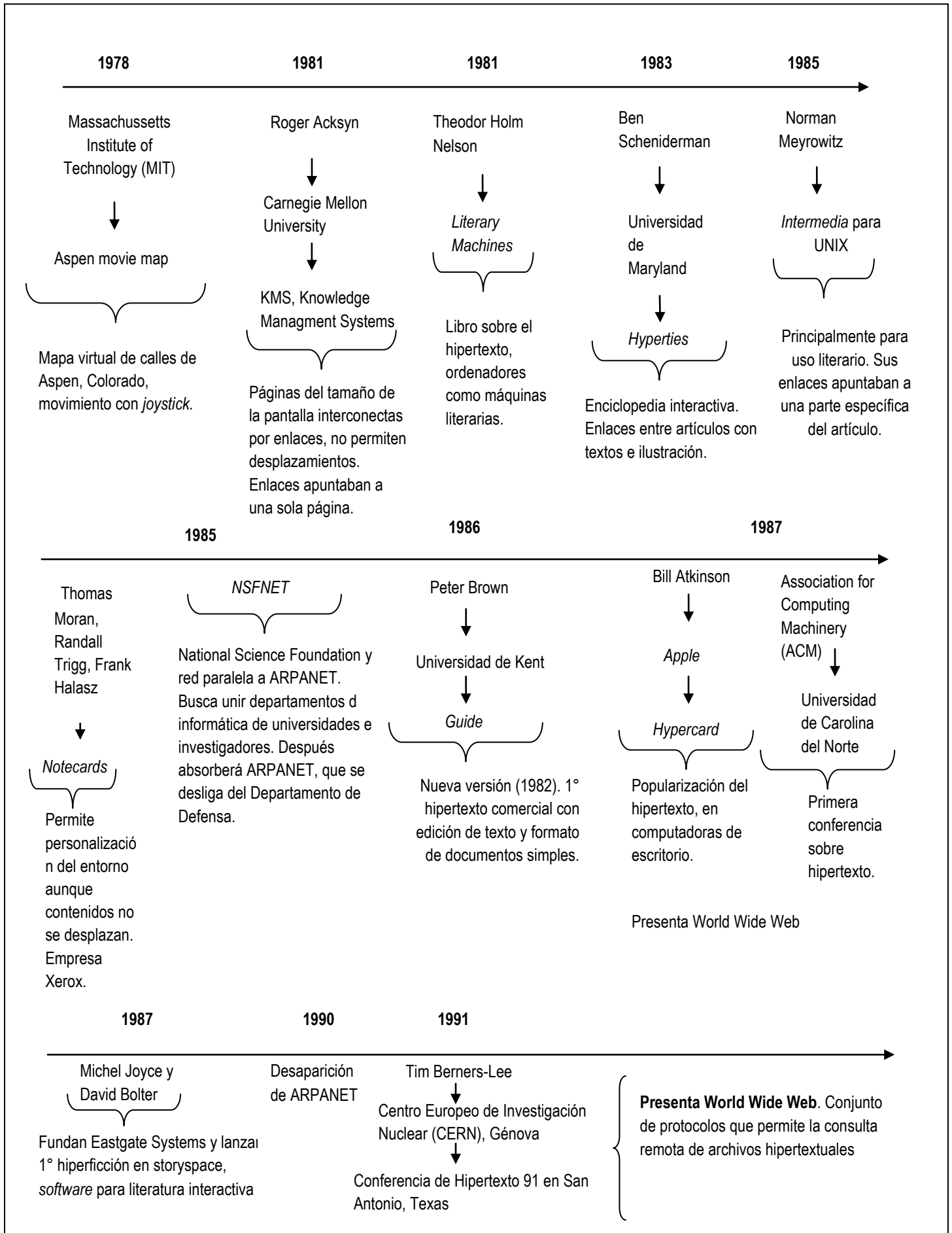


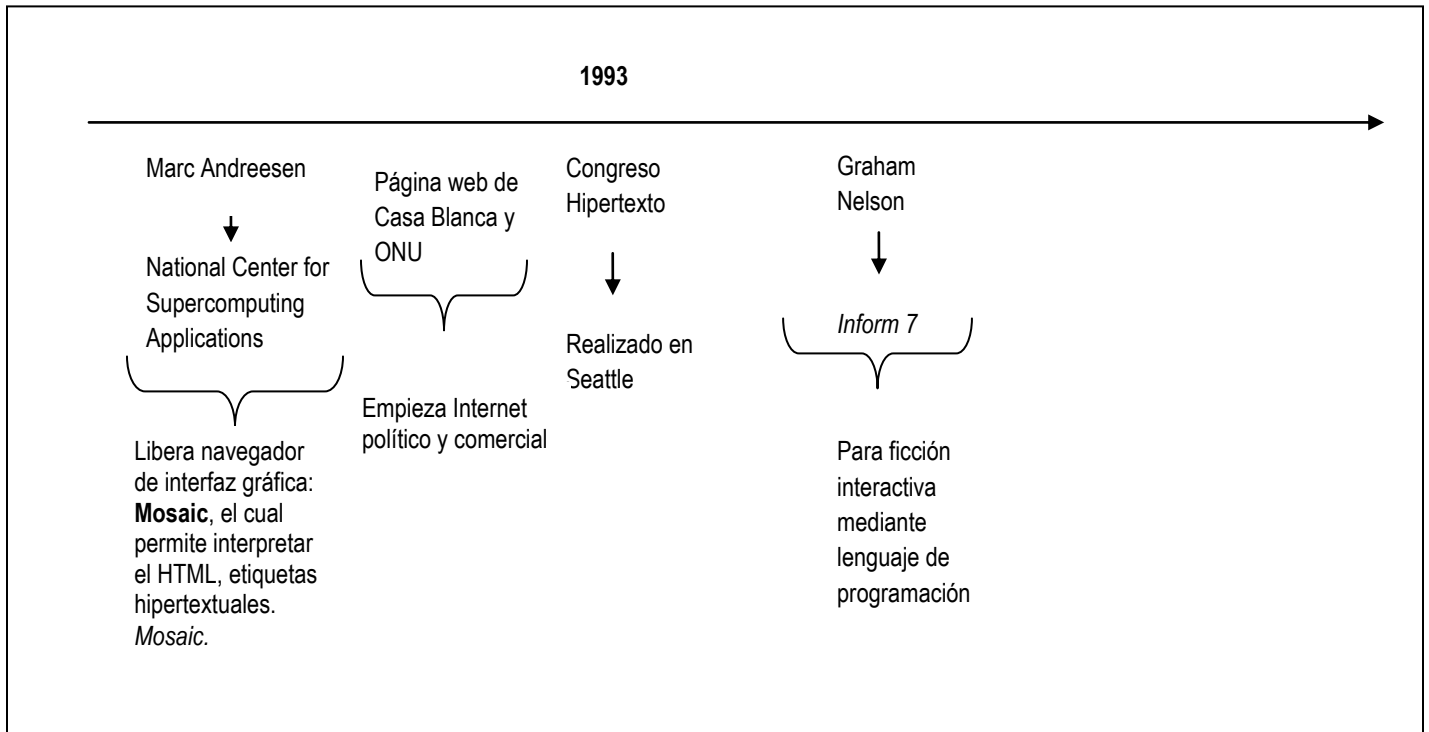
Esquema 12. Ejemplo de Mosaic. Referencia de la imagen: Universidad de Murcia, Escuela de Práctica Jurídica, “Panorámica general de la Red Internet”, abril, 2004, <http://www.um.es/gtiweb/curso/uno.htm> (19 de mayo de 2012).

En síntesis en relación al desarrollo de los programas cabe destacar que en cuanto a su estructura se pueden dividir en tres tipos: a) sistemas basados en tarjetas que funcionan en pantalla completa sin la opción de desplazamiento y deriva de estos *HyperCard*, con una interfaz más interactiva mediante el lenguaje de *scripting*; b) sistemas basados en documentos, los cuales se centran en la edición de texto y el formato de los documentos simples como *Guide* y; c) sistemas de ventanas, las cuales proporcionan un uso enriquecido de la interfaz, mediante ventanas desplazables. Así mismo, se suman programas para manipular imágenes y audio, mediante programas que se incluyen junto con los dispositivos para escanear o reproducir música en formato mp3, así como el reconocimiento óptico de caracteres, entre estos.⁴³ A continuación un esquema que sintetiza lo expuesto.

⁴³Véase Jana Herskova, *Hypertext in Art (Literature)*, pp. 22-27, http://www.dcs.fmph.uniba.sk/diplomovky/obhajene/getfile.php/diplomova_praca_JH.pdf?id=85&fid=146&type=application%2Fpdf (11 de febrero de 2011).







Esquema 13. Línea de tiempo con antecedentes del hipertexto a nivel informático. Elaboración propia. Véase: Barry M. Leiner, Vinton G. Cerf, *et.al.*, *Internet Society*, "Brief history of the Internet", en *The Internet*, Virginia, 2012, <http://www.internetsociety.org> (19 de mayo de 2012). Carlos Labbé J., *op.cit.* <http://www.ucm.es/info/especulo> (3 de junio de 2011). Christopher Keep, Tim McLaughlin, Robin Parmar, *The electronic labyrinth*, en *Timeline*, 1993-2001, <http://www2.iath.virginia.edu/elab/elab.html> (19 de mayo de 2012). Computer History Museum, "Internet history" en *Exhibits*, 2006, <http://www.computerhistory.org> (19 de mayo de 2012). Dan Connolly, *World Wide Web Consortium*, 2000, "A little history of the World Wide Web", <http://www.w3.org> (19 de mayo de 2012). George P. Landow, *op.cit.*, p. 15. Jakob Nielsen, *op.cit.*, www.useit.com (19 de mayo de 2012). Joan Campàs, *op.cit.*, pp.14-60. María Jesús Lamarca Lapuente, *op.cit.*, <http://www.hipertexto.info>, (17 de mayo de 2012). NSFNET, Sitio oficial web, "About NSFNET", <http://www.nsfnet-legacy.org> (19 de mayo de 2012). Internet Corporation for Assigned Names and Numbers, "Vinton G. Cerf", en *Groups*, 2012, <http://www.icann.org> (19 de mayo de 2012). Tim Berners-Lee, *Tejiendo la Red*, 237p. Vinton G. Cerf, Yogen Dalal y Carl Sunshine, "Specification of Internet Transmission Control Program", en *IETF Tools*, Diciembre, 1974, <http://tools.ietf.org/html/rfc675> (19 de mayo de 2012).

Ante este panorama, es menester agregar que con la web devino el auge de los *blogs*, las páginas web personales, las creaciones en *wiki*⁴⁴, las redes sociales, entre otras plataformas que permitieron al usuario subir a la Red contenidos con mayor facilidad y sin necesidad de lenguajes de programación o costo alguno, estas creaciones se abordarán con más detalle en el siguiente

⁴⁴ Página web que permite la edición colaborativa de texto.

capítulo. A continuación se estudiará qué pasaba en esta época en el aspecto teórico.

1.3.2 Orígenes del hipertexto en el aspecto teórico

Partiendo de la visión semiótica (Peirce) y semiológica (Saussure) diversos autores empiezan a hacer aportes sobre el relato, la narración o el texto. La postura estructuralista se asienta pero también se confronta y en este transcurso diversos autores aportaron en la visión del hipertexto, como un texto descentrado.

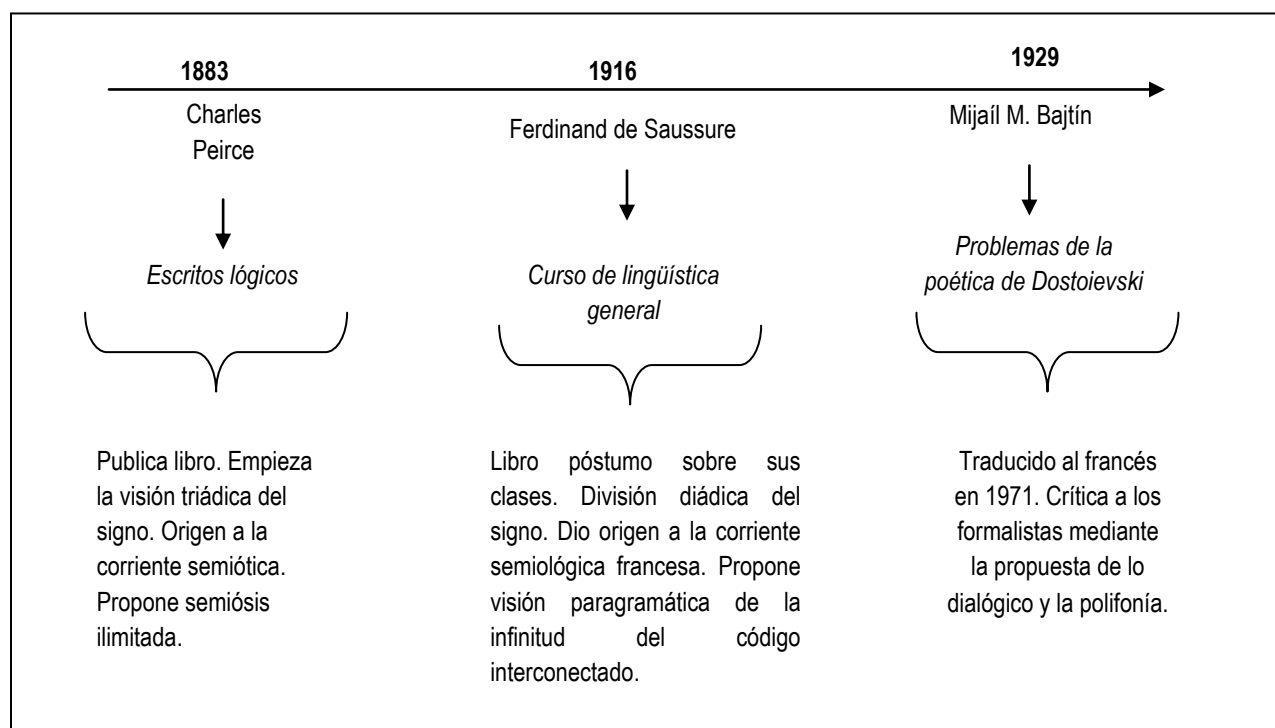
En primer lugar cabe destacar la aportación de Bajtín quien publica en 1929 *Problemas de la poética de Dostoievski*, donde hace una crítica a los formalistas rusos mediante su propuesta de lo dialógico y polifónico. Dicha publicación es traducida al francés hasta 1971, época en la que otros autores franceses empiezan hablar de la ruptura de estructuras formales y cerradas en el texto. La aportación del teórico ruso incide principalmente en los estudios de Julia Kristeva, quien en 1969 publica *Semiótica I y II*, donde esta polifonía la asocia a la intertextualidad que permite la interconexión de textos (previamente expuesta en apartado 1.1.1).

A su vez, esta polifonía es interpretada por Roland Barthes en *S/Z* como los códigos y las voces que se pueden encontrar en los textos a partir de su análisis connotativo. Además, en esta perspectiva de desestructurar, propone el término 'lexia' para que el texto se desvele (previamente expuesto en apartado 1.2). La idea de la interconexión de textos también se asocia a las ideas de Derrida mediante su propuesta de *La diferencia*, que aboga por la regeneración constante del signo, porque tal como Heráclito lo dijo: "no se puede entrar dos veces en el mismo río." El texto está, entonces, en la reconfiguración constante.

Michel Foucault, por su parte, en la *Arqueología del saber* propone comprender al enunciado a partir de la desestructuración generada mediante la rescritura y relectura. En esto coincide con Barthes, quien por su parte propone la figura del lectoescritor. Así, mientras Claude Bremon, Greimas o Todorov (1958-1972) proponían una visión que afirmara las estructuras narrativas, los autores

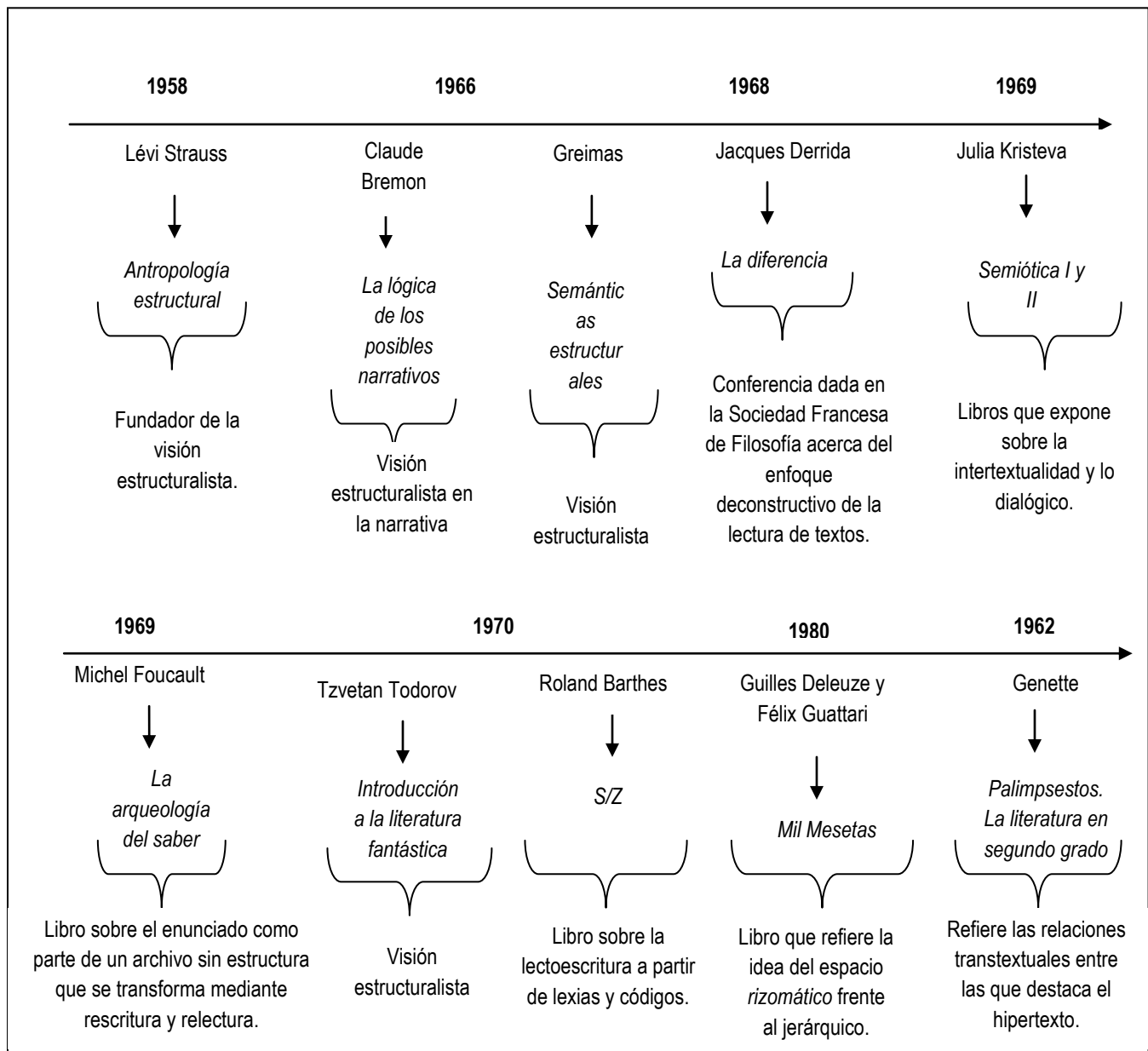
previamente mencionados trataban de abrir el relato y convertirlo en un texto con múltiples referentes y entradas. Para 1980, Deleuze y Guattari refiere en *Mil mesetas* la existencia de un espacio rizomático y liso frente a la jerarquía del espacio estriado. Es decir, se empieza a cuestionar el entorno en el que se desarrolla el texto (esto se estudiará con más detalle en el tercer capítulo).

Dos años después, Gérard Genette publica *Palimpsestos*.⁴⁵ *La literatura en segundo grado*, donde se estudian las relaciones transtextuales que son cinco: 1) intertextualidad, 2) paratextualidad, 3) metatextualidad, 4) architextualidad y 5) hipertextualidad. El concepto de hipertexto empieza a tener cabida en el ámbito teórico. Para dicho autor, el texto anterior se convierte en el hipotexto; el texto interconectado pero presente, es decir, el que se está leyendo en ese momento es el hipertexto,⁴⁶ dando como resultado que la intertextualidad se gestó mediante la alusión a un texto anterior, es decir, al generarse una cadena de textos en una red de significado y significantes. A continuación se expone una línea del tiempo de lo expuesto.



⁴⁵ Etimológicamente significa grabado nuevamente.

⁴⁶ Véase Helena Beristain, *Alusión, referencialidad, intertextualidad*, pp. 32, 35-36.



Esquema 14. Antecedentes teóricos-literarios del hipertexto. Armando Fumagalli, "El índice en la filosofía de Peirce", Anuario filosófico XXIX/3, Universidad de Navarra, 1996, <http://www.unav.es/gep/AF/Fumagalli.html> (19 de mayo de 2012).

Claude Bremon, "La logique des possibles narratifs, Persse. Revista científica, Francia, 1966, Vol. 8, pp. 60-76, 2005-2010, http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1115 (19 de mayo de 2012).

Ferdinand de Saussure, *Curso de lingüística general*, 424 p.

Guilles Deleuze, Félix Guattari, *A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia, Vol 2. Capitalism and schizophrenia*, University of Minnesota Press, 610 p.

Julia Kristeva, *op.cit.*, 272 p. y sitio oficial web, <http://www.kristeva.fr> (19 de mayo de 2012).

Horacio Potel, *Derrida en castellano*, "La différance", <http://www.jacquesderrida.com.ar/index.htm> (19 de mayo de 2012).

Michel Foucault, *Arqueología del saber*, 355 p.

Roland Barthes, *op.cit.*, 1990, pp.180-181, 287-307, 1990 y *op.cit.*, 2006.

Ruben Tani, *Arqueología de la lectura y el sujeto*, Aparte Rei: revista de filosofía, pp. 1-7, <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/tani32.pdf> (19 de mayo de 2012).

Tatina Bubnova, *El espacio de Mijail Bajtín: filosofía del lenguaje, filosofía de la novela*, Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM, http://codex.colmex.mx:8991/exlibris/aleph/a18_1/apache_media/K3Y1MIBEF6A32AL KPUUBI38EUG69GD.pdf (19 de mayo de 2012).

Wenceslao Castañares, "El efecto Peirce. Sugestiones para una teoría de la comunicación", Universidad de Navarra, <http://www.unav.es/gep/AF/Efecto.html> (19 de mayo de 2012).

Ahora bien, a raíz del auge que empieza a tener Internet y el cruce teórico entre las perspectivas informáticas y los análisis sobre la literatura, diversos teóricos proponen postulados que combinen la hipertextualidad con el espacio donde ésta se desarrolla. Un primer texto con esta orientación es el de Jay David Bolter, de los fundadores de *Eastgate*, quien en *Writing space* refiere a la hipertextualidad literaria y propone el término antilectura como un acto de rebelión con la lectura pasiva que sólo consume.

Para 1992, en la Universidad de Brown, George Landow escribe en *Hipertexto: La convergencia de la teoría crítica contemporánea y tecnología* un primer acercamiento que combine las posturas posestructuralistas francesas (Foucault, Deleuze, Barthes) para comprender la conformación de los hipertextos. Así, retoma lo que Barthes denomina *lexias*, pero resignificándolas como unidades de texto producidas a partir de cada hipervínculo⁴⁷ y como raíces que se conectan en Red. O bien, de Foucault la idea de un discurso descentrado y de Deleuze el espacio rizomático. A partir de este momento el aspecto académico literario e informático empieza a confluir en una misma comunidad.

Entre 1993 y 1997 se publican textos en relación a las ficciones hipertextuales creadas y su incidencia en la cultura literaria. A su vez, en 1997, empiezan a darse a conocer otras posturas teóricas que difieren en cierta medida de lo expuesto por Landow. El primero fue Espen Aarseth, quien critica la concepción del hipertexto y propone denominarlo 'cibertexto'. Su argumento es que no todo lo expuesto en el entorno digital cumple con la característica de ser hipertextual. Por ello, apunta, sería importante hacer una diferenciación entre el cibertexto que es ergódico, es decir, que exige un esfuerzo nada trivial por parte del lector. Con la acotación que lo ergódico también se puede encontrar en lo impreso y que sustituye al término de interactivo.⁴⁸ En otras palabras, este autor refiere un tipo de literatura lúdica y creativa donde sin importar el medio, el autor rete al lector a modificar el texto.

⁴⁷ Véase George P. Landow, *op.cit.*, p. 15.

⁴⁸ Véase Joan Campàs, *op.cit.*, 2007, p. 69 y Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001, p. 206.

Por su parte, Katherine Hayles participa en la edición de la revista *Technocriticism and hypertextuality. A special issue of Morden Fiction Studies*. Dicha autora propone referirse a la ciberliteratura, en lugar de literatura hipertexto y propone el término *multicourse* literatura para las producciones hipertextuales. En esta definición se hace alusión a la multiplicidad de caminos que pueden ser tomados por el lector a partir de los hipervínculos,⁴⁹ aunque nuevamente rescatando la combinación entre lo literario y lo computacional.

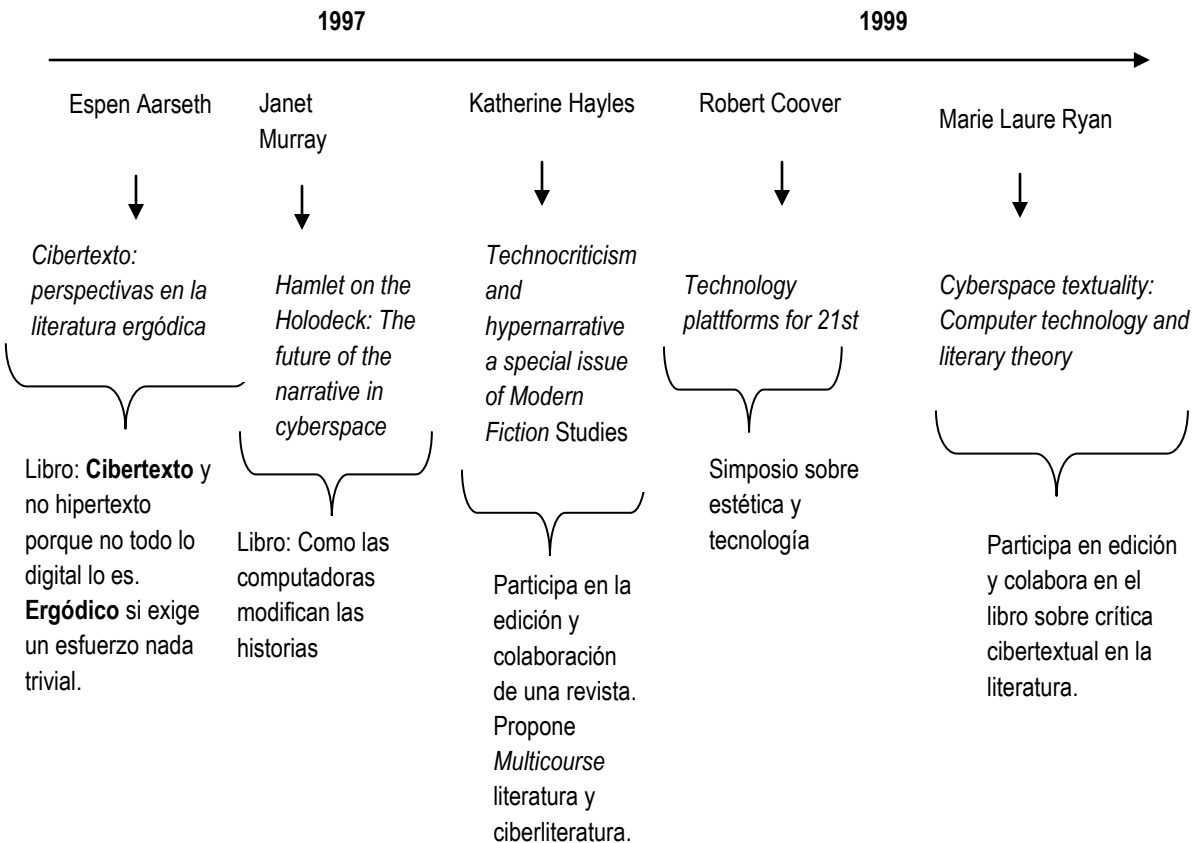
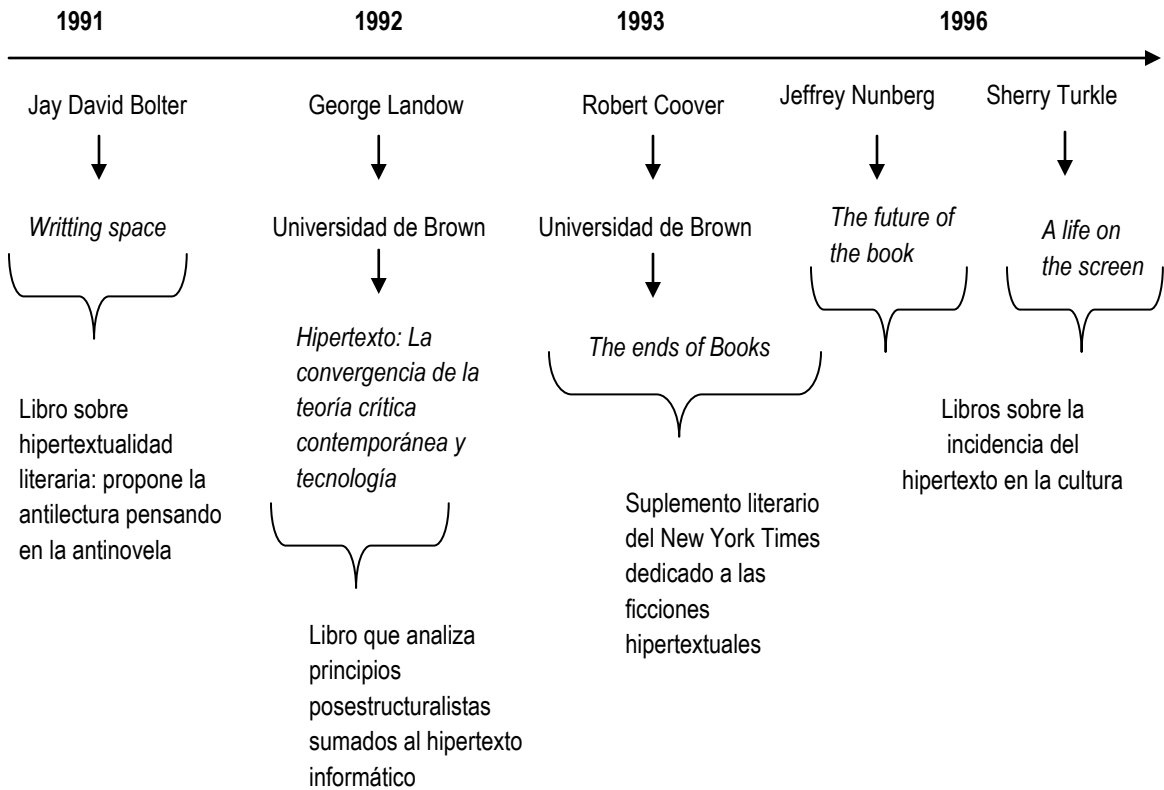
En 1999 Robert Coover propone un simposio donde se hable sobre la estética y la tecnología y ese mismo año, Marie Laure Ryan coordina el libro *Cyberespace textuality. Computer technology and literary theory*, en el cual se estudia desde diversos enfoques la literatura cibertextual.⁵⁰ Esta misma autora permitirá comprender posteriormente en *Narrative as Virtual Reality* (2001) que para encontrar la ergodicidad mencionada por Aarseth, es también necesario ubicarla desde la interactividad y la inmersión a partir de los mundos posibles.

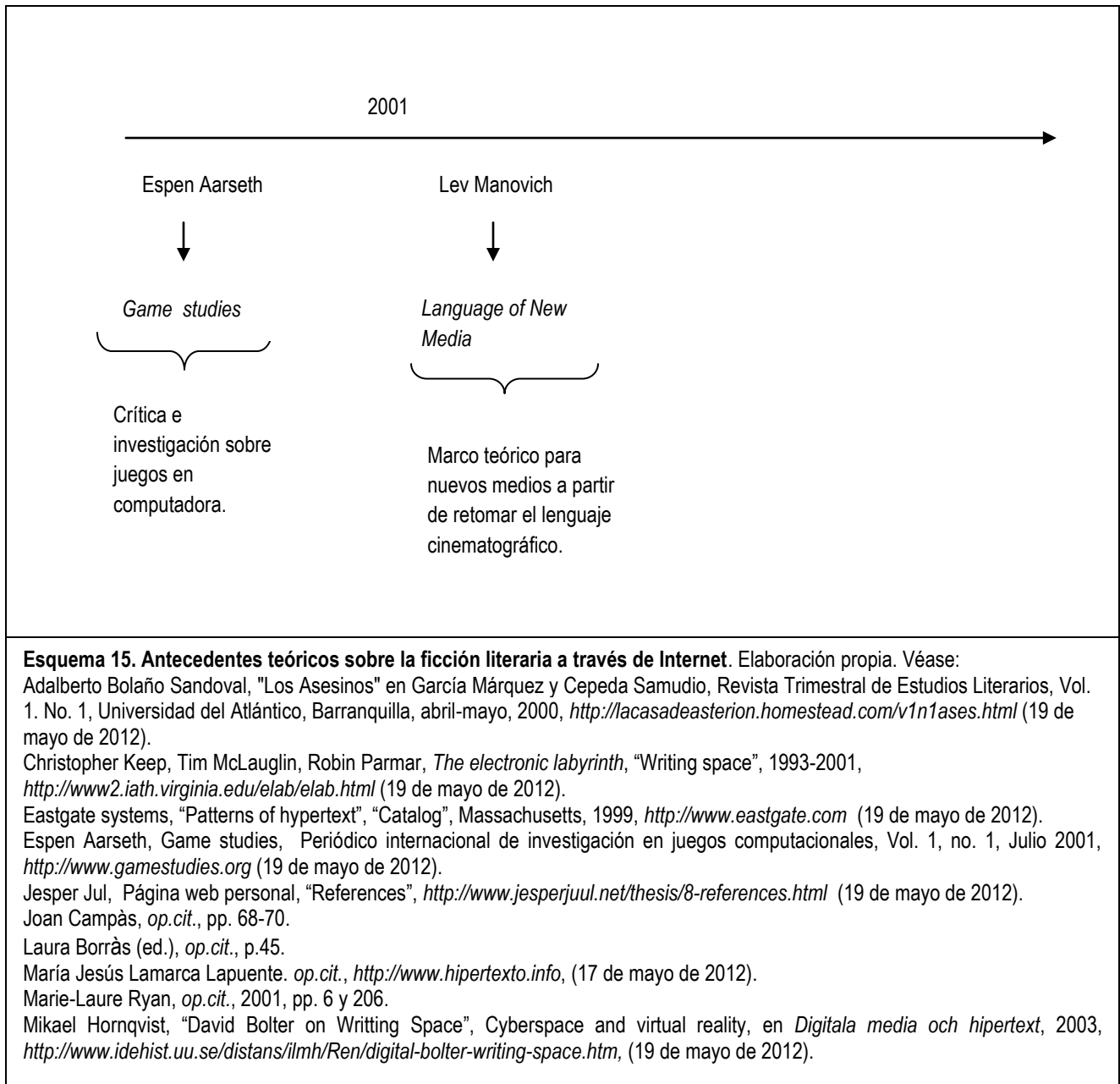
Para inicios del 2000, la orientación teórica de Aarseth se focaliza hacia los juegos de computadora, es decir rescatar la ludología computacional. Por su parte, el teórico Lev Manovich propone, a través de *Language of New Media*, rescatar no sólo la tradición literaria sino las aportaciones del lenguaje cinematográfico.

En síntesis, lo que estas perspectivas tienen en común es que en ellas se combina la tradición de estudios literarios con el aspecto informático, por tanto, los textos no son entendidos como una realidad aislada, sino que están interconectados generando caminos. A continuación un esquema que sintetiza lo expuesto. Posteriormente, se propondrá una definición del hipertexto, a partir de los elementos estudiados.

⁴⁹ Véase Laura Borràs Castanyer (editora), *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*, p.46.

⁵⁰ Véase Joan Campàs, *op.cit.*, p. 70.





1.3.3 Una aproximación al concepto del hipertexto

A pesar de las diferentes acepciones para aproximarse al hipertexto, ya sea como cibertexto o ciberliteratura. Lo cierto es que el término hipertexto permite rescatar el aspecto histórico informático del término y además incorporar la intertextualidad y polifonía que proponen los posestructuralistas, a partir de lo que Genette resume

en su postura sobre el concepto: la interconexión de un texto con otro. Con la salvedad que el teórico francés dejaba de lado el aspecto informático.

En este sentido, se abre el cuestionamiento de cómo es esta interconexión, si se cimenta en el entorno digital. En primer lugar, se consideró a lo impreso como un protohipertexto (retomando a Landow), un texto ergódico impreso o un texto con todas las características de la apertura e intertextualidad posestructuralista, que aunque presenta cierto grado de interactividad no requiere de una computadora obligatoriamente. En segundo lugar, a partir de ahora cada vez que se haga alusión al hipertexto se entiende como un tipo de texto que integre esta combinación de lo literario pero en un entorno informático.

Para la interpretación del hipertexto se retomó la postura de Barthes, quien divide al texto en bloques o unidades de lectura propone las lexias que en conjunto arrojarán sentidos connotativos o diversas voces que se traducirán en códigos. En el caso del hipertexto, una lexia es una unidad de sentido que está integrada por palabras escritas, audio o imágenes con una particularidad, cada una está hipervinculada no sólo por las referencias mentales de quien lee hacia otros textos, sino como parte del sistema tecnológico en el cual fueron programadas y se desenvuelven; es decir, referenciar hacia otras partes del hipertexto. Otras maneras de denominar a las lexias son también nodos que se interconectan a través de enlaces, hipervínculos o anclas para llegar a otro destino, a otros nodos.⁵¹

El resultado es una interacción que no es necesariamente progresiva, en tanto el interactor⁵² puede escoger su camino mediante los clics o sus aportaciones creativas. Ahora bien, un alto nivel de productividad es un hipertexto ideal, sin embargo, como se estudiará esto no siempre se cumple, en tanto que el autor/diseñador puede acotar los recorridos del usuario, disminuyendo con ello su interacción.

⁵¹ Véase Joan Campàs, *op.cit.*, p. 48.

⁵² Como se le denominará a este lector que además de leer puede escuchar y ver. Por interactor se referirá a aquel sujeto que desempeña un rol a través de acciones verbales o físicas y que tiene la posibilidad de participar en la producción física del texto en mayor o menor medida. Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001, p. 17.

Así mismo, su conformación idealmente sería rizomática, aunque en la práctica se estudiará que en algunos casos puede ser jerárquica o bien mixta, y de ahí se desprende otro factor importante, retomando la crítica de Aarseth y partiendo de la perspectiva de Ryan, por hipertexto no se entenderá cualquier texto que encuentre en Internet, sino aquel texto que no pueda ser impreso sin perder sus características principales, como una animación, por ejemplo. En este sentido, el hipertexto que se explorará no contempla todo lo digital sino sólo aquello digital que suma a sus características, además de la ergodicidad, la interactividad y la inmersión. Por ello, aunque el espacio en lo general de la Red de Redes tenga una configuración más rizomática, en lo particular, el hipertexto no necesariamente cumple esta característica.

El cuestionamiento acerca de la potencialidad del hipertexto en el aspecto de la significación debe partir de un elemento esencial, el ideal de un lector que pueda convertirse en productor del texto (como sí ocurre en las e-ficciones colectivas, por ejemplo) pero que no siempre se cumple, por ejemplo en un hipermedia de ficción. Por ello, como esta posibilidad existe no puede ser descartada del todo, contrario a lo que propone Susana Pajares,⁵³ sino lo importante es estudiar en qué niveles invita este tipo de texto a la producción del interactor (esto se estudiará en el tercer capítulo).

A su vez, la diferenciación entre las características de lo escrito ergódico de lo digital hipertextual permitirá comprender las diferencias entre estos entornos, dándole al hipertexto un lugar que aunque se nutre de la tradición literaria, adquiere elementos diferentes a partir de lo informático, tal como se verá a continuación.

1.3.4 Texto ergódico impreso frente al hipertexto a través de Internet

Es de subrayarse las diferenciaciones tajantes que se llegan a hacer entre el texto impreso y el hipertexto digital. Al primero se llega a identificar con una lectura marcada por el autor, de tipo lineal y con géneros clásicos. Al segundo término, en

⁵³ Véase *ibíd*, p. 64.

cambio, se le circunscribe con una lectura marcada por el lector, multilineal, interactiva y con diversidad de géneros.⁵⁴ Debido a lo anterior, es necesario acotar desde dónde se desprenden las diferenciaciones, atendiendo más a diferenciaciones de entorno y medio (un libro/una computadora, una hoja/una página web) que a la forma de lectura; es decir, atendiendo a la arquitectura de su información y diseño, donde el hipertexto muestra diferentes propiedades que pueden entenderse a partir del soporte y sus formatos.

Por ello, aunque los textos ergódicos están cimentados en la cultura de lo impreso, no deben generar una oposición entre lo estriado o jerárquico mientras que lo nuevo sea lo completamente liso u horizontal.⁵⁵ Porque en diversos casos, estas características ni si quiera se cumplen, en tanto pueden existir hipertextos de baja calidad con recorridos poco arborescentes, acotados en cuanto a la productividad del interactor frente a textos ergódicos impresos de alta creatividad, jugando con el orden del inicio-nudo-final.

La propuesta es considerar estos dos entornos como diferentes⁵⁶, aunque (y aquí se difiere de la propuesta de Manovich) con la apuesta de ser estudiados como textos abiertos en el sentido de Barthes y diferentes, desde el enfoque de Derrida y con el ideal de nutrirse de la tradición literaria modernista y vanguardista⁵⁷, aunque esto no siempre se cumpla y nos conduzca a un análisis que refiera los niveles de interactividad o inmersión.

A continuación, se expone una tabla comparativa que sintetiza las principales diferencias.

⁵⁴ Véase Laura Borràs Castanyer (eds.), *op.cit.*, pp. 33, 39, 40, 47.

⁵⁵ Véase para contrastar Joan Campàs, *op.cit.*, pp. 31-37.

⁵⁶ Véase Lev Manovich, *Software takes command*, pp.60-63.

⁵⁷ También se podría incluir el aspecto cinematográfico, teatral, entre otros pero dichos temas no serán abordados por ser una tesis orientada hacia el aspecto literario ficcional.

Elementos	Texto ergódico impreso	Hipertexto a través de Internet
Objetos	Lo que está escrito en el papel puede ser empleado solo una vez	Modularidad (el texto puede ser empleado en diferentes combinaciones)
Materialidad del texto	Física (libro impreso)	Como un algoritmo/ basado en sistemas informáticos/materialidad electrónica (estructura abierta con un espacio creado con un propósito)
Conectividad	Sin conectividad	Requiere conectividad
Lexias	Escritas con imágenes en algunos casos	Facilidades multimedia
Texto	Estabilidad (debido al papel)	Volatilidad (las páginas web pueden desaparecer)
Reactividad	Libro sin reactividad	Reactividad (cuando responde a cambios en el ambiente o a acciones no intencionales de los usuarios)
Interactividad	Interactividad limitada al acto de leer o ver	Interactividad (el input se origina en diferentes caminos: dar clic, oír, ver, leer, escribir)
Principales alteraciones en el texto	Alteración/ruptura en el tiempo cronológico de la historia	Alteración/ruptura en el diseño del espacio.

Esquema 16. Texto ergódico impreso frente a hipertexto a través de Internet.

Véase Laura Borràs Castanyer (eds.), *op.cit.*, pp. 33, 39, 40, 47.

Lev Manovich, *The Language of New Media*, 2001, p.85-95 y *Software takes command*, 2011, pp.60-63.

Marie-Laure Ryan, "Multivariant Narratives", in *A Companion to Digital Humanities*,

<http://www.digitalhumanities.org/companion> (22 de diciembre de 2011)

Marie-Laure Ryan, "Space", p. 22, Paragraph 29 in HÜHN, Peter, et al. (eds). *The living handbook of narratology*,

Hamburg University Press, Hamburg, hup.sub.uni-hamburg.de/lhn (22 de diciembre de 2011).

Roland Barthes, *op.cit.*, 2006, p. 7.

1.4 Aproximaciones teóricas-conceptuales

A lo largo del presente capítulo se estudió cómo la comunicación se puede valer de la semiótica para el análisis de las producciones sígnicas dentro del ámbito social. A partir de esto, se retomó un parte de la semiótica que aborda el aspecto literario, lo cual permitió abordar ciertos elementos del análisis estructural y descartar otros, para finalmente, llegar al análisis de texto, que permite hacer una lectura más abierta y plural de los mismos.

Partir del análisis de texto permitió comprender que estos están compuestos de una red de significados, los cuales es posible ubicar mediante el desmembramiento del texto en lexias, como unidades mínimas de significación. Posteriormente, estas unidades permiten descifrar los códigos que contienen, así como las voces que en las mismas se desenvuelven, siendo principalmente de cuatro tipos: Voz de la Empiria (código de las acciones), Voz de la Persona (código de los semas), Voz de la Ciencia (códigos de la referencia), Voz de la Verdad (código hermenéutico) y Voz del Símbolo (código de campos simbólicos).

Este cruce de códigos es lo que permite comprender que existe una polifonía y una intertextualidad con la que, debido a la incorporación de lexias escritas y auditivas, no sólo se da un cruce hacia el pasado en la mente del lector, sino hacia planos simultáneos dentro del propio texto o fuera del mismo. Por lo tanto, las lexias también se aplicarán en el análisis del hipertexto pero incorporando el audio y las imágenes, lo cual permite su análisis a partir de los aspectos connotativos que implican ampliar la connotación, dar un nuevo significado o contrastar el significado.

Ahora bien, el papel que desempeña el interactor en este proceso es de suma trascendencia, ya que a través de su apropiación da vida al proceso de la significación, mediante la lectura de los textos, al reescribirlos y generar procesos semióticos constantes. Sin embargo, a partir del hipertexto es posible ubicar un lector que no sólo rescate esta individualidad del texto desde la significación que le da referente sino que de ser posible, contribuya a construirla mediante su participación. Aunque, cabe acotar este ideal no siempre se logra alcanzar.

El aspecto de la polarización entre texto e hipertexto también se estudio y a pesar de tener elementos coincidentes como su posible estudio a partir de lexias, también son diferentes en tanto se producen en medios distintos. No obstante, el enriquecimiento literario y los avances informáticos fueron aspectos fundamentales para comprender el hipertexto. A continuación se estudiará cómo esta tradición hipertextual también está vinculada a una parte específica de la literatura, la ficción en prosa.

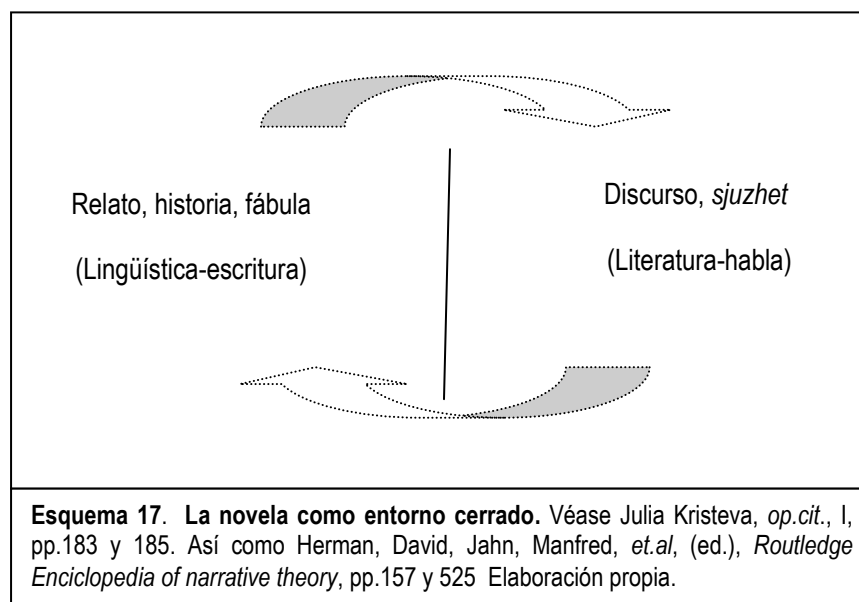
Capítulo 2. De la novela impresa a la hiperficción a través de Internet

El objetivo de este capítulo es explicar las transformaciones desde la novela épica hasta la hiperficción a través de Internet, a partir de los cambios en la formas de creación y en la materialidad donde yace el texto.

2.1 Las características de la novela

2.1.1 Características de la novela como género

El texto está compuesto por una parte lingüística que conforma el relato, pero también por una parte discursiva que la hace parte de la literatura y el habla. Por ejemplo, cuando mediante los elementos paratextuales como el epílogo, el autor va más allá del relato.¹ En cuanto a las formas de estudiar la novela² es menester rescatar dos perspectivas. Por un lado, como un entorno cerrado si sólo se piensa a partir del relato, historia o fábula (el orden cronológico y el qué pasó) o desde el discurso o *sjuzhet*, desde los formalistas rusos (el cómo de la historia).³ A continuación se expone un esquema que sintetiza lo dicho.

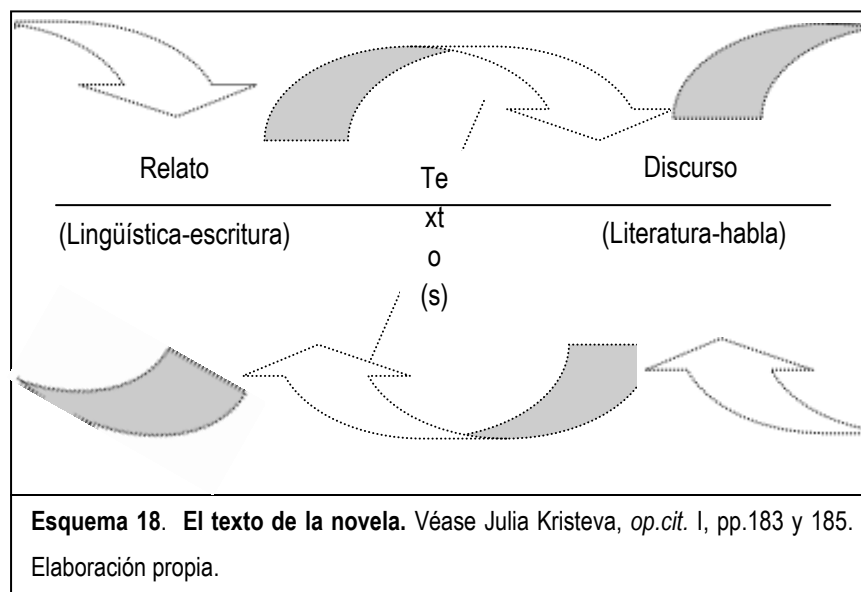


¹ Véase Julia Kristeva, *op.cit.* I, p. 183.

² Se estudiará a la novela como la ficción en prosa más abierta porque permite la incorporación de diversos géneros que en conjunto conforman una creación estética.

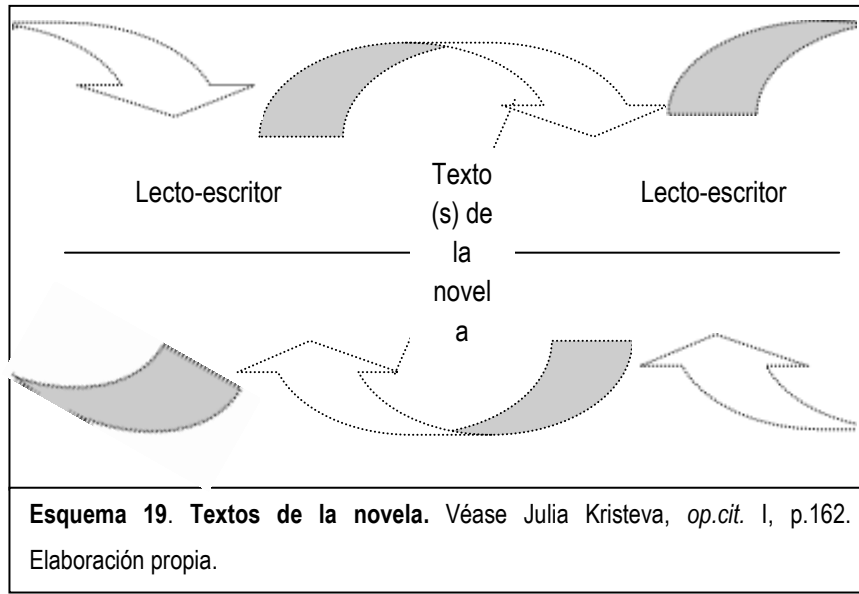
³ Véase Herman, David, Jahn, Manfred, *et.al.* (ed.), *op.cit.*, pp.157 y 525.

Por otra parte, desde la producción textual, con el propósito de reconocer: a) la apertura, b) el intercambio, c) lo exógeno y, d) la participación de un autor que busca y requiere un lector. En este sentido, la novela vinculada al texto semiótico, se orienta hacia la apertura del ciclo textual, el discurso nutre al relato y se producen procesos de semiosis constantes. Véase el siguiente cuadro para complementar lo expuesto.



El resultado es comprender a la novela como un circuito, el cual se desarrolla como acto inferencial⁴ y deductivo, lo que Kristeva considera como el modo abierto, mediante el cual el autor no está sólo en el sitio del relato, sino que a veces juega el papel de lector u oyente, a través de las citas que le permiten insertar a otros autores, pero también, cabría agregar, mediante la participación de quien lee y modifica el texto. Lo que se propone como ideal es una relación no lineal entre emisor y receptor, sino dinamismo en cuanto a la forma y fondo, en función de las diversas relecturas y la creatividad puesta en el texto. A manera de síntesis se expone el recuadro que se presenta a continuación.

⁴ Véase Julia Kristeva, *op.cit.* I, pp. 162 y 239.



Ahora bien, a partir de esta visión en lo general, la novela podría caracterizarse en función del tipo de discurso predominante que maneja. Por un lado, describe Kristeva, está el discurso monológico mucho más centrado en el relato y la parte descriptiva. Los tres tipos representativos de este discurso son: la narración épica, el discurso histórico y el de tipo científico. Para los fines de la presente investigación se tomará en cuenta sólo el de tipo épico por ser el que está vinculado a lo literario.

Por otro lado, se ubica el discurso dialógico, que arroja fuera de la estructura formal, reconoce la anáfora (figura retórica de la repetición) y éste se divide en: el carnavalesco, el de la menipea y novela polifónica⁵ A continuación se estudiarán las características de estos dos tipos de discursos desde el encuadre de la novela.

2.1.2 Características de la novela épica impresa

Como parte del discurso monológico, la novela épica⁶ representa una enunciación unívoca, retoma aspectos universales. Un caso representativo serían aquellos textos donde se retoman a los héroes míticos, dejando de lado, en gran medida,

⁵ Véase *ibíd*, pp. 47 y 206.

⁶ Véase *ibíd*, p. 164.

las pasiones y sentimientos de los personajes. Al respecto, Bajtín asocia lo épico a la prohibición, al dogma, a los límites cernidos por un dios. Debido a ello existe una relación narrador-personaje que no se rompe porque el narrador es quien lleva las riendas del personaje, lo conoce como un dios y lo muestra así ante el espectador.⁷

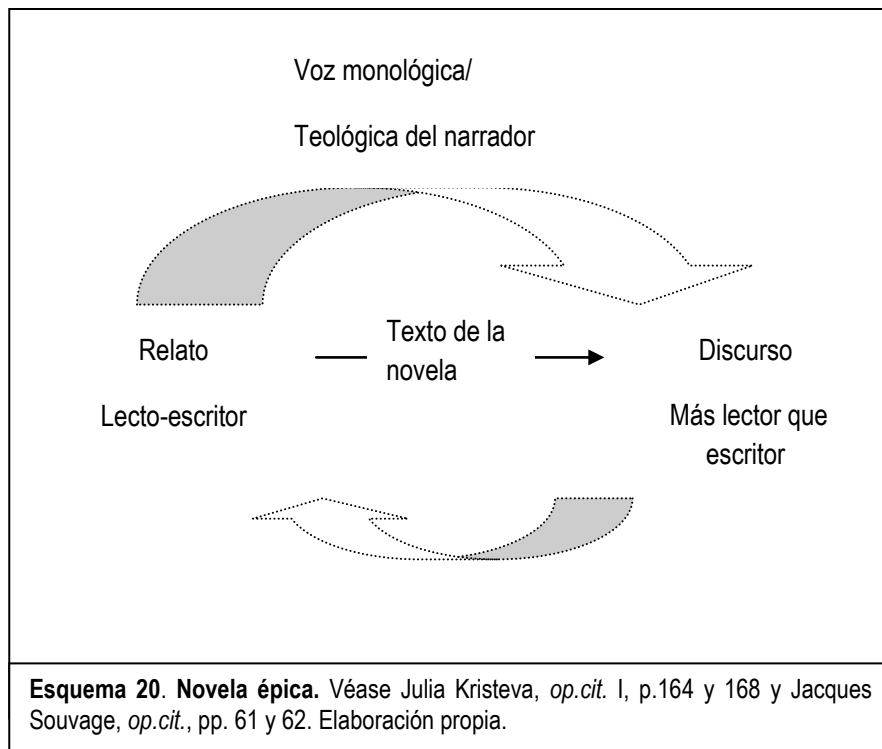
Para ejemplificar se puede citar los casos de Henry Fielding, Jane Austen, Walter Scott, Charlotte Brontë, Charles Dickens, William Makepeace Thackeray, Anthony Trollope y George Eliot (pseudónimo de Mary Anne Evans). Estos autores y autoras tendían a contar la novela en tercera persona, el narrador, continuamente está a la vista de quien lee y juega un papel omnipresente y omnisciente. A ello también se agregan las novelas en primera persona, donde el narrador es un personaje del autor pero con carga moral sobre el desarrollo de la historia. En síntesis, algunos de los recursos literarios empleados son la exposición, la caracterización en bloque, vocativos como 'Querido lector', palabras normativas, definiciones persuasivas y la narración panorámica.⁸

El escritor Francisco López de Ubeda brinda un ejemplo de este discurso épico: “Quiera Dios que yo haya acertado con el fin verdadero, y el pío lector con el que mi buen celo le ofrece, a honra y gloria de Dios, que es el fin de nuestros fines.”⁹ Donde hay un juicio de valor por parte del narrador, al enfatizarle a quien lee valores morales propios de la época, sin dejar que sea éste último quien juzgue a la historia por sí mismo. En este sentido, una novela dramatizada, donde existe una conciencia que dibuja el entorno de la novela, no permite el acceso directo del lector con el texto, sino existe una relación mediada a través del narrador. Esquemáticamente, se podría representar como se introduce a continuación.

⁷ Véase *ibíd*, p. 198.

⁸ Véase Jacques Souvage, *Introducción al estudio de la novela*, pp. 61 y 62.

⁹ Francisco López de Ubeda, http://users.ipfw.edu/jehle/CERVANTE/othertxts/Suarez_Figaredo_PicaraJustina.pdf (28 de abril de 2011).



Es importante hacer notar que la relación dialógica entre el relato y el discurso no se rompe; sin embargo, el peso monológico del narrador propicia que el lector tenga menos participación en la actividad de recrear el texto, ya que el narrador le da menos posibilidades de caminos a elegir dentro del texto, dando como resultado una relación mucho más lineal.

2.1.3 Características de la novela menipea y carnavalesca impresa

Un segundo tipo de discurso, retomado por Kristeva¹⁰ es el menipeo. Esta forma discursiva rescata los aspectos de diálogo socrático que fueron expresados por Platón, Jenofonte, Antístenes, Esquino, Dedón, Euclides, entre otros. No obstante, según menciona Kristeva, la diferencia radica en que su origen es de tipo retórico y no propiamente carnavalesco. Por ello, el antecedente de la novela de carnaval se puede denominar menipea, retomando la tradición del filósofo del siglo III antes

¹⁰ Véase Julia Kristeva, *op.cit.* I, pp. 164 y 203.

de nuestra era, Menipo de Gádara, quien fue discípulo de Sócrates y escribió sátira.¹¹

Posteriormente, los temas de locura, premoniciones, sueños y muerte son captados por las grandes de las letras españolas y británicas: Shakespeare, Calderón y Cervantes. Estos autores expresaron variaciones en el relato que le dan mayor movilidad al discurso. Según Bajtín estos elementos tendrían, “una significación estructural más que temática; destruyen la unidad épica y trágica del hombre así como su creencia en la identidad y las causas, y señalan que ha perdido su totalidad, que ya no coincide consigo mismo.”¹²

Así mismo, otros autores destacaron por sus aportaciones menipeas. Por ejemplo, el francés François Rabelais (1494-1553) en su novela *Gargantua y Pantagruel*, hace énfasis en el carnaval y lo grotesco propio de la época renacentista; el irlandés Jonathan Swift (1667-1745) en *Los viajes de Gulliver* realiza una sátira combinada con los distintos enfoques del personaje central, quien conforme va viajando renueva y cuestiona constantemente su apreciación de la realidad, siendo él un gigante, un pequeño o un extranjero; o bien, el ruso Fiódor Dostoyevski (1821-1881) en su texto *Crimen y Castigo* se enfrenta a la novela de Todorov y de acuerdo con Bajtín su propuesta es cercana al dialogismo, así como al plurivocalismo, arriesgando más por destruir la parte moral del narrador.

Por otra parte, las vanguardias literarias se originan en Europa en 1909 cuando Filippo Tommaso Marinetti lanza el primer manifiesto representativo de este movimiento: el futurismo. Las vanguardias se pueden caracterizar porque replantearon el realismo, es decir, los 'ismos' apostaron por mostrar una literatura mucho más carnavalesca, tal como jugar con los focos narrativos o presentar el monólogo interior. En este sentido, fue permitido contar con varias perspectivas de la historia además de darle voz a los sueños o a los pensamientos irracionales de los propios personajes. En contraposición a la perspectiva de retratar la realidad lo

¹¹ Véase *ibíd*, p. 215.

¹² *Idem*.

más objetivamente posible, en este movimiento se rescató la subjetividad como algo valioso para la narración o la versificación.

En 1918, Apollinaire publicó sus *Caligramas*, este hecho aunque más vinculado a la poesía tendrá incidencia en la novela a partir de los juegos tipográficos, los cuales generan imágenes asociadas al poema. Posteriormente, parte de este juego se rescatará en ficciones en prosa más extensas.

A su vez, dentro de los diversos movimientos de vanguardias cabe destacar la década de 1920 cuando existe un mayor auge, particularmente en 1922 debido a diversos acontecimientos, entre los que destacan: la Semana del Arte Moderno en Sao Paulo, Brasil, el nacimiento de la revista *Proa* fundada por Jorge Luis Borges en Argentina, la presentación por Maples Arce del manifiesto estridentista en México, la publicación de *Veinte poemas para ser leídos en el tranvía* de Oliverio Girondo y de *Trilce* por César Vallejo, entre otros eventos.¹³ En resumen, esta década es de efervescencia poética en cuanto a producciones, manifiestos o revistas, que marcaron una generación a partir de propuestas diferentes tanto de fondo como de forma.

En esta misma época tuvieron cabida autores de la novela moderna del siglo XX. Algunos ejemplos significativos son el francés Marcel Proust con *En búsqueda del tiempo perdido*, (1913-1927) dividido en varios tomos; el checo Franz Kafka con *La metamorfosis* (1915); el irlandés James Joyce con *Finnegans Wake* (1939) o *Ulises* (1922);¹⁴ la inglesa Virginia Woolf con *Las olas* (1931) o *La Señora Dalloway* (1925); el argentino Jorge Luis Borges con sus cuentos *El jardín de los senderos que se bifurcan*; el cubano-italiano Italo Calvino con *El castillo de los destinos cruzados* (1969) o *Si una noche de invierno un viajero* (1979) o el belga-argentino Julio Cortázar con *Rayuela* (1963), *62/Modelo para armar* (1968) o *El libro de Manuel* (1973).

Algunos de los recursos literarios que se empiezan a emplear son: “las repeticiones, las frases dichas 'sin continuidad' (y que son 'lógicas' en un espacio infinito), las oposiciones no excluyentes que funcionan como conjuntos vacíos o

¹³ Véase Jorge Schwarts, *Las vanguardias latinoamericanas*, pp.36-37.

¹⁴ Véase Julia Kristeva, *op.cit.*, p. 198.

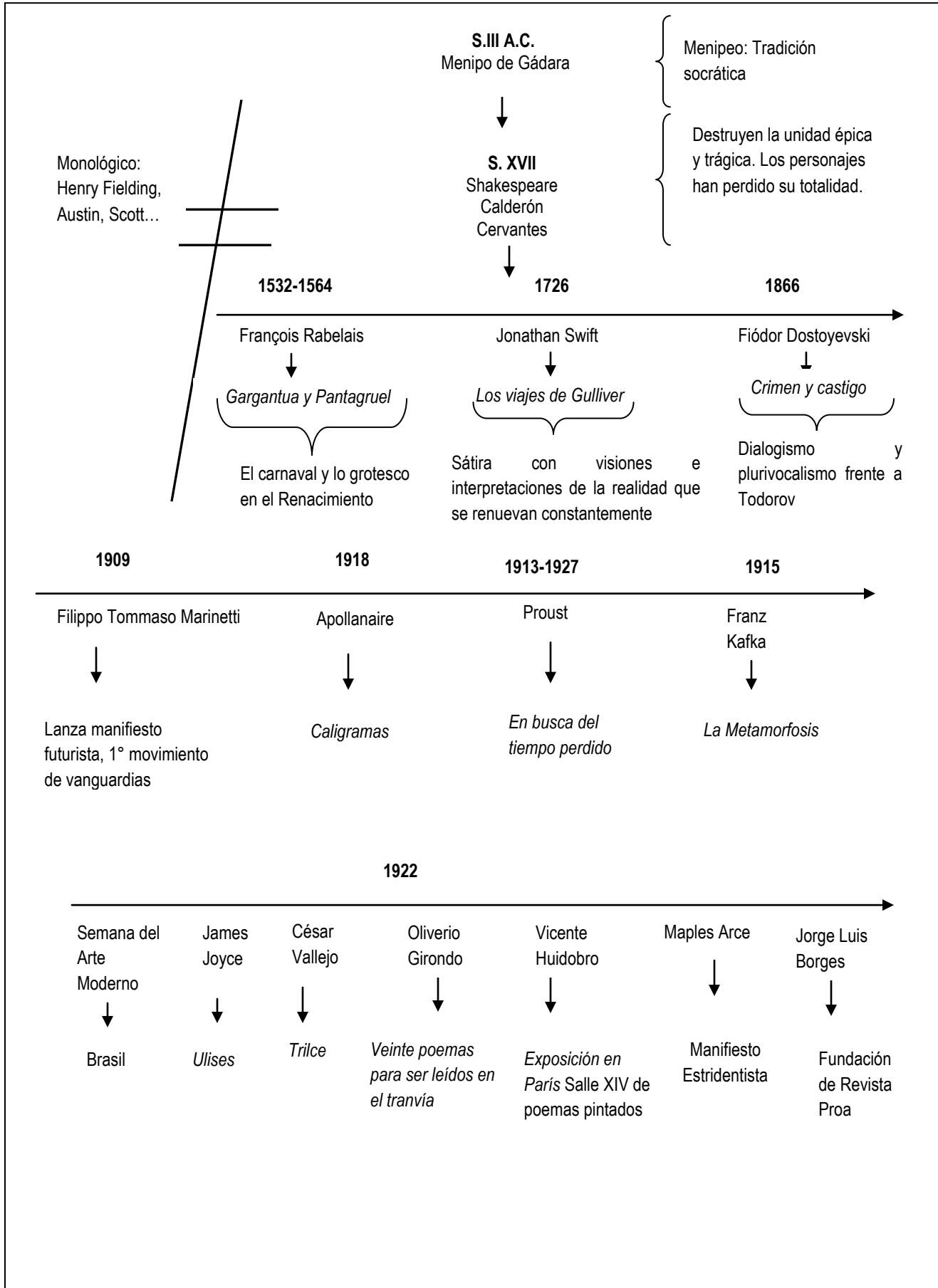
sumas disyuntivas (...)”¹⁵ Un ejemplo sería el monólogo interior del *Ulises* de Joyce: “(...) bien alegre y amable en eso O pero se me olvidaba esta lata de sangre puuff una no sabe si llorar o reír estamos hechas tal batiburrillo no tendré que ponerme mis cosas viejas tanto mejor será más picante nunca sabrá si lo hizo o no ahí tienes te basta con cualquier cosa vieja luego me lo refregaré”¹⁶

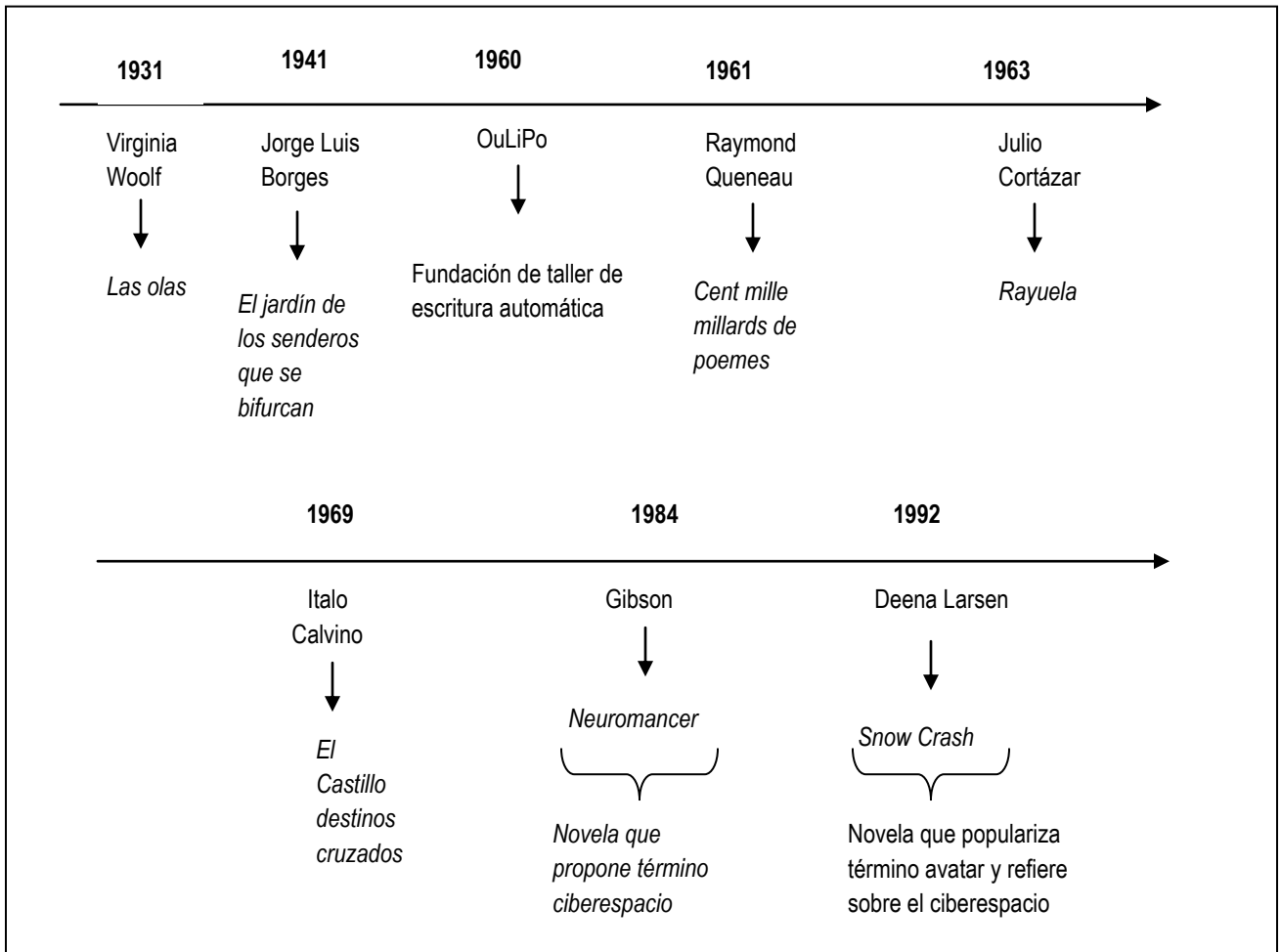
Mención aparte merece el movimiento OuLIPO que en 1960 se conformó como un taller de escritura automática, principio que recupera la tradición dadaísta de la vanguardia pero también aporta a los primeros poemas asistidos por computadora, tanto que posteriormente se conformará ALAMO (1981) como derivado de este grupo pero combinando plenamente lo informático con lo literario. Así mismo, Raymond Queneau como parte del grupo OuLIPO publica en 1961 *Cent mille milliards de poèmes*, referente de la poesía combinatoria pero en formato impreso, a partir de diez sonetos en hojas cortadas en catorce tiras.

Otros recursos empleados para enriquecer el espacio, fueron la incorporación de imágenes que retomaron varios vanguardistas tanto europeos como latinoamericanos, como lo que se expresa mediante los caligramas, los poemas visuales, los poemas pintados y las pinturas que acompañan al poema. Ejemplos de ello fueron los caligramas de Apollinaire, las imágenes que acompañaron a los *Veinte poemas para ser leídos en el tranvía* de Oliverio Girondo o lo que realizó Huidobro en su poema *Moulin*, al dibujar un molino de viento dentro del cual escribe su poema. Otro ejemplo, son los recortes de periódicos de *El libro de Manuel* de Julio Cortázar. A continuación se expone un esquema que sintetiza el recorrido histórico.

¹⁵ *Ibid*, p. 209.

¹⁶ James Joyce, *Ulises*, p. 599, <http://es.scribd.com/doc/49058888/James-Joyce-Ulises-espanhol> (28 de abril de 2011).





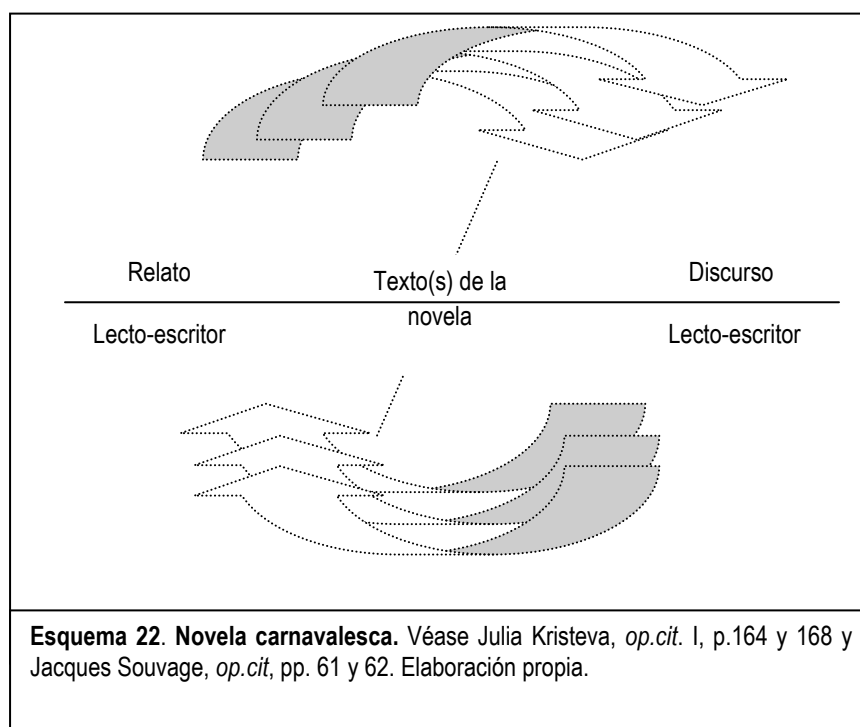
Esquema 21. Antecedentes lo menipeo y carnavalesco. Elaboración propia. Véase Athina Papadatou, "Sin noticias de Gurb y otras sátiras menipeas contemporáneas", Departamento de Filología Española, Universidad Autónoma de Barcelona, 2011, <http://es.scribd.com> (20 de mayo de 2012). Biblioteca Cervantes Virtual, Oliverio Gironde, "Obra literaria", http://bib.cervantesvirtual.com/bib_autor/Gironde/obra.shtml (28 de noviembre de 2011). Enciclopedia Británica Online, "Fracois Rabelais", "Gargantua and Pantagruel", "Johathan Swift", "Crime and punishment", "Guillaume Apollinaire", 2012, <http://www.britannica.com> (20 de mayo de 2012). Iván Igartua Ugarte, "Dostoievski en Bajtín: Raíces y límites de la polifonía", EPOS XIII, pp. 221-235, Universidad del País Vasco, 1997, Revistas Digitales UNED, <http://e-spacio.uned.es/fez/> (20 de mayo de 2012). Jorge Schwartz, *Las vanguardias latinoamericanas. Textos programáticos y críticos*, p.41. Julia Kristeva, *op.cit. I*, pp. 164, 198, 203, 209 y 215. Rosa Sarabia, *La poética visual de Vicente Huidobro*, pp. 63-69.

Lo mencionado son ejemplificaciones de cómo se juega con la forma de presentar el texto, pero sobre todo replantear la forma para interactuar con el lector, para que éste cambie su lectura lineal por una más lúdica. A diferencia de la novela épica, este tipo de novela establece relaciones dialógicas mucho más estrechas, el escritor no aspira a mostrarle una conciencia moral al lector y se vale

de múltiples narradores o voces que se confunden con las propias voces que reformula el lector.

En este sentido, el sujeto-escritor-narrador se libera de presentarse como un ente puro, recto ante la sociedad y por el contrario, empieza a apostarse por recrearse, ponerse diversas máscaras, replantearse cómo sería ser 'otro', es decir, un personaje pero desde un 'yo' o una voz de personaje.¹⁷

El nombre de este tipo de novela es a propósito de lo que representa un carnaval, donde el actor y la multitud se confunde, donde escritor y lector se cruzan mediante el murmullo de las múltiples voces que los rodean, es un juego de máscaras que desdoblan las identidades. Véase el siguiente cuadro para complementar de manera gráfica las ideas expuestas.



A su vez, es de destacarse que con la novela carnavalesca esta deja de considerarse un género puro y se convierte en 'subversiva'¹⁸, un género híbrido, el cual incorpora diversos géneros en el texto y cuyo propósito es interactuar en

¹⁷ Véase Julia Kristeva, *op.cit.* I, p. 209.

¹⁸ *Ibid.*, p. 219.

mayor proporción con la persona que lee. A ésta última, ya no sólo se le brindan palabras escritas sino imágenes, grabaciones y también poemas, ensayos, cartas, recortes de periódicos, entre otros elementos, los cuales, lejos de cuestionar la novela, replantean su pureza y la enriquecen con nuevas voces. Al respecto, Kristeva apunta: “El término de *red* reemplaza la univocidad (la linealidad) englobándola, y sugiere que cada conjunto (secuencia) es conclusión y comienzo de una relación plurivalente.”¹⁹

Es destacar que Kristeva apunta a la novela carnavalesca como parte de un género dramático, “donde el escenario está al frente, los personajes ponen en acción una trama sin interferencia de autor alguno.”²⁰ En otras palabras, la fuerza del texto está dada por los personajes, quien cuentan la historia sin intermediación alguna, evitándose juicios valorativos del escritor. A la par, esto genera ambigüedades que no pueden ser explicadas por el autor, sino que tienen que ser clarificadas por el lector. Ahora se estudiará un tercer tipo de clasificación que combina el espacio monológico y el carnavalesco.²¹

2.1.4 Características de la novela polifónica impresa

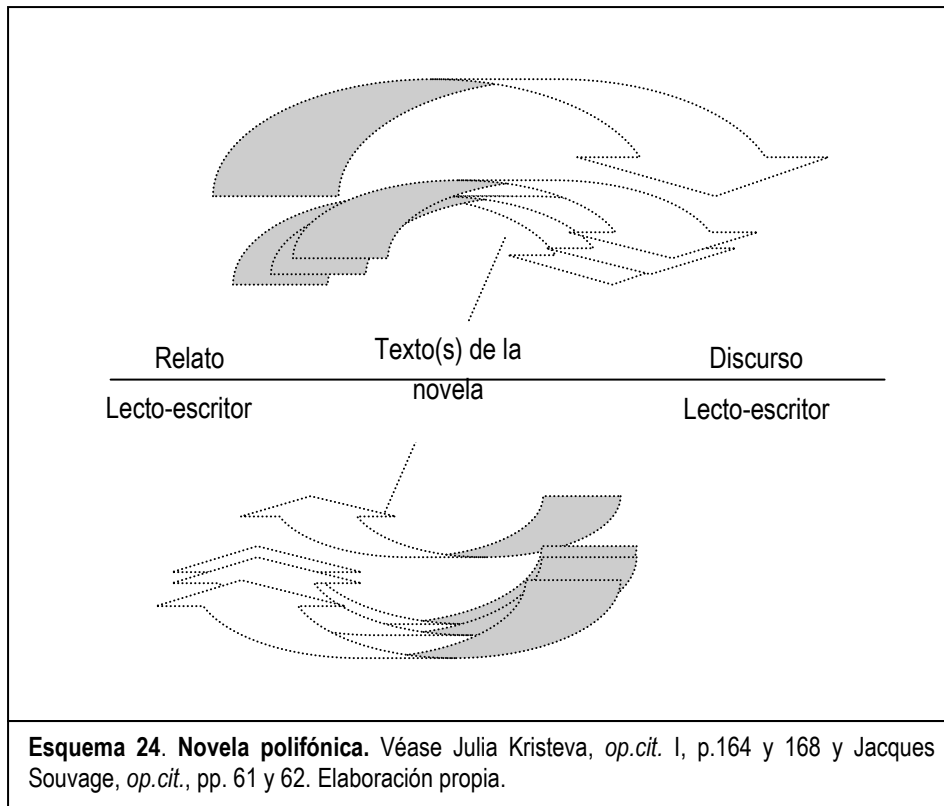
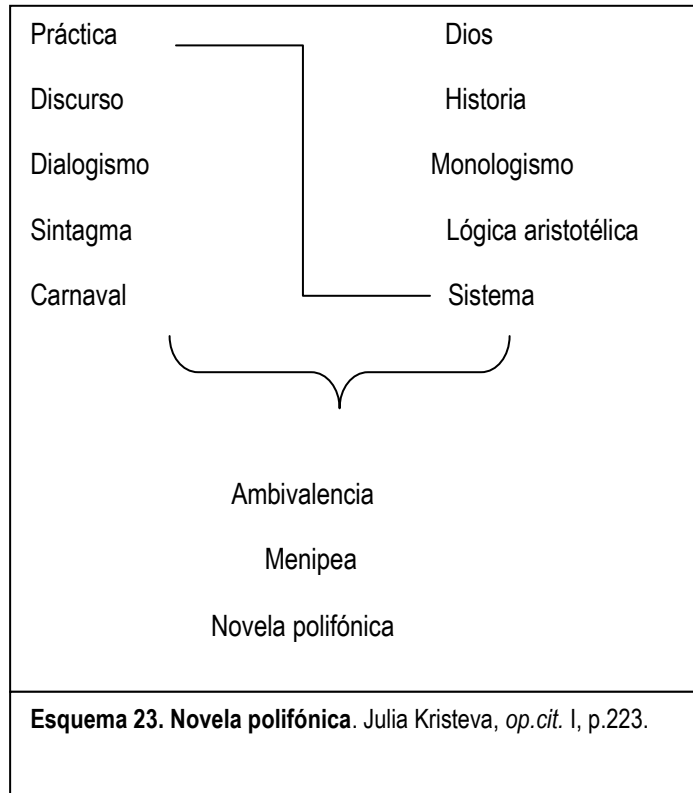
La novela polifónica recupera la 'ambivalencia',²² donde la figura del lectoescritor tiene cabida, pero también la combinación del espacio monológico con el dialógico. La parte dialógica se combina con la hibridez de la novela, la cual, a veces puede ser expresada en primera persona o bien, desde diversos narradores o acompañada de imágenes. Es decir, la ambivalencia la nutre de la interminación, y esto es recuperado por el lector para rellenar esos intersticios, en función de las referencias o acciones. Si se compara con el símil de una representación teatral, el escenario deja de estar en frente y el interactor puede ser parte del mismo.

¹⁹ *Ibid*, p. 240. Las cursivas son de la autora.

²⁰ Jacques Souvage, *op.cit.*, pp. 70 y 71.

²¹ Véase Julia Kristeva, *op.cit.* I, p. 200.

²² *Ibid*, p. 194.



Esquema 24. Novela polifónica. Véase Julia Kristeva, *op.cit.* I, p.164 y 168 y Jacques Souvage, *op.cit.*, pp. 61 y 62. Elaboración propia.

Los esquemas anteriores abrevian las ideas expuestas. Ahora es tiempo de abordar la incidencia de dichos discursos a través de Internet y para ello se expone cómo algunos formatos de lo impreso han sido trasladados y repensados en lo digital.

2.2 El hipertexto en la ficción a través de Internet

2.2.1 La polifonía en la hiperficción digital y a través de Internet

La combinación de los discursos épicos y menipeos al converger en la polifonía permite comprender la multiplicidad de voces que a veces apuestan más por la ergodicidad o por aspectos poco creativos. En el caso de Internet, no se seguirá mencionando el concepto de novela, porque al hacer alusión a un medio distinto puede conservar muchos de sus rasgos principales pero incorporar otros nuevos como la interactividad o por la inmersión. Cabe la acotación que incluso varios autores le dan el nombre a su creación de 'novela' pero agregándole el término 'web' o 'wiki'. No obstante, para la presente tesis se retomó el término hipertexto ficcional o su apócope hiperficción, entendiéndose como una producción textual que es predominantemente en prosa como la novela con una o varias historias, pero incorpora diversos tipos de lexias que van desde lo escrito hasta lo visual o auditivo. Ahora bien, para comprender cómo estas creaciones se originaron en el entorno informático es menester hacer un recorrido histórico que a continuación se describirá.

Los primeros ejercicios poéticos que vinculan el ordenador con la literatura se dieron en Alemania, ahí Théo Lutz en 1959 publica en un medio impreso poemas elaborados con la asistencia de una computadora. Un año después, Brion Gysin en Estados Unidos, en lugar de publicar sus poemas computados decide grabarlos en una cinta magnética.

Para 1961, Nanni Balestrini presenta en exhibición poemas creados con una máquina IBM. El mismo año Bailey crea una antología impresa a partir de la poesía creada con ordenador. Después, en 1964, Jean Baudot, un ingeniero de formación que después se convierte en lingüista propone *La machine à écrire* que

contiene estrofas también creadas con el ordenador. Para 1977, Pedro Barbosa en Portugal, sigue el mismo ejemplo de sus precursores. La culminación de estos esfuerzos también se proyecta en ALAMO, que promueve la poesía generada a través de la computadora.²³ En esta primera etapa, estos autores coinciden en que el aspecto poético literario seguía estando vinculado a otro tipo de medios masivos ya popularizados, siendo por lo general, el libro impreso. Así mismo, sólo se producen poesía y no una novela como tal.

Una segunda etapa más cercana al objeto de estudio, empieza en 1986 con Brad Fregger y Rob Swigart, quienes crean lo que ellos denominan 'novela interactiva', acompañada de un juego de rol es lanzada para su uso a través de computadoras. Ese mismo año, Judy Malloy publica en La Red *Uncle Roger*, que es considerada una hiperficción pionera en Internet, aunque todavía no en la web propiamente. De esta misma creación también se crea la versión de un *software* que pudiera ser empleado en discos flexibles.

Una tercera etapa deviene con la fundación de Eastgate Systems, que es una editorial pionera en hipertextos mediante el programa de *software Storyspace*, Michael Joyce (uno de sus fundadores), publica *Afternoon, a story*, la primera hiperficción bajo el auspicio de esta editorial digital. A su vez, John McDonald a través del sistema *Hypercard* crea una obra ficcional que incorpora lo multimedia, *Uncle Buddy's Phantom Funhouse*.

En este ejercicio siguió, en 1993, la presencia de Judy Malloy con *Its name was Penelope* que incorporaba fotos, las cuales debían ser descubiertas por el interactor, por su parte Carolyn Guyer escribe *Quibbling*, que es considerada una hiperficción pionera en el feminismo, ambas impulsadas por *Eastgate*. Ese mismo año, Deena Larsen con *Marble Springs* incorpora que el lector pueda también reescribir partes de la historia, dicho hipertexto fue trabajado en *Hypercard*. Al siguiente año, C. Guyer también promueve la conformación de un colectivo que impulsara la escritura de mujeres en hiperficciones con perspectiva de género, este se denominó *HyPitched Voices*. Esta etapa se distingue por emplear programas

²³ Véase Joan Campàs, *op.cit.*, pp. 23-25.,

que pueden ser empleados en las computadoras, sin embargo, la web como tal aún no se conoce. Así mismo, se dieron otras creaciones pero son pocas las que tuvieron trascendencia entre la comunidad, tanto literaria como académica, interesada en este tipo de ejercicios hipertextuales.

1994 es un año clave en tanto se inicia la comercialización de la *Word Wide Web*, mediante un navegador amigable que permite un acceso a Internet que no esté circunscrito sólo a comunidades académicas o en vinculación con la tecnología. En este contexto, Douglas Cooper lanza *Amnesia* y se anuncia como la primera hiperficción que busca tener secuencias mediante otras tres publicaciones en la web.

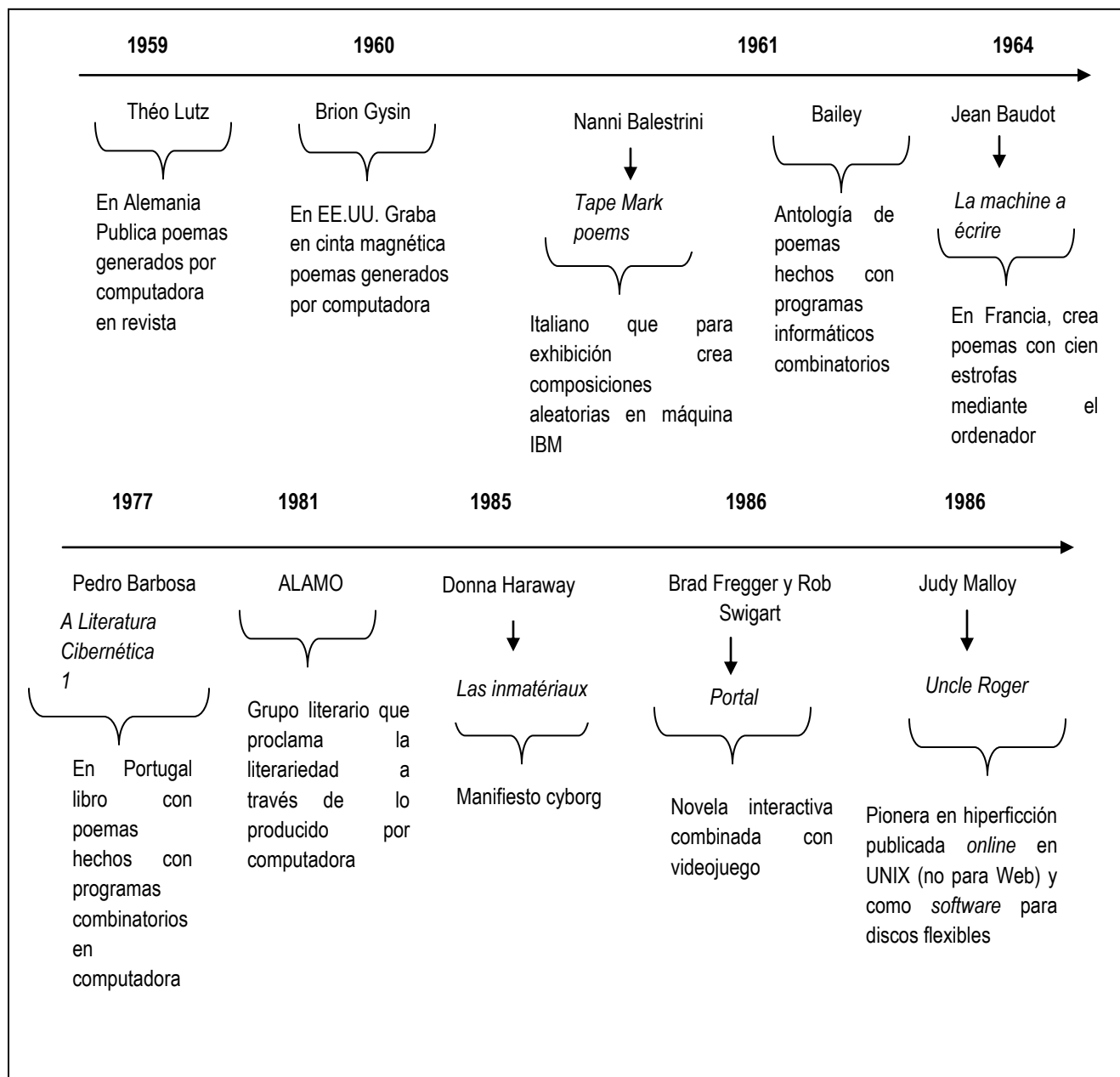
Al año siguiente continua la publicación mediante *software* como la que realiza en *Storyspace* donde Stuart Moulthrop publica su hiperficción *Victory Garden*, pero también empieza a tener más auge el empleo de la web a través de publicaciones en sitios *online*, tal como lo hace Moulthrop con *Hegirascope* o Judy Malloy y Cathy Marshall con *Forward anywhere*, ambos hipertextos se publican en *World3*. Otro ejemplo se dio con Adrienne Eisen mediante *Six sex scenes*, texto programado en lenguaje HTML.

En esta misma vertiente continúa Shelley Jackson con *Patchwork girl* o Bobby Rabyd, alias Robert Arellano con su hiperficción *Sunshine '69*, la cual incorpora un mapa de navegación y diversas focalizaciones, dándole un mayor nivel de interactividad. Michael Joyce publica un tipo de hipertexto que se denominará hipermedia porque incorpora elementos multimedia. Por su parte, Mark Amerika expone en museos, en una bienal y galerías de arte, su texto *Grammatron*. En esta etapa los sistemas no se circunscriben tanto a un sistema como a la plataforma; además, se apuesta por la creatividad del autor, mediante la incorporación de lexias que superen lo escrito e incorporen elementos multimedia, mediante herramientas de edición.²⁴

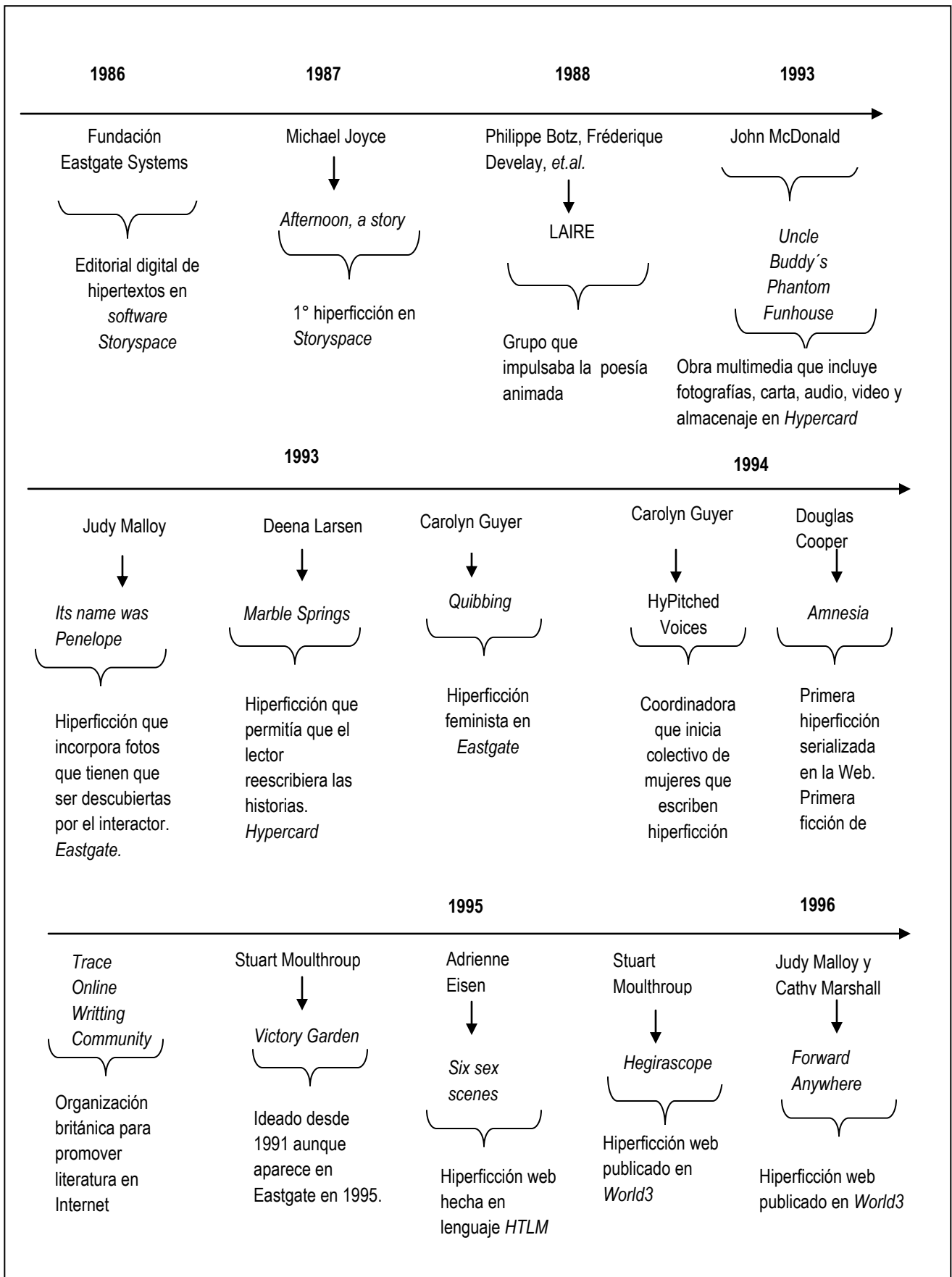
En una etapa paralela al desarrollo de las hiperficciones se crean organismos como la *Trace Online Writing Community* que se encarga en Gran

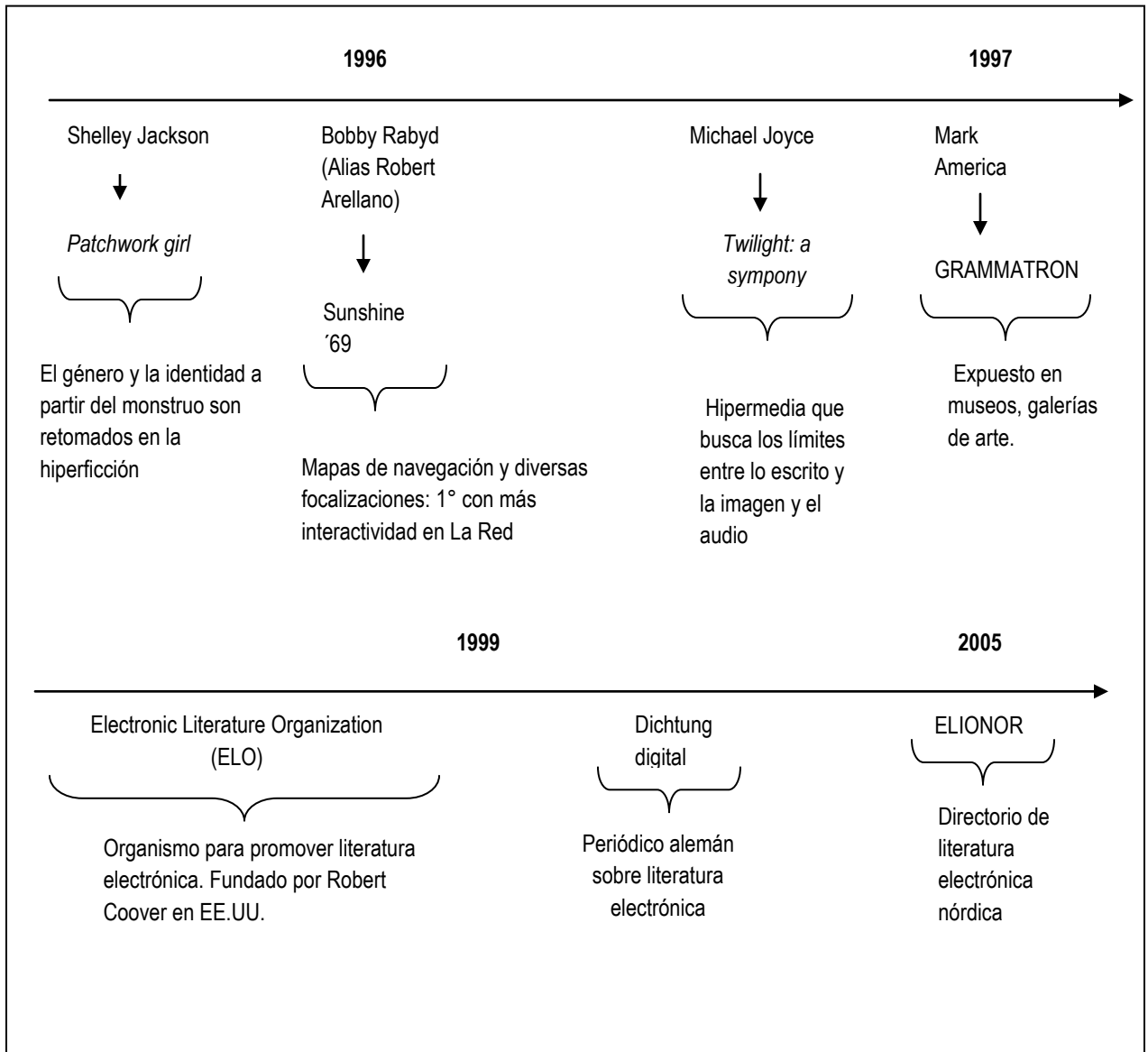
²⁴ Véase *ibid.*, p. 57.

Bretaña de promover la lectura a través de Internet, la *Electronic Literature Organization* fundada en 1999 que busca impulsar la literatura electrónica; destaca también *Dichtung digital* como un periódico que realiza publicaciones sobre temas relacionados con este tipo de literatura y en 2005 se crea el directorio de la literatura electrónica nórdica, esfuerzo que se ve mermado por la falta de apoyos.²⁵ A continuación un esquema que expone cronológicamente lo estudiado.



²⁵ Véase *ibid.*, pp. 52-68, 91-94 y 103-104.





Esquema 25. Cronología de las primeras hiperficciones. Elaboración propia. Véase:

Borràs Castayer (editora), *op.cit.*, pp.179-180.

Brion Gysin, sitio web personal, <http://briongysin.com/> (21 de mayo de 2012).

Christopher Keep, Tim McLaughlin, *et al.*, "Uncle Buddy's Phantom Funhouse: Script as Poetry" en *The Electronic Labyrinth*, The Institute of Advanced Technology in the Humanities, University of Virginia, <http://www.iath.virginia.edu/elab> (21 de mayo de 2012).

Claire E. White, "Interview with Douglas Copper", *Writerswrite* en *The Internet writing journal*, Abril, 1998, <http://www.writerswrite.com/journal> (21 de mayo de 2012).

Eastgate Systems, "Marble Springs. A hypertext by Deena Larsen", "Catalog", "Michael Joyce", en *Eastgate fiction*, http://www.eastgate.com/MS/Title_184.html (21 de mayo de 2012).

Eduardo Cantero Laserna, "Análisis contextual de la obra completa de Adrienne Eisen", Universitat de València Press, 2003-2004, http://mural.uv.es/ecanla/analisis_obracompleta.html (21 de mayo de 2012).

Electronic Literature organization, University of Maryland, Institute of Technology in the Humanities, <http://eliterature.org/> (21 de mayo de 2012).

George Landow, *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, pp. 237- 246.

Hans Kristian Rustad, "A Short History of Electronic Literature and Communities in the Nordic Countries", en *Dichtung Digital*, www.dichtung-digital.org (21 de mayo de 2012).

Jaime Alejandro Rodríguez, Universidad Javeriana, "Bibliografía hiperficciones online", http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/bibliografia.htm#HIPERFICCIONES_ON_LINE (21 de mayo de 2012).

Joan Campàs, *op.cit.*, pp. 57-67 y 103-104

Judy Malloy, *Uncle Roger*, 30 de enero de 2012, <http://www.well.com/user/jmalloy/partyone.html> (21 de mayo de 2012).

-----, "The history of hypertext literature authoring and beyond", en *Authoring Software*, <http://www.narrabase.net/bernstein.html> (3 de junio de 2011).

-----, "Notes on the creation of its name was Penelope", en *Whole Earth 'Lectronic Link*, 27 de diciembre de 2012, <http://www.well.com/user/jmalloy/statement.html> (21 de mayo de 2012).

-----, Cathy Marshall, *Forward Anywhere*, <http://www.csd1.tamu.edu/~malloy/html/beginning.html> (21 de mayo de 2012).

Mark America, *Grammatron*, <http://www.grammatron.com> (21 de mayo de 2012).

-----, "Grammatron by Mark Amerika", sitio web del autor, 6 de marzo de 2011, <http://markamerika.com/> (21 de mayo de 2012).

María Jesús Lamarca Lapuente, *op.cit.*, <http://www.hipertexto.info/documentos/literat.htm> (21 de mayo de 2012).

Pedro Barsosa, Sitio web personal, 20 de marzo de 2011, <http://www.pedrobarbosa.net/> (21 de mayo de 2012).

Amiga, "Portal: a computer novel", The database of Amiga games, 1998-2012, <http://hol.abime.net/1110> (21 de mayo de 2012).

Serge Bouchardon, "Digital literature in France", University of Technology of Compiègne, COSTECH Laboratory, 25 p., <http://elmcip.net/sites/default/files/attachments/criticalwriting/bouchardon-bergen-english.pdf> (21 de mayo de 2012).

Stuart Moulthrop, sitio web del autor, Universidad de Baltimore, <http://iat.ubalt.edu/moulthrop/> (21 de mayo de 2012).

trAce Online Writing Centre, "Archive of the trAce Online Writing Centre", 1995-2005, Nottingham Trent University, <http://tracearchive.ntu.ac.uk/> (21 de mayo de 2012).

Raph Lombrelia, "The End of the Story", en *The Atlantic online*, 13 de noviembre de 1996, <http://www.theatlantic.com> (21 de mayo de 2012).

Scott Rettberg, Patricia Tomaszek (ed.), *Dichtung digital*, no. 41, 2012, <http://www.dichtung-digital.de/> (21 de mayo de 2012).

Como se estudió los aportes hipertextuales de ficción no fueron uniformes y fueron avanzando conforme a las herramientas informáticas pero en algunos casos también hubo retrocesos en cuanto a la creatividad a pesar de emplear programas informáticos. La polifonía refiere esta diversidad de monologismo y

dialogismo, que también se encontrará en las hiperficciones hispánicas como se verá a continuación.

2.2.2 La polifonía en la hiperficción hispanoamericana

En el caso de la hiperficción en español esta empezó posterior a la producción anglosajona o europea. Las primeras hiperficciones surgen en 1998 con niveles de interactividad que variaron. Juan B. Gutiérrez desde Colombia publica la que según Susana Pájaros²⁶ se identifica como una hiperficción pionera en la literatura Hispanoamericana, además incorpora no sólo lexias escritas sino también imágenes y se busca romper con el progreso secuencial de la historia. Se publica en una plataforma que se denomina *Literatronic*, cuyo propósito es la publicación de hiperficciones. Este mismo año, Edith Checa publica en la página web *Badosa, Como el cielo los ojos*, texto que mediante tres focalizaciones permite conocer la historia del personaje principal, no obstante sus lexias sólo son escritas y carece de hipervínculos.

Entre otras ficciones en prosa destacadas cabe mencionar el texto de Jaime Alejandro Rodríguez, quien publica *Gabriella Infinita* en versión hipertextual, aunque parte de una novela impresa, la cual se va transformando hasta convertirse en lo que el autor denomina un 'hipermedia' en el 2002. Este texto es publicado en una página web de la Universidad Javeriana localizada en Colombia.

En el aspecto de la *blogficción* en prosa, de 2003 a 2004, Hernán Canciani escribe *Más respeto que soy tu madre*, la cual generó la atención de la editorial Plaza Janés para ser publicada en versión impresa. No obstante, como se estudiará en el siguiente capítulo esta ficción sigue un orden progresivo en la forma que el interactor tiene acceso a las entradas de blog, las cuales también se asocian a capítulos literarios.

En el 2005, Doménico Chiappe propone *La huella de Cosmos*, que es un ejercicio pionero en la hiperficción colectiva, donde lo interesante fue la aportación

²⁶ Véase Susana Pajares Toska, "Condiciones extremas. Juan B. Gutierrez", en *Espéculo*. Revista de Estudios Literarios, Universidad Complutense, Madrid, Julio de 1998, <http://www.ucm.es/info/especulo> (22 de mayo de 2012).

de diversos interactores a través de lexias que iban desde lo escrito hasta imágenes o audio. Posteriormente, en 2006, Juan José Millas coordina el esfuerzo de un *wikificción* en prosa, cuyo propósito también fue nutrirse de las aportaciones de diversos interactores. Este ejercicio, a pesar de haber priorizado lexias escritas, lo interesante fue las diversas focalizaciones que se ofrecieron para iniciar la lectura del texto.

Frente a esta libertad de producción, en 2005, Juan José Díez propone una ficción denominada *Don Juan en la frontera del espíritu*, que él denomina 'web novela', cuyo propósito fue incorporar hipervínculos que no sólo conectaran hacia el interior del texto sino hacia diversas páginas web. Lo interesante es que simula el formato de las páginas de un libro, aunque incorpora diversas lexias, las cuales fueron principalmente escritas pero se apoyaron referencialmente de audios e imágenes. Ese mismo año, Jaime Alejandro Rodríguez en compañía de un amplio equipo técnico encabeza la creación de *Golpe de Gracia*, la cual es pionera en la lengua española en la implementación de juegos de rol y videojuegos que se conjuntan como parte de las historias.

Una última etapa es la relacionada con las redes sociales y el *microblogging*, entre los pocos ejemplos resaltan el caso de Fernando Figueroa Saavedra que vierte su novela impresa en la plataforma de *Facebook*, incorporando lexias de imagen y con la posibilidad de generar un diálogo más cercano, a través de los comentarios y réplicas de los interactores. Otro ejemplo se dio en 2010 con la versión en *twitter* de la ficción de *El Principito*²⁷, donde cada personaje tiene su propio perfil y mediante los diálogos, hechos a través de las 'menciones'²⁸ se puede recrear el texto. No obstante de ofrecer la posibilidad de interpretar una perspectiva actual de lo que está ocurriendo en dichas plataformas, estos dos ejemplos se aprovechan también como estrategias de publicidad, el primero como una estrategia para promocionar el libro impreso y el segundo para posicionar una librería.

²⁷ Para consultar los sitios web de las hiperficciones en español y referencias a las mismas, véase la bibliografía del esquema 26. Cronología de hiperficciones en español.

²⁸ *Tweets* que incluyen el nombre de uno o varios nombre de perfil.

Ahora bien, en el ámbito de los sitios web dedicados a la difusión de la hiperficción hispanoamericana, cabe destacar los siguientes. En 2009, se inaugura en la Biblioteca Cervantes Virtual, un sitio dedicado exclusivamente a la literatura electrónica en español, ofreciendo hipervinculación a los diferentes trabajos realizados.²⁹ Destaca también la revista *Hipertulia* de la Universidad Complutense, originalmente fundada por Susana Pájares Tosca y Joaquín María Aguirre Romero. En una primera etapa que fue de 1997-2002 y en una segunda etapa de 2008 a la fecha, coordinada por Alma Obregón Fernández³⁰ En la Universidad de Barcelona, se gestó a cargo de Laura Borràs desde 2001, el grupo Hermeneia³¹ cuyo propósito es difundir estudios literarios en combinación con las tecnologías digitales. Otro promotor es Jaime Alejandro Rodríguez³², quien en la Universidad Javeriana de Colombia cuenta con un portal dedicado al relato digital, combinando aspectos teóricos, didácticos y con ejemplos que parten de sus propias creaciones.

En síntesis, en el caso hispánico han existido diferentes tipos de publicaciones que incorporan tanto aspectos épicos como menipeos. Ahora bien, a pesar de una incorporación tardía de este tipo de producciones a la web, lo interesante ha sido la diversidad de formatos que se han desarrollado. No obstante, aún queda camino por recorrer en cuanto a generar una mayor ruptura con lo impreso, por en diversas ocasiones sólo se emplea el medio pero se quieren seguir los mismos cánones, por ejemplo, al seguir denominando capítulos a las 'entradas'³³ de un blog. A continuación se hará una cronología de los hipertextos de ficción mencionados.

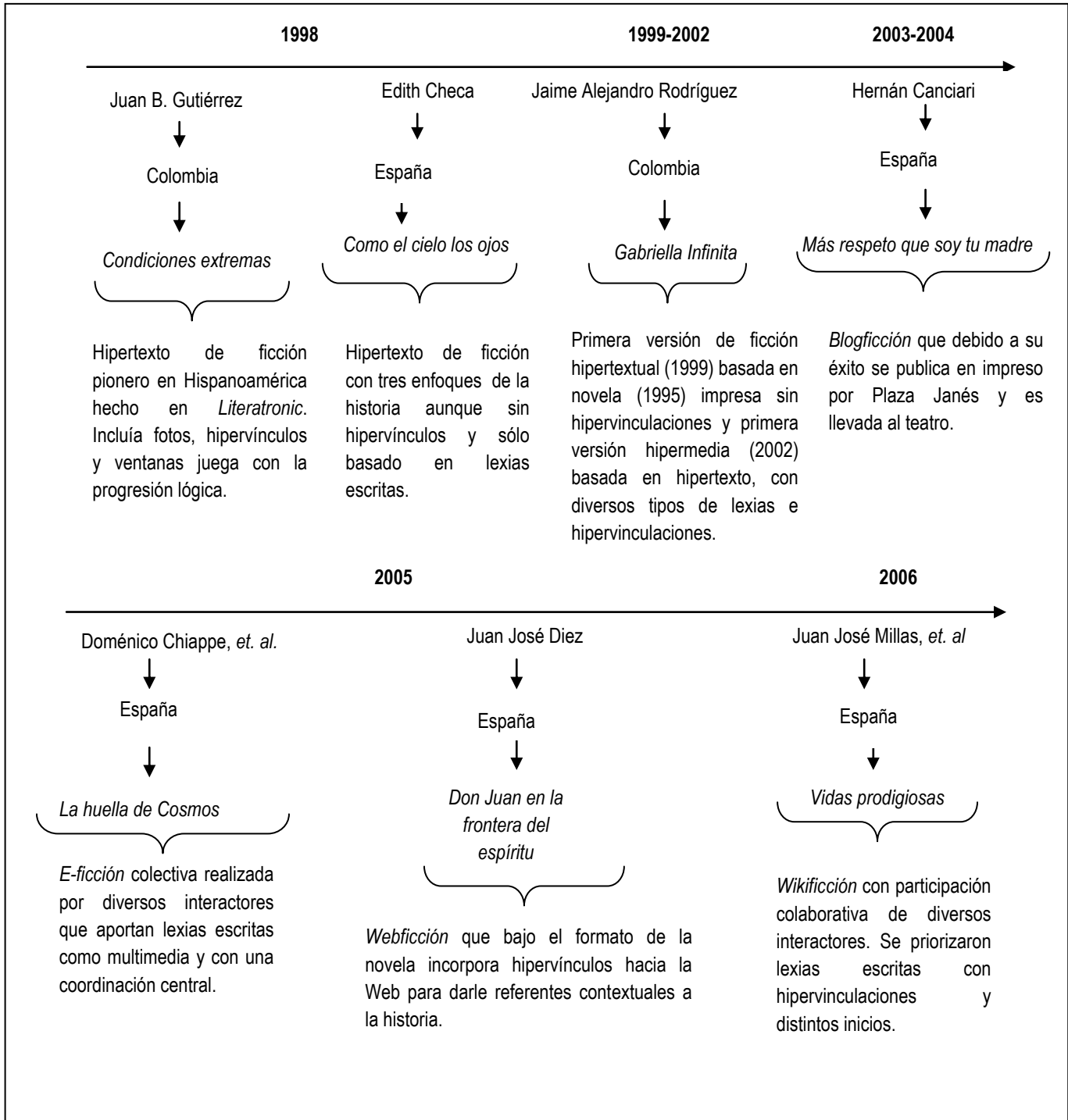
²⁹ Véase Juan José Díez, "Literatura electrónica" en Biblioteca Cervantes Virtual, Septiembre, 2009, <http://bib.cervantesvirtual.com/portal/literaturaelectronica/presentacion.jsp> (23 de mayo de 2012).

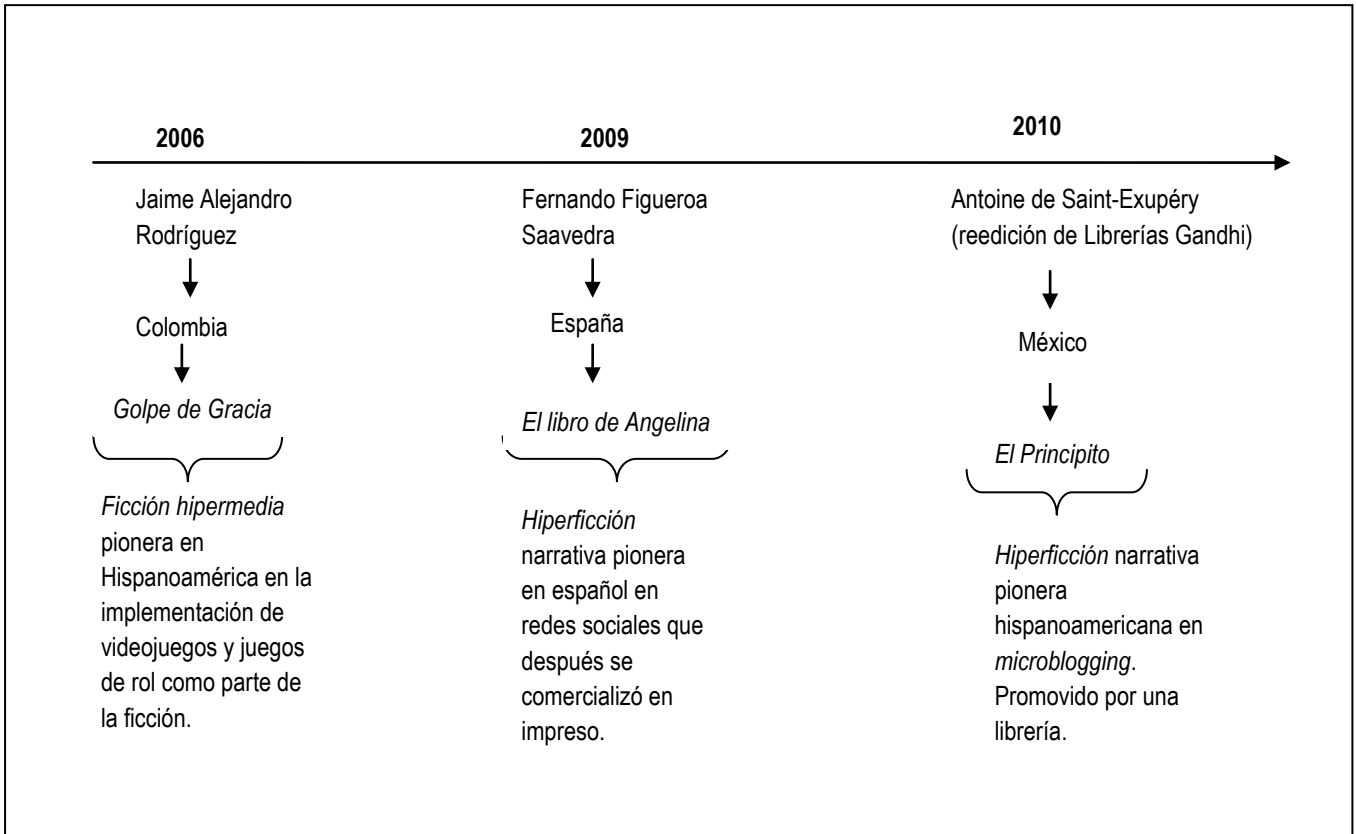
³⁰ Véase Alma Obregón Fernández, revista *Hipertulia*, Universidad Complutense de Madrid, <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertulia2/index.htm> y <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/> (23 de mayo de 2012).

³¹ Véase Laura Borràs, *Hermeneia*, <http://www.hermeneia.net/> (23 de mayo de 2012).

³² Véase Jaime Alejandro Rodríguez, "Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital", http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/ (23 de mayo de 2012).

³³ Texto publicado con una periodicidad que va de lo más reciente a lo más antiguo, es la unidad de publicación de los blogs.





Esquema 26. Cronología de hiperficciones en español. Elaboración propia. Véase:

Antoine de Saint-Exupéry, *El Principito*, Librerías Gandhi, en Twitter, Ciudad de México, 2010, <https://twitter.com/#!/tweetlibros/el-principito>. (22 de mayo de 2012).

Domenico Chiappe, *La huella de Cosmos*, Madrid, 2005, <http://domicochiappe.com/tierra.htm> (22 de mayo de 2012).

Edith Checa, *Como el cielo los ojos*, en Badosa, 2011, <http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052> (22 de mayo de 2012).

Fernando Figueroa Saavedra, *El libro de Angelina*, en Facebook, Madrid, 2009, <http://www.facebook.com/ellibrodeangelina> (22 de mayo de 2012).

Hernán Canciani, *Más respeto que soy tu madre*, Barcelona, 2003-2004, <http://mujergorda.bitacorras.com/> (22 de mayo de 2012).

Jaime Alejandro Rodríguez, et. al., *Golpe de Gracia*, Universidad Javeriana, Bogotá, 2006, <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/> (22 de mayo de 2012).

Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (22 de mayo de 2012).

Jaime Alejandro Rodríguez, Narratopedia, diseño, desarrollo y puesta on line de una plataforma virtual para la narración digital colectiva, Universidad Javeriana, Facultad de Ciencias Sociales, Bogotá, http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/jaime_a/NARRATOPEDIA.htm (22 de mayo de 2012).

Juan B. Gutierrez, "Condiciones extremas", en Libros, *Literatronica*, 2002-2010, <http://www.literatronica.com> (22 de mayo de 2012).

Literatura electrónica hispánica, en Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, <http://bib.cervantesvirtual.com/portal/literaturaelectronica/index.jsp> (22 de mayo de 2012).

Juan José Díez, *Don Juan en la frontera del espíritu*, Marbella, 2005, <http://bib.cervantesvirtual.com/portal/litElec/webnovelaJJDiez/> (22 de mayo de 2012).

Juan José Millas, et. al, *Vidas prodigiosas*, Deusto, 2006, http://www.wikinovela.org/index.php/Vidas_Prodigiosas (22 de mayo de 2012).

Susana Pajares Toska, "Condiciones extremas. Juan B. Gutierrez", en *Especulo. Revista de Estudios Literarios*, Universidad Complutense, Madrid, Julio de 1998, <http://www.ucm.es/info/especulo> (22 de mayo de 2012).

2.3 Aproximaciones históricas

A lo largo del presente capítulo se estudió cómo los cambios que se generan a partir de la intertextualidad tradicional y digital, tienen un antecedente histórico que está vinculado a las transformaciones de la novela en cuanto a las formas de narrar. En una primera instancia se puede referir la novela épica, la cual era de tipo monológico, donde predominaba un narrador principal y una estructura interna con tendencia a la uniformidad. Posteriormente, se incorpora la novela carnavalesca y menipea, donde varias voces son las que narran la historia y no existe una coordinación central por parte del narrador.

Finalmente, se engloba a la novela polifónica como el resultado de estas dos vertientes. Esta novela dialógica o polifónica es el origen de lo que después se comprenderá como hipertexto y en el plano digital es entendido como un tipo de texto donde se compaginan elementos comunicativos que combinan tanto lo escrito como lo audiovisual.

A pesar de las diferencias entre una novela y una ficción a través de Internet es importante destacar los rezagos como aportaciones del 'género de géneros' a las hiperficciones. Por ejemplo, los lectores pueden tener más oportunidades de interactuar con el texto debido a las facilidades multimedia (menipea) pero el escritor aún puede tener fuerte incidencia en la manera en que expone su discurso (épica). Los escritores pueden decidir mostrar un texto abierto a través de la palabra escrita (menipea) pero dejar de lado las imágenes y los audios que contextualicen (épica).

En el caso de la ficción, es a través de Internet como se pueden potencializar las conexiones entre el interactor y el escritor, mediante la posibilidad de alterar el texto a través de una incidencia directa en él o mediante las diferentes direcciones que se tomen en su lectura, facilitándose también la posibilidad de moverse tanto fuera como dentro del texto. No obstante, tal como se estudió tanto en la producción de las hiperficciones, esto no siempre se presenta al interactor y la apertura hacia lo colaborativo, hacia el pensamiento en red y hacia el replanteamiento de quién es el sujeto que escribe y lee, queda en

diversidad de ejemplos, como un ideal o como una de las diversas formas de producir interacción. La forma en que estos aspectos son creados en el texto tiene una relación con la concepción que el interactor tenga del espacio que se le ofrece y el nivel de interactividad e inmersión que puede lograr en ese entorno, estos aspectos se estudiarán en el siguiente capítulo.

Capítulo 3. Interactividad e inmersión en el diseño web de las hiperficciones a través de Internet

El objetivo de este capítulo es demostrar la función de la interactividad y la inmersión en las hiperficciones, a partir de las lexias empleadas en su diseño web que inciden en la producción del ciberespacio del hipertexto y la implicación con el mismo.

3.1 Interactividad

3.1.1 Definición y características de la interactividad

La interactividad es una característica del ámbito comunicativo que se da: 1) entre humanos, también denominada interpersonal, como aquella habilidad de los usuarios para mantener, mediante acciones, una relación que los mantenga en contacto comunicativo y 2) entre humanos y medios, máquinas o de contenido o mediados a través de una interfaz,¹ es decir, mediante una comunicación tecnológica los humanos pueden establecer sus relaciones para el intercambio de textos. Ambas coinciden en verse incididas por la presencia humana. Para la presente investigación es esta última relación la que se abordará, en específico, la relación humano-computadora que permite el acceso a Internet. Ahora bien, existen diferentes enfoques para entender este concepto.

Por un lado existe la perspectiva conductista, la cual le da prioridad al emisor que podría ser un diseñador web, por ejemplo. Este sujeto delimitaría para el usuario las posibilidades del recorrido a través del hipertexto. Esta perspectiva es limitada en tanto que deja de lado la posibilidad de participación de un usuario, el texto es creación más no recreación. Un segundo enfoque es el constructivista, el cual da todo el peso a los usuarios, quienes serían los encargados de regenerar la información y propiciar debates críticos que rompan con las imposiciones de los emisores. Este enfoque es un tanto utópico en tanto que se visualiza un usuario

¹ Véase Spiro Kiouisis, "Interactivity: a concept explanation", en *New Media and Society*, SAGE Publications, University of Florida, <http://portal.tapor.ca/my-texts/146.text> (7 de abril de 2011), p. 365 y 379.

ideal que no siempre cuenta con los recursos materiales o intelectuales para lograr dichos objetivos.

Un tercer enfoque es considerar una postura intermedia que medie entre las intenciones del creador y las interacciones que busca el usuario en su afán de acceder a cierto tipo de información, a través de una computadora con acceso a Internet.² Dentro de esta perspectiva entra la de considerar que el medio por sí mismo facilita o permite la creación de diseños interactivos. Al respecto, Lev Manovich menciona: “la moderna IHC (interfaz humano computadora) permite al usuario controlar la computadora en tiempo real mediante la manipulación de la información presentada en la pantalla. Una vez que un objeto es representado en una computadora, automáticamente deviene interactivo”³. De ahí que para este teórico la interactividad humano-computadora es interactiva por sí misma.

Sin embargo, Ryan subraya que más allá del medio, es necesario poner acento en los documentos resultantes, los cuales pueden guardar características propias de lo impreso;⁴ por ejemplo, carencia de lenguaje multimedia. Es aquí donde entraría la prioridad de tipo textual, la cual le da peso al hipertexto que se genera a través de Internet como el centro tanto de creación como de regeneración, aunque con la necesidad de incluir tres elementos complementarios, “propiedades de la tecnología, atribuciones de contextos comunicativos, y percepciones de los usuarios.”⁵ En otras palabras, el hipertexto requiere que sea creado en un medio accesible para la interacción pero que ésta última característica sea empleada en el texto resultante.

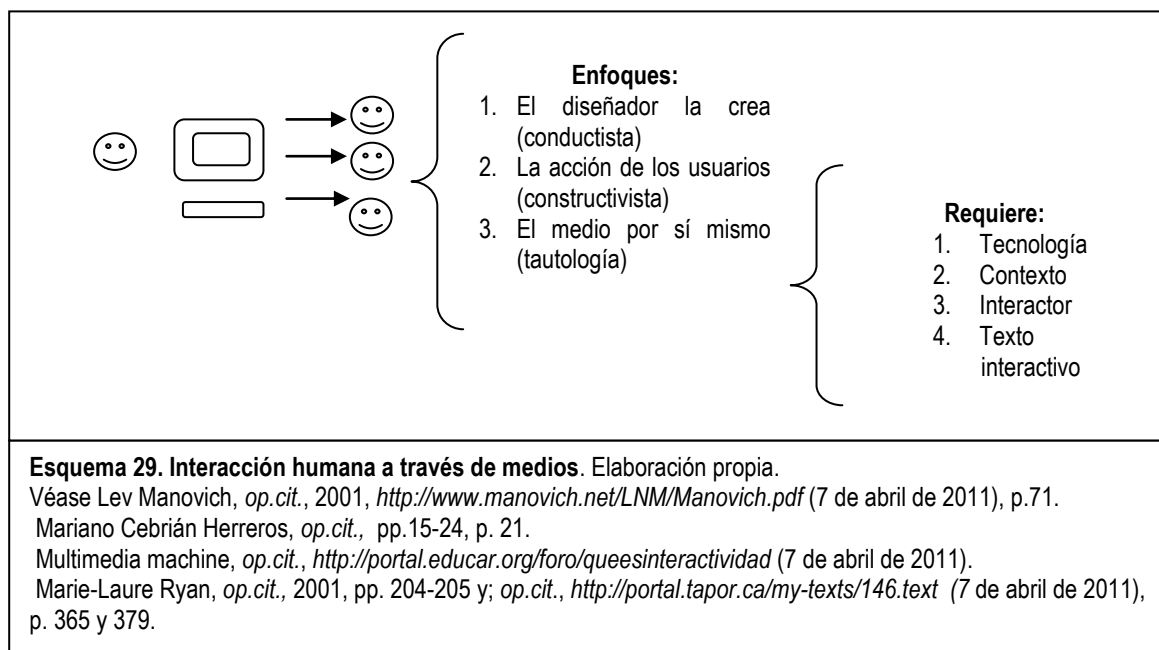
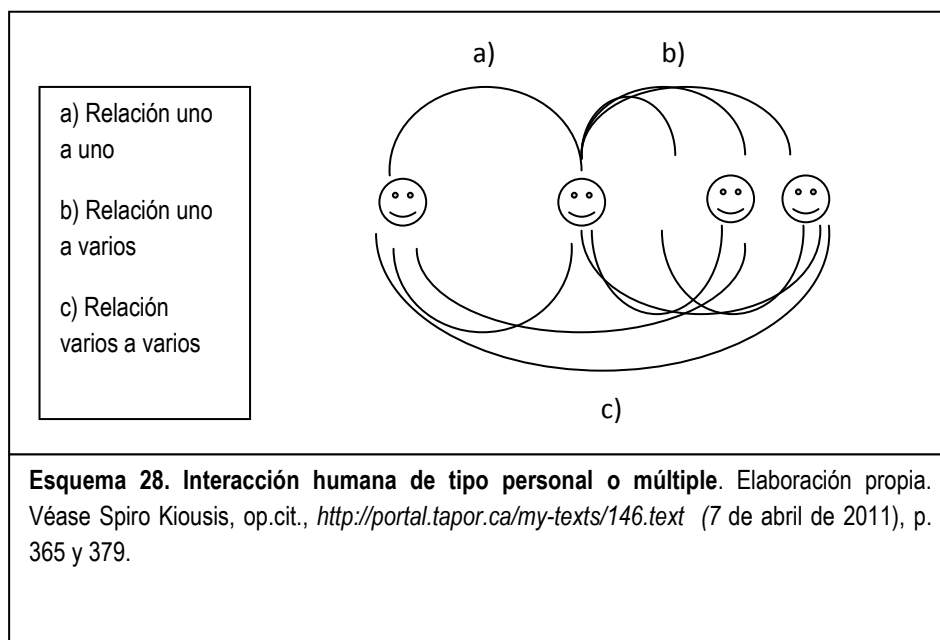
A continuación se presentan dos esquemas que sintetizan lo expuesto.

² Véase Mariano Cebrián Herreros, *Comunicación interactiva en los cibermedios*, Comunicar, Vol. XVII, Núm. 33, Madrid, 2009, pp.15-24, p. 21; Multimedia machine, Portal Educar, 5 de julio de 2006, <http://portal.educar.org/foro/queesinteractividad> (7 de abril de 2011).

³ Lev Manovich, *op.cit.*, 2001, <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf> (7 de abril de 2011), p.71. Traducción libre.

⁴ Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001, pp. 204-205.

⁵ Spiro Kiouisis, *op.cit.*, <http://portal.tapor.ca/my-texts/146.text> (7 de abril de 2011), p. 378. Traducción libre.



Dentro del hipertexto, otro aspecto destacado por Ryan son las habilidades necesarias del interactor para recorrerlo, además de contar con el 'poder' ⁶ de modificar el entorno. Así mismo, entre más consecuencias duraderas tengan sus actos a partir de la interfaz empleada, mucho más interactivo podrá llegar a ser el

⁶ Véase Marie-Laure Ryan, "Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory", 1994, <http://www.humanities.uci.edu/mposter/syllabi/readings/ryan.html> (7 de abril de 2011), p.23. Traducción libre.

texto, de alguna forma respondiendo a los patrones de la vida real donde las acciones generan reacciones. Pero, ¿cuál es la diferencia sustantiva de un texto con un hipertexto si ambos pueden ser interactivos? Al respecto, Ryan refiere la existencia de la 'mente personificada'⁷, como una extensión del cuerpo que recrea y significa a partir de la mente, lo cual está relacionado con las acciones que el interactor tiene que ejecutar para ser parte del texto. Esta idea de querer formar parte o apropiarse del texto presenta dos elementos que le hacen frente.

En primer lugar, a diferencia de una interfaz que permite realidades tridimensionales; por ejemplo, algunos juegos de realidad virtual, el hipertexto no logra esta armonización entre la construcción total de una realidad virtual, a pesar de la interactividad que emplea. Esta deficiencia responde a la ruptura de la lógica y la temporalidad relacionada con la hipermedialidad, la cual resalta una "estructura 'de ventana', en tanto cada enlace teletransporta al lector a una nueva isla a través del archipiélago."⁸ De acuerdo a Bolter y Grusin esta característica tiene vinculación con un "estilo de lo visual para las representaciones textuales cuyo objetivo es recordar al espectador el medio."⁹ Esto es un hecho contradictorio pero altamente presente en las ficciones hipertextuales, al emular el debate entre pertenecer a un mundo virtual y permanecer en un mundo real.

En segundo lugar se encuentra el modo tradicional de almacenaje de la memoria, el cual se ve afectado, ya que aunque si bien imita las asociaciones neuronales a nivel cerebral por otro lado, debilita el proceso de recordar, el cual es un proceso que se apoya de la lógica y la temporalidad,¹⁰ dos elementos que en algunos casos se irrumpen en este tipo de textualidades.

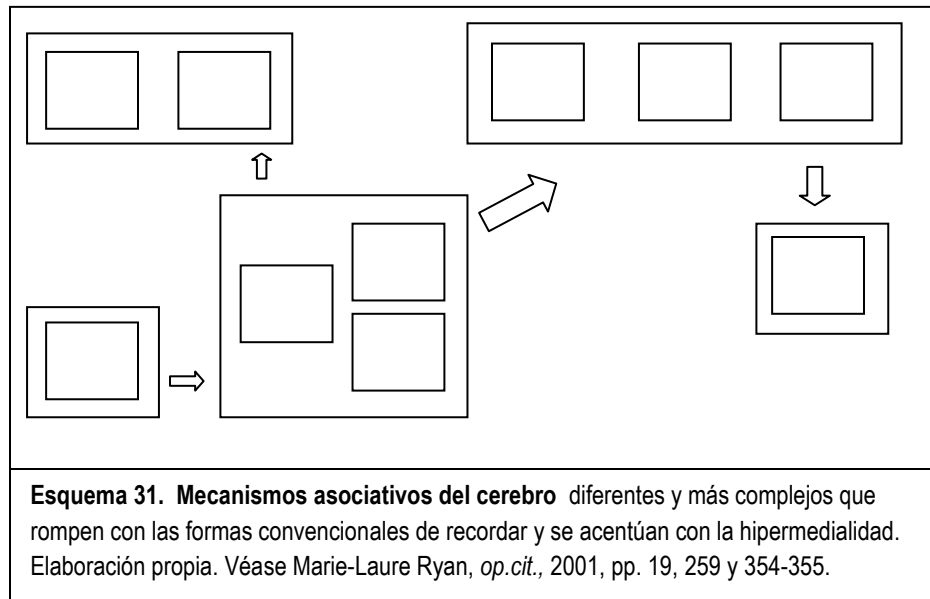
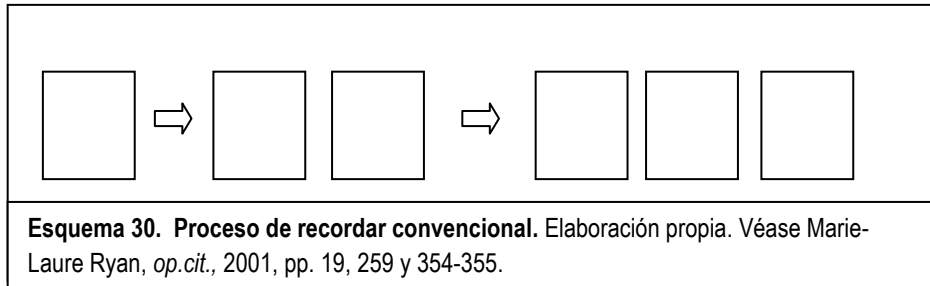
Para ejemplificar gráficamente lo expuesto se presentan los siguientes esquemas.

⁷ Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001, p. 354-355. Traducción libre.

⁸ *Ibid.*, p. 352.

⁹ *Ídem.*

¹⁰ Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001, pp. 19 y 259.



A pesar de la problemática de la hipermedialidad y la ruptura de los mecanismos asociativos, la interactividad se ha normalizado en otros aspectos de la vida, por ejemplo, mediante los diferentes dispositivos móviles con los que constantemente se interactúa desde edades tempranas. En el aspecto de las hiperficciones, tal como lo menciona Ryan, la importancia de la interactividad en los textos literarios se mantendrá vigente porque va en consonancia con la erosión del tiempo y la concepción del espacio posmoderno, lo cual se orienta a mostrar textos interrumpidos con diferentes películas o ventanas a la par.

El empleo artístico del medio se orienta no sólo a entender al medio como un producto interactivo, sino a trabajar el texto, para explotar la interactividad como un recurso estilístico que interpele al interactor. Por lo tanto, la interactividad

está definida por la conexión entre el interactor y el texto para la re-significación a partir de las acciones que irán desvelando los enigmas. En este sentido, el hipertexto va más allá de la semiosis infinita del significado/significante, va más allá de la lectura con referentes mentales, su propósito sería mediante clics ir segmentando el texto para generar lecturas globales y secuencias de interacción diferentes, así como contribuir en la producción del mismo.

Por su parte, Ryan apunta: "Mientras el lector de un texto impreso estándar construye interpretaciones personalizadas fuera de una invariable base semiótica, el lector de un texto interactivo participa en la construcción de un texto, que es una pantalla visible de signos."¹¹ En este sentido, más allá de los signos se recrea un mundo virtual que si bien emerge a partir de los signos, se presenta como una realidad creada a partir de las acciones que van ejecutando los interactores. En mayor medida la presencia del cuerpo (escucho, veo, toco, leo) participa y se reformula en la recreación mental. No sólo se habla de signos sino de aquello que los desborda, en este caso, generando interacción mediada.

A continuación se estudiará cómo además de las características propias de la interactividad es necesario también pensarla a partir de los niveles en que se desarrollan, con el propósito de identificar la incidencia de la interactividad en los diferentes textos, la cual no siempre es la misma ni es constante.

3.1.2 Niveles de interactividad

Söke Dinkla refiere que existen diferentes niveles de interactividad, los cuales pueden ser encontrados en un hipertexto a través de Internet.¹² El primer nivel es leer el texto estático. Éste no será estudiado ya que está más relacionado con los textos con la posibilidad de ser impresos sin perder sus características principales. Los demás están relacionados con la libertad del interactor y el grado de intencionalidad en sus intervenciones.

¹¹ Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001 p. 6 y Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 1994, <http://www.humanities.uci.edu/mposter/syllabi/readings/ryan.html> (7 de abril de 2011), p.36. Traducción libre.

¹² Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001, pp. 205-210.

El segundo tipo es el texto con reactividad¹³, el cual implica cualquier acción deliberada donde el interactor se convierte en un observador del hecho. Por ejemplo, cuando los audios e imágenes ya programadas aparecen y sólo requieren que el interactor abra esas páginas web.

El tercer estadio es la selectividad¹⁴. En este tipo se pueden tener diferentes funciones que ayudan a desarrollar una relación cooperativa entre el hipertexto y la interacción. A continuación se mencionan:

A) Para determinar la trama: cuyo propósito es que el interactor decida entre opciones que determinen la orientación de la trama, como si se tratara de los libros de *Elige tu propia aventura* donde se pregunta al lector qué camino quería que tomara el personaje.

B) Cambiar la perspectiva en el mundo textual: introduce al interactor a una parte nueva de la historia mediante diferentes recursos como una ventana emergente u otra versión de los hechos. Por ejemplo, escuchar la versión de un personaje secundario del texto.

C) Explorar los campos de lo posible: Permite al interactor tener una visión global del texto mediante la oportunidad de ver los tipos de lexias que tendrá al alcance de sus acciones. Por ejemplo, visualizar un mapa de navegación.

D) Mantener la máquina textual andando: En este caso el interactor desconoce qué se presentará, la lexia carece de anuncio y sólo la abre como un ejercicio de azar, desconociendo cuál será el resultado siguiente. Por ejemplo: dar clic sobre algún icono de objeto oculto.

E) Para recuperar los documentos: Parte de los motores de búsqueda o archivos de ayuda cuyo propósito es rescatar textos que se encuentran entre la diversidad de lexias.

F) Jugar juegos y resolver problemas: En esta etapa el interactor busca participar en una serie de retos computacionales para concretizar una meta. Por ejemplo:

¹³ *Ídem*.

¹⁴ Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001, pp. 206-218.

algún videojuego de automóviles cuyo propósito es ganar carreras y con ello tener mejores autos para llegar a la carrera más complicada y vencer.

G) Evaluar el texto: El interactor puede emitir sus opiniones aunque éstas no inciden en la constitución de las tramas, sino pueden orientar al autor o arrojarle comentarios respecto a los temas tratados en el texto.

La cuarta faceta es la de productividad¹⁵, la cual implica una fuerte cooperación entre el hipertexto y el interactor. Puede tener dos funciones:

A) Hacer partícipe al interactor en el diálogo y que juegue diferentes roles: El interactor puede participar como un personaje más dentro de la trama o tener la posibilidad de dialogar con otros interactores. Por ejemplo: juegos en línea como póquer donde cada interactor puede establecer un contacto con los otros participantes.

B) Hacer partícipe al interactor del escrito: Los comentarios del interactor se convierten en participaciones que inciden en el desarrollo de las tramas. Por ejemplo: hipertextos colectivos.

En todos los casos antes mencionados el interactor a pesar de participar de distintas formas y en distintos niveles en el texto, continuamente tiene presente al dispositivo, lo cual hace que entre y salga de las tramas, encuentra nuevos focos y no se mantiene en el continuo del mundo ficcional.¹⁶ Ahora bien, la interactividad en un hipertexto a través de Internet tiene características que evitan la completa inmersión pero permite otro tipo de acciones tales como: a) la reconstrucción de un escenario imaginario a través de objetos digitales que unen las lexias a la inmersión espacial; b) los avances y retrocesos, mundos múltiples, senderos que se bifurcan con inmersión temporal y; c) el rol del interactor en relación con los personajes y la producción del texto.¹⁷ A continuación se estudiará la inmersión y a través de sus clasificaciones y las consecuencias que tendrá en la producción textual.

¹⁵ *Ídem*.

¹⁶ Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001, p. 350.

¹⁷ Véase *ibid.*, pp. 17, 121, 260 y 263.

3.2 Inmersión espacial

3.2.1 Definición de inmersión

El origen etimológico es del latín *immersio*, en relación a introducirse. De ahí que esta concepción tenga diferentes acepciones relacionadas con la idea de 'entrarse'. En el caso del texto, según la acepción de la Real Academia Española, el más relacionado sería aquel que hace alusión a estar “en un ambiente”¹⁸

Esta relación con el ambiente, Ryan lo identifica como poblar el “espacio con objetos individuales.”¹⁹ El resultado será un escenario donde se desarrollará el texto, en el cual se trata de emular una realidad, es decir hacerla mimética. En contraposición, en experiencias con tecnologías de la realidad virtual, por ejemplo, mediante cascos para videojuegos, el propósito es simular una realidad.²⁰

Ahora bien, la idea de introducirse a otros mundos también es asociada a la 'pérdida de conciencia', al respecto Bolter define la inmersión como: “Perderse en un mundo ficcional.”²¹ La crítica que se hace a este autor es identificar una actitud pasiva en el interactor, en tanto que siempre está la posibilidad de salir de ese mundo que no es completamente cerrado.²²

Por el contrario, Ryan propone una introducción en un ambiente que implique compromiso del interactor con el texto, sumado a la imaginación para la creación y recreación. La propuesta es identificar que existen inmersiones con incidencia en lo cerebral y lo corpóreo. De ahí que una 'mente personificada',²³ a través de un interactor es la que se introduce en los textos ficcionales con posibilidades de acción.

Así mismo, cabe destacar los distintos niveles de la inmersión, los cuales ayudarán a comprender cuál es el grado que se propicia en los hipertextos. En primer lugar se ubica el compromiso, el cual implica sencillez en la usabilidad y conocimiento de la plataforma para desenvolverse en ella con grados de

¹⁸ Véase Diccionario de la Real Academia Española, “inmersión”, www.rae.es (18 de abril de 2012).

¹⁹ Marie-Laure Ryan, *op.cit.* 2001, p. 15

²⁰ Véase *idem.*

²¹ Marie-Laure Ryan, *op.cit.* 2001, p. 11.

²² Véase *idem.*

²³ Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.* 2001, p. 354-355.

familiaridad y destreza. Un ejemplo sería el ubicar dónde se encuentran los iconos de audio.

En segundo lugar está la absorción, es una etapa donde el nivel de atención e implicación se incrementa a partir de las emociones propiciadas por elementos multimedia, audios o imágenes, los cuales propician que el interactor entre aún más en el ambiente, por encima de aspectos particulares. Por ejemplo cuando una animación se presenta e integra el audio y la imagen sin necesidad de clics del interactor para activarlos, sino que éste sólo se preocupa por resolver aspectos relativos al ambiente donde se desenvuelve el personaje.

Una tercera etapa es la de inmersión total, la cual se genera cuando el interactor no sólo se ha familiarizado con el entorno sino tiene la sensación de 'estar' dentro del mismo por un periodo de tiempo. Un ejemplo sería mediante el empleo de cascos con visores especiales para generar realidades virtuales. Finalmente, un último grado es el de inmersión holística o también denominada *flow*, donde quien interactúa posee un control pleno e ininterrumpido por largos periodos, además de desarrollar actividades con mayor grado de dificultad, buscando una meta concisa.²⁴ Como ejemplo puede ser el llegar hasta el último nivel de algún videojuego y dejar de lado otras actividades durante un día o días.

En general, la inmersión aspira a generar el mayor grado de “fluidez, integridad y un espacio-tiempo continuo que se desarrolla lisamente”²⁵ Aunque en el caso de la hiperficción a través de Internet ésta no puede ser totalmente alcanzada, debido a su estructura relacionada con las ventanas, así como los objetos que generan las lexias. Por ello, a lo sumo podría lograr los dos primeros niveles de inmersión.

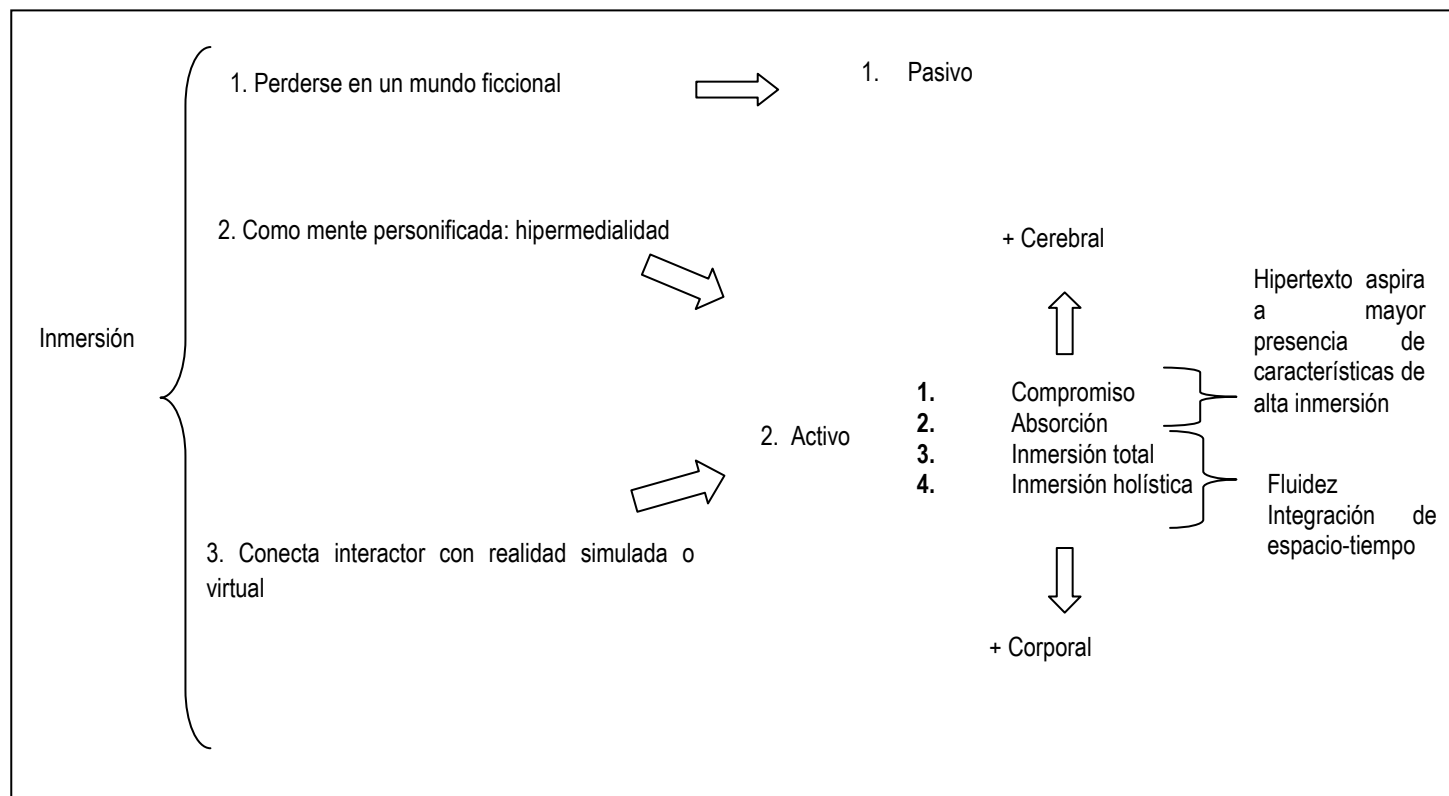
El resultado es un conjunto de islas interconectadas y no un país de basta extensión. Un aspecto que resulta irónico si se considera que la apuesta vanguardista y posmoderna era buscar este archipiélago e ir contra la estructura convencional de principio-nudo-desenlace de la novela épica, lo cual, en el caso

²⁴ Véase Manuel Armenteros, Marta Fernández, *op.cit.*, <http://www.ulima.edu.pe/Revistas/contratexto/index.htm>. (10 de mayo de 2012).

²⁵ Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001, pp. 352-353. Traducción libre.

de las hiperficciones, facilita una ruptura con las formas tradicionales para propiciar inmersión, generándose así diversas maneras y niveles para propiciar otros tipos de inmersión, tal como se verá en el siguiente apartado.

En el siguiente esquema lo expuesto en relación a la inmersión.



Esquema 32. Inmersión. Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001, p. 11, 354-355, 352-353.

Véase Manuel Armenteros, Marta Fernández, *op.cit.*, <http://www.ulima.edu.pe/Revistas/contratexto/index.htm>.(10 de mayo de 2012).

Elaboración propia.

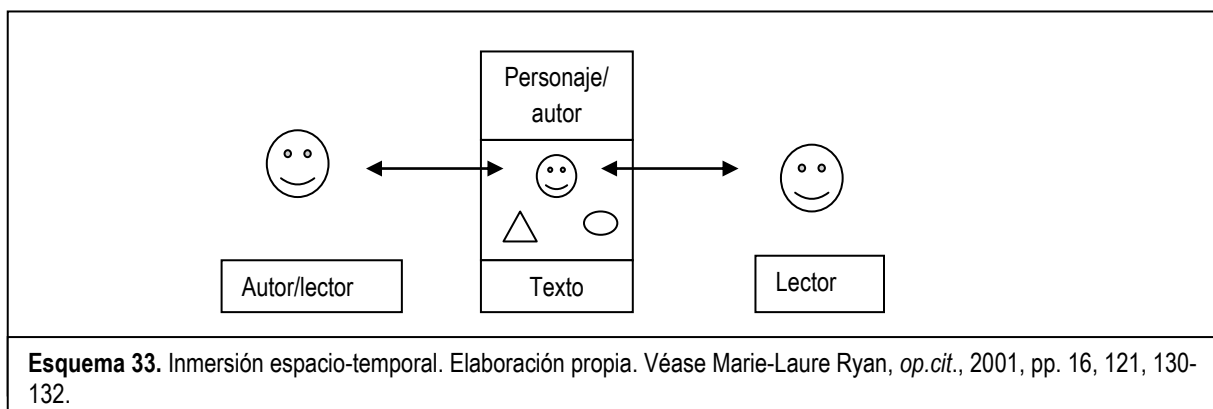
3.2.2 Tipos de inmersión

En función del peso que se le da al desarrollo de la trama, el personaje o el escenario, existen diferentes tipos de inmersión.²⁶ La primera responde al aspecto temporal, la segunda a lo emocional y la tercera a la espacial. Existe una cuarta que es la combinación del espacio con el tiempo. A continuación se estudiarán.

En primer lugar, la inmersión espacio temporal que se da cuando el autor se burla del lector y se incluye como un personaje más o como parte de la pintura, ya

²⁶ Véase *ibid.*, pp. 16 y 121.

no se muestra como un creador externo, sino está dentro del texto y a la vez afuera, siendo creador, participante y espectador, además de cuestionar al interactor sobre lo que se dice o lo que se dice de lo que se dice, la percepción se vuelve un acto doble y metaléptico²⁷. Por ello, en este tipo de inmersión “la distancia es reducida a casi cero.”²⁸ Este tipo de ejercicios literarios son importantes en las creaciones carnavalescas de vanguardia o posmoderna. Véase el siguiente esquema para una mejor comprensión.



En segundo lugar está la inmersión temporal, la cual, tradicionalmente está vinculada al cúmulo de información sobre la trama que permite hacer premoniciones sobre los hechos futuros pero también genera sorpresas cuando estas ideas no se cumplen. No obstante, tal como se estudio previamente, la concatenación continua facilita que el lector adquiera información con la posibilidad de acceder a ella sin desorientarse en el texto con rapidez.²⁹ Mediante el suspenso, el deseo de querer más se incrementa en quien lee, de ahí que el paso del tiempo resulta acumulativo pero también revelador de realidades, lo que sucederá es importante porque es el cúmulo de lo formado mediante la lectura continua.

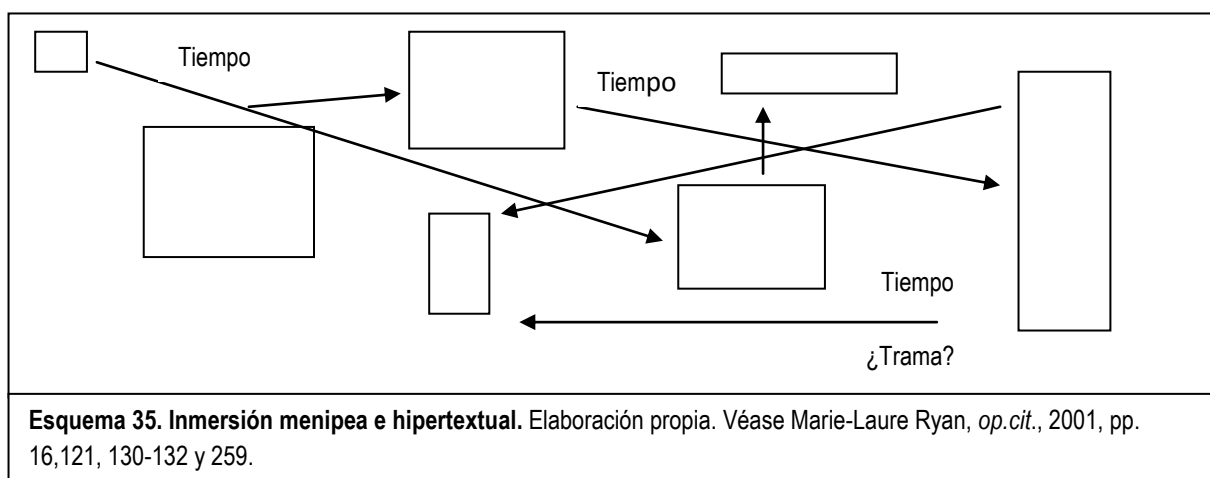
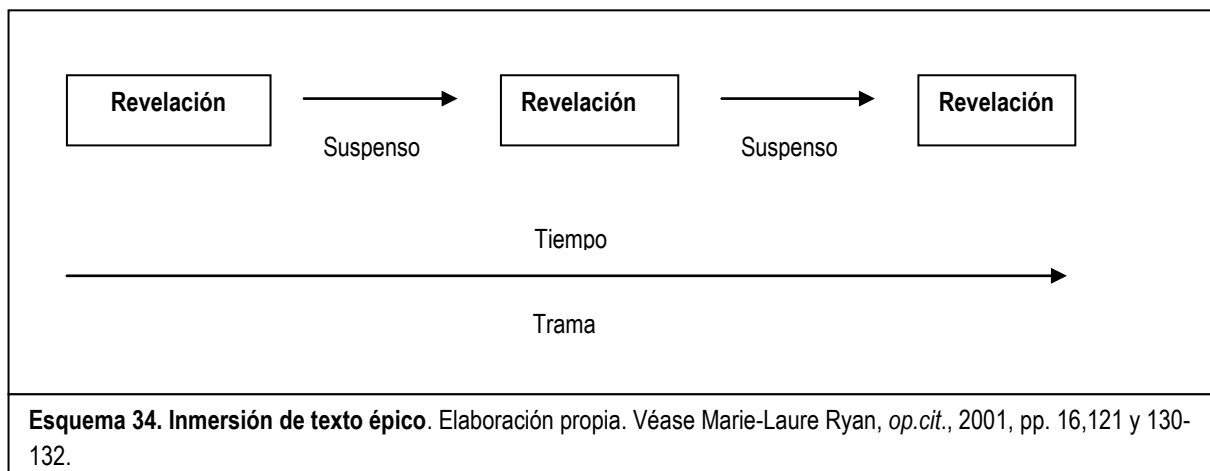
En el caso de las novelas menipeas y las hiperficciones, por sus propiedades y modo de lectura, este tipo de inmersión no se puede dar porque en ella se puede entrar desde cualquier punto y buscar el mismo resultado; el

²⁷ Característica literaria donde la alusión a la obra misma es parte del argumento autoreferencial y metaficcional.

²⁸ *Ibid.*, pp. 130-132.

²⁹ Véase *ibid.*, p. 259.

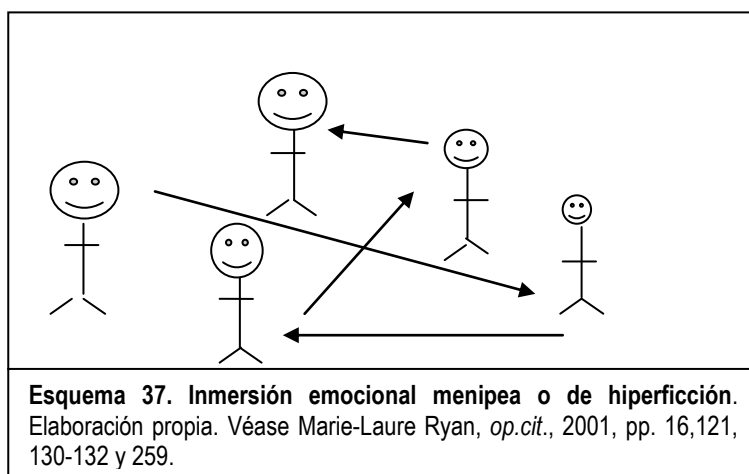
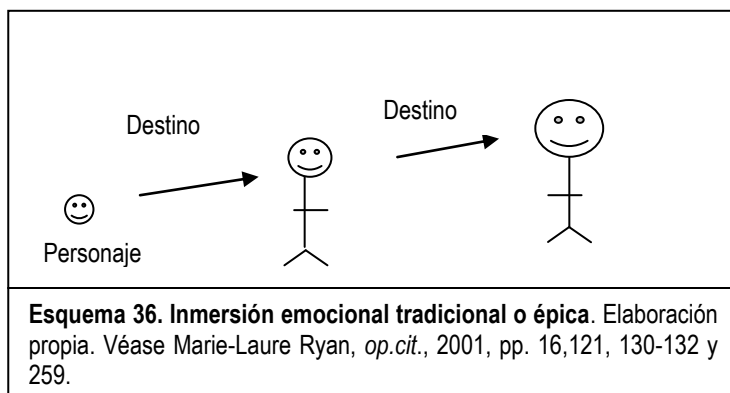
descubrimiento se da por el descubrimiento mismo, no para la acumulación sino para la recreación del texto. Los siguientes dos esquemas muestran los tipos de inmersión temporal.



En tercer lugar se ubica la inmersión emocional³⁰, la cual recae sobre los personajes y las implicaciones que el lector pueda tener con ellos. Por ello, su importancia yace en los mecanismos interactivos para propiciar ese enganche entre quien crea y quien recrea; es decir, aquellos detalles que permiten la simulación de un evento y la representación mental vívida en quien lo lee. Un ejemplo sería un cuento erótico que activan emociones intensas en el lector mediante imágenes o descripciones explícitas de lo que ocurre con los

³⁰ Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001, pp. 16,121, 130-132 y 259.

participantes del encuentro amoroso. Esto se erosiona cuando las posibilidades del personaje son múltiples y cuenta con diversos finales es introducida. Por ejemplo, en el caso de los videojuegos, donde tener una 'vida nueva' es permanente, a través de un destino diferente, cada vez que se reinicia el programa. En los siguientes esquemas se ejemplifica la inmersión emocional que se puede dar.



En cuarto lugar se ubica la inmersión espacial³¹, cuya importancia está cimentada en el escenario que recrea, que en este caso se convierte en un texto ambientado. Para el propósito de esta tesis, la inmersión espacial será el tipo más importante debido a que a través del lugar donde se desenvuelven las lexias es posible la sensación de estar perdido, de jugar con el orden lógico o cronológico de la creación hipertextual. Por ello, a continuación se definirá en mayor detalle el

³¹ *Ídem.*

espacio y sus tipos, para poder ubicar la hiperficción dentro de un espacio específico, el ciberespacio.

3.2.3 Definición de espacio

En una de sus definiciones de la Real Academia Española, se reconoce como “parte que ocupa cada objeto sensible”³² en relación al espacio físico, mientras que para el espacio temporal se le asocia al “transcurso de tiempo entre dos sucesos.”³³ Para la presente investigación se tomó la visión del espacio físico, esto permitió aplicarlo a la visión del texto, a partir de dos dimensiones en el caso del hipertexto: palabras organizadas a través de páginas web y una red de relaciones que desembocan en las características de las lexias.³⁴

No obstante, para llegar a esta visión del espacio hipertextual es menester hacer un recorrido por las posturas filosóficas para comprender cómo este concepto ha ido evolucionando. En primer lugar, Gaston Bachelard lo asocia a la seguridad y el arraigo.³⁵ Para este autor el cuerpo está en un plano cartesiano, en un lugar fijo. En este sentido, el espacio es unificador. Por ejemplo, las descripciones literarias donde se mencionan la casa, cajones o las arcas, como lugares de resguardo de secretos. Esta postura se asocia a lo que posteriormente, Gilles Deleuze y Felix Guattari denominan espacio estriado, el cual es jerárquico y sin movimiento, donde el viaje temporal tiene peso sobre el lugar al que se llegará.

En contrapartida está la visión de desterritorialización y nomadismo, que permite ir de un lugar a otro sin un centro definido, también propuesta por Deleuze y Guattari en *Mil Mesetas*. Esta idea, aplicada a la literatura posmoderna, en lugar de certeza invita al movimiento, los espejos, la sensación de estar perdido, la navegación a ciegas y laberínticas, lo cual rompe con la relación cartesiana de ubicación x y ; es decir, surge la idea de un cuerpo con posibilidades de desdoblarse para ser o estar presente en distintos lugares al mismo tiempo. Por

³² Diccionario de la Real Academia Española, “espacio”, www.rae.es (18 de abril de 2012).

³³ *Idem*.

³⁴ Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001 p. 195.

³⁵ Véase *ibid*, p.122-123.

ello, el espacio se convierte en fragmentario, pero a la par, 'liso', ³⁶ donde la llegada es más importante que el viaje (el cual opera como interconexión) y donde no importa el orden del recorrido sino lo que se descubre a la llegada.

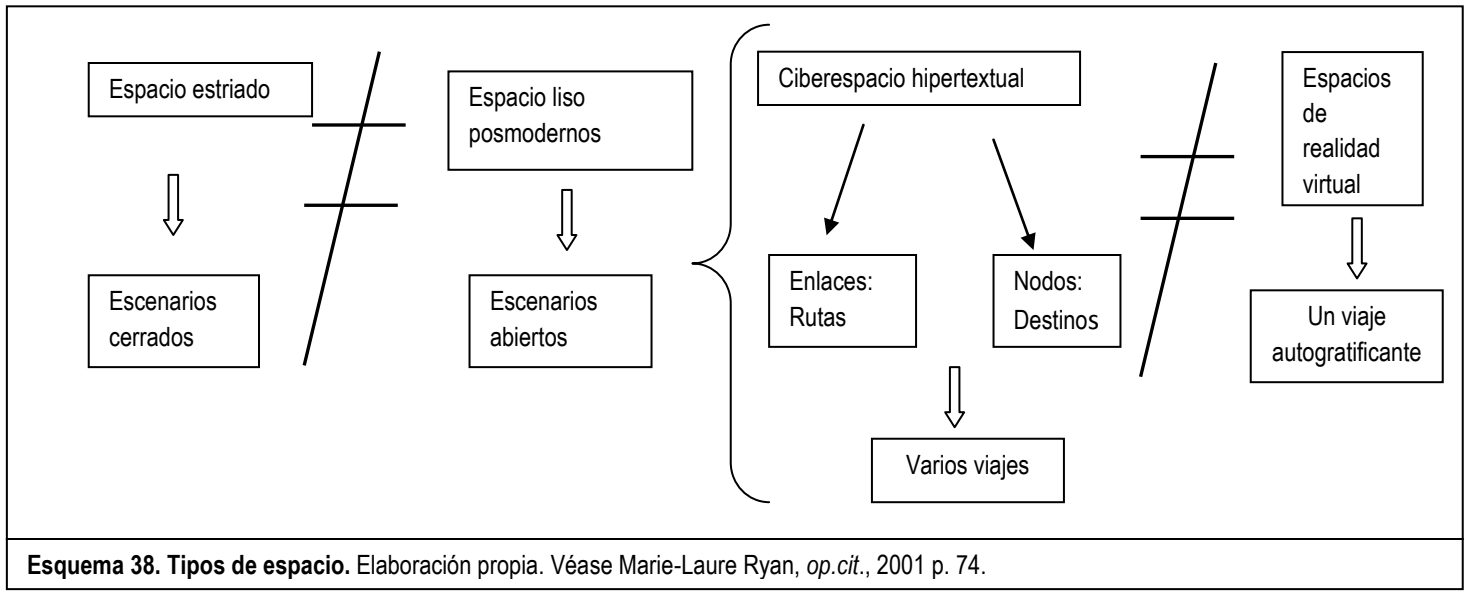
La crítica a esta perspectiva es que aunque existe carencia de lugar, también existen 'reterritorializaciones'³⁷ que son parte de las decisiones de los diseñadores web para limitar la interactividad o la inmersión. Dichos actores pueden limitar las participaciones del interactor con el texto mediante creaciones que resaltan partes 'rugosas'. Por ejemplo, un hipervínculo roto que no conduce al destino y remarca el territorio dónde está el interactor o bien, encontrar lexias escritas que sean visibles sólo mediante iconos de dirección hacia adelante y hacia atrás, volviendo al tradicional orden cronológico. En este sentido, el territorio existe pero también es 'otro', no es el entorno real. Así, la hipertextualidad recrea otro tipo de territorios donde el cuerpo se virtualiza y aspira a un espacio fluido, aunque esto no siempre se logre.

A su vez, existe una diferenciación entre la concepción posmoderna de espacio físico a la de ciberespacio, que si bien una deviene teóricamente de la otra, el ciberespacio presenta características peculiares que lo forjan, como son los enlaces y nodos, o las rutas y destinaciones, sin nada en medio.³⁸ Esto, a su vez, le da la característica de la hipertextualidad y lo diferencia de un territorio continuo, propio de espacio con entornos que manejan meramente la realidad virtual. Por ejemplo, un simulador de vuelo, donde moverse en ese mundo es una actividad auto-gratificante. En contraposición, un hipertexto rompe la continuidad y requiere de varias conexiones para poder llegar a diversos destinos, no de un solo vuelo. De ahí que la idea de navegar o viajar no es del todo fluida si se toman en cuenta todos los puertos o conexiones para lograr este objetivo, aunque sí busca ser lo más rápido posible. A continuación un esquema, el cual sintetiza lo expuesto.

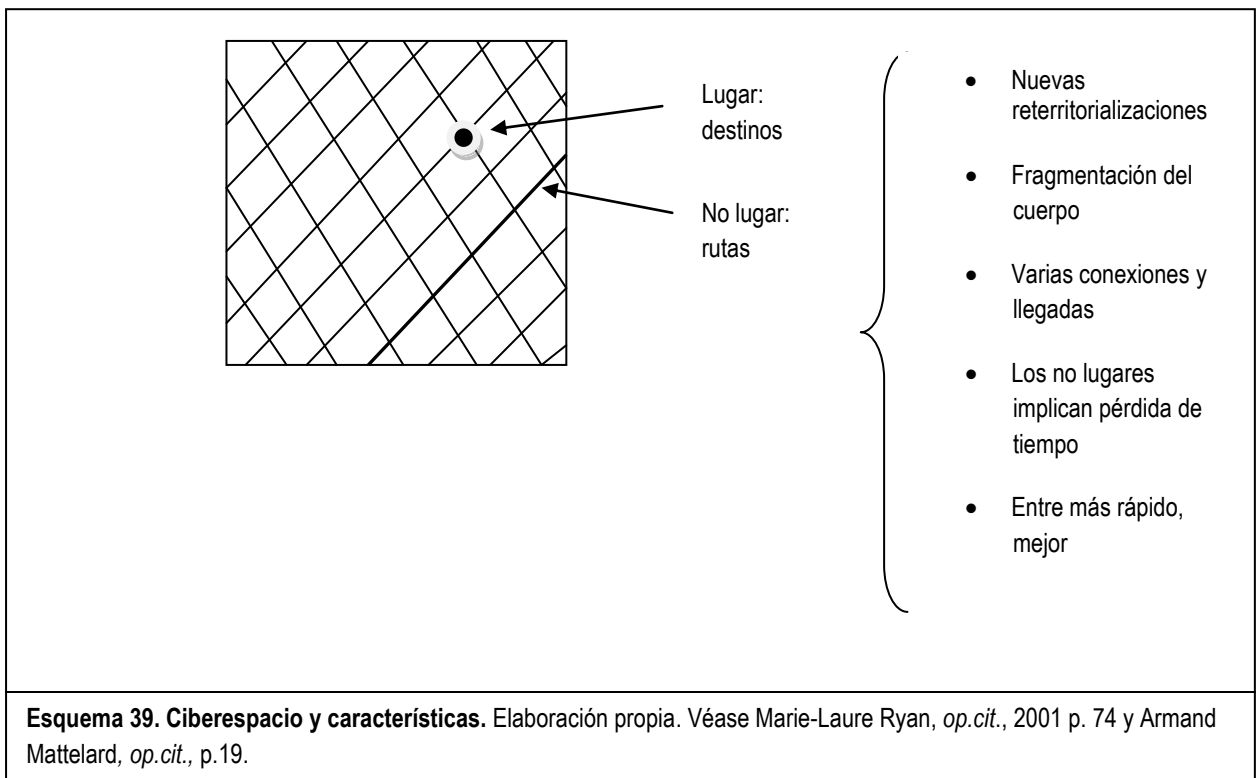
³⁶ Véase *ibid.*, p.122-123 y 261.

³⁷ Véase Armand Mattelard, "Utopías y realidades del vínculo global", p.19.

³⁸ Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001, p. 74.



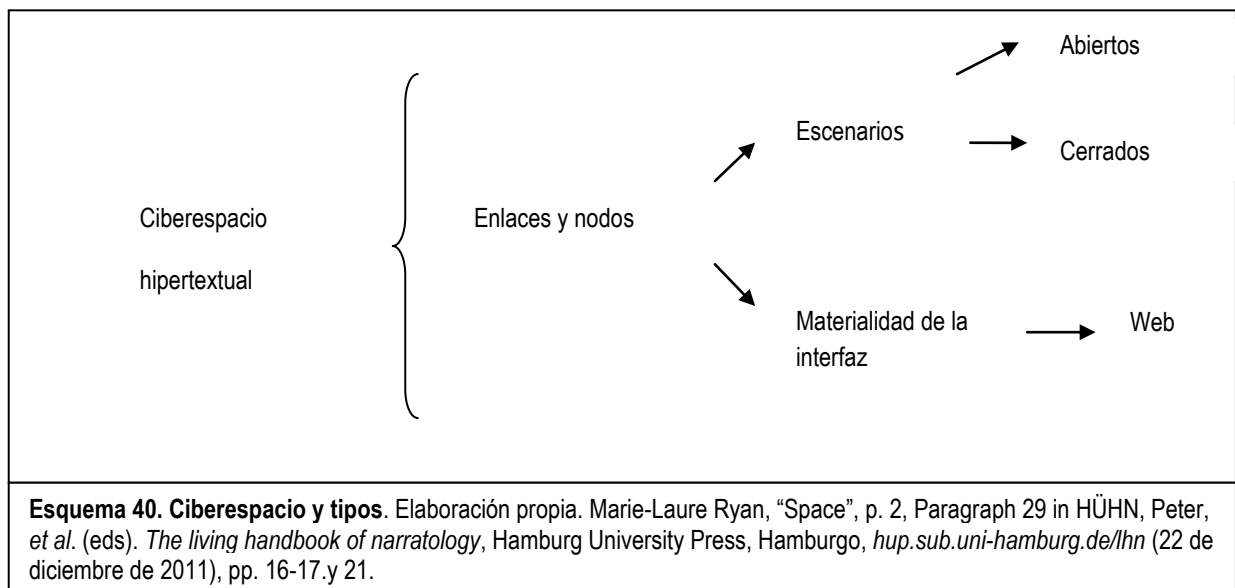
Esquema 38. Tipos de espacio. Elaboración propia. Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001 p. 74.



Esquema 39. Ciberspacio y características. Elaboración propia. Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001 p. 74 y Armand Mattelard, *op.cit.*, p.19.

Ahora bien, las experiencias corpóreas en relación al hipertexto se relacionan con 1) los lugares donde los personajes pueden estar, en otras palabras, los escenarios donde la historia toma lugar y 2) el espacio físico ocupado por el hipertexto, lo cual está relacionado con la materialidad de la

interfaz donde el interactor participa.³⁹ La primera clase de ciberespacio se encuentra en un hipertexto impreso y uno a través de Internet. Por lo tanto, no es algo que pueda ser mostrado como una diferencia entre estos dos tipos de hipertexto. El segundo tipo es el que interesa para los fines de la presente investigación, en tanto se relaciona a una página web o una plataforma que puede ser desarrollada con mayor facilidad en Internet. Lo anterior permite definir la noción del ciberespacio hipertextual como “cualquier clase de diseño formada por redes semánticas, fonéticas o relaciones temáticas más generales entre unidades textuales no adyacentes.”⁴⁰ Véase el siguiente recuadro que expresa gráficamente lo relacionado al ciberespacio.



A continuación se mencionarán cuáles serían las coincidencias y las divergencias entre los aspectos más significativos del espacio textual, la interactividad y la inmersión, para comprender cuáles son sus alcances y limitantes en el ciberespacio hipertextual.

³⁹ Véase Marie-Laure Ryan, "Space", p. 2, Paragraph 29 in HÜHN, Peter, et al. (eds). *The living handbook of narratology*, Hamburg University Press, Hamburg, hup.sub.uni-hamburg.de/lhn (22 de diciembre de 2011), pp. 16-17.

⁴⁰ *Ibid.*, hup.sub.uni-hamburg.de/lhn (22 de diciembre de 2011), p. 21. Traducción libre.

3.2.4 Comparativo entre interactividad e inmersión

El aspecto de la interacción y la inmersión se da a partir de los cambios en las artes, un ejemplo bastante citado por ser esquemático son los escenarios del teatro. En primer lugar se ubica el teatro arena, el cual remite a un diseño griego y después romano, con los coliseos. Este tipo de teatro permite la interactividad entre los espectadores y los actores, donde los primeros están afuera del círculo central y los segundos no permiten que el espectador irrumpa en el escenario. La vida escenificada es de contemplación. Esta misma representación continúa en el medievo, en los atrios de iglesias y en el periodo elizabelino para las representaciones teatrales.⁴¹ La inmersión y la interactividad están mediadas más no fusionadas.

Otra representación es la del teatro de proscenio, a partir del siglo XVII,⁴² el cual marca una notable separación entre el espectador y los actores, donde estos últimos se recubren las espaldas y no están a la vista en sus 360 grados. Por lo tanto, aunque la inmersión crece considerablemente porque el teatro recrea un escenario de suspenso (de ilusión, de otra vida), la interactividad decrece en el sentido que el espectador sólo ve una parte de la realidad. Por otra parte, en los escenarios abiertos, aunque se busca una mayor cercanía con el espectador, la interactividad crece poco más pero la inmersión decae, en tanto que los lugares abiertos son más difíciles de ambientar para envolver al espectador. No obstante, en ambos casos, se vive sólo una parte de la realidad.

Finalmente, en el teatro de vanguardia, tal como el que propuso Antonin Artaud⁴³ es una vuelta al teatro con forma de arena, con la salvedad que en éste la interactividad es alta en tanto se le permite y se espera del espectador su participación en la obra y por otro lado, la arquitectura responde a lugares cerrados, donde se pueden recrear condiciones y envolver al espectador en un entorno más inmersivo que en el de la arena (anteriormente al aire libre). En este

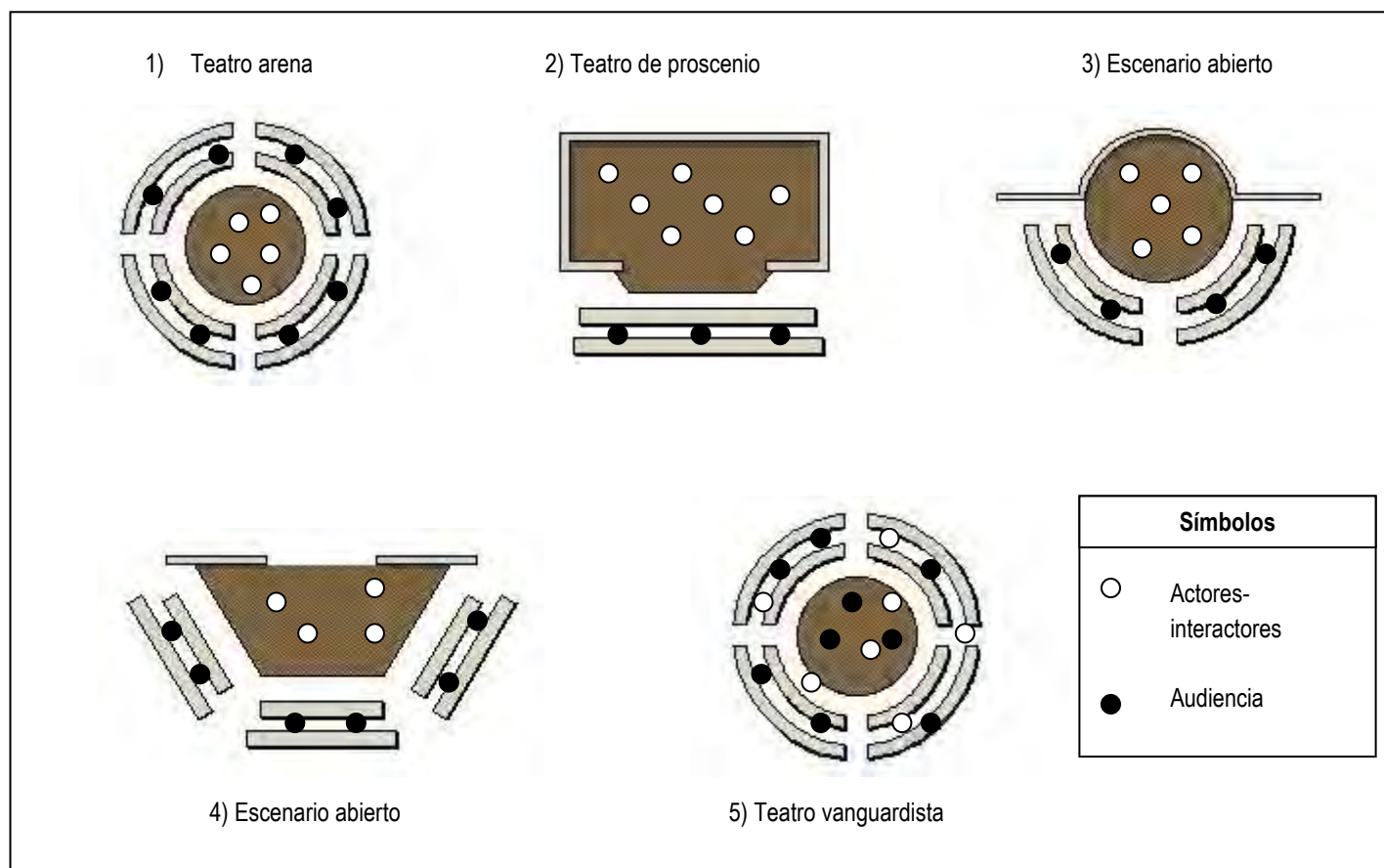
⁴¹ Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001 p. 298.

⁴² Véase *ibid.*, p. 298.

⁴³ Véase *ibid.*, p. 305.

último tipo los espectadores son también parte de la vida que se está representando en el escenario y por tanto, también interactores de la misma.

¿Qué pasaría entonces en el aspecto literario? Se busca, a partir de este enfoque vanguardista que el texto sea vivido no como algo aislado, sino con la perspectiva de un actor o un creador más de la obra, desde afuera o desde adentro, pero buscando la conexión estrecha entre quien crea y recibe (y recrea) a través de la mediación del texto. En síntesis, cuando el actor se combina con el interactor es más inmersivo; mientras que, cuando el interactor es más director de la obra, el texto es más interactivo. Gráficamente se puede expresar de la siguiente forma:



Esquema 41. Tipos de escenarios. Referencia de imagen: Miguel A. Cuevas G., "La producción teatral" en Lectura, crítica, periodismo y literatura, Blogger, <http://critica-y-periodismo.blogspot.mx/2011/07/la-produccion-teatral.html> (25 de abril de 2012). También véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001, p. 305.

A continuación se expone un cuadro comparativo con las características principales de la interactividad y la inmersión, las cuales, a la par que se contraponen en el texto, pueden mediarse en tanto se aproximan más a espacios de realidad virtual o como de representación vanguardista. Así, entre más injerencia pueda tener el interactor dentro de la representación y sentirse parte de ella o vivirla desde adentro, es que puede existir un equilibrio entre la interactividad y la inmersión. En síntesis, en el caso textual la idea es permitir una mayor intervención en el texto mediante espacios de flujo continuo, por ejemplo, acciones que incidan en la trama de forma inmediata.

Características de la interactividad	Características de la inmersión
Simulación dinámica	Representación estática
Movimiento espacio aleatorio	Movimiento hacia adelante, historia linear
Referencias extratextuales sólidas	Constantes reconfiguraciones de las referencias
Explota la materialidad del medio	Los signos son referenciales
Mayor libertad para actuar	Más profundo el vínculo con el ambiente
Lenguaje como actuación dramática. Ejemplo: juegos de rol	Expresión corporal de 'estar' en el mundo
Escoger un mundo a ciegas entre muchos alternativos	Actuar dentro del mundo y experimentarlo desde adentro
Texto diversificado	Texto unificado
Bajo compromiso por multiplicidad de caminos	Alto compromiso con un camino
Alta hipermedialidad (recordar el medio)	Baja hipermedialidad
Entre más interactivo el texto	Menos inmersivo el texto
Entre más interactiva la realidad virtual	Más interactiva la realidad virtual
Entre mayor libertad para actuar	Más profundo el vínculo con el ambiente
Interacción dialógica y en vivo con otros miembros	
Esquema 42. Comparativo entre interactividad e inmersión. Marie-Laure Ryan, <i>op.cit.</i> , 1994, http://www.humanities.uci.edu/mposter/syllabi/readings/ryan.html (7 de abril de 2011), pp.25, 36-39 y Marie-Laure Ryan, <i>op.cit.</i> , 2001, pp. 20-21. Elaboración propia.	

Ahora bien, la escala de interacción varía en función del diseño y qué tanto integra el espacio y las acciones del interactor. En otras palabras, la manera en cómo el interactor sigue las lexias está relacionada en cierta proporción con la presentación texto, de ahí que lo siguiente a investigar es lo relacionado al diseño web, partiendo del hecho que el hipertexto es desarrollado a partir de estos aprovechamientos técnicos y tecnológicos.

3.3 Diseño

3.3.1 Definición de diseño y sus tipos

De acuerdo con las definiciones de la Real Academia Española, el diseño está relacionado con la 'traza', la cual puede ir desde una figura hasta un edificio, pero también puede estar relacionado urbanísticamente con un 'proyecto'.⁴⁴ Actualmente proviene del italiano *disegno*, aunque Yves Zimmermann en 1998 investiga sobre su origen etimológico y descubre que *dí* es lo perteneciente, lo que posee,⁴⁵ mientras que *segno* deviene en seña o signo. Aunado a ello, el origen etimológico guarda relación con el de 'designar'.⁴⁶ Por lo cual, además darle características específicas a la creación, éstas también tienen un determinado fin, indican un propósito. Lo diseñado entonces no es casual, sino ayuda a nombrar o formar la realidad.

El diseño puede ser de diversos tipos: urbanístico, industrial, de modas, gráfico, web, entre otros. Para la presente investigación, el diseño web será el más importante ya que permitirá explicar la constitución del hipertexto. Este último tipo de diseño está a su vez integrado por una combinación de disciplinas, las cuales incluyen el diseño gráfico, el diseño de información y el diseño de interfaz, para poder desarrollar los códigos de Lenguaje de Marcado de Hipertexto (HTML, en inglés, *HyperText Markup Language*), hacer la programación e introducir

⁴⁴ Diccionario de la Real Academia Española, "diseño", www.rae.es (18 de abril de 2012).

⁴⁵ Véase Isadora Miguel, *Construcción de una identidad del diseño gráfico en República Dominicana, desde el análisis de su historia y su cultura*, Tesis de Maestría en Diseño, Universidad de Palermo, 2007, http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/08%20Isadora.pdf (18 de abril de 2012), p.53.

⁴⁶ *Idem*.

multimedia y gráficos.⁴⁷ A continuación un breve descripción de las disciplinas que integran la creación web.

En primer lugar, el diseño gráfico es el encargado de la parte visual del sitio web, es decir cómo es presentada la información, por ejemplo en cuanto a los colores y las formas gráficas. En segundo lugar, el diseño de interfaz se encarga de la funcionalidad del sitio, en esta recae el peso de la usabilidad que permite al interactor acceder y accionar las páginas, mediante botones de menú o de dirección, hipervínculos, entre otros. Es destacarse que aunque el diseño gráfico y web son dos diferentes procedimientos, en algunos casos el sujeto que los realiza puede ser el mismo o al menos, realizar dos tareas conjuntas, tal como encargarse de la parte gráfica y de la interfaz. Estos aspectos son conocidos como diseño *fronted* o el aspecto visible, vinculado a cómo el interactor experimenta la navegación a partir de la producción del sitio.

Por otro lado se tiene el desarrollo *backend* o lo que no se ve. En primer lugar se ubica la programación, donde mediante lenguajes informacionales como *Java*, *Perl/GGI* o *Ruby on Rails*, programadores alimentan con instrucciones para que se puedan realizar las tareas en el sitio web. En segundo lugar se ubica el diseño de la información, el cual se vincula a la arquitectura de la información y permite organizar la información, por ejemplo mediante formularios, bases de datos, entre otros.⁴⁸

La arquitectura de la información⁴⁹ retoma de la arquitectura convencional, desde los años setenta, la idea de proyectar para construir o armar edificaciones pero aplicado al aspecto informático, donde lo prioritario es que el interactor pueda encontrar aquello que busca mediante una adecuada estructura y organización. Entre las tareas se encuentra la de crear mapas de navegación o elaborar

⁴⁷ Véase Jennifer Niederst Robbins, *Creación y diseño web*, p. 29.

⁴⁸ Véase *ibíd.*, pp. 30-32 y Claudia Valdés-Miranda Cros, Zoe Plascencia López, *Creación y diseño web*, p. 83.

⁴⁹ Véase Mario Pérez-Montoro Gutiérrez, *Arquitectura de la información en entornos web*, pp. 29-40 y Claudia Valdés-Miranda Cros, Zoe Plascencia López, *op.cit.*, p. 80.

sistemas de etiquetado que contribuya a encontrar los enlaces adecuados mediante los motores de búsqueda.⁵⁰

En conjunto el diseño *fronted* y *backend*, presentan dos perspectivas para su desarrollo. Por un lado, la usuabilidad, la cual centra la importancia en la “funcionalidad, la presentación efectiva de información y la eficiencia”,⁵¹ con mayor peso en el *backend*. Por otro lado se encuentra el lado estético, cuyo propósito es el de cuidar cómo son introducidas las imágenes, animaciones y gráficos en general,⁵² con mayor énfasis en el *fronted*. No obstante, ambos están relacionados con los aspectos de la interactividad e inmersión que se generan en el entorno web; por lo tanto, lo ideal es la combinación equilibrada de estos para lograr una propuesta que atraiga al interactor.

Como resultado del diseño, existen diferentes tipos de estructuras, consecuencia de lo visible y no visible en un sitio web. Para describir este aspecto, se retomará la propuesta de José Luis Orihuela y María Luisa Santos, quienes proponen siete tipos de hipertextos⁵³. En primer lugar se ubica la de tipo lineal, el cual implica un avance secuencial entre los nodos, limitando el aspecto interactivo e incrementando el lado inmersivo. Por ejemplo, mediante los iconos de dirección que permiten avanzar o retroceder de una página a la siguiente.

En segundo lugar se identifica la ramificada, la cual recuerda a los libros de *Escoge tu propia aventura*, donde se ofrecen alternativas partiendo de un eje rector, incrementando la interactividad pero limitando a la vez la inmersión a un recorrido breve porque los nodos no se interconectan por columnas. En tercer sitio la paralela donde, a diferencia de la anterior, existen varias columnas que permiten un avance progresivo pero también interconectado en el nivel de las filas,

⁵⁰ Véase Mario Pérez-Montoro Gutiérrez, *op.cit.*, pp. 20, 24 29-40 y Claudia Valdés-Miranda Cros, Zoe Plascencia López, *op.cit.*, p. 80.

⁵¹ Claudia Valdés-Miranda Cros, Zoe Plascencia López, *op.cit.*, p. 88.

⁵² Véase *idem*.

⁵³ Véase José Luis Orihuela y María Luisa Santos, *Introducción al diseño digital*, 256 p., María Jesús Lamarca Lapuente, *op.cit.*, <http://www.hipertexto.info/documentos/estructura.htm> (18 de abril de 2012) y Jaime Alejandro Rodríguez, “Taller de narrativa digital”, Universidad Javeriana, http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/taller/introdis/cap01-estructuras.htm (14 de mayo de 2012).

lo cual produce un avance que puede ser más desorientador si se opta por otros caminos que conduzcan a otras columnas pero es más interactivo.

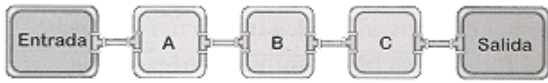
En cuarto está la forma concéntrica que conecta diversos caminos pero con una sola entrada, es menos interactivo porque sigue un orden más secuencial, no obstante su inmersión incrementa al permitir el descubrimiento de mundos por separado. En quinta posición se sitúa la estructura jerárquica que permite agrupar temas centrales y de ahí abordar sus derivados, siendo más referencial que las demás formas con un texto más inmersivo.

En sexto se presenta la reticular, la cual facilita el acceso desde cualquier punto porque cualquier resultado es relevante, quiebra con el orden lógico y secuencial, apostando por un alto grado de interactividad aunque su nivel de inmersión puede resultar más complicado si cada enlace abre páginas web con temas diversos. Finalmente, en séptimo se halla la de tipo mixto que combina dos o más de las estructuras antes mencionadas,⁵⁴ propiciando que la interactividad y la inmersión no se mantengan constantes y varíen en función de las lexias introducidas. Cabe destacar que la mayor parte de las hiperficciones presentan estas características porque su fin, más que educativo es artístico y con ello, se debe mostrar creatividad en el diseño.

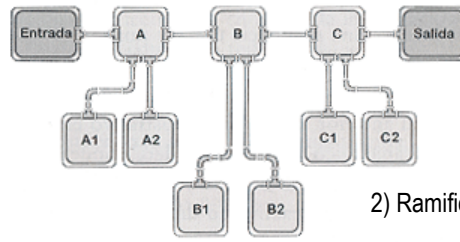
A continuación se muestran dos esquemas. En el primero se ilustran los tipos de estructuras hipertextuales antes mencionadas y posteriormente, se hace un diagrama general de cómo el diseño deriva en las creaciones hipertextuales del ciberespacio, dentro de las cuales se desprenderán las hiperficciones.

Posteriormente, como el aspecto ficcional es lo relevante para el presente estudio, se ejemplificarán la relación entre interacción e inmersión en casos particulares tales como blognovelas, wikinovelas, entre otros.

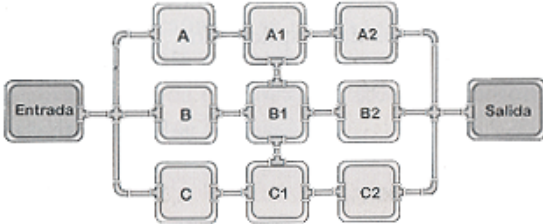
⁵⁴ *Ídem.*



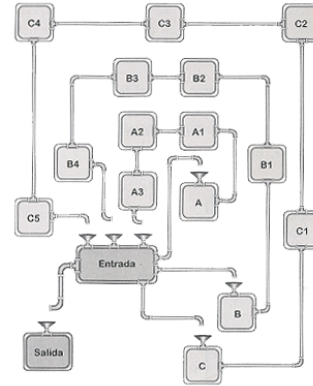
1) Lineal



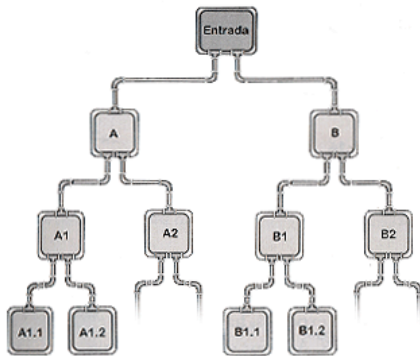
2) Ramificada



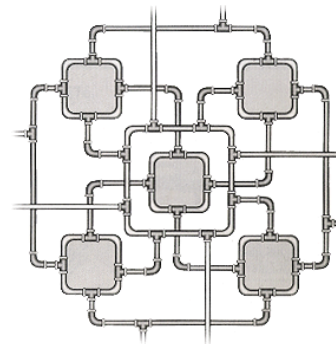
3) Paralela



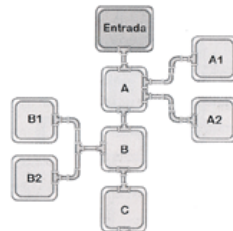
4) Concéntrica



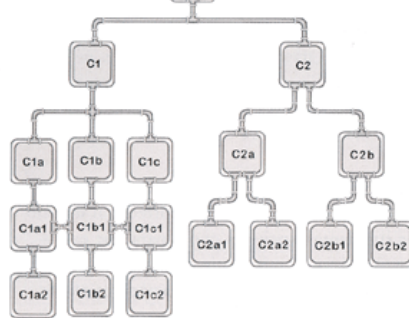
5) Jerárquica



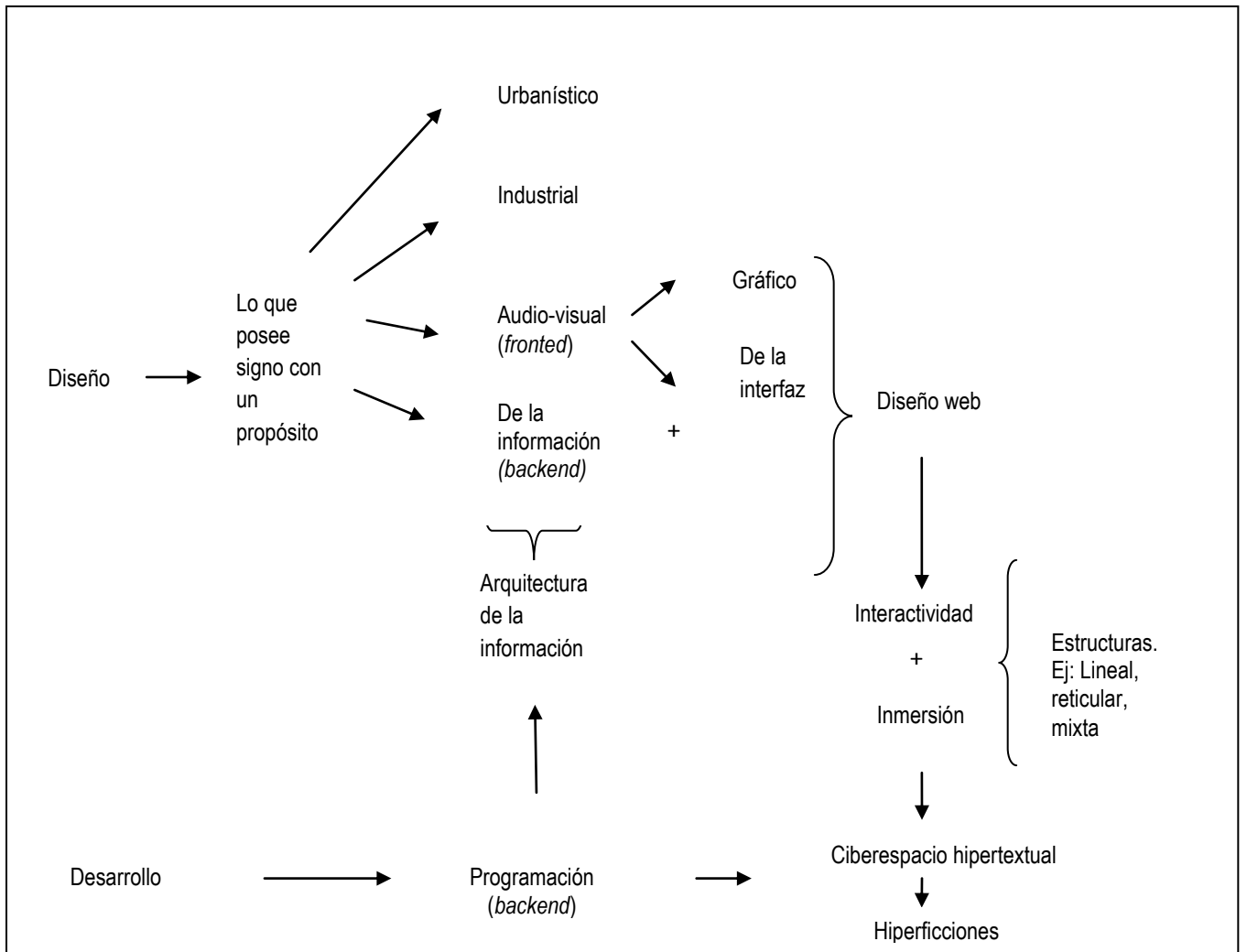
6) Reticular



7) Mixto



Esquema 43. Estructuras hipertextuales. Referencia de imagen: Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/taller/introdis/cap01-estructuras.htm (14 de mayo de 2012). También véase José Luis Orihuela y María Luisa Santos, *op.cit.* 256 p., María Jesús Lamarca Lapuente, *op.cit.*, <http://www.hipertexto.info/documentos/estructura.htm> (18 de abril de 2012).



Esquema 44. Diseño y sus tipos. Elaboración propia. Véase Jennifer Niederst Robbins, *op.cit.*, pp. 30-32, Claudia Valdés-Miranda Cros, Zoe Plascencia López, *op.cit.*, p. 83, Isadora Miguel, *op.cit.*, http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/08%20Isadora.pdf (18 de abril de 2012), p.53 y José Luis Orihuela y María Luisa Santos, *op.cit.*, 256 p.

3.3.2 Hiperficciones hispánicas y diseño

A continuación se muestran ejemplos de las hiperficciones hispánicas y algunos de sus tipos principales, lo cual permitirá describirlos en cuanto a la estructura que presentan a partir de su diseño.

Hiperficción	Características del diseño	Ejemplo hispánico	Estructura del ejemplo
Blog ficciones	Entradas cronológicas y progresivas (de más reciente a más antiguo) hechas por parte del autor, donde se introducen historias ficticiales mediante lexias escritas, y también lexias de audio o imagen tanto internas como mediante enlaces. Posterior a las entradas del autor se pueden introducir comentarios de los interactores.	<i>Más respeto que soy tu madre</i>	Jerárquica porque de las lexias escritas se derivan hacia el interior del texto las lexias auditivas y visuales.
E-ficciones colectivas	Hipertexto ficcional donde varios interactores aportan a las tramas mediante lexias escritas, visuales y auditivas, a partir de un foro con un coordinador central para editar los contenidos mostrados en el texto final.	<i>La huella del Cosmos</i>	Mixta porque emplea la jerárquica mediante la extensión de cada módulo que se extiende a más de una lexia subsecuente del capítulo. Así mismo, reticular mediante el recuadro con diferentes propuestas para entrar al texto.
Hipertextos ficticiales	Hipertextos que sólo muestran historias ficticiales a través de	<i>Como el cielo los ojos</i>	Concéntrica porque se sigue un solo

	lexias escritas hacia el interior del texto donde el interactor resuelve enigmas y ejecuta acciones.		camino pero existen tres diferentes focalizaciones que no interconectan sus nodos
Wikificciones	Ficciones colaborativas en una página <i>wiki</i> que implica la colaboración anónima de los interactores para la construcción de historias con lexias escritas (principalmente), auditivas y visuales, donde existe algún coordinador para editar los textos en constante modificación.	<i>Vidas prodigiosas</i>	Mixta porque emplea diversos recursos para presentar las lexias de manera jerárquica o paralela.
Web ficciones	Un sitio web que mantiene hipervínculos al interior del texto y hacia páginas web externas al texto principal, propiciando el soporte de las historias escritas mediante lexias auditivas y visuales.	<i>Don Juan en la frontera del espíritu</i>	Mixta porque emplea la estructura reticular al estar conectada a la web y a la vez jerárquica, cuando lexias escriturales son las principales y de ella devienen más audios, imágenes u otros escritos provenientes del sitio o fuera del mismo pero respondiendo como referentes a los lexias escriturales originales.
Ficción hipermedia	Ficción multimedia que muestra un hipertexto de mayor complejidad y	<i>Golpe de gracia</i>	Paralela porque presenta diferentes enfoques para

	experimentación en las lexias al incorporar animaciones, videos y otros recursos audiovisuales.		abordar el texto mediante cuatro lexias ejes que se interconectan cada una al final.
Ficciones en redes sociales	Ficciones que incorporan lexias escritas, auditivas y visuales en un orden cronológico, mediante entradas breves del autor en una plataforma a través de Internet (como Facebook) con la posibilidad de que los interactores comenten o compartan esa entrada con los demás interactores suscritos a dicho entorno y a la ficción en lo particular.	<i>El libro de Angelina</i>	Ramificada porque permite no sólo el desprendimiento de lexias de imagen y audio a partir de las escriturales, sino también que existan comentarios derivados de cada entrada de la novela.
Ficciones de <i>microblogging</i>	Ficción a través de una red social basada en el <i>microblogging</i> (como <i>Twitter</i>) que permite entradas de lexias escritas de 140 caracteres y que recurre a otras plataformas para importar lexias visuales o auditivas en orden cronológico. Los interactores pueden acceder a ellas al estar suscritos a la plataforma y ser seguidores de los perfiles relacionados a la ficción.	<i>El Principito</i>	Ramificada porque lo central son las lexias escritas que tienen hipervinculaciones con lexias de imágenes, las cuales se abren en ventanas separadas pero sirven de referente a lo escrito.

Esquema 45. Tipos de hiperficciones hispánicas. Véase Doménico Chiappe, "Algunos apuntes para la novela colectiva", en Apuntes, Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2009, <http://bib.cervantesvirtual.com/portal/literaturaelectronica/articulos.jsp> (14 de mayo de 2012); Juan José Díez, "Un ensayo de webnovela. La navegación infinita", en Apuntes, Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2009, <http://bib.cervantesvirtual.com/portal/literaturaelectronica/articulos.jsp> (14 de mayo de 2012), Wikipedia, Literatura electrónica hispánica, http://es.wikipedia.org/wiki/Literatura_electronica_hispanica (14 de mayo de 2012). Véase para comparar: Laura Borrás Castanyer (editora), *Textualidades electrónicas*, pp. 47-48

Cabe destacar que la estructura reticular se presenta sólo en dos de las ficciones estudiadas, lo cual refiere la existencia de creaciones que no son completamente experimentales y no permiten la pérdida total de los interactores, Por lo tanto, lo que predominan son tramas centrales que le dan alimento al texto pero mediante diversos recursos como la hipervinculación de las lexias escritas, la ambientación de las lexias auditivas o las animaciones de las lexias visuales. Estos recursos, finalmente, inciden en la interactividad y la inmersión, tal como se verá en el siguiente apartado, donde se estudiarán cada una de las hiperficciones hispánicas previamente mencionadas.

3.4 Ejemplos de interactividad e inmersión en hiperficciones hispánicas

3.4.1 Blogficción: *Más respeto que soy tu madre*

Ficha técnica	<i>Más respeto que soy tu madre</i>
Página web	http://mujergorda.bitacoras.com/
Autor	Escritor: Hernán Casciari/ Ilustrador: Bernardo Erlich
Ciudad y país de origen	Barcelona, España
Auspiciado por	Página web personal. Versión impresa de editorial Plaza y Janés
Fecha de publicación	Septiembre de 2003 hasta julio de 2004
Síntesis	Es la historia de Mirta Bertotti, una señora de cincuenta años que inicia su propio blog para contar la vida de su familia (un esposo desempleado: Zacarías; un suegro drogadicto, Don Américo y; tres hijos: Ignacio, el mayor, Claudio y Sofía de quince años) en el entorno de la vida (la casa, la pizzería, el viaje de Mercedes a Lago Pueblo, entre otros) durante la crisis en Argentina de 2001. Contada en doscientas entradas que se denominan capítulos.
Imágenes del sitio web	

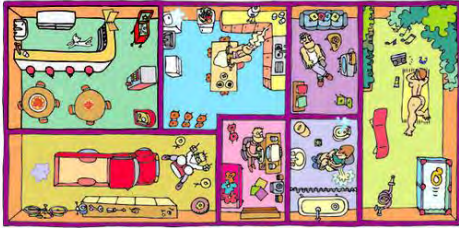
Más respeto, que soy tu ma x

mujergorda.bitacoras.com/cap/000009.php

Capítulo 4 Lo dicho


28 DE SEPTIEMBRE DE 2003

Teresa Gómez y Bocha Blandini, las dos vecinas que habían dejado de comprarme los pasteles de membrillo y batata de los domingos porque habían empezado la dieta del sirope y el jugo de limón, volvieron con mamita esta mañana, y me pidieron dos docenas para el chinchón de la noche.



Las gordas no aguantaron ni dos días con el ayuno. Bocha incluso se desmayó a la salida del Provincia y la tuvieron que llevar entre cuatro hasta un remis. Así que el negocio de los pasteles sigue viento en popa. ¡Aguante la Mirta!

REGALA EL LIBRO
«Más respeto, que soy tu madre»
Argentina, 2009
Editorial Plaza & Janés
Edición rústica
340 páginas
Comprar



MAPA DEL BLOG

- Inicio
- Prólogo
- Capítulos (200)
- Epílogo
- Libros
- Teatro
- Dibujos
- Cine
- Prensa

mujergorda.bitacoras.com/im/000057_1/index.htm

Chatcinado EL MOSTRADOR VIRTUAL DE CARNICERÍA PERTOSSI

Canal Carnicería - Sala Pertossi #1 07 señoras Bienvenida: Mirta Benotti

La Mirta ha ingresado a esta carnicería

Teresa_Gómez52: ...y yo estoy desencantada, Doña_Emilía, porque nos están metiendo presos a los hombres más lindos de la Argentina... Primero el churro de Socolinsky y ahora el Sergio Denis ¡No hay derecho! 😞

Rengo_con_boina: ¿Socolinsky es lindo? ¿El pediatra ése con cara de puto? Lindo era el jugador de San Lorenzo... la Chancha Rinaldi, que parecía una chica...

Doña_Emilía: Disculpe, don Rengo, 😊 pero si a usted le parece buen mozo un futbolista, me parece que el puto es usted...

_CARNICERO: ¿Qué más va a llevar, Doña_Emilía, no ve que se me llena el boliche de gente?

Chusmear en voz baja
poner cara de asco
mirar carne de cerca
intentar pedir fiado

Auspician:
http://www.zonalibre.org/blog/nomascarne (asado argentino)
http://onk.sirope.com (cerdo ibérico de primerísima calidad)

no mas carne

Retiro el pedido y yo misma
Me lo lleva el Manija
Cancelar pedido

Interactividad

1. Reactividad

Fondo blanco y un diseño para los encabezados que se mantienen en las entradas de blog.

<p>Imágenes que acompañan al texto como caricaturas, fotografías, gráficos de encuestas, portadas de periódicos, apuntes, listas, documentos oficiales, publicidad, mapas, cartas que se muestran al igual que el capítulo.</p> <p>Simulaciones de entrevistas, listas, o cronología de hechos que se muestran al igual que el capítulo.</p> <p>Párrafos resaltados con formato periodístico para mencionar una declaración importante.</p> <p>Cambios de tipografías.</p>	
2. Selectividad	
2.1 Cambiar la perspectiva en el mundo textual	<p>Hipervínculos escritos que conectan con dos fragmentos de programas de radio.</p> <p>Hipervínculos escritos resaltados en azul que proporcionan una ficha técnica del personaje al pasar el cursor. Aunque es una técnica reiterativa que al poco tiempo el interactor aprende a manipular y memorizar su contenido.</p> <p>Hipervínculos escritos con puntos debajo que explican los modismos argentinos al pasar el cursor.</p> <p>Hipervínculos con otros dos blogs.</p> <p>Hipervínculos de una imagen que abre ventana con lexias escritas e hipervínculos escritos a protectores de pantalla.</p> <p>Ventanas de seis chats donde hay que mover el cursor hacia abajo o dar clic para abrir otra ventana, leer las conversaciones, así como un correo electrónico.</p>
2.2 Explorar los campos de lo posible	A través del mapa de navegación, aunque es limitado porque sólo muestra las lexias escritas
2.3 Evaluar el texto	Comentarios de interactores posterior a las entradas de blog, este sistema se empezó a partir de la entrada 56 y no desde el inicio.
2.4 Jugar juegos y resolver	Participar en un <i>test</i> para encontrar un resultado sobre un tipo de personalidad.
3. Productividad	
3.1 Hacer participe al interactor en el diálogo y que juegue diferentes roles.	Dos encuestas <i>on line</i> para votar sobre la decisión del personaje.

Inmersión	
Compromiso	La usabilidad es sencilla mediante botones de comandos que conducen a entradas de <i>blog</i> de manera numerada y progresiva. Es fácil adquirir un grado de conocimiento en tanto que existe una constante explicación sobre los personajes y modismos a través de ventanas, sin embargo el hecho de ser reiterativo y tener que abrir las ventanas, rompe en cierto grado con la inmersión. La forma progresiva en que es contada la historia facilita el proceso de mnemotecnica siguiendo los patrones tradicionales de lectura. Por tanto, el compromiso es medio al contar con elementos en contra y en favor.

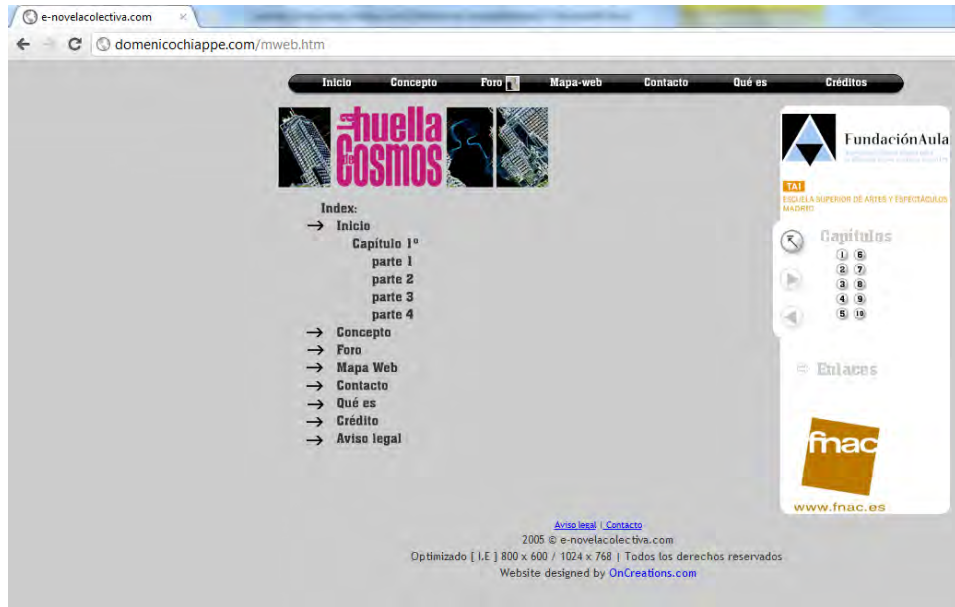
Absorción	La atención es generada mediante a) grabaciones que dan verosimilitud y aportan referentes a lo expresado mediante las lexías escritas; b) imágenes que complementan lo escrito al brindar referentes al interactor sobre el entorno, la apariencia de los personajes o bien, simular <i>chats</i> o correos electrónicos para generar verosimilitud. Sin embargo, siempre son vistas externamente, lo hipermedial está presente, la imagen complementa la palabra pero el interactor no recrea junto a la imagen, motivo por lo cual la atención no puede ser máxima.
------------------	--

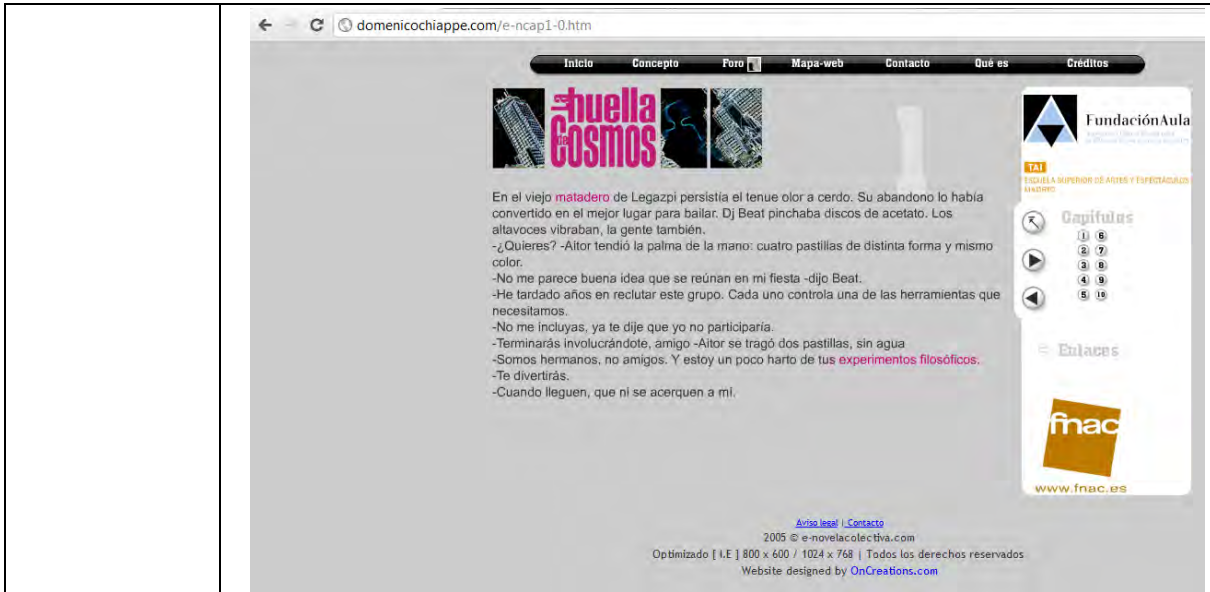
3.4.2 E-ficción colectiva: *La huella de Cosmos*

Ficha técnica	<i>La huella de Cosmos</i>
Página web	http://domenicochiappe.com/tierra.htm
Autor (es)	<p>Concepto, coordinador y dirección de la novela: Doménico Chiappe</p> <p>Escritores: Doménico Chiappe, Esther García Llovet, Vanessa Monfort, Ignacio del Valle, Juan Carlos Chirinos, Jorge Eduardo Benavides, Nicolás Melini, Ernesto Pérez Zúñiga, Alejandro Veltran, Gesh, Charly Jiménez, Lou, C3PO, Rosa, Archiboldi, Marco, Mary Juana, Acróbata, Rebeca Ortiz, V Suárez, Peluchita Z, Campanita, Rey, Pepe, Ángel, Esther García Llovet, Vanessa Montfort, Jorge Eduardo Benavides, Ignacio del Valle, Juan Carlos Chirinos, Ernesto Pérez Zúñiga, Nicolás Melini, Pepe (Poesía Beat), Lou, C3PO, Rosa, Mary, Juana, Rey, Gesh, Rebeca Ortiz, Marco, Susana A, Antonio L, V. Suárez, RG, Susana A, Mary Juana, Rosa li, Lucas, Dalila, Neo, Aliado, Susana A, Marco, Moicano, A.G., Mia, Brunanski, Marialcira, Matute, CJF, M., Lestat, Juan Manuel, J. Graham, Ciudad Juárez, Triana, Neo, Rosa, Max, Tarántula, Cosmos, NEO.</p> <p>Programación: On Creations; Locución: Rafael Cobo; Fotografía: Emilio Hernández, Lou, Pedro Ruiz, C3PO; Música: Gesh; Video: Escuela TAI</p>
Ciudad y país de origen	Madrid, España
Auspiciado por	Fundación Aula (Asociación Universitaria para la difusión de las letras y las artes) y Escuela Superior de Artes y Espectáculos Madrid
Fecha de publicación	2005
Síntesis	La historia está dividida en capítulos que avanzan numéricamente. Empieza con una fiesta en el Matadero de Legazpi, situado en Madrid. Después se conoce que Aitor creó a un personaje digital (Cosmo), quien se ha escapado de su mundo y los personajes principales deben devolverlo a su entorno. A raíz de este hecho ocurren diversos sucesos, Aitor pierde la conciencia, mientras Borja, Africa (<i>sic</i>), Miguel, Duina y Dj Beat buscan al personaje. Cosmo a veces enamora a sus perseguidores con lo más deseado para ellos o bien propicia catástrofes. Finalmente, diez

personas dan su versión final de los hechos, entre las que destacan aquella donde Cosmos se convierte en la *Biblioteca del Cambiante Saber* y pide leer la novela colectiva que se ha creado. En dicha novela, Cosmos y Aitor viven en la realidad virtual. Por otro lado existe un foro donde hay un moderador que busca compilar las propuestas de los interactores para integrarlas al texto principal. Cabe acotar que el foro se encuentra en código de programación y no es legible (16 de septiembre de 2011).

Imágenes del sitio web





Interactividad

1. Reactividad

Fondo gris y un diseño para los encabezados que se mantienen todos los capítulos.

<p>Palabras resaltadas en azul o rosa y/o parpadeantes.</p> <p>Recuadro que contiene párrafos.</p> <p>Animaciones con fotos y cambios en los colores de las tipografías.</p> <p>Cambio de tamaño de tipografía y/o negrita.</p> <p>Fondo de agua y marco con lexias escritas.</p> <p>Lexias escritas con formato periodístico para mencionar una declaración importante.</p> <p>Audio de ambiente sin iconos de control para encender o apagar.</p> <p>Cambios de tipografías.</p>	
2. Selectividad	
2.1 Cambiar la perspectiva en el mundo textual	Diez versiones diferentes del final.
2.2 Explorar los campos de lo posible.	Mapa de navegación aunque es limitado porque sólo contiene la numeración de los capítulos pero permite entrar a cualquier número indistintamente.
2.3 Mantener la máquina andando	<p>Hipervinculaciones escritas con tipografía rosa que conectan con lexias de imágenes o escritas.</p> <p>Hipervinculaciones de imagen que conectan con otras lexias de palabras y/o escritas.</p>
3. Productividad	
3.2 Hacer partícipe al interactor del escrito.	Los escritores colaboraban en la creación de la ficción mediante su aportación de lexias escritas, de audio o imagen.

Inmersión	
Compromiso	La usabilidad es sencilla porque mediante botones de comandos conduce a las páginas web de manera numerada. El avance mayoritariamente progresivo del texto facilita el proceso de mnemotecnia siguiendo los patrones tradicionales de lectura.
Absorción	Los efectos que se realizan con las lexias escritas, tal como texto que cae, barridos, intermitencia, entre otros, buscan generar esa sensación de pérdida y desconfianza por la que transitan los personajes. Las imágenes complementan el texto dándole referentes al interactor sobre el entorno y la apariencia de los personajes, para generar verosimilitud. El audio es escaso y sólo ambienta las lexias escritas. Sin embargo, lo hipermedial está continuamente presente, por tanto, la imagen complementa la palabra pero el interactor no recrea junto a la imagen.

3.4.3 Hiperficción escrita: *Como el cielo los ojos*

Ficha técnica	<i>Como el cielo los ojos</i>
Página web	http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052
Autor (es)	Edith Checa
Ciudad y país de origen	Sevilla, España
Auspiciado por	Editor literario <i>on line</i> Badosa
Fecha de publicación	1998
Síntesis	La ficción inicia con la muerte de Isabel y a partir de ello tres narradores involucrados sentimentalmente con ella narran su relación con este personaje. El primero es Javier, a quien conoció poco y a quien denominó como "Viajero" con la característica de tener "como el Cielo los ojos". Este personaje terminará teniendo acceso a sus escritos. El segundo es Iñaki, con quien mantuvo una relación de pareja inestable y quien cuenta, con resentimiento, lo que vivió junto a Isabel y los hijos de cada uno. El tercer narrador es Paco, quien era el exmarido de Isabel y describe los malos momentos que compartió con ella cuando estuvieron casados.

Imágenes del sitio web



Interactividad

1. Reactividad

Fondo gris y un diseño para los encabezados que se mantienen todos los capítulos.

Cambio de tipografía para introducir una carta.

2. Selectividad

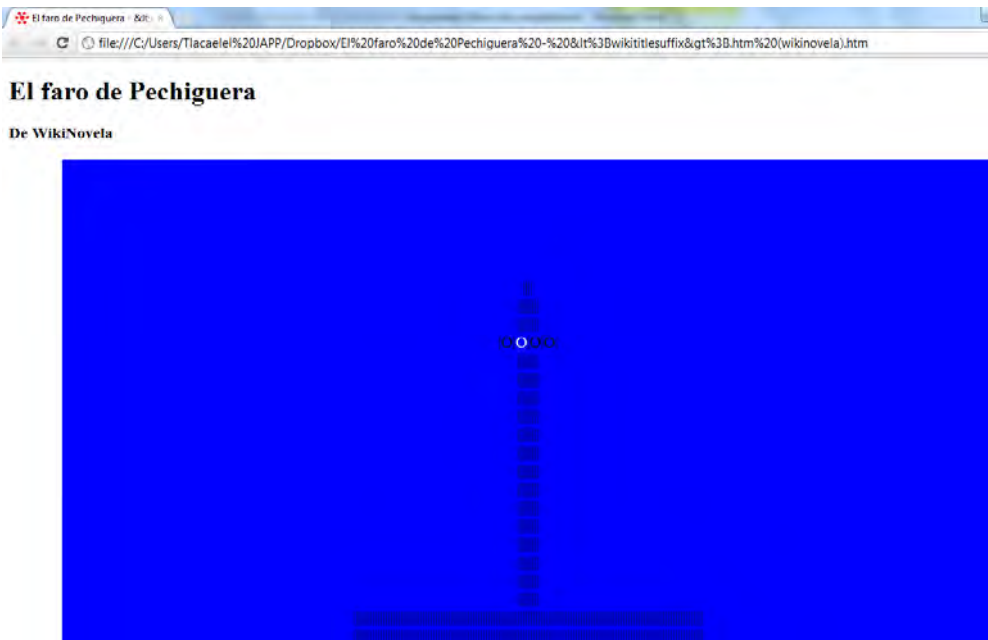
2.1 Cambiar de perspectiva en el mundo textual	Tres voces narrativas que son expuestas en tres secuencias diferentes: Javier, Iñaki y Paco.
2.2 Explorar los campos de lo posible.	Mapa de navegación numérico con un símbolo de ojo para avanzar progresiva o aleatoriamente en los capítulos.
2.3 Evaluar el texto	El interactor puede hacer comentarios sobre el texto.
3. Productividad	
3.2 Hacer participe al interactor del escrito.	El interactor puede introducir ilustraciones vía <i>Flickr</i> aunque ninguno lo realizó.

Inmersión	
Compromiso	La usabilidad es sencilla porque mediante botones de comandos conducen a las páginas web de manera numerada. Cierta grado de linealidad en las tres historias que se encuentran segmentadas, lo cual facilita el proceso de mnemotecnia siguiendo los patrones tradicionales de lectura.
Absorción	Ningún interactor introdujo foto alguna y por tanto, el único recurso expresivo que se emplea es el cambio en el color de la tipografía para introducir epístolas. El texto no propicia una atención que vaya más allá del entorno de las lexias escritas, la emoción es limitada.

3.4.4 Wikificción: *Vidas prodigiosas*

Ficha técnica	<i>Vidas prodigiosas</i>
Página web	http://www.wikinovela.org/index.php/Vidas_Prodigiosas
Autor (es)	Juan José Millas
Ciudad y país de origen	Deusto, Bilbao, España
Auspiciado por	Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Deusto. Patrocina: Santander
Fecha de publicación	24 de abril de 2006 al 24 de julio de 2006
Síntesis	Ricardo es un hombre viudo, con dos hijos, jubilado y coleccionista obsesionado. Vive en España y su vecino es Juan José Millas, de quien no se sabe si es el escritor u otro personaje más. Ricardo vive con el recuerdo de Lupe, un amorío mexicano que tuvo en su único viaje fuera de España. Lupe, alias Deudora, entra en contacto a través de Internet con la Dra. Pain, quien a su vez es la médica suplente de Ricardo. El texto cuenta con diversos comienzos con formatos alternativos dentro del concepto <i>wiki</i> .

Imágenes del sitio web



Interactividad

1. Reactividad

Fondo blanco y un diseño para los encabezados que se mantienen todos los capítulos.

Cambio de color en la tipografía para introducir hipervínculos.

2. Selectividad	
2.1 Cambiar de perspectiva en el mundo textual	Diferentes entradas para iniciar el texto a) Comienzo de Vidas prodigiosas como <i>matrioskas</i> , con lexias contenidas unas dentro de otras; b) Comienzo alternativo con la historia principal y nueve subtemas; c) Segundo comienzo alternativo que permite un inicio aleatorio y; d) Tercer comienzo alternativo ordena alfabéticamente las entradas de la A a la R.
2.2 Explorar los campos de lo posible.	Mediante el menú principal que ofrece las diversas formas de entrar al texto.
2.3 Mantener la máquina andando	Hipervinculaciones escritas con tipografía negrita, azul o morado que conectan con lexias escritas y permiten seguir una secuencia aleatoria o de imagen para dar un referente.
3. Productividad	
3.2 Hacer participe al interactor del escrito.	El interactor podía hacer modificaciones al texto mediante el formato colaborativo <i>wiki</i> .

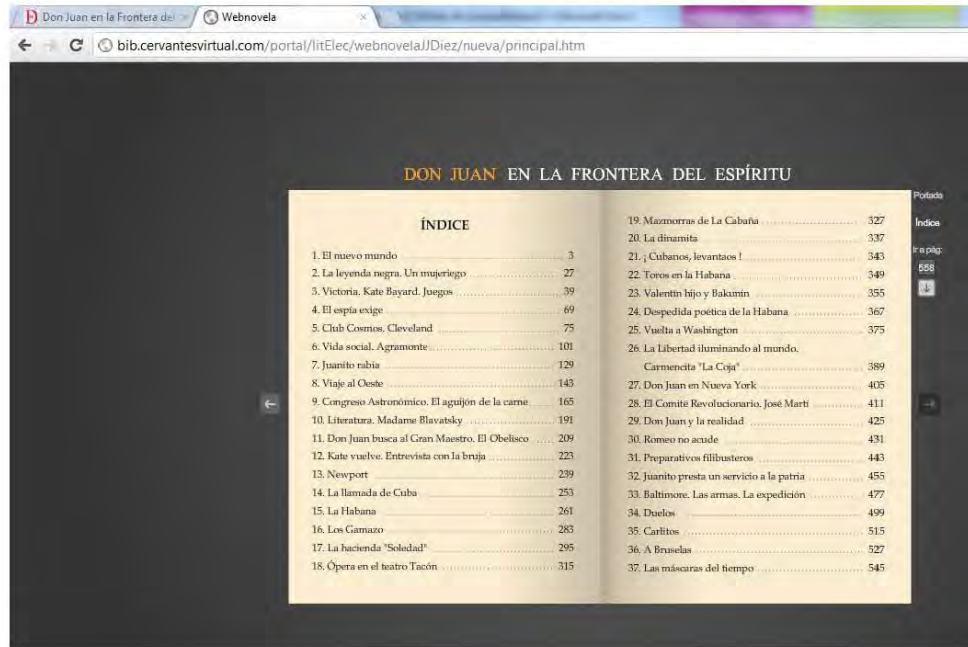
Inmersión	
Compromiso	La usabilidad es sencilla si sólo es a través de los botones de menú. Por otro lado, no es de fácil acceso si se busca contribuir al texto. Sin embargo, si se logra la contribución, el compromiso con el texto se eleva. El Comienzo alternativo y el Tercer comienzo alternativo permiten cierto grado de linealidad del texto, lo cual facilita el proceso de mnemotecnia siguiendo los patrones tradicionales de lectura. Por oposición a lo aleatorio de los otros comienzos.
Absorción	Busca generar la atención mediante alusiones directas a la participación del interactor en la obra como la siguiente: “Si no quiere leer otro de nuestros pre-históricos bocetos, puede dibujar un rato o hacer click aquí”. No obstante, los aspectos gráficos son casi nulos.

3.4.5 Webficción: *Don Juan en la frontera del espíritu*

Ficha técnica	<i>Don Juan en la frontera del espíritu</i>
Página web	http://bib.cervantesvirtual.com/porta/litElec/webnovelaJJDiez/
Autor (es)	Juan José Díez
Ciudad y país de origen	Marbella, España
Auspiciado por	Página web personal. Diseño Prodigia
Fecha de publicación	2005
Síntesis	El texto describe la vida de Juan Valera, quien fue embajador español en Washington durante la Edad Dorada de Estados Unidos de Norteamérica. A lo largo del texto se refiere su vida privada (una relación amorosa con Kate Bayard, hija de un Secretario de Estado), así como los

acontecimientos políticos en lo que se ve envuelto (Martí y las revueltas en Cuba y otras acciones diplomáticas) hasta su regreso a España.

Imágenes del sitio web



Interactividad

1. Reactividad

Fondo gris y un diseño de páginas de libro color crema que se mantienen todos los capítulos. Cambios de color en la tipografía para introducir hipervínculos.	
2. Selectividad	
2.1 Cambiar de perspectiva en el mundo textual	Hipervínculos escritos resaltados con páginas de color que conectan a páginas web hacia el exterior del texto.
2.2 Explorar los campos de lo posible.	Mediante la página web que muestra el índice y desde el cual se puede consultar cualquier capítulo.
2.3 Mantener la máquina andando	Hipervínculos escritos que conectan con otras lexias escritas, imágenes o audio pero manteniéndose en el interior del texto.
2.4 Evaluar el texto	El interactor podía participar en el foro pero éste no está funcionando (15 de mayo de 2012).

Inmersión	
Compromiso	La usabilidad es sencilla porque mediante el índice es posible abrir páginas web de manera numerada, lo cual facilita el proceso de mnemotecnica siguiendo los patrones tradicionales de lectura.
Absorción	La atención se busca mediante el cambio en el color de la tipografía para introducir referentes mediante hipervínculos, tales como fotografías o canciones sobre el entorno y los personajes. Sin embargo, siempre son vistas externamente, además que la música es breve y no permite ni siquiera concluir las dos cuartillas que se presentan por cada página. Lo hipermedial está presente por el formato de libro impreso que se busca recrear, por ejemplo, cuando el audio simula el pase de hojas.

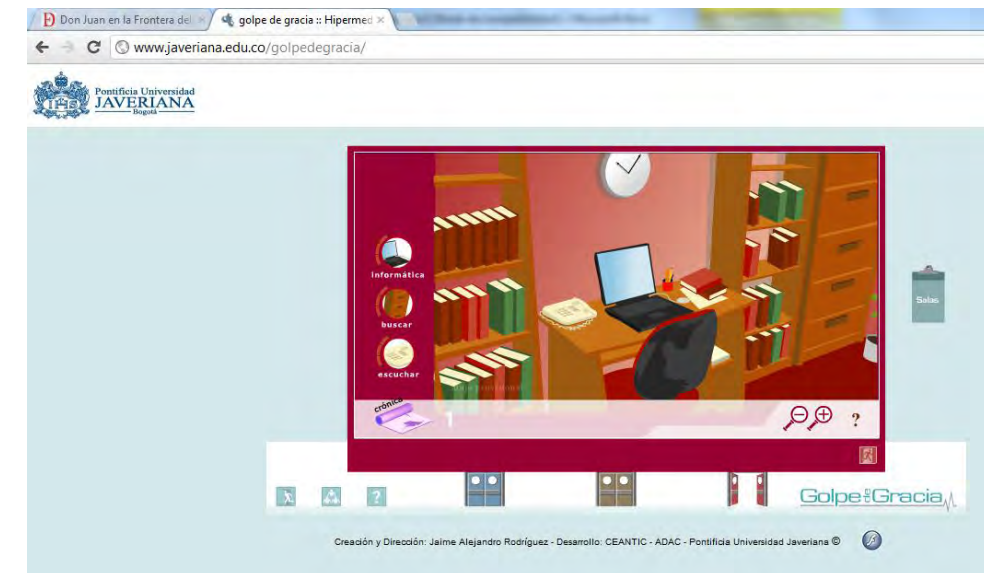
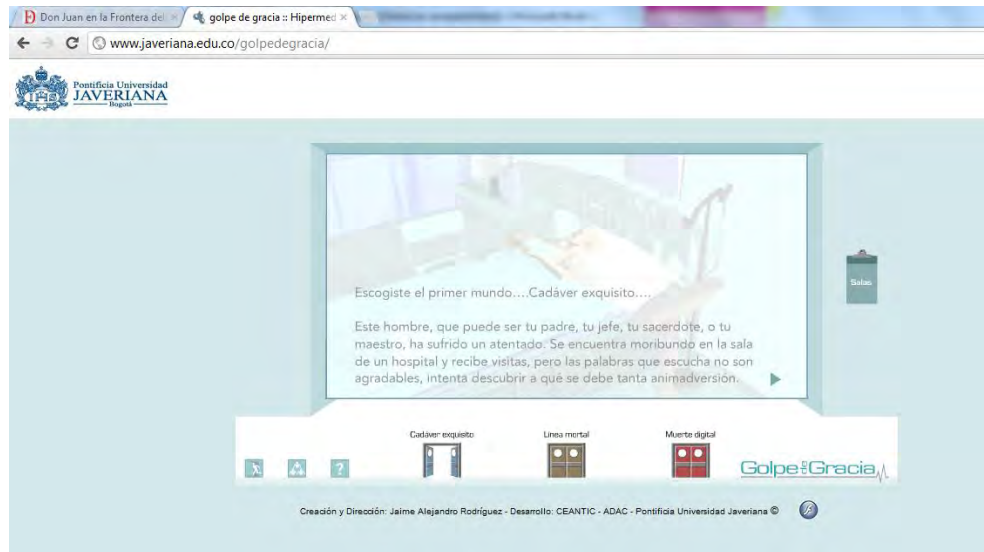
3.4.6 Ficción hipermedia: *Golpe de gracia*

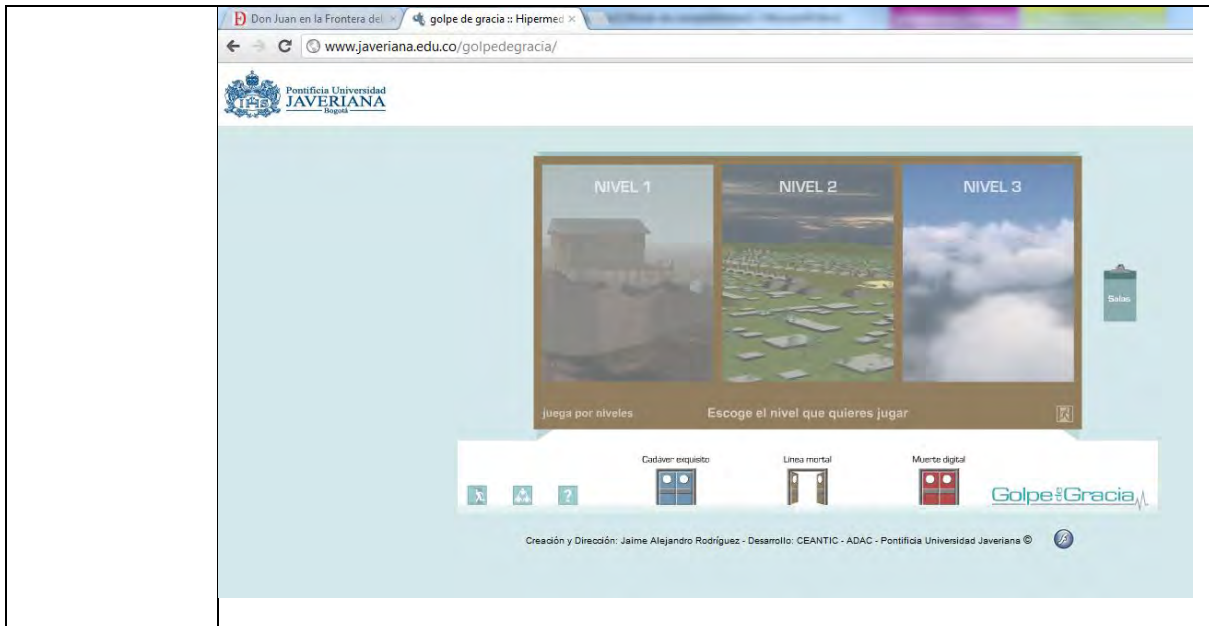
Ficha técnica	<i>Golpe de Gracia</i>
Página web	http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/
Autor (es)	Creación, dirección textos: Jaime Alejandro Rodríguez; coordinación de Diseño: Adriana Carolina Díaz Rojas; diseño de interfaz general, ilustración y diseño de salas: Mónica Medina Correa; diseño de interfaz y juego Muerte Digital: Sandro González Bustos; composición de audio: Roberto Cuervo Pulido; montaje de sonido y producción demo de uso: Gloria Giraldo Alfaro; programación Flash Juego Línea Mortal: Alejandro Ospina; coordinación de animación y escenarios: Carlos Roberto Torres Parra; modelados de ambientes de juego: Carlos Álvarez Romero; ilustración digital: Jorge Iglesias; montaje de personajes en <i>flash</i> : Lina María Leal Villate; ilustración a mano alzada: Clara Inés Silvia Riaño; montaje de bases de datos: Javier Bonilla; implementación de

	herramientas Wikijaveriana: Juan Carlos Cano; locución: César Augusto Márquez; pruebas de usabilidad: Ovidio Rincón; diagramación de pdfs y elaboración de correcciones generales: Claudia Martínez Bobadilla; texto y pruebas de videojuegos: Daniel Alejandro Rodríguez García
Ciudad y país de origen	Bogotá, Colombia
Auspiciado por	Desarrollado por CEANTIC-ADAC, Pontificia Universidad Javeriana
Fecha de publicación	2006
Síntesis	<p>El texto ficcional es sobre la muerte del padre Amauri. A partir de este hecho, se busca que el interactor dé con el culpable y conozca Amauri en sus relaciones personales con el mundo y los submundos (lo onírico o lo relacionado a la muerte). Para lograr ello, el interactor tendría que recorrer tres puertas.</p> <p>En la puerta Cadáver Exquisito existen tres visitantes que se dirigen al enfermo como si éste fuera su jefe, sacerdote, maestro o padre.</p> <p>En la puerta Línea Mortal, el interactor juega a ser Amaury en un videojuego donde va descubriendo pistas sobre su vida a partir de historias y niveles que deben ser cubiertos en menos de veinte minutos. Las historias son las siguientes: 1) Gallegas, en un escenario marítimo el avatar entra a tabernas para obtener de los marineros información y recolectar imágenes que le den pistas, el interactor tiene que dar clic para afirmar o negar lo que busca; con las flechas, avanza y; con la barra espaciadora hace explotar barriles, puede matar o pedir ayuda para luchar contra los monstruos; 2) Aztecas, el interactor entra a una pirámide y se despoja de sus pertenencias para que los dioses lo dejen avanzar y; 3) Sobre la muerte, el interactor recolecta virtudes a lo largo de siete zonas y busca evitar pecados para ayudar a una persona a luchar en su ruta hacia la muerte.</p> <p>En la puerta Muerte Digital el interactor juega un videojuego de rol como inspector, lo cual le permite investigar quién atentó a Amaury.</p> <p>Además de las tres puertas, existe otra forma de participación del interactor, esto es mediante la carpeta Salas donde existen cuatro espacios: 1) De juego, el interactor podía participar en la creación de un cadáver exquisito, ahora no funciona el enlace (15 de mayo de 2012), además se puede entrar a las puertas de Muerte digital o Línea; 2) De lectura, otros textos en relación a <i>Golpe de Gracia</i>, que son Muerte digital, Miramientos de fantasmas, Coordenadas imprecisas de la muerte, Voces desde el infierno, Comiendo del muerto y Versión para impresión; 3) De estudio, un <i>blog</i> donde se puede comentar sobre diversos temas en relación a Amauri y al hipermedia y; 4) De</p>

construcción, el interactor puede participar en formato *wiki* sobre el debate de la cibercultura.

Imágenes del sitio web





Interactividad	
1. Reactividad	
<p>Animaciones introductorias.</p> <p>Una página de inicio fija que contiene un fondo azul.</p> <p>Un menú principal con los iconos de Introducción general, Detalles y Ayuda, Salas, tres puertas: Cadáver exquisito, Línea mortal y Muerte digital.</p> <p>Un recuadro central.</p>	
2. Selectividad	
2.1 Cambiar de perspectiva en el mundo textual	La entrada a cada puerta representa una forma diferente de abordar la historia. En la primera el interactor ve las diferentes perspectivas de los personajes que visitan a Amaury, quien también puede ser distintos personajes a la vez. En la segunda puerta el interactor es un personaje de un videojuego. En la tercera puerta el interactor ocupa el rol de un inspector que busca pistas sobre el estado de Amaury.
2.2 Explorar los campos de lo posible.	Mediante el mapa de navegación el interactor puede tener una perspectiva general sobre los contenidos, así mismo mediante la página principal los botones de menú permiten ubicar los diferentes accesos al hipermedia.
2.3 Mantener la máquina andando	En la tercera puerta el interactor da clic sobre iconos de objeto al azar para obtener lexias escritas.
2.4 Jugar juegos y resolver	Jugar en los videojuegos de la puerta Línea Mortal.
2.5 Evaluar el texto	En el icono Salas, el interactor podría participar en a) la sala de juego en la creación de tres cadáveres exquisitos pero los enlaces están rotos (12 de mayo de 2012); b) en la

	sala de estudio en los comentarios de tres blogs; c) en la sala de construcción participar en el <i>wikilibro</i> . Cabe destacar que no se considera partícipe del texto al interactuar porque lo que aporta no incide en las historias principales del hipermedia, sino aporta a temáticas secundarias derivadas del mismo.
3. Productividad	
3.1 Hacer partícipe al interactuar en el diálogo y que juegue diferentes roles.	<p>El interactuar juega a ser un visitante en la puerta Cadáver Exquisito.</p> <p>El interactuar juega a ser Amaury en la puerta Línea Mortal.</p> <p>El interactuar juega a ser un investigador sobre el atentado de Amaury en la puerta Muerte Digital.</p>

Inmersión	
Compromiso	La usabilidad es sencilla en la primera y tercera puerta. En la segunda puerta requiere de cierto dominio sobre las técnicas para avanzar en los videojuegos.
Absorción	<p>Lo escrito se reduce a la introducción, pensamientos de los personajes pero no a diálogos profundos lo cual no genera inmersión con una trama lineal sino con un tema general visto desde diferentes voces. Las animaciones complementan el texto dándole referentes al interactuar sobre el entorno y los personajes. En algunos casos, el interactuar recrea junto a la imagen al ser parte de ella, al jugar a ser un personaje. Existen sonidos que son introductorios y hacen alusión a los sonidos de hospitales.</p> <p>En la puerta de Línea mortal, en el primer juego existen sonidos ambientales en relación al tema marítimo. En el segundo juego existe un sonido introductorio que contradice la temática al ser de tipo egipcio siendo que la temática es azteca, lo cual rompe en menor medida la atención. En el tercer juego la música son <i>loops</i> ambientales sobre los disparos y el camino enigmático entre el cielo y el infierno.</p> <p>No obstante estos aspectos inmersivos, cada icono que cambia hace evidente la hipermedialidad cuando el interactuar va hacia adelante, hacia atrás, abre o cierra la página, cada ventana que se abre en las Salas para presentar otros formatos del texto, darle referentes, participar en los juegos o hacer partícipe al interactuar van contra la atención. Por tanto, aun cuando la atención es máxima y se logra una alta inmersión en los videojuegos no se puede lograr la inmersión total por la hipermedialidad que se hace presente.</p>

3.4.7 Ficción en redes sociales: *El libro de Angelina*

Ficha técnica	<i>El libro de Angelina</i>
Página web	http://www.facebook.com/ellibrodeangelina
Autor (es)	Fernando Figueroa Saavedra
Ciudad y país de origen	Madrid, España
Auspiciado por	Perfil personal de <i>facebook</i>
Fecha de publicación	Julio de 2009
Síntesis	La ficción versa sobre el personaje principal Angelina Trisole de Ghiandachiaira, quien abandona Venecia a causa de conflictos con la nobleza del siglo XVII. En su travesía Pietrolino, su sirviente, la acompaña. Así mismo, las cartas del Marqués de Montefierro, su padre adoptivo, le sirven de ayuda para orientar un viaje que por tierras asiáticas y africanas. En dicho recorrido vive aventuras relacionadas con el amor, desasosiego y sucesos mágicos.
Imágenes del sitio web	

Facebook browser interface showing a post by Angelina Trisole de Ghiandachia. The post title is "Capítulo II. De cómo Angelina llegó a Alejandría sana y salva en un barco portugués". The post content includes a small image of a historical scene and text describing the events. The post has 5 likes and 12 comments.

Capítulo II. De cómo Angelina llegó a Alejandría sana y salva en un barco portugués
 Por Angelina Trisole de Ghiandachia · miércoles, 8 de julio de 2009



Capítulo II. De cómo Angelina llegó a Alejandría sana y salva en un barco portugués II

El *Boa Ventura* arribaba al puerto de La Xania en Cania para hacer aguada. Angelina empapada en lágrimas y acompañada de su sirviente Pietrino, se sentaba sobre un fardo en cubierta dispuesta a leer con los primeros rayos del alba la primera carta de su padre:

Mi...

Ver nota completa · Me gusta · Comentar

A 5 personas les gusta esto.

Ver los 12 comentarios

Escribe un comentario...

Facebook browser interface showing the profile page of Angelina Trisole de Ghiandachia. The page title is "Angelina Trisole de Ghiandachia · Notas". The page content includes a profile picture, a navigation menu, and a post titled "Capítulo X. De cómo fueron despedidos con la mayor gratitud por la Reina de Saba y de los obsequios que recibieron". The post content includes a small image of a historical scene and text describing the events. The post has 2 likes.

Angelina Trisole de Ghiandachia · Notas

Capítulo X. De cómo fueron despedidos con la mayor gratitud por la Reina de Saba y de los obsequios que recibieron
 Por Angelina Trisole de Ghiandachia · Lunes, 24 de agosto de 2009



De cómo fueron despedidos con la mayor gratitud por la Reina de Saba y de los obsequios que recibieron

Omar fue liberado y recibió de Monsieur de Goncourt el nombramiento de Duque de Faim-morte, mediante una acreditación que redactó y firmó en nombre del rey Luis XIII de Francia, en un francés dudoso que nadie supo o se molestó en comprobar. A esto ...

Ver nota completa · Me gusta · Comentar

A 2 personas les gusta esto.

Lily Zeta me gusto mucho!!! Tuvo un buen desenlace, lo que si cuando haga omelette me voy a acordar siempre de esta parte del libro!!! jajaj!! Espero la proxima aventuraaaa!!!
 24 de agosto de 2009 a la(s) 14:12 · Me gusta

Hiquel Figueroa Creo que la tenía que haber llama omelette, pero es divertida la asociación de ideas, jejeje
 25 de agosto de 2009 a la(s) 10:58 · Me gusta

Gaspar Selles este capítulo me recuerda el dicho: "hecha la ley hecha la trampa".
 25 de agosto de 2009 a la(s) 11:43 · Me gusta

Hiquel Figueroa tienes mucha razón Gaspar, es un pequeño tratado de politología y ciencias jurídicas, je.
 25 de agosto de 2009 a la(s) 11:58 · Me gusta

Fernando Figueroa Ahora que se acabó esta aventura en Saba, es pregunta: ¿os parece que la Reina ha sido una jueza justa o, por el contrario, imparcial e indigna de considerarse heredera de la corona de Saba?
 25 de agosto de 2009 a la(s) 12:00 · Me gusta

Amigos (2045)

- Oguri Otein
- Estrella Garcia P...
- Ramon Perez Se...
- Fernando Figuer...

Anuncios

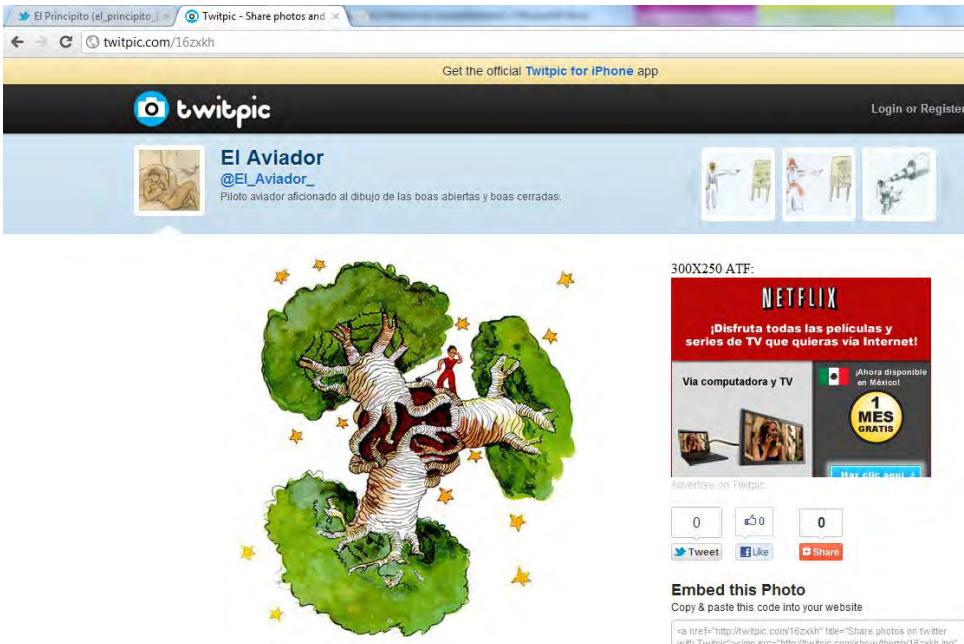
- Time Out México
- Gloria Jean's Coffe
- The Cheer Leader I
- Mary Kay de México
- No Querem...

--	--

Interactividad	
1. Reactividad	
Fondo de una página de perfil de <i>facebook</i> y un diseño para los encabezados que se mantiene en todas las entradas.	
2. Selectividad	
2.1 Cambiar de perspectiva en el mundo textual	Dar clic en otras notas, imágenes o entradas del autor para poderlas leer o visualizar en su totalidad.
2.2 Explorar los campos de lo posible.	Mediante la página de 'Notas' el interactor puede visualizar todas las entradas sintéticamente.
2.3 Jugar juegos y resolverlos	A través de los concursos y actividades que proponía el autor en la página de perfil.
2.4 Evaluar el texto	El interactor puede hacer comentarios de los capítulos, compartirlos su perfil o poner 'me gusta', sin embargo estos no inciden en el texto principal.

Inmersión	
Compromiso	La usabilidad es sencilla porque se vale de una plataforma que permite introducir lexias de forma cronológica y progresiva, sin embargo, para hacer una lectura convencional se tiene que acudir a la última lexia y de ahí ir en orden ascendente.
Absorción	Para generar la atención se muestran cincuenta y ocho ilustraciones en blanco y negro que acompañan a lo escrito mediante formas simbólicas como una madre leona representando a Angelina, una escena de los paisajes o de los personajes. No obstante, se carece de lexias auditivas y no se logra una máxima atención en tanto que cada entrada que cambia hace evidente la hipermedialidad.

3.4.8 Ficción de *microblogging*: *El Principito*

Ficha técnica	<i>El Principito</i>
Página web	https://twitter.com/#!/tweetlibros/el-principito
Autor (es)	Reedición de obra de Antoine de Saint-Exupéry
Ciudad y país de origen	Ciudad de México, México
Auspiciado por	Librerías Gandhi
Fecha de publicación	5 de marzo 2010 a 29 de marzo de 2010
Síntesis	La ficción describe la vida de El Principito, un personaje que habita en un planeta y realiza una travesía. En su recorrido encuentra a El Aviador en la Tierra, y con él comparte sus anécdotas en relación a 'su flor', El Rey, El Vanidoso, El Bebedor, El Hombre de Negocios, El Farolero, El Geógrafo, así como sus encuentros en la Tierra con las flores, El Eco, El Zorro, El Guardavía y El Comerciante. El Aviador realiza dibujos de estos hechos y El Principito es picado por una serpiente a un año de su estancia en la Tierra, lo cual le depara un destino incierto.
Imágenes del sitio web	 <p>The screenshot shows a web browser window displaying a Twitpic page. The browser's address bar shows 'twitpic.com/16zkh'. The page header includes the Twitpic logo and a navigation bar. The main content area features a profile for 'El Aviador' (@El_Aviador_) with a bio: 'Piloto aviador aficionado al dibujo de las boas abiertas y boas cerradas.' Below the profile is a large illustration of a pilot standing on a globe, surrounded by stars. To the right of the illustration is a Netflix advertisement for '300X250 ATF' with the text '¡Disfruta todas las películas y series de TV que quieras via Internet!' and '1 MES GRATIS'. Below the advertisement are social media sharing buttons for Tweet, Like, and Share, and an 'Embed this Photo' section with a code snippet.</p>

Twitter / @tweetlibros/el-p...
 https://twitter.com/#/tweetlibros/el-principito

Inicio Conecta Descubre

tweetlibros - gandi

El_principito
 Una lista pública de Tweetlibros-Gandhi

14 miembros 1163 suscriptores

Unsubscribe from list

Tweets

Miembros de la lista

Lista de suscriptores

Miembros añadidos recientemente - Ver todos

- La flor @La_Flor Suscriptor
- El Eco @El_Eco Suscriptor
- El Principito @El_Principito_ Suscriptor
- El Rey @El_Rey Suscriptor

Más listas by @tweetlibros - Ver todos

Tweets

Tweetlibros-Gandhi @tweetlibros
 Te invitamos a seguir nuestra cuenta oficial @LibrenasGandhi Muy pronto tendremos más sorpresas en Tweetlibros. 7 de abr

Tweetlibros-Gandhi @tweetlibros
 Te invitamos a seguir nuestra cuenta oficial @LibrenasGandhi Muy pronto tendremos más sorpresas en Tweetlibros. 7 de abr

Tweetlibros-Gandhi @tweetlibros
 Te invitamos a seguir nuestra cuenta oficial @LibrenasGandhi Muy pronto tendremos más sorpresas en Tweetlibros. 21 de oct

Tweetlibros-Gandhi @tweetlibros
 Te invitamos a seguir nuestra cuenta oficial @LibrenasGandhi Muy pronto tendremos más sorpresas en Tweetlibros. 4 de abr

Tweetlibros-Gandhi @tweetlibros
 Te invitamos a seguir nuestra cuenta oficial @LibrenasGandhi Muy pronto tendremos más sorpresas en Tweetlibros. 9 de sep

Tweetlibros-Gandhi @tweetlibros
 ¡Felicitades! Acabas de leer "El Corazón Delator" de Edgar Allan Poe. 10 de abr 10

Tweetlibros-Gandhi @tweetlibros
 Ahora leerás: "El corazón delator" de Edgar Allan Poe. Sigue la lista de los personajes: http://twitter.com/tweetlibros/el-corazon-delator. 8 de abr 10

Tweetlibros-Gandhi @tweetlibros
 ¡Felicitades! Acabas de leer "El Principito" de Antoine de Saint- 29 de mar 10

Twitter / @tweetlibros/el-p...
 https://twitter.com/#/tweetlibros/el-principito

Buscar ¿Tienes cuenta? Iniciar sesión

tweetlibros - gandi

@El_Aviador_ Lo que más embellece al desierto es el pozo que se oculta en algún sitio. 4 de abr

El Aviator @El_Aviador_ Siempre me ha gustado el desierto. Puede uno sentarse en una duna, nada se ve, nada se oye: y sin embargo, algo hay en el silencio. 24 mar 10

El Aviator @El_Aviador_ @El_Principito_ El desierto es bello. 24 mar 10

El Aviator @El_Aviador_ Qué bonitos los pliegues que la arena forma bajo la luna. 28 mar 10

El Principito @El_Principito_ @El_Aviador_ Las estrellas son hermosas ¿no crees? 24 mar 10

El Principito @El_Principito_ @El_Aviador_ Levamos horas caminando, estoy cansado, me sentiré. 24 mar 10

El Aviator @El_Aviador_ No comprendo las palabras de @El_Principito_ pero no diré nada. No es momento para interrogarlo. 23 mar 10

El Principito @El_Principito_ @El_Aviador_ El agua puede ser buena también para el corazón. 23 mar 10

Interactividad	
1. Reactividad	
Fondo de una página de perfil de <i>Twitter</i> y un diseño para los encabezados que se mantiene en todas las entradas.	
2. Selectividad	
2.1 Cambiar de perspectiva en el mundo textual	Cada personaje emite sus propias entradas en el texto.
2.2 Explorar los campos de lo posible.	Conjuntar todas las entradas de los personajes. Las entradas en conjunto permiten una lectura de lo escrito de manera continua.
2.3 Mantener la máquina andando	Ver las imágenes al hacer clic en los hipervínculos de las entradas.
2.4 Evaluar el texto	El interactor sólo puede <i>tuitear</i> o compartir una entrada pero no interferir en la producción de los mismos.

Inmersión	
Compromiso	La usabilidad es sencilla en tanto que los que acceden a esta creación tienen que familiarizarse previamente con la plataforma. Lectura ascendente o cronológica. Escritura progresiva.
Absorción	La atención se busca brindando información, foto de perfil de los personajes y mediante imágenes que se basan en dibujos de las aventuras de El Principito, las cuales complementan el texto dándole referentes al interactor sobre el entorno y los personajes. Se carece de lexias auditivas. La atención máxima no se logra porque cada imagen y perfil de personaje se tiene que abrir en una ventana diferente haciendo evidente la hipermedialidad.

En síntesis, en el aspecto de la interactividad, todas las ficciones presentan reactividad, mayoritariamente a través de sus fondos, tipografías o audios introductorios. Posteriormente, en cuanto a la selectividad, existieron cinco tipos: 1) cambiar la perspectiva en el mundo textual mediante hipervínculos que conectaban con otras lexias escritas, visuales o auditivas, dando otra perspectiva de las historias. Estos hipervínculos se abrieron en ventanas o páginas paralelas. No obstante, el caso más significativo fue el de la ficción de *microblogging*, en donde cada personaje tenía sus propias entradas, recordando el aspecto polifónico en su máxima expresión.

En el rubro de 2) explorar los campos de lo posible se dio mediante mapas de navegación o botones de menú, los cuales, entre más sencillos eran, se encontraban en la página principal de forma numerada. En el caso de las redes sociales como son plataformas con características preestablecidas, las entradas aunque iban en un orden cronológico (de lo más reciente a lo más antiguo), carecían de un mapa de navegación particular.

En el apartado de 3) mantener la máquina textual andando se dio mediante hipervinculaciones escritas que conectaban con lexias escritas, visuales o auditivas pero a dónde conducían era de forma aleatoria o desconocida. Otro aspecto que se observó fue el de 4) evaluar el texto, mediante comentarios y actividades paralelas al texto central como escribir en algún *blog*. En el caso de las redes sociales se podía replicar o compartir la información con otros contactos.

El último tipo de selectividad fue el de 5) jugar juegos y resolver, del cual se valió *Más respeto que soy tu madre*, donde se hacía un *test* sobre personalidad; en la ficción de la red social *Facebook*, en la cual se propusieron actividades o concursos y con mayor énfasis; en *Golpe de gracia*, donde se mostró un video juego en la segunda puerta.

Con relación a la productividad se valió del recurso de 1) hacer partícipe al interactor del escrito cuando contribuía o incidía directamente mediante votaciones o aportaciones de lexias, siendo los textos en formato *wiki* o colectivo donde esto se presentó. No obstante, no se dio la segunda etapa de hacer partícipe al interactor del escrito.

En relación a la inmersión, en las ficciones se analizó a partir del compromiso y la absorción. En el primer apartado, la usabilidad requería de un grado de conocimiento que era de fácil adquisición al basarse principalmente en botones de comando con señalizaciones. La ficción que implicaba mayor grado era la segunda puerta de *Golpe de Gracia*, porque requería de conocimientos básicos sobre el videojuego. No obstante, al carecer de un controlador para poder interactuar y el requerimiento de un teclado, no se facilitan los movimientos rápidos con el cursor.

En cuanto a la absorción la más baja fue en *Como el cielo los ojos* porque sólo se valió de lexias escritas y su único recurso era el cambio de tipografías. En general la atención lograda fue media, a través de la simulación de ambiente tanto auditivos como visuales. La que logró la máxima atención fue *Golpe de Gracia* mediante una de sus puertas con los videojuegos que proponía. No obstante, tal como las otras ficciones, la hipermedialidad estaba presente cuando se salía de esa puerta de videojuegos, requiriendo de otras ventadas que el interactor constantemente tenía que abrir y cerrar para poder avanzar.

3.5 Aproximaciones contextuales

A lo largo del presente capítulo se estudio la interactividad dando prioridad a la relación humano-computadora, a partir de un tercer enfoque que valora tanto al creador como las interacciones que se generan en el texto. De ahí que más que referir un medio interactivo es necesario visualizar un texto con esta característica, posibilitando ubicar un interactor partícipe del entorno.

Ahora bien, de acuerdo a la libertad de movimiento y el grado de intencionalidad en las intervenciones del sujeto se estudiaron los tipos de interactividad existentes, lo cuales son: reactiva, con incidencia muy baja porque las lexias se presentan sólo con entrar al sitio; selectiva, con intencionalidad media, por ejemplo, porque permite comentar el texto y; productiva, con la libertad alta de poder modificar el texto.

Por otro lado, se ubica la inmersión, a partir de la necesidad de encontrar un lugar para introducirse, como una actitud activa frente a una visión pasiva de perderse. La inmersión se subdivide en cuatro estadios. El primero es el compromiso, el cual es el más básico e implica conocimiento para manejar el entorno, por ejemplo, mediante los botones de control. El segundo es el de la absorción que va de la mano de la atención y la emoción generada en el texto, por ejemplo mediante elementos audiovisuales. En tercer y cuarto lugar se ubica la inmersión total y holística, las cuales no se logran en el hipertexto por la hipermedialidad que constantemente se presenta a través de los sitios web.

De los diversos tipos de inmersión estudiados, la de tipo espacial es la que permitió explicar la materialidad de la interfaz como una simulación de un espacio físico, por ejemplo, un escenario. Por ello, más que espacio se ahondó en el ciberespacio hipertextual, el cual parte de nuevas reterritorializaciones con interconexiones horizontales pero también acompañadas de espacios rugosos, donde se limita la participación del interactor.

Equilibrar la interactividad y la inmersión, aunque son términos que parecen opuestos en el texto, en los videojuegos o en la propuesta el teatro vanguardista de Artaud, no lo son. De ahí que la tarea de conjuntarlos en el texto no es

sencilla, porque el autor tiene la sensación de perder el control y los objetivos, aunque en otros casos, esta combinación se logra en mayor medida.

El diseño, como se estudió, también designa, tiene un fin. Por tanto, el ciberespacio ficcional al mostrar variantes presenta diversas estructuras y características, aspirando a la de tipo reticular que permite al interactor ser parte del hipertexto, aunque esto no siempre se logra y se crean diversos formatos de hiperficciones. Entre los ejemplos estudiados cabe resaltar principalmente las formas mixtas.

La importancia de analizar la inmersión y la interacción en hiperficciones a través de Internet es que se puede estudiar cómo estos aspectos inciden en la producción del ciberespacio del hipertexto y la implicación con el mismo. A continuación se verá qué otros aspectos previamente estudiados como los códigos y los tipos de connotación también están vinculados a la concepción del ciberespacio hipertextual. Para ello se ejemplificará con un estudio de caso, con la ficción hipertextual *Gabriella Infinita*.

Capítulo 4. Estudio de caso: El análisis de las lexias a partir de la interactividad y la inmersión en *Gabriella Infinita*

El objetivo de este capítulo es analizar la interactividad y la inmersión en *Gabriella Infinita* que son de diferentes tipos, a partir de las lexias hipertextuales las cuales contienen los códigos hermenéuticos y proairéticos, así como los tipos de connotación.

4.1 *Gabriella Infinita*

4.1.1 Introducción a *Gabriella Infinita*

*Gabriella Infinita*¹ es una ficción hipertextual a través de Internet escrita por Alejandro Rodríguez y diseñada por Roberto Carlos Torres. A continuación se describe cómo se integra su arquitectura gráfica.

En primer lugar, su página principal muestra una imagen de una mujer prehistórica embarazada, la cual simboliza el personaje de Gabriella. Así mismo, esta página contiene imágenes que cambian sobre un fondo de pantalla negro. También en esta página se muestran los créditos, una explicación sobre el proyecto, información de contacto, requerimientos para leer la ficción, iconos de flechas de dirección para empezar a leer y una introducción, con una breve animación de la ciudad de Bogotá y Gabriella, lo cual sirve para anunciar la hiperficción.

Posteriormente, su página de entrada muestra un fondo de pantalla colorido con imágenes prehistóricas, tres puertas y de igual forma, un sonido en *loop*² que simboliza la destrucción. Consecutivamente, en la puerta Ruinas se puede encontrar la descripción de Gabriella cuando estaba embarazada. Ella camina por una ciudad destruida (Bogotá). A su vez, este personaje ha estado buscando a Federico (su amante) por seis meses, tiempo durante el cual ella desconoce por qué desapareció. Finalmente, ella llega a una posada.

¹ Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (22 de mayo de 2012).



² Repetición de audio en secuencia constante.

En la segunda puerta denominada Mudanza existe una descripción de los hallazgos de Gabriella en el cuarto de Federico, lo cual produce evocaciones acerca de ella hacia Federico cuando eran pareja. Mientras tanto, Gabriella trata de realizar una mudanza.

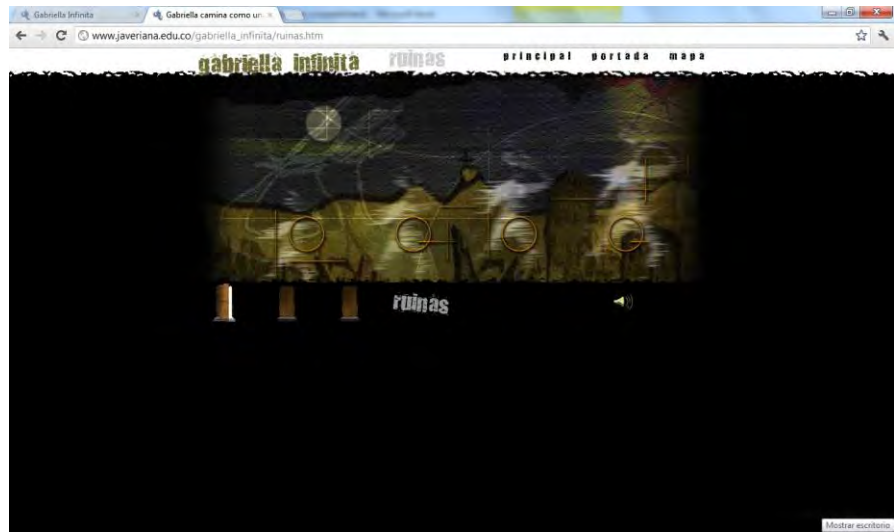
En la tercera puerta de Revelaciones diferentes historias son contadas: La de Guerrero, que incluye a Gabriella y Federico como personajes; Ensayos de Federico acerca de las mujeres, incluyendo a Gabriella como personaje, la investigación de Federico acerca de los años sesenta, la situación colombiana durante el movimiento *hippie*; la semblanza de Federico cuando fue a la universidad; cambiar la realidad a través de la escritura; personajes atrapados en un edificio con Gabriella como personaje y; el final de Gabriella con dos versiones. Es importante destacar que la historia está cruzada completamente por un *blog* que permite al interactor opinar sobre diferentes temas en relación a la trama.

Después, un mapa de la página muestra una vista general de la estructura que para el propósito de la presente investigación fue relaborado, dado que mostrado en dicha página sólo ejemplifica las lexias principales pero carece de sus características particulares.

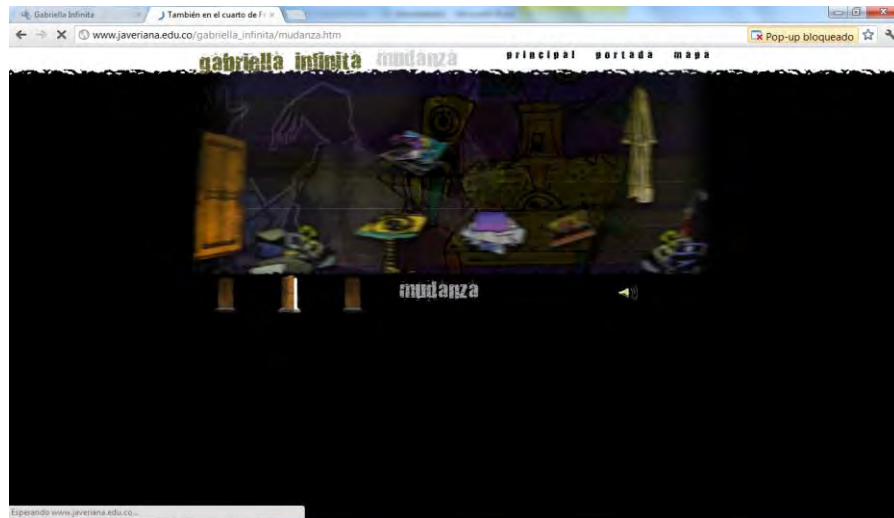
En síntesis, en cuanto a estructura es mixta. Es jerárquica porque sus lexias escritas son las centrales y de ahí devienen las demás lexias pero también es paralela porque algunas de sus lexias se interconectan entre sí. A continuación se muestran las imágenes que hacen alusión a lo descrito.

Estructura	Imágenes del sitio web
Página principal	
	

Puerta Ruinas



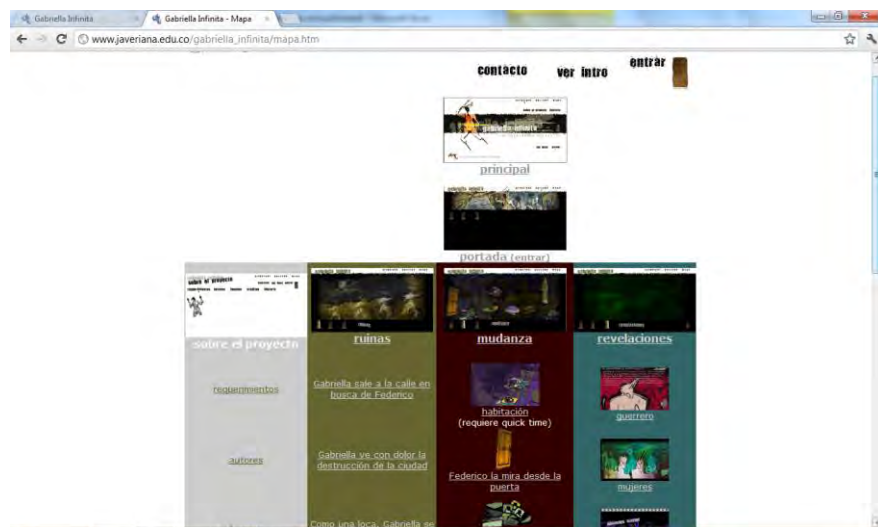
Puerta Mudanza



Puerta
Revelaciones



Mapa del sitio



Esquema 46. Esquema de *Gabriella Infinita*. Referencia de imágenes: Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (22 de mayo de 2012).

4.1.2 Metodología de análisis

Para analizar *Gabriella Infinita* se retomó el análisis textual pero aplicado al hipertexto. Lo que a continuación se expone integra la parte teórica del primer capítulo. Sin embargo, a continuación se realizará una breve exposición que sintetice lo sustancial para la interpretación posterior. En primera instancia, de Roland Barthes³ se rescató la división del texto en lexias sin una extensión definida, con el propósito que sea el propio texto que refiera su condición. Estas lexias funcionan como unidades mínimas de lectura. En el caso del hipertexto, las lexias sirven como unidades mínimas de interacción.

Posteriormente, estas lexias se analizan con base en cinco códigos: hermenéutico que hace alusión a los enigmas; de lo semas, el cual permite identificar unidades a las que se les asocia un significado trascendente para el texto; del campo simbólico cuyo propósito es identificar las antítesis; proairético que hace alusión a las acciones y; gnómico, donde se hace referencia a los saberes que se identifican en el texto.

En el caso del hipertexto, sólo se destacarán los códigos hermenéuticos y proairéticos porque son los códigos que se presentan invariablemente en cualquier hipertexto⁴, con la salvedad que el análisis no estará centrado en el fondo del texto; es decir, la trama, los personajes o los escenarios. En ese sentido, el análisis se centró en las imágenes, los audios y las animaciones que se presentaron en conjunto con lo escrito, es decir, lexias que cuestionaron al interactivo sobre las características del espacio físico en el cual se desarrolló el hipertexto e incitaron a desarrollar ciertas acciones dentro del mismo.

Sin embargo, en la tabla de variables se agregaron los demás códigos identificados, los cuales, aunque aportaron elementos para el análisis, se dejaron de lado por cuestiones de tiempo. No obstante, también sirvieron para demostrar

³ Véase Roland Barthes, *op.cit.*, 2006, 221 p.

⁴ Tal como se estudió en el primer capítulo y atendiendo a Barthes (*op.cit.*, 2006, p. 24) el texto moderno busca ir contra la estructura lógica-temporal. Los códigos hermenéuticos y proairéticos, dejan de ser un bloqueo irreversible y permiten comprender cómo se hace la ruptura, en el sentido que la verdad y las acciones pueden ser descubiertas al azar.

que los elementos repetidos a lo largo de todo el texto son los códigos hermenéuticos y proairéticos.

Posteriormente, se realizó una tabla con las variables a considerar, ya que además de los códigos propuestos por Barthes se sugiere agregar otros elementos en relación a los tipos de connotaciones, las cuales pueden ser: ampliar la connotación, dar un nuevo significado o dar una connotación compensatoria⁵. El ubicar el tipo de connotación permitió identificar qué tan desarrollada es la lexia mostrada, además de resaltar el lugar de la imagen y el audio en relación a lo escrito.

Así mismo se agregaron dos elementos que fueron expuestos con mayor detalle en el capítulo tercero y a continuación se incorporan, porque permitieron distinguir a un texto de un hipertexto: la interactividad y la inmersión. A la par, posicionaron el lugar del texto en relación al interactor y qué tanto este sujeto se implica en las acciones que ejecuta en el texto.

Para el caso de la interactividad se tomaron en cuenta los niveles de interactividad propuestos por Söke Dinkla,⁶ los cuales son 1) reactividad (el más básico); 2) selectividad (medio) con sus divisiones: 2.1) determinar la trama, 2.2) mantener la máquina textual andando, 2.3) explorar los campos de lo posible, 2.4) evaluar el texto, 2.5) cambiar la perspectiva en el mundo textual, 2.6) recuperar documentos, jugar juegos y resolver y; 3) productividad (avanzado) con sus divisiones de 3.1) hacer partícipe al interactor en el diálogo y 3.2) hacer partícipe al interactor del escrito. Cabe acotar que no era necesaria la presencia de todos los niveles a lo largo del texto y que en algunos casos existió más de un tipo de interactividad en una misma lexia.

En el rubro de la inmersión se recuperaron las divisiones propuestas por Armenteros y Fernández,⁷ también expuestas con mayor amplitud en el capítulo tercero, las cuales comprenden el 1) compromiso (básico), 2) la absorción (medio), 3) la inmersión total (alto) y 4) la inmersión holística (muy alto). Para el caso del

⁵ Véase Roland Barthes, *op.cit.*, 1990, p. 180-181 y del mismo autor, *op.cit.*, 1995, 35-37, 49-51, 61-63.

⁶ Véase Marie-Laure Ryan, *op.cit.*, 2001, pp. 206-210.

⁷ Véase Manuel Armenteros, Marta Fernández, *op.cit.*, <http://www.ulima.edu.pe/Revistas/contratexto/index.htm>. (10 de mayo de 2012).

hipertexto sólo se llegó a los niveles básicos y medio con una inmersión de tipo psicológica, que aunque requiere menor presencia del interactor presenta ciertas características particulares dignas de análisis. Cabe mencionar la presencia de más de un tipo de inmersión en cada lexia, de acuerdo a sus características propias.

Consecutivamente, para el análisis de las lexias, se realizó un mapa de análisis de elaboración propia, el cual permitió identificar con cuántas lexias cuenta Gabriella Infinita y de qué tipos eran: de imagen, de audio o escriturales. Después de este mapa se elaboró una tabla con la descripción de todas las lexias analizadas en el hipermedia (véase apéndice 1). Finalmente, estas lexias se analizaron a partir de un cruce, en función del tipo de connotación y los niveles de interactividad que desarrollaron, los cuales incidieron en el tipo de inmersión. A continuación se expone las variables del análisis.

4.1.3 Tabla con variables de análisis

Etiqueta de lexia	Descripción de la lexia (denotación)	Códigos empleados (no más de cuatro) (connotación)	Tipo de connotación	Niveles de interactividad	Niveles de inmersión de tipo psicológico o cognitivo
Nombre que aparece en la lexia del mapa + imagen, audio o escrito	Describir lo que se observa. La denotación es un primer aproximamiento que permite ubicar índices y extraer información para identificar elementos de la escena. Por ejemplo, veo cuatro personas, dos niños y dos adultos en un jardín. La denotación está dentro del plano del	Código hermenéutico: Son las lexias que emiten una pregunta y con ello destapan un enigma, el cual orienta al interactor a querer encontrar la respuesta. En el caso del hipertexto, no es en relación a las historias en lo particular sino al hipertexto en general mediante sus imágenes, audio o lo	Ampliación de la connotación: La imagen o el audio se convierte en soporte y complemento de la palabra escrita y en ésta última yace la importancia de la creación. Tal como mostrar una imagen de quien se está refiriendo como personaje. Nuevo significado: Primero llega la imagen o el	Reactividad: No implica mayor interacción del interactor ya que la imagen, el audio o lo escrito es presentado de forma automática al entrar a la página web. Selectividad: Para determinar la trama: implica escoger entre múltiples opciones el camino que defina el destino de un personaje. Cambiar la perspectiva en el mundo textual: es pasar de un enfoque a otro mediante una nueva ventana, una versión diferente de los hechos, o entrar a otro mundo textual con una trama o enfoque diferente.	Compromiso: Se crea cuando la usabilidad y los iconos que controlan las acciones pueden convertirse en familiares para el interactor generando destreza. Absorción: se logra cuando existe atención e implicación emotiva a partir de audios o imágenes que se distinguen del resto. En esta etapa el interactor se olvida de los iconos que

	significado.	<p>escrito.</p> <p>Código proairético: En el análisis textual está relacionado con las acciones de los personajes, en el caso del análisis hipertextual estará relacionado con los actos del interactor para establecer una relación de apropiación del hipertexto.</p>	<p>audio con nuevos significados y luego lo escrito para explicar lo presentado.</p> <p>Tanto la imagen y el audio como lo escrito tienen la misma importancia.</p> <p>Connotación compensatoria : La imagen o el audio funcionan como contraste de la palabra escrita. La imagen deja de ser confiable y se convierte en una oposición a la palabra escrita.</p>	<p>Explorar los campos de lo posible: al tener el interactor todas alternativas ante sí, se le ofrece una perspectiva global del texto.</p> <p>Mantener la máquina textual andando: el interactor escoge al azar porque la lexia no es anunciada, no tiene título o algo que la identifique de las demás como una lexia en particular, no se sabe qué resultado esperar.</p> <p>Para recuperar los documentos: entran los iconos de ayuda o los motores de búsqueda que permiten identificar un texto perdido en la multitud de hipervínculos.</p> <p>Jugar juegos y resolver problemas: mediante la resolución de problemas, a través de sus acciones, el interactor logra una meta.</p> <p>Evaluar el texto: Comentar sobre el texto, emitir una opinión que permita establecer una conexión con el autor.</p> <p>Productividad: Hacer partícipe al interactor en el diálogo y que juegue diferentes roles: El interactor puede participar como personaje e incidir en el texto Hacer partícipe al interactor del escrito: El interactor participa con la aportación de lexias al texto, esta contribución puede ser colectiva</p>	<p>controlan las acciones.</p> <p>Inmersión total: Cuando el interactor con un grado de competencia considerable tiene la sensación de “estar” en el texto</p> <p>Inmersión holística: El interactor en pleno control fluye sin querer interrupción por un entorno difícil del que tiene menor consciencia sobre el tiempo al operar sobre una meta concisa.</p>
--	--------------	--	--	--	--

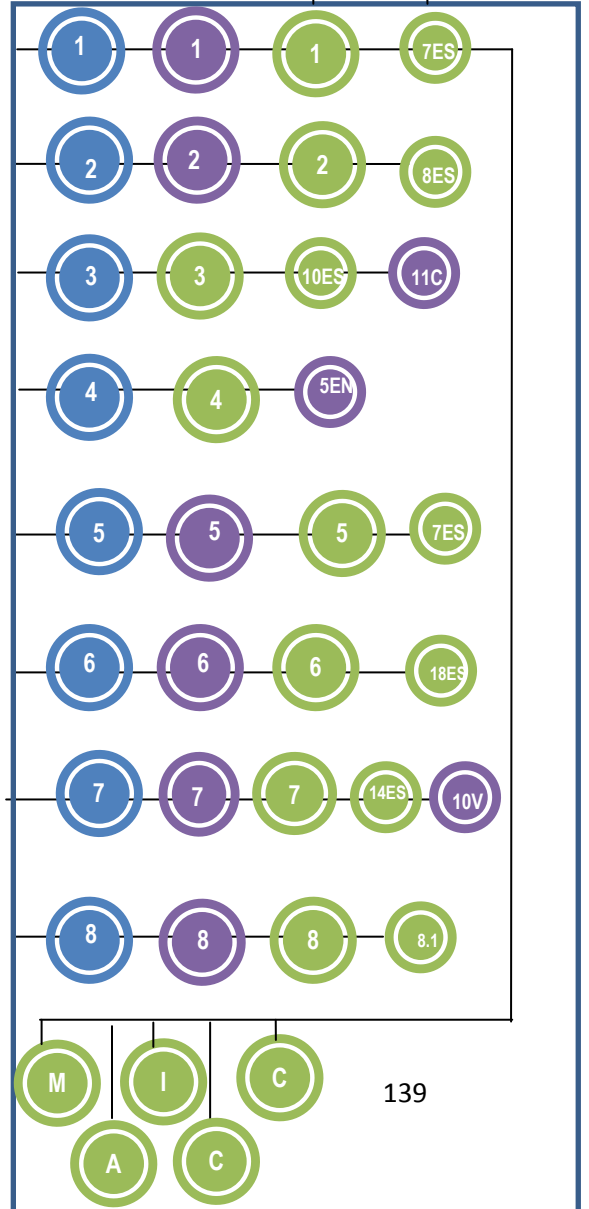
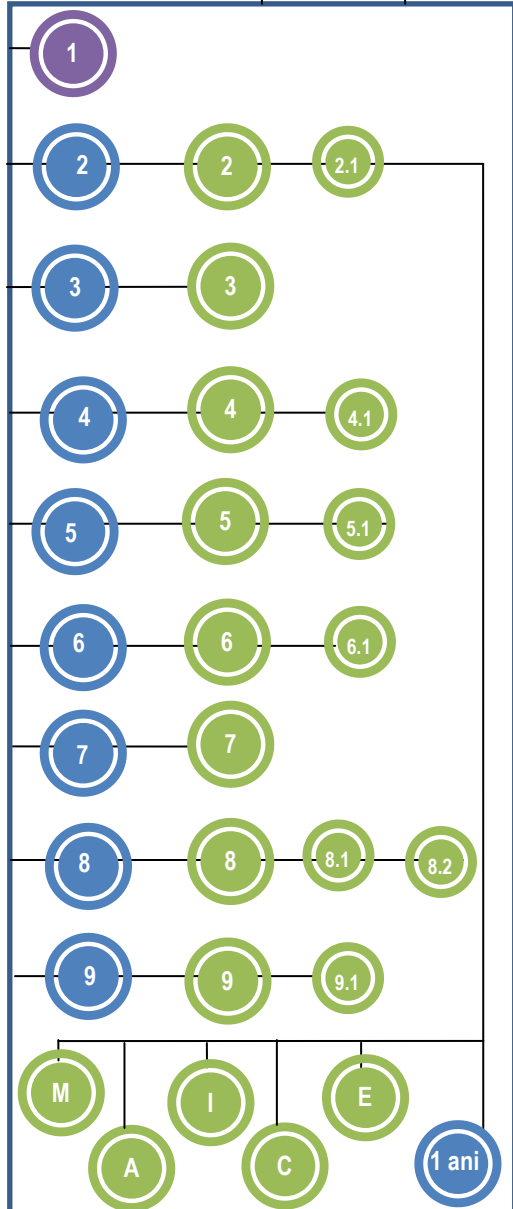
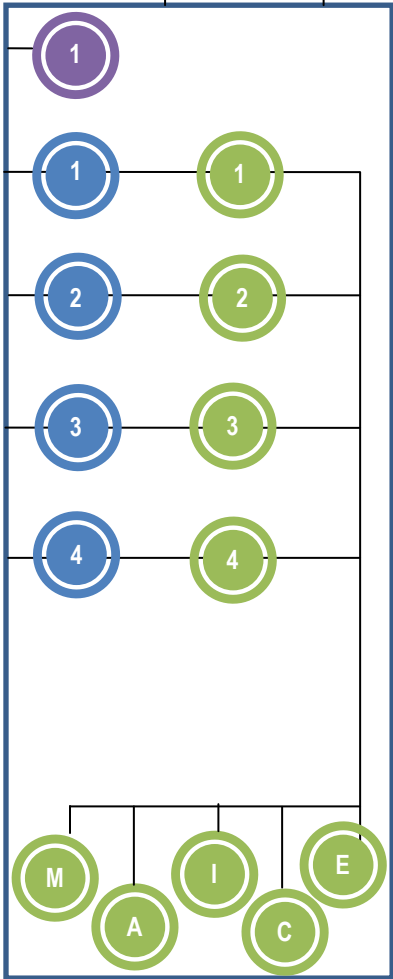
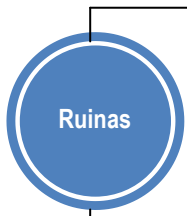
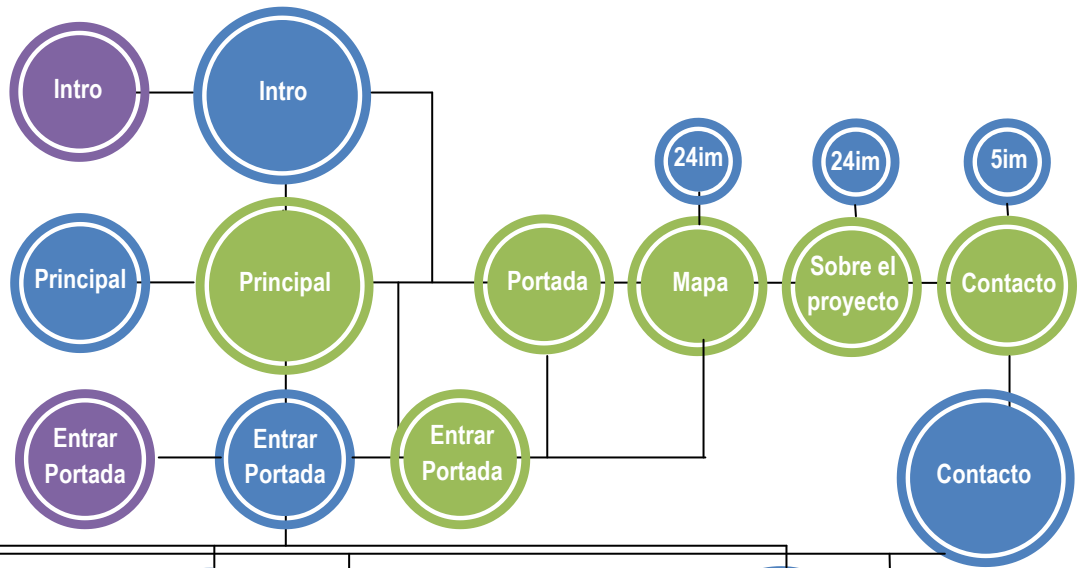
4.1.4 Mapa de análisis

A continuación se esquematiza un mapa de análisis. Los colores simbolizan lo siguiente: el azul es para las imágenes, el verde para los escritos y el morado para los audios. Así mismo, los círculos simbolizan las lexias, las líneas representan las conexiones entre las mismas y el recuadro azul hace alusión a los fondos de las lexias.

En algunos casos se escribe el nombre de las lexias y en su mayoría se les numera de acuerdo a alguna de las tres entradas a las que pertenecen (Ruinas, Mudanza o Revelaciones). En el supuesto que las lexias tengan otras imágenes o audios también se les agrega el número que éstos contienen (9 an, 8 V, etcétera), así como sus apartados numerados como subíndices (3.1, 4.1, etcétera).

A la par, por razones de espacio se sintetizan las siguientes palabras: 'im' para imágenes; 'M' para marcar página; 'I' para imprimir; 'E' para escribir; 'A' para abrir; 'C' para cerrar; 'an' para animación; 'ES' para lexias escritas que contengan más de una lexia subsecuente; 'V' para voces; 'C' para canciones y; 'EN' para entrevistas.

En diversos casos las lexias se abrevian por cuestiones de espacio pero en otros casos (como el de la animación, las canciones, voces o entrevistas), permiten identificar lexias que resaltan a lo largo del hipertexto por tener características que las hacen más interactivas o con mayores posibilidades de inmersión. Este mapa permite de manera constante tener la ubicación de las lexias para su posterior análisis.



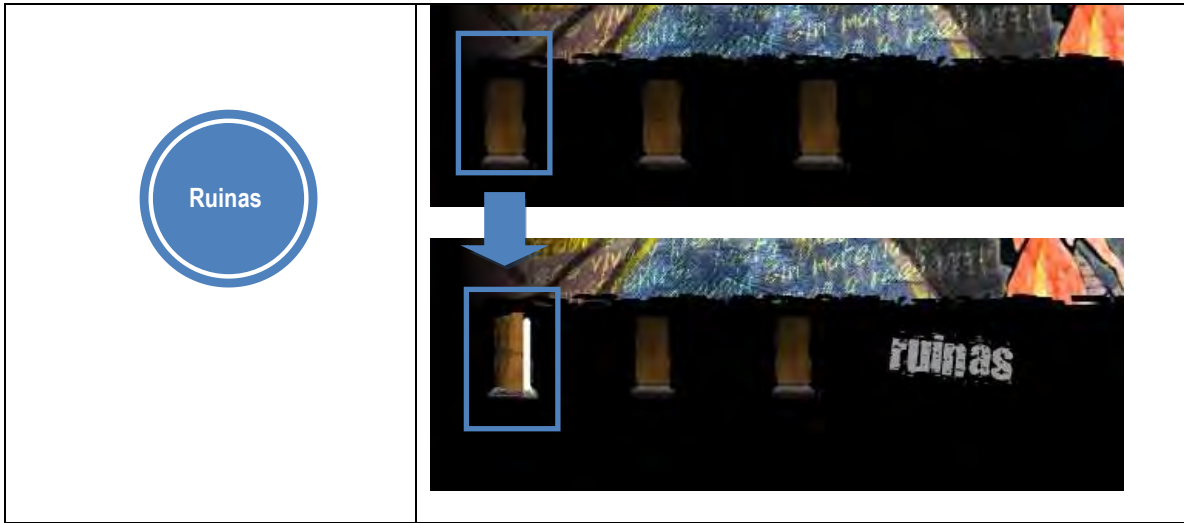
4.2 Análisis

4.2.1 Ejemplos de análisis

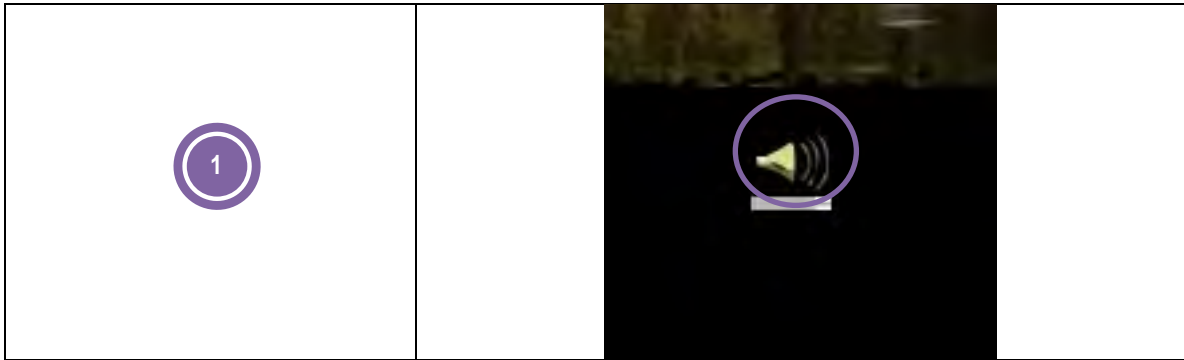
Ahora se muestran ejemplos de cómo puede ser realizado el análisis. En el lado izquierdo del recuadro se ubica la lexia del mapa de análisis expuesto previamente; en el lado derecho está la representación gráfica tomada del sitio web de *Gabriella Infinita* y; en la parte inferior se menciona la etiqueta de la lexia. Para una versión más detallada del análisis lexia por lexia es necesario consultar el apéndice.

	
<p>Esquema 47. Lexia Principal-escrito. Botones de menú, nombre del hipermedia, nombre de los creadores y patrocinador, instrucciones del navegador. Véase Mapa de análisis, tabla con lexias y Jaime Alejandro Rodríguez, <i>op.cit.</i>, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (30 de julio de 2012).</p>	

	
<p>Esquema 48. Lexia Principal-imagen. Fondo de encabezado decorado con la imagen superpuesta de una mujer prehistórica embarazada sobre una franja negra con tonalidades verdes. Las palabras Gabriella Infinita también están sobre la franja en blanco y en fondo de agua del mismo color. A su vez, de lado izquierdo se ubica un gráfico animado con tres siluetas. Véase Mapa de análisis, tabla con lexias y Jaime Alejandro Rodríguez, <i>op.cit.</i>, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (30 de julio de 2012).</p>	



Esquema 49. Lexia Ruinas-imagen. Botón animado que cierra y abre la puerta de Ruinas, que se abre al pasar el cursor e introduce a otra página web.
 Véase Mapa de análisis, tabla con lexias y Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (30 de julio de 2012).



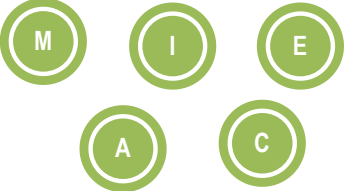
Esquema 50. Lexia 1 Ruinas sonido. Loop de un ambiente de sonido que puede apagarse.
 Véase Mapa de análisis, tabla con lexias y Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (30 de julio de 2012).

- 1
- 2
- 3
- 4


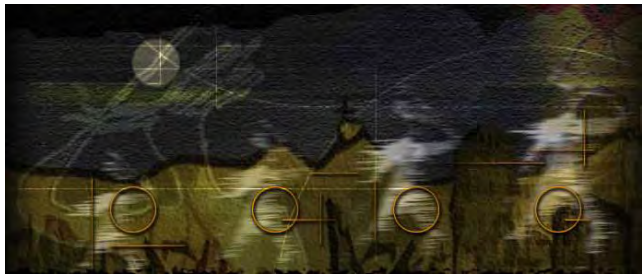
Esquema 51. Lexia 1-4 Ruinas imagen. Icono de botón de objeto, cuatro imágenes escondidas que se repiten mostrando la silueta de una mujer prehistórica embarazada.
 Véase Mapa de análisis, tabla con lexias y Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (30 de julio de 2012).

- 1
- 2
- 3
- 4

Esquema 52. Lexia 1-4 Ruinas escrito. Ventanas emergentes con el mismo fondo negro que se abren de forma paralela a la página web de Ruinas, la tipografía es Arial blanca. Las hipervinculaciones son hacia un menú inferior: marcar página, imprimir, escriba su historia (blog), abrir página de ruinas, cerrar. No contiene hipervinculaciones hacia el interior de la historia.
 Véase Mapa de análisis, tabla con lexias y Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (30 de julio de 2012).

	<p>estuviera durmiendo, tapado con una gran manta que le cubría hasta el rostro, pero que le dejaba al descubierto los pies, calzados con unos zapatos de cuero y le quitó la manta de encima y así descubrió su calavera, horrenda y sonriente. En un lapso no mayor a dos horas, Gabriella despertó y volvió a dormir. Cada vez, el sueño se repitió idéntico, sólo que algunos detalles se fueron sumando, casi imperceptibles, a la escena inicial. En el último sueño, que y las calles aledañas. Se trataba de la plaza de Lourdes, precisamente el lugar donde Diana había asegurado haberlo visto la última vez. Ni siquiera se acordaba de su búsqueda.</p> <p> marcar página imprimir escriba su historia </p> <p style="text-align: center;">Abrir página ruinas - cerrar</p>
---	--

Esquema 53. Lexia de Marcar página/Imprimir/ Escriba su historia/Abrir página Ruinas/Cerrar de Ruinas. Véase Mapa de análisis, tabla con lexias y Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (30 de julio de 2012).

	
--	---

Esquema 54. Lexia Marco circundante azul de Ruinas. Fondo decorativo de pintura rupestre de colores opacos: café y gris, la imagen tiene puntos de coincidencia con la imagen de la página de introducción en las montañas y la cruz sobre ellas. Véase Mapa de análisis, tabla con lexias y Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (30 de julio de 2012).

	 <p>(Tamaño: 300k, puede demorar unos minutos...) Arrastre el ratón sobre la imagen requiere el programa quick time. Si no lo tiene descárguelo aquí abrir página mudanza - cerrar</p>
---	---

Esquema 55. Lexia 1 animación imagen de Mudanza. Animación del cuarto de Federico con los mismos objetos situados en la página Mudanza (abrigo, paraguas, casetes, papeles, tabla, puerta, pinturas, objetos acumulados) más la puerta de entrada al cuarto. Véase Mapa de análisis, tabla con lexias y Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (30 de julio de 2012).

- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

Esquema 56. 2-9 Mudanza escrito. Ventanas emergentes que se abren de forma paralela a la página web de Mudanza. La tipografía es Arial blanca con fondo negro. Con icono de flecha de dirección hacia el interior hay más texto escrito con tipografía gris y fondo blanco con tipografía Times New Roman. Tiene hipervinculaciones hacia un menú inferior: marcar página, imprimir, escriba su historia (blog), abrir página de ruinas, cerrar.

Véase Mapa de análisis, tabla con lexias y Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (30 de julio de 2012).

11C

Esquema 57. 11 canciones de Revelaciones. Once canciones con un icono de número que va del uno al once con canciones

Véase Mapa de análisis, tabla con lexias y Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (30 de julio de 2012).

6



Esquema 58. Lexia 6 de escrito Revelaciones. Ventana emergente que se abre de forma paralela a la página web de Revelaciones. La tipografía varía así como los fondos en cada ventana. Con icono de flecha de dirección hacia el interior hay más texto escrito. Las hipervinculaciones son hacia un menú inferior: marcar página, imprimir, escriba su historia (blog), abrir página de ruinas, cerrar.
Véase Mapa de análisis, tabla con lexias y Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (30 de julio de 2012).

8



Esquema 59. 8 Audio Revelaciones. Voz grabada que simula ser de Gabriella.
Véase Mapa de análisis, tabla con lexias y Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ (30 de julio de 2012).



4.2.2 Cruce de lexias y análisis

4.2.2.1 Variables

Posterior al análisis de lexia por lexia, para el cruce de las lexias se toman las siguientes variables:⁸ 1) el tipo de interactividad que se emplea: reactividad, mantener la máquina textual andando, explorar los campos de lo posible, evaluar el texto y cambiar la perspectiva en el mundo textual; 2) el nivel de inmersión observado a partir del: compromiso y la absorción y; 3) la función de la connotación que se muestra, tal como ampliar, dar un nuevo significado o ser una connotación compensatoria.

4.2.2.2 Análisis a partir del cruce de lexias

A continuación se muestran los resultados obtenidos a partir de las variables expuestas, que exhiben diferencias en tanto cambia la función connotativa.

⁸ Para un análisis en lo particular véase el apéndice 1.

1) Reactividad e inmersión

- **Ampliar la connotación**

Al realizar un cruce existieron dos lexias coincidentes de imágenes: Sobre el proyecto y Escriba su historia y las lexias de audio 2 y 6 de la puerta Revelaciones, estas cuatro lexias presentaron las características que a continuación se detallan.

Los códigos hermenéuticos cuestionan acerca la relación funcional entre las imágenes o sonidos y la trama. Los códigos proairéticos sólo requieren del clic para avanzar o cambiar a la siguiente página.

La función de ampliar la connotación es la más básica cuando se cruza con la reactividad ya que sólo se complementa a las lexias escritas sin una intervención más allá de cambiar a la siguiente página, por parte del interactor. Por ello, las imágenes o sonidos son explicados por las lexias escritas, es decir, son complemento.

En relación al compromiso, éste es breve porque el nivel de usabilidad es sencillo al necesitar clic para acciones básicas dentro de la página. En el aspecto de la absorción, con las imágenes estáticas la atención es breve y en lo auditivo, aunque busca generar un ambiente auditivo que acompañe a las actividades mencionadas en la parte escrita, al ser reiterativo puede generar rechazo del interactor.

- **Nuevo significado**

Al realizar un cruce existieron lexias coincidentes en imágenes: Intro, Principal, Entrar (Portada), Marcos circundantes en azul de Ruinas, Mudanza y Revelaciones; así mismo, existen coincidencias en el audio con la siguientes etiquetas: Intro; Entrar (Portada), Ruinas lexia 1, Mudanza lexia 1, Revelaciones lexias 1, 5 y 7.

En estos casos, los códigos hermenéuticos cuestionan acerca del lugar y ambiente en el que se desarrolla Gabriella (el personaje principal) y los personajes secundarios (representados por siluetas humanas prehistóricas). Los códigos

proairéticos son clics para avanzar, entrar, apagar/encender audio, abrir/cerrar ventana, los cuales conllevan más acciones cuando cambia su función en la connotación.

La función de nuevo significado es anunciar con antelación la lexia escrita que vendrá. Las lexias con nuevo significado y reactividad son predominantemente fondos estáticos o *loops*, es decir, un audio circular que sólo requieren que el interactor entre a la página web para que las lexias se le presenten. Sin embargo, en dos casos, la selectividad es reemplazada por la selectividad de mantener la máquina textual andando en tanto que al entrar por un icono de objeto de una página web no se sabe qué efecto tendrá o a dónde conducirá.

En cuanto a los niveles de inmersión son bajos porque no requieren esfuerzos por parte del interactor. En el compromiso no se necesita más que entrar a la página web o encender/apagar el icono. En relación a la absorción anticipa sobre lo que vendrá en la lectura de lo escrito o busca generar un entorno de suspenso que al valerse de un audio reiterativo puede producir rechazo hacia la atención. En el caso de las imágenes por ser estáticas la atención es poca.

- **Connotación compensatoria**

El cruce de la connotación compensatoria y la reactividad con los códigos hermenéuticos y proairéticos no se identificó en ninguna lexia. Podría deberse a que la connotación compensatoria es la función de la connotación más elaborada ya que arroja perspectivas contrastantes con las lexias escritas. En contraposición, la reactividad es el nivel más básico de los niveles de interactividad, el cual genera un nivel de inmersión básico, salvo en el caso de las animaciones que implican más atención que las imágenes estáticas o los audios circulares.

2) Mantener la máquina textual andando e inmersión

- **Ampliar la connotación**

En el cruce de los códigos hermenéuticos y proairéticos con ampliar la connotación y mantener la máquina textual andando como un tipo de selectividad no se dio, que podría generarse siempre y cuando la connotación se presentara como complemento de las lexias escritas. Por ejemplo, si al dar clic esta elección fuera a ciegas y se desconociera el resultado que arrojará.

- **Nuevo significado**

Al realizar un cruce existieron lexias coincidentes en imágenes con las lexias: Intro, Ruinas lexia del 1 al 4, Mudanza lexias del 2 al 9, Revelaciones lexias del 1 al 8. Así mismo se dieron coincidencias en el audio Intro y; en lo escrito con la lexia Principal. Dichas etiquetas presentaron las características que a continuación se mencionan.

El código hermenéutico está relacionado con el entorno donde se desenvuelve la historia, una ciudad en ruinas ambientada con suspenso, truenos; así como el cuarto de Federico y los objetos escondidos que rodearán a Gabriella (el personaje), quien va descubriéndolos para desvelar su historia. Los códigos proairéticos son para avanzar a la siguiente página, abrir/cerrar y deslizar el cursor para visualizar las imágenes. En esta última acción es que se registra un mayor nivel de interactividad a la par que se conecta con el suspenso de mantener la máquina textual andando, ya que sólo al pasar el cursor es que se sabe que está oculto.

Por otro lado, el nuevo significado se da porque las imágenes, audios o iconos presentados son un anuncio de lo que vendrá después mediante las lexias escritas. Por ejemplo, la imagen que representa a Gabriella y el significado de los objetos que la rodean, representados mediante iconos.

En el caso de mantener la máquina textual andando es más interesante cuando los iconos se encuentran escondidos y dispersos a lo largo del texto y esto propicia mayor sorpresa en el interactor. A su vez, el desplazarse en un entorno

oscuro y a ciegas emula la situación en la que se encuentra Gabriella, quien está en un estado de supervivencia, tal como una mujer prehistórica en una caverna.

El compromiso es sencillo cuando sólo implica abrir el icono, en cambio cuando también se implica la búsqueda el compromiso se incrementa. La absorción ejerce las funciones de crear un entorno que anticipe al interactor sobre lo que leerá, darle realce a algunas palabras o bien a iconos. En este último caso, se logra generar una mayor atención al implicar al interactor en la búsqueda de los objetos e ir descubriendo la historia, tal como lo hace Gabriella.

- **Connotación compensatoria**

Los códigos hermenéuticos y proairéticos en cruce con la connotación compensatoria y mantener la máquina textual andando no se dan, esto implicaría que lo que se mostrara además de estar oculto para el interactor, confrontara las lexias escritas. En el aspecto de la inmersión esta sería más alta siempre y cuando los elementos gráficos o auditivos mostrados fueran dinámicos y no estáticos o reiterativos.

3) Explorar los campos de lo posible e inmersión

- **Ampliar la connotación**

En el cruce de lexias coincidieron en imágenes: Mapa, Botones de comandos de Ruinas, Mudanza y Revelaciones. Así mismo se dieron coincidencias en lo escrito: Portada (entrar), menú principal (mapa, contacto, ver intro, entrar) y botones de la página (sobre el proyecto y requerimientos) Dichas lexias presentaron los rasgos que a continuación se mencionan.

Los códigos hermenéuticos buscan descubrir que existe detrás de los botones de menú, no obstante cuando se trata de imágenes lo que hay que descubrir le genera más intriga al interactor, quien puede encontrar otra manera de apropiarse a través de lo mostrado en el mapa de navegación. Los códigos proairéticos son dar clic para avanzar, el más importante es que abrir hipervínculos no hacia direcciones sino hacia partes internas de la trama, otros

aspectos interesantes son cuando se descarga otra versión impresa o programa requeridos para poder visualizar el hipermedia.

En cuanto a la ampliación de la connotación esta permite comprender a las imágenes, botones de menú y de comandos como soporte de la trama, desde donde se desprenden las ventanas con lexias escritas, las cuales originan que mediante el clic se quieran buscar otras vertientes relacionadas con la comprensión de la trama.

En el aspecto de explorar los campos de lo posible el interactor puede al dar clic en las señalizaciones comprender sus posibilidades de acción de una manera global sobre la trama, ya que los botones de comando son reiterativos, en este sentido, el interactor descubre la posibilidad de comentar en el *blog* o imprimir la historia, aunque esto no interfiera en la trama como tal. Otro aspecto que también se posibilita es el de tener una visión general sobre las propiedades del hipermedia mediante una explicación sobre el proyecto que le permite comprender aspectos de la trama.

En cuanto a la inmersión el compromiso es breve porque sólo requiere del clic para abrir/cerrar los hipervínculos. En el aspecto de la absorción las imágenes o hipervinculaciones son estáticas, la aportación es cambiar la tipografía para diferenciar, por ejemplo, los botones de comando de la parte de la trama, no obstante, al repetirse el mismo efecto en todas las ventanas el efecto se normaliza sobre todo por ser un texto estático.

- **Nuevo significado**

La lexia escrita del mapa es la única que presenta este cruce con las siguientes características: en el código hermenéutico se busca indagar qué hay detrás de los hipervínculos que se asocian a lo presentado en las imágenes. En el código proairético el clic es para descubrir que hay detrás de la lexia escrita hipervinculada. En el nuevo significado la imagen llega primero en conjunto con la lexia escrita que funciona como título que anuncia aquello que contendrá la ventana con las lexias escritas. En el rubro de la inmersión el compromiso es

breve porque sólo requiere de un clic para entrar por el lado de la absorción se vale del subrayado para destacar la hipervinculación aunque es un elemento estático que propicia poca atención.

- **Connotación compensatoria**

Los códigos hermenéuticos y proairéticos en cruce con la connotación compensatoria y explorar los campos de lo posible no se dan en Gabriella, ya que al ser audio o imagen contrastante con lo escrito no permitiría un panorama global de la trama. Por lo tanto, en este cruce no se puede pensar en la inmersión porque no se podría dar dado que la función principal de explorar los campos de lo posible es la de ilustrar al interactor con una perspectiva general de aquello con lo que interactuará.

4) Evaluar el texto e inmersión

- **Ampliar la connotación**

En las lexias Contacto/Escriba su historia se muestran los siguientes aspectos: en el código hermenéutico se cuestiona sobre el contenido que tendrá cada entrada de blog, así como lo hipervínculos que conectan con alguna parte del interior de la trama. En el código proairético mediante el clic se abren y cierran, de mayor interactividad es la apertura de los hipervínculos y es la posibilidad de escribir comentarios.

El icono de blog (Escriba su historia) ejerce la función de ampliar la connotación ya que al ampliar los temas expuestos en la trama de *Gabriella Infinita*, lo que hace es fungir como una extensión. Por otro lado, al cruzar esta función con la de evaluar el texto, el interactor ya no sólo participar mediante sus clics para ir desvelando la historia, sino en este espacio alterno, el autor le da la posibilidad de comentar en relación a temas predeterminados pero que le permiten al interactor expresarse en sus opiniones en relación a temas clave del hipermedia como los años 60, la identidad de Federico o el hipermedia mismo.

No obstante, este grado de interactividad no llega a ser productivo ya que el interactor no funge directamente un rol o incide en la trama. En la inmersión el compromiso y la absorción son básicos, cuando se trata sólo de dar clics, no obstante cuando implica el esfuerzo del interactor de opinar, el compromiso y la absorción es mayor al requerir que el interactor tenga conocimiento de causa y conozca sobre el hipermedia, los personajes o la trama en general.

- **Nuevo significado**

Los códigos hermenéuticos y proairéticos en combinación con la función de evaluar el texto implican un mayor grado de interactividad y de inmersión, ya que el interactor no sólo avanza con sus clics sino se vale de sus propias lexias escritas, con la carencia que estas no afectarán la trama. En el caso del nuevo significado, aunque no se presenta en *Gabriella Infinita* podrían ser imágenes o audios ocultos que se presentaran antes que las lexias escritas, dentro de las cuales el interactor pudiera externar sus opiniones.

- **Connotación compensatoria**

Para el caso de la connotación compensatoria, aunque no existe en este hipermedia, podría partir de la elaboración de un blog que aportara otros finales o perspectivas en relación a la trama, así como imágenes o audio que contrastara aquello dicho en la trama principal.

5) Cambiar la perspectiva en el mundo textual e inmersión

- **Ampliar la connotación**

En el cruce de lexias coinciden en los audios Revelaciones lexia 11 canciones, 5 entrevistas y 10 voces; a su vez, se dieron coincidencias en lo escrito: Ruinas lexias del 1 al 4, Mudanza lexias del 2 al 9, Revelaciones lexias del 1 al 8. Dichas etiquetas presentaron lo que a continuación se menciona.

Los códigos hermenéuticos se preguntan sobre las características de las lexias escritas o auditivas de las ventanas en relación a la trama. Los códigos proairéticos son de dar clic para abrir/cerrar que es el nivel más básico, deslizar el cursor hacia arriba/hacia abajo y avanzar, donde el interactor muestra interés por leer completamente las lexias escritas que se van presentando progresivamente orientadas por las flechas de dirección y activar audio, que implica la decisión del interactor de aportar más referentes contextuales a su lectura.

En el aspecto de ampliar la connotación, las lexias escritas de las ventanas son complementadas por las imágenes y el audio introducido en las páginas de Ruinas, Mudanza y Revelaciones. En el caso de las canciones del movimiento *hippie* o las entrevistas éstas complementan lo que se menciona en relación a la investigación de Federico sobre dicho movimiento. O bien, en el caso de las conversaciones, como un complemento que le da veracidad a la trama, para simular que el interactor se encuentra frente al edificio donde están atrapados los personajes, quienes mediante conversaciones recrean la circunstancia en la que se encuentran.

Así mismo, la interactividad en el caso de las ventanas aunque permite cambiar la perspectiva en el mundo textual es de tipo limitada ya que cada ventana abierta se vale de flechas de dirección para avanzar linealmente en ella y continuar con la trama. Por tanto, aunque la elección del icono de objeto puede ser al azar y sin un orden predeterminado, en cuanto se entra a las ventanas éstas requieren de un avance progresivo si el interactor decide seguir con la lectura completa.

En el aspecto del compromiso los clics son sencillos permitiendo funciones básicas que generan bajos niveles relacionados a este rubro. Aunque cabe destacar la función donde el interactor decide activar el reproductor de canciones, lo cual implica más al interactor con el texto. En el caso de la absorción la trama carece de hipervínculos dentro de las propias lexias escritas contenidas en las ventanas, lo cual propicia un avance progresivo que puede captar la atención del interactor, sobre todo cuando existen cambios de tipografía o color para destacar evocaciones. No obstante, la alta hipermedialidad que producen las ventanas, le

recuerdan constantemente al interactor el dispositivo en el que está interactuando, lo cual propicia que con cada botón de objeto el interactor tenga que reiniciar nuevamente su proceso de lectura.

En el caso de los audios, el cambiar la perspectiva en el mundo textual se realiza cuando se complementa una parte de la trama a través de las ventanas que el interactor decide si abre o no. El compromiso implica una usabilidad sencilla con iconos que emulan reproductores de audio. La absorción requiere que el interactor esté interesado en implicarse en el texto, por lo tanto la absorción, varía en función de la decisión del interactor que puede omitir prestarle completa atención al texto en su totalidad.

- **Nuevo significado**

En las lexias de imagen de los botones animados de Ruinas, Mudanza y Revelaciones se muestran los siguientes aspectos: los códigos hermenéuticos cuestionan sobre lo oculto detrás del botón animado. Además, los códigos proairéticos son para avanzar, por ejemplo, para descubrir qué hay detrás de un botón animado.

El nuevo significado permite reconocer que la puerta se presenta como un anuncio a una entrada de la historia, como un símbolo de un camino que invita al interactor a pasar.

Cambiar la perspectiva en el mundo textual se da cuando se cambia de puertas con el propósito que el interactor investigue una nueva parte de la trama, mediante otro enfoque.

El compromiso es breve porque sólo requiere del clic para abrir la puerta y la absorción aunque genera mayor atención que las imágenes estáticas, es media, ya que sólo busca que el interactor dé clic para entrar, siendo ésta una decisión corta. No obstante, la sensación de cruzar la puerta implica el adentrarse en una perspectiva del mundo textual, lo cual genera cierto grado de absorción del entorno.

- **Connotación compensatoria**

En el cruce de lexias coinciden Mudanza lexia 1 animación-imagen y Revelaciones lexia 8 de audio, las cuales presentan los siguientes aspectos: Los códigos hermenéuticos se cuestionan sobre la relación entre lo presentado, las imágenes antes presentadas y su relación con la trama. Los códigos proairéticos son actividades básicas de abrir pero también de deslizar el cursor para tener una perspectiva general del cuarto de Federico o activar para escuchar la voz de Gabriella.

La connotación compensatoria introduce una historia diferente que contrasta con la trama que fue mostrada con anterioridad. Por ejemplo, la animación ofrece una visión creativa del cuarto de Federico, introduciendo una sensación de desestabilidad en su recorrido o la voz de Gabriella introduce un final diferente de la historia.

Cambiar la perspectiva en el mundo textual al permitir otros acercamientos a la trama, trastoca el recorrido que hasta ahora se venía llevando en el hipermedia. Es menester destacar que la connotación compensatoria en cruce con este tipo de interactividad es el más creativo a lo largo de la trama, que puede genera sorpresa y confusión pero hace destacar la posibilidades de la literatura de ofrecer diversos ángulos de una misma historia.

El compromiso es bajo en el caso de dar clic para activar la voz de Gabriella, en contraposición es alto cuando el clic implica recorrer el espacio y no sólo entrar en él, en este caso mediante el recorrido por el cuarto, el interactor puede tener la sensación de estar visualizando una parte del mismo. En relación a la absorción ésta no se logra totalmente en el caso del recorrido del cuarto porque no se apoya de otros elementos como el audio, además, la apertura de otra ventana destaca la hipermedialidad de lo que se presenta, no integrándose como un todo dentro de la historia. En el caso de la voz de Gabriella aunque se apoya de una imagen, esta es estática y no aporta ningún elemento novedoso, siendo que ya había sido presentada con anterioridad.

4.3 Aproximaciones finales del estudio de caso

El estudio de *Gabriella Infinita* permitió hacer diversas observaciones en cuanto a su conformación, el cruce de sus códigos, tipos de connotación, sus grados de inmersión e interactividad. Al respecto cabe apuntar lo siguiente: En la página Principal, los códigos hermenéuticos permiten tener una configuración general sobre el contenido de *Gabriella Infinita*, los códigos proairético son en un nivel básico como abrir/cerrar, avanzar/retroceder, salvo en el caso del blog donde lo más importante es la posibilidad que tiene el interactor de escribir.

En el aspecto connotativo, los botones de menú o el mapa amplían la connotación como orientaciones en el texto, pero la función más destacada es la vinculada al blog donde es posible hacer comentarios que van más allá de las tramas principales. El nuevo significado muestra imágenes o audios introductorios a manera de anunciación o botones de menú que orientan en el texto.

Respecto a la interactividad se da la reactividad y la selectividad, que cuenta con los elementos más destacados como el mapa de navegación, el cual permite explorar los campos de lo posible y tener una perspectiva global del contenido y también, la entrada al blog que cruza las demás puertas (Mudanza, Ruinas y Revelaciones) desde la cual es posible realizar la evaluación del texto, mediante los comentarios.

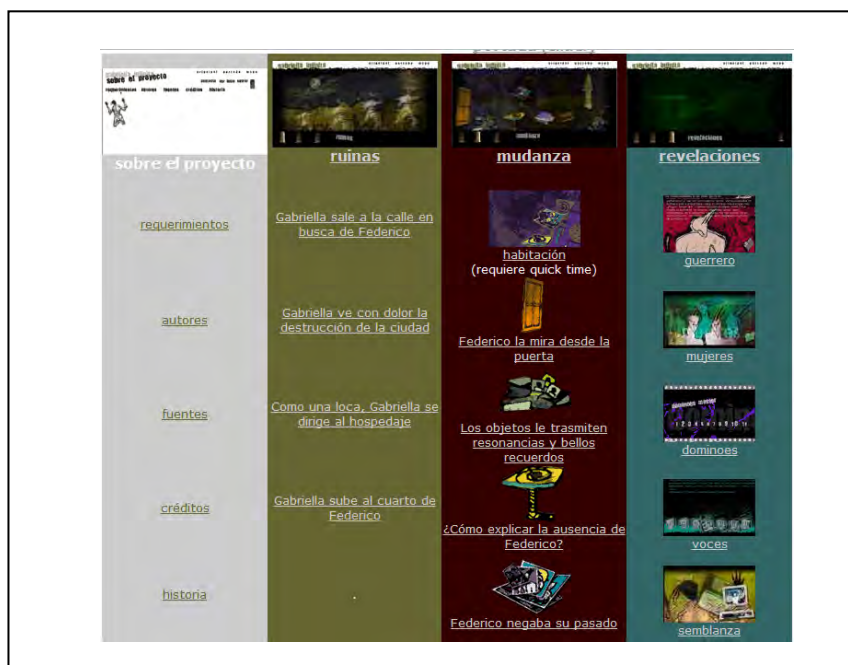
En relación al diseño, la introducción ofrece una animación que no se repetirá en todo el texto donde se combina el audio y la imagen, así mismo, el mapa de navegación permite tener un esquema muy genérico para ubicar al interactor en el texto. El blog, por su parte aunque permite una mayor interacción su inmersión es baja al presentar una estructura convencional con imágenes estáticas y carentes de audio.



Esquema 61. Página Principal. Los códigos hermenéuticos permiten ubicar el contenido y los proairéticos abrir/cerrar, avanzar/retroceder. Referencia de la imagen: Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.* 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm (26 de julio de 2012)



Esquema 62. Página Principal. Al abrir el botón contacto se redirecciona al blog, donde lo destacado es la posibilidad de escritura del interactor y la posibilidad de evaluar el texto, aunque su estructura es poco dinámica. Referencia de la imagen: Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, <http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs/cronicas.php> (26 de julio de 2012).



Esquema 63. Página Principal. Al abrir el botón mapa propicia orientaciones en el texto, ampliando con ello la connotación y explorar los campos de lo posible de manera genérica. Referencia de la imagen: Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mapa.htm (26 de julio de 2012).



Esquema 64. Página Principal. Al dar clic en 'ver intro' o entrar al hipertexto se muestra una animación. Referencia de la imagen: Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/intro_flash.htm (26 de julio de 2012).

En la parte de Ruinas, los códigos hermenéuticos se orientan a la sorpresa hacia lo que hay detrás de los botones y el contenido de las ventanas, al ser la primera de las tres puertas, los audios e imágenes se presentan como enigmas a desvelar junto a las lexias escritas. Los códigos proairéticos son básicos porque están relacionados con avanzar/retroceder, abrir/cerrar, encender/apagar, entrar/salir.

En los aspectos connotativos, los botones de comando amplían la connotación como instrucciones que pertenecen al texto escrito y el nuevo significado se encuentra afuera de las lexias escritas. Por lo tanto, lo que se gana con los nuevos descubrimientos del interactor se pierde cuando éste empieza la lectura.

En cuanto a la interactividad se da, además de la reactividad, la selectividad para a) cambiar la perspectiva en el mundo textual. Por ejemplo, la puerta de entrada o las ventanas emergentes; b) mantener la máquina textual andando cuando un icono botón de objeto muestra imágenes escondidas y; c) explorar los campos de lo posible, mediante los botones de comando. A la par, la reactividad también se muestra con un sonido *loop* o el fondo de pantalla que se presentan en cuanto alguien entra a navegar a la página.

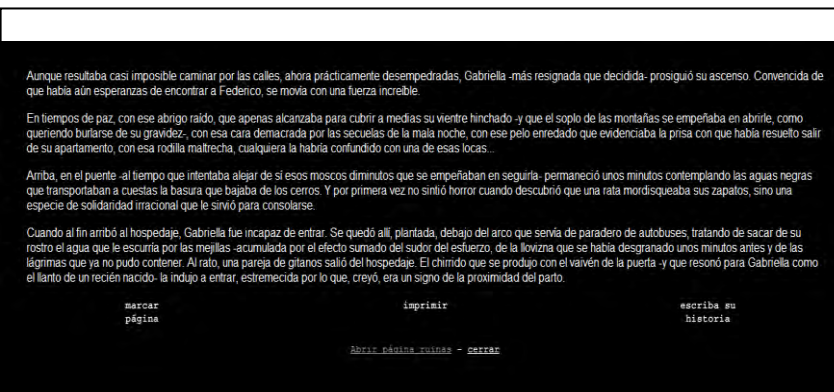
En relación al diseño, las representaciones más importantes son los iconos de botón de objeto pero estos son repetidos en cuatro ocasiones sin variaciones. A su vez, en el caso de las ventanas de las lexias escritas su fondo está totalmente negro y su tipografía blanca pero no muestra lexias de sonido o audio en su interior.

Ruinas es la parte más simple de la historia, donde el nivel de la inmersión espacial es el más bajo ya que las imágenes y los sonidos son escasamente empleados. De igual forma, el progreso de la lectura al interior de las ventanas es similar a una lectura lineal, empleando pocos vectores. Esta simplicidad es también proyectada en cómo es contada la historia que sigue un orden secuencial. En las lexias escritas, la hipermediación está constantemente presente con las ventanas que tienen que ser abiertas para leer la historia. A pesar de ello, el interactor tiene la opción de iniciar su lectura a través de cualquiera de los cuatro

iconos de botón relacionados con la entrada a Ruinas; o bien, marcar el texto para elaborar su propia lectura o cerrar las ventanas.



Esquema 65. Página Ruinas. Al dar clic en la puerta de Ruinas se presentan botones con imágenes ocultas que mantienen la máquina textual andando y un icono de audio con reactividad, ambos con códigos proairéticos básicos de abrir/cerrar, encender/apagar. Referencia de la imagen: Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.* 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ruinas.htm (26 de julio de 2012).



Esquema 66. Página Ruinas. Al dar clic en alguno de los botones de objeto de Ruinas se abre una ventana de lectura con bajos niveles de inmersión espacial y una alta hipermedialidad. Referencia de la imagen: Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.* 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/ruinas/ruinas3.htm (26 de julio de 2012).

En la puerta de Mudanza, los códigos hermenéuticos son en relación al entorno donde Gabriella se encuentra, en un ambiente oscuro y rodeada de objetos de los cuales desconoce su contenido; por su parte, los códigos proairéticos son básicos, tales como abrir/cerrar, avanzar/retroceder, encender/apagar, deslizar cursor, siendo esta última acción la que propicia mayor implicación al estar relacionado con una búsqueda intencionada.

En el análisis connotativo se puede mencionar que los botones de comandos amplían la connotación como instrucciones para mantener la máquina andando. A su vez, un nuevo significado más interactivo está fuera de las lexias escritas. A pesar de esto, existe una sola connotación compensatoria debido a la animación, la cual está relacionada con las lexias escritas. Mudanza desarrolla una interactividad e inmersión espacial más elaborada en comparación con Ruinas. Por otro lado, las imágenes y sonidos no están totalmente incluidos en la progresión de la lectura. En esta parte, la historia trata de luchar contra la linealidad y representa la evocación, aunque el fondo de pantalla carece de creatividad, empleando sólo colores blancos y grises.

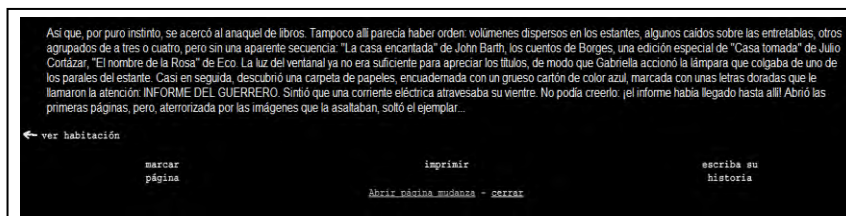
En relación a la interactividad es mayoritariamente selectiva para cambiar perspectiva en el mundo textual, por ejemplo, la puerta principal de Mudanza, las ventanas y la animación que muestra una perspectiva diferente del cuarto. Otro tipo de selectividad, la cual permite mantener la máquina textual andando, es cuando un icono de objeto realza imágenes. En el caso de la reactividad, un sonido de *loop* diferente se introduce pero sigue las mismas características de la puerta de Ruinas.

Uno de los diseños más destacados son los iconos objeto, los cuales son realzados cuando el cursor está sobre ellos y son ocho diferentes tipos: abrigo, paraguas, casetes, papeles, tabla, puerta, fotografías y objetos acumulados. En relación a las lexias escritas, la mayoría de los fondos de las ventanas son negros. Sin embargo, dos elementos se agregan para contribuir a la inmersión espacial. Primeramente, algunas lexias tienen una ventana con un fondo de pantalla en blanco y la tipografía es en gris, esto está relacionado con las evocaciones de Gabriella. En segundo lugar, una animación vinculada a las ventanas se agrega, lo

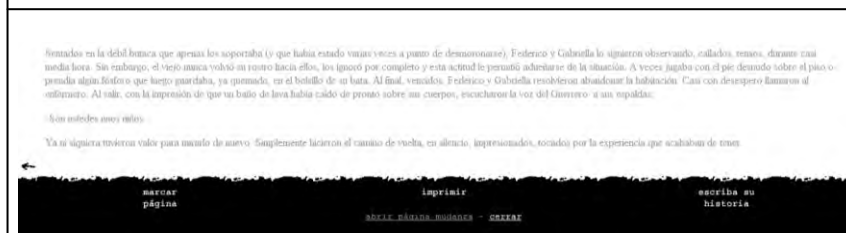
cual implica que al menos una lexia de la imagen está vinculada a una lexia de lo escrito y no sólo fuera de ella. No obstante, la hipermedialidad se mantiene altamente presente.

En Mudanza más opciones de lectura son dadas al interactor, dado que los objetos espaciales simbolizan los descubrimientos de Gabriella, cómo ésta se desorienta, pierde el sentido del tiempo y se sitúa entre objetos desordenados en el cuarto. A su vez, cuando el lector da clic puede descubrir y perderse tal como Gabriella.





Parte 1



Parte 2

Esquema 68. Página Mudanza. Al dar clic en un icono de objeto, la parte 1 del hipertexto es más lineal mientras que la parte 2 emplea la tipografía y el color para simular la evocación y propiciando más inmersión. Referencia de la imagen: Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza/carpeta/negro.htm (26 de julio de 2012).



Esquema 69. Página Mudanza. Fragmento de la animación que muestra una connotación compensatoria que muestra una perspectiva diferente del cuarto de Federico. Referencia de la imagen: Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.* 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/mudanza/vr.htm (26 de julio de 2012).

En Revelaciones, los códigos hermenéuticos son las puertas donde se descubrirá la voz de Gabriella y más objetos ocultos que confrontarán lo antes ya mencionado en relación al personaje principal, así mismo, las lexias de audio abren más enigmas para confrontar lo escrito con lo que se escucha y a partir de ahí escuchar nuevas versiones o contextualizar lo ya dicho. En relación a los códigos proairéticos aun cuando son básicos como abrir/cerrar, deslizar, avanzar/retroceder, encender/apagar, es en esta última acción que el interactor se implica más con el texto al decidir escuchar las lexias de audio que complementan el texto.

En el análisis connotativo los botones de comandos y los *loops* de audio que simulan (lexia número dos para explosiones y número seis para imprimir) amplifican la connotación. En el nuevo significado más lexias de audio y de imagen están combinadas con las lexias escritas. Los iconos de objetos ocultos continúan simbolizando los hallazgos de Gabriella y cómo se pierde entre ellos. A su vez, hay canciones para contextualizar la lectura; entrevistas para agregar veracidad al texto; conversaciones para ofrecer la perspectiva situacional de los personajes y fondos de pantalla con lexias escritas para simular ambientes. En la connotación compensatoria la voz de Gabriella es clave para crear un final diferente de la historia.

La interactividad es selectiva y contribuye a cambiar de perspectiva en el mundo textual, por ejemplo, con las conversaciones, canciones o entrevistas que ofrecen perspectivas complementarias de lo que está escrito. Otro tipo de selectividad que permite mantener la máquina textual andando es cuando icono de objeto realza las imágenes que están escondidas. En relación a la reactividad tiene cuatro diferentes *loops* de sonido con algunas variaciones de las puertas previas.

En Revelaciones el diseño más importante descansa sobre los iconos de objeto que están normalmente escondidos y son realizados cuando el cursor pasa sobre ellos, estos son siete diferentes tipos: carpetas azules, carpetas verdes, videocasetes, cassetes, disquetes, papel, hojas. Después, las lexias escritas tienen ventanas con diferentes fondos de colores, texturas y tipografías. Pero sobre todo,

en la arquitectura también se agregan lexias de sonido dentro de la ventana de las lexias escritas, tales como canciones, entrevistas y voces.

Revelaciones desarrolla una interactividad y una inmersión espacial más elaborada en comparación con Mudanza y Ruinas. Por tanto, a pesar de que la hipermedialidad sigue presente, los objetos espaciales dan otras claves como las grabaciones y la música que contextualiza y simula el ambiente de la historia. Estos elementos generan una inmersión más profunda con el texto.



Una explosión, escuchará una fuerte explosión. Quizás sea lo último que recuerde con claridad: después vendrá la confusión total. Y, en ese estado, escribirá una extensa nota a Federico. Cuando termine, una nueva descarga la obligará a abandonar la habitación del hospedaje. Intentará bajar por las escaleras, pero una tercera explosión la dejará atrapada en el quiebre que forman los peldaños, entre la habitación y la salida. Y permanecerá allí durante casi dos días, leyendo una y otra vez lo escrito, hasta cuando, del otro lado de la pared, desde el edificio adyacente, algunos sobrevivientes la encuentren. Entonces, ellos se asombrarán de su mirada extraviada, de esa sonrisa indefinible en sus labios que ya no podrá abandonar.

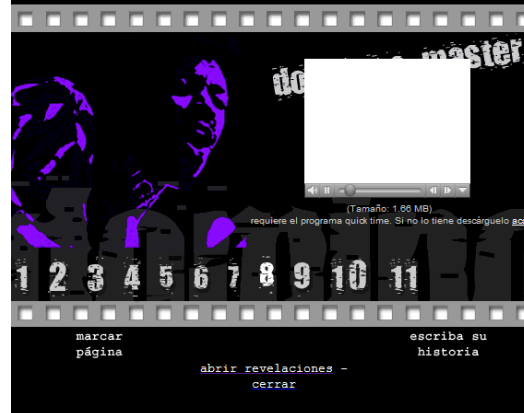
Absorta en otra realidad, Gabriella se habrá alejado de esta y habrá ido entrando a ésta que sus deseos y sus angustias habrán edificado. Entonces -y sólo entonces- Gabriella sabrá que hay algo más, un lugar que la espera para envolverla. Y esa esperanza la hará sentir irreal, pero feliz; como si estuviese a punto de nacer a una dimensión verdadera, aunque no pueda explicarlo, aunque no quiera explicarlo.

voz Gabriella:
(tamaño: 400%)



Esquema 71. Página Revelaciones. Códigos hermenéutico que se desvelan al descubrir la voz de Gabriella que confrontan al personaje principal. Referencia de la imagen: Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/gabriella/encuentro.htm (26 de julio de 2012).

«Octava jugada: summertime». Claro, lo que había estado anunciando Federico eran los nombres de las manifestaciones contraculturales, pero ¿para qué? «Los ejércitos de la noche —continuó la voz de Federico— tiempos. Las imágenes muestran escenas de la marcha contra el Pentágono, ese ejército de la noche que Washington avanzan como un pueblo nomada, grupos de veteranos, jóvenes de pelo corto, tímidos profetas pintados, agitando palos de escoba coronados con cajas decoradas con dibujos de colores y fotografías, con estandartes y pancartas, todos los que, de algún modo, viven al margen de la sociedad se han volcado monumento a Lincoln se tuman los oradores y el espíritu del ejército de la noche respira a gusto. En medio hacen aún más negras y grandes las paredes del Pentágono. Es el fin de una era, así se siente, como en incidentes, la gente resiste, está dispuesta a morir, se siente ese olor picante de los lacrimógenos, llega la marcha. Pero el mundo ya lo sabe, de aquí en adelante nada será lo mismo, se ha dado el primer paso. Además, hay algo que no todos conocen: sucedió a las tres de la mañana: el Pentágono levitó, no 300 p



Esquema 72. Página Revelaciones. Ejemplos de lexias de audio del icono de objeto 'dominoes', están numeradas del 1 al 11 y contextualizan la lectura permitiendo con ello cambiar la perspectiva en el mundo textual, además de propiciar mayor interactividad e inmersión. Referencia de la imagen: Jaime Alejandro Rodríguez, *op.cit.*, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/revelaciones/dominoes/dominoes_encuentro.htm (26 de julio de 2012).

En *Gabriella Infinita* la interactividad está focalizada en selectividad, permitiendo al interactor mantenerse en contacto permanente con el texto. Sin embargo, este aspecto tiene una incidencia negativa en la inmersión, debido a los cambios constantes que tiene que hacer el interactor de una ventana a otra para poder mantener su lectura, generando así que la hipermedialidad está altamente presente en la constitución del texto. No obstante, otras alternativas para generar inmersión son desarrolladas en *Gabriella Infinita*. Estas no son las mismas y los niveles de inmersión cambian constantemente. Para explicar cómo la inmersión es desarrollada en el hipertexto fue útil combinar la interactividad con los tipos de connotación.

En primer lugar, la función para ampliar la connotación es la que brinda más referentes al texto y está relacionada con: a) la reactividad (interactividad) que simulaba sonidos o presentaba imágenes, cuya función era dar un referente básico del texto; b) explorar los campos de lo posible (interactividad) mediante botones de menú o botones de comando en relación a ciertas acciones limitadas pero que permiten al interactor tener una perspectiva global de la historia en cuanto a sus posibilidades de acción; c) cambiar la perspectiva en el mundo textual (interactividad) que mediante ventanas introduce las lexias escritas que conforman las tramas de *Gabriella Infinita* y; d) con evaluar el texto (interactividad), donde los interactores pueden escribir sus comentarios acerca de extensiones derivadas del texto, tal como ocurre en el *blog*, pero sus finales no tienen incidencia en el desarrollo de la historia.

En segundo lugar, cuando un nuevo significado (connotación) se cruza con explorar los campos de lo posible (interactividad) la inmersión resulta pobre ya que los dispositivos hipermedia son más evidentes cuando el interactor va hacia adelante, hacia atrás, abre y cierra las ventanas con iconos. Sin embargo, la inmersión espacial puede salvarse si el fondo de pantalla de las lexias escritas se soporta con imágenes y sonidos.

Tercero, cuando un nuevo significado (connotación) se combina con mantener la máquina textual andando (interactividad), la inmersión espacial está más desarrollada ya que los objetos simbolizan una situación de la historia y

acercan al interactor a la misma, por ejemplo, animaciones, iconos de objetos relacionados con los descubrimientos de Gabriella y cómo ella se pierde en el desorden del cuarto o audios que contextualizan la lectura.

Cuarto, cuando un nuevo significado (connotación) ayuda a cambiar la perspectiva (interactividad) la inmersión espacial, está más desarrollada ya que la simbolización del espacio está relacionada con una perspectiva diferente de la historia. Por ejemplo, las tres puertas que introducen a diferentes partes de la historia.

Quinto, cuando una connotación compensatoria se combina con cambiar perspectiva (interactividad), se introduce una historia diferente que contrasta con la recreación del espacio que fue mostrado previamente. Por ejemplo, la animación que ofrece una visión creativa del cuarto de Federico o la voz de Gabriella que introduce un final diferente de la historia. El resultado es el desarrollo de un espacio alternativo que cuestiona las lexias escritas y la seguridad del interactor en relación al espacio en el cual se desenvuelve.

En síntesis, Gabriella Infinita trata de seguir una estrategia de mapa con la puerta de Mudanza y más aún con la de Revelaciones, mediante el empleo de diferentes lexias que simbolizan un cuarto pero también la confusión. Sin embargo, el interactor no está completamente personificado ya que se le sitúa desde un punto elevado aunque tratando de crear texto ambientado donde se desarrolla la historia. Así mismo, las ventanas constantemente detienen al interactor de su conquista del espacio ficcional y el interactor nunca está completamente perdido ya que es posible hacer marcas textuales, cerrar, imprimir o regresar a la entrada principal durante cualquier parte de la historia.

Por otro lado, es importante mencionar que la posibilidad de interacción que es dada para escoger entre diferentes caminos u objetos escondidos antes de iniciar la lectura produce una ruptura con el camino lineal a través de un espacio. Como consecuencia, la expectación, sorpresa y confusión pueden ser parte del desarrollo de la historia si la arquitectura general no hipervinculada las lexias escritas con las flechas de tiempo lineales.

A pesar de ello, en la puerta de Revelaciones las posibilidades de combinar la interactividad con inmersión espacial se muestran. Por ejemplo, la recreación de objetos que hacen al interactor ser parte de la búsqueda, tal como el personaje que busca objetos para entender la situación.

Para concluir, *Gabriella Infinita* es un buen ejemplo para percatarse de cómo es importante la arquitectura y el diseño para propiciar cierto tipo de interacciones y con ello, romper o generar ciertos tipos de inmersión espacial psicológica.

Conclusiones

1. El propósito de estudiar el hipertexto

Las transformaciones del hipertexto de ficción a través de Internet, fue un proyecto que buscó abrir una ventana en torno a las potencialidades del hipertexto para fines literarios, particularmente de tipo ficcional en prosa. Las posibilidades de interacción e inmersión, aunque son factores de suma importancia para propiciar códigos más orientados hacia la productividad del interactor; crear lexias que inviten a una reflexión más profunda o generar un espacio que simule el entorno; por otra parte, no logran una inmersión total por las mismas cualidades del hipertexto, el cual constantemente recuerda al interactor el ambiente en el que se está desarrollando mediante las hipervinculaciones. Esto no necesariamente tiene que ser una deficiencia, sino permite sentar las bases que diferencian a un texto impreso de un hipertexto a través de Internet y, remarcar las diferencias entre un hipertexto ficcional y una ficción mediada por dispositivos de realidad virtual tales como cascos y guantes, tal como la que se puede dar en los videojuegos.

La pregunta rectora de la investigación buscó comprender: **¿cómo son las transformaciones de las lexias del hipertexto de ficción a través de Internet?** Como respuesta tentativa se consideró que las transformaciones de las lexias del hipertexto de ficción a través de Internet son en diversos niveles de interactividad e inmersión, dos elementos que mediante códigos dotan a las lexias de un aspecto connotativo y le dan sentido al diseño *web*. Dicha hipótesis se comprobó porque tal como se estudió con los ejemplos de las hiperficciones hispánicas, el hipertexto permite que la interactividad sea reactiva, selectiva (en mayor medida) o productiva (en menor medida) y que al combinarse con los grados de inmersión, a partir de la absorción o compromiso, se generan códigos proairéticos y hermenéuticos que tienen un propósito en el texto y en la relación que establece el interactor con el mismo.

En el caso hispánico, el diseño *web* de las ficciones no explota el medio en su totalidad porque el diseño en muchas ocasiones es importado o se exporta a una publicación impresa. No obstante, el sólo hecho de contar con la posibilidad

del clic esto orienta hacia estudiar el hipertexto desde las diferentes posibilidades de sus lexias que van desde no sólo leer sino también escuchar y visualizar, hasta contribuir en su creación.

El estudio del texto y el hipertexto, como un tipo del primero, permitió reconocer la importancia de ir más allá del signo como un ente cerrado y abrirlo hacia la visión paragramática que propone el semiólogo Saussure, a partir de la infinitud del código, de la red de conexiones y de una escritura-lectura, clic-visión, clic-audición, interacción-producción. Es decir, el texto se recrea y conforma a partir no sólo de las lecturas sino también de las lexias escritas y visuales que permiten ir más allá de los referentes mentales. Por ello, el texto no está aislado, se nutre tanto de textos pasados como de las acciones de los interactores, generándose un producto cambiante. A continuación se mencionarán los principales hallazgos.

2. Las lexias del análisis del texto al hipertexto

En el primer capítulo se estudió las lexias del texto, empezando desde sus orígenes en la semiótica para explicar la semiosis infinita que propone tanto Peirce como Saussure, pero sobre todo de éste último la división en significado y significante retomada por Kristeva para la división entre el sujeto de la narración y el destinatario, Barthes con el lecto-escritor o para la presente tesis, interactor-realizador. Se analizaron las diferencias entre el análisis estructural (que se identifica con lo estable del relato literario, lo que se repite y pareciera permanecer) frente a la propuesta de Barthes del análisis textual, el cual se asienta en la diferencia e individualidad de cada texto, el cual se interpreta a partir de la fragmentación arbitraria de sus unidades de lectura, en el caso del hipertexto, unidades de interacción, denominadas lexias.

Así mismo, se refirió que las lexias pueden ser tanto escritas como visuales o auditivas y estas pueden ser interpretadas a la luz de diversos códigos o voces, tales como el proairético o hermenéutico, que en el hipertexto en lugar de buscarse en el contenido se busca en la forma del mismo. En el caso de *Gabriella Infinita* los códigos proairéticos fueron desde los más elementales, como

avanzar/retroceder, hasta escribir en el blog. En el caso de los hermenéuticos, estos permitieron desvelar el entorno donde se desarrollaba el personaje principal, así como contextualizar lo escrito.

Ahora bien, también fue importante indagar sobre los orígenes del hipertexto, el cual se estudió a nivel informático y a partir de la incorporación de teorías del estudio literario. Entre los autores estudiados destacaron las aportaciones de Barthes, Kristeva, Holm Nelson, Landow, Ryan, entre otros. Dichas teorías iban desde los aportes postestructuralistas hasta la combinación entre lo informático con lo literario para, finalmente, hacer una diferenciación entre un texto impreso y un hipertexto a través de Internet.

El objetivo de esta indagación teórica-conceptual fue dejar de lado la estigmatización de la cultura impresa frente a la cultura digital, para poner énfasis en las características propias del texto donde se desenvuelven, siendo en el primer caso impreso y en el segundo, digital, con requerimiento de conexión y de una programación basada no en letras sino en algoritmos.

La hipótesis particular que rigió el primer capítulo fue que la relación del análisis de texto con el hipertexto a través de las *lexias* (unidades de sentido para interactuar) permite analizar lo escrito, las imágenes y los audios, debido a sus códigos y respectivas connotaciones que posibilitan analizar al hipertexto en su individualidad. La hipótesis se cumplió a partir de la descripción histórica del término hipertexto desde el enfoque informático del término pero también incorporando la intertextualidad y la polifonía de códigos, con el propósito de comprender la interconexión de un texto con otro, dando como resultado un texto 'diferente' con cada interacción, un hipertexto al que se puede estudiar desde su 'individualidad' porque en esta semiosis infinita, el signo no se vuelve repetición, ni tampoco mera evocación sino re-creación.

Esta 'diferencia' permitió distinguir entre las propiedades de un texto impreso y un hipertexto digital, en particular aquellos desarrollados a través de plataformas *web* donde la figura del lector puede aportar referentes prácticos al texto y también el sujeto de la narración hipervincula estos referentes y no sólo los describe sino los presenta mediante imágenes, otros escritos como cartas, por

ejemplo o canciones que contextualicen el hecho. En este sentido, el acto lexeográfico se amplía y pasa de estar en el plano de la lectura hacia otros niveles de interacción. De ahí que se maneja el término interactor en lugar que lector.

3. De la novela impresa a la hiperficción a través de Internet

En el segundo capítulo se abordó las características de la novela como la más cercana a una ficción en prosa con características que le permiten ser 'el género de géneros', aquel texto que permite la integración de otro tipo de géneros mediante aspectos líricos como un poema, dramáticos como los diálogos o didácticos como una crónica. En este sentido, lo que orientó a su estudio no fue su aspecto formal sino considerar que puede ser un texto de ficción, el cual permite comprender la transición de las descripciones épicas (donde existe una voz monológica, con fuerte presencia de un narrador que todo lo sabe), hacia novelas menipeas y carnavalescas (con auge a partir del desarrollo de los modernistas pero también de las vanguardias, donde la voz dialógica es la más importante y el centro del narrador o personaje principal se pierde).

Posteriormente, esto condujo a estudiar la novela polifónica como la conjunción de estos dos tipos de descripciones, que es lo que comúnmente se puede encontrar en las hiperficciones, con formas carnavalescas pero con un fondo de tipo épico o bien, presentar en algunos espacios carnavalescos y otros predominantemente épicos. Un ejemplo de ello se presentó en el hipertexto de ficción *Como el cielo los ojos*, donde el único recurso visual fue el cambio de tipografía para representar epístolas y se emplearon sólo tres voces narrativas cada una con un avance progresivo. A pesar de desarrollarse en la web, la mayor participación del interactor era escoger algunos de los iconos numerados para acceder a alguna parte del texto.

A su vez, se estudió los orígenes de las ficciones hipertextuales, desde el empleo de programas que operaban mediante tarjetas hasta apoyarse en recursos más dinámicos como la navegación o la incorporación de imágenes o audio; esto también se dio a la par del desarrollo de Internet y después de la *web*, dando más

facilidades para la incorporación de otro tipo de lexias más interactivas. Paso seguido se describieron ejemplos de los orígenes de la ficción hipertextual en español, poco estudiados en comparación con la producción anglosajona, con el propósito de comprender cómo ha sido la evolución de los mismos, que va desde ejercicios individuales hasta colaborativos, así como incursiones en plataformas comerciales como *Facebook* o *Twitter*.

La hipótesis particular fue que las transformaciones desde la novela épica hasta la hiperficción a través de Internet han ido de lo escrito a incorporar otras formas de lexias de imágenes y auditivas, a partir de los cambios en la formas de creación y en la materialidad donde yace el texto. Dicha conjetura fue confirmada cuando se estudió que la novela carnavalesca al incorporar imágenes, jugar con la tipografía o aplicar recursos estilísticos diferentes como el monólogo interior, incide en las formas de presentar las ficciones y posteriormente, cuando a esto se le suma un medio como Internet, la materialidad permite el desarrollo de elementos que no estén aislados sino que en conjunto ayuden a recrear un espacio donde se desarrolla la ficción más allá de lo descrito.

La manera de presentar los diversos objetos del espacio hipertextual varió en función del tipo de hiperficción que se describió. Por ejemplo: a) en formatos de redes sociales, se facilitaron los comentarios y el compartir fragmentos de la ficción, tal como se estudió en *El libro de Angelina*; b) en *wiki* se permitió la edición colaborativa de sus elementos, como se mostró en *Vidas prodigiosas*; c) en páginas web personales o de instituciones, en algunos casos, se impulsó la participación de los interactores mediante comentarios o aportaciones de lexias pero sobre todo, se incorporaron hipervinculaciones que conectaran con otras partes del texto hacia el interior del mismo, como fue el caso de *Golpe de Gracias* o hacia el exterior, con otras páginas web, tal como ocurrió en *Don Juan en la frontera del espíritu*.

4. Interactividad e inmersión en el diseño web de las hiperficciones a través de Internet

En el tercer capítulo se atendió al estudio de la interactividad a partir de sus niveles que podían ir desde el más básico como a) la reactividad; un nivel intermedio como b) la selectividad con sus diferentes tipos como determinar la trama, cambiar la perspectiva en el mundo textual, explorar los campos de lo posible, mantener la máquina textual andando, recuperar los documentos, jugar juegos y resolver problemas y, evaluar el texto o; nivel avanzado de intervención del interactor mediante c) la productividad al hacer partícipe al interactor en el diálogo y que juegue diferentes roles o hacer partícipe al interactor del escrito.

Posteriormente, se estudió la inmersión, la cual da a nivel temporal, emocional y espacial, siendo ésta última la que se relaciona más con el hipertexto porque permite situar el escenario. Esto condujo al estudio del espacio, el cual desde estudios filosóficos hace una diferenciación entre los espacios jerárquicos o estriados y horizontales o lisos, los cuales, llevados al entorno de Internet, producen un ciberespacio que apuesta más por lo liso pero también contiene estructuras poco fluidas. Esto fue posible percibirlo a partir de los tipos de diseño lineal, ramificado, paralelo, concéntrico, jerárquico, reticular y mixto que analizaron en las hiperficciones hispánicas.

Por tanto, la hipótesis particular fue que la función de la interactividad y la inmersión en las hiperficciones es, a partir de las lexias empleadas en su diseño *web*, incidir en la producción del ciberespacio del hipertexto (como modificar el entorno) y la implicación con el mismo, debido a los niveles de interactividad (reactividad, selectiva y productiva) e inmersión (absorción, compromiso, inmersión total, inmersión holística). La hipótesis se cumplió porque tal como se estudió en los hiperficciones en español, en la interacción reactiva sus lexias se traducían en un ciberespacio fluido con fondos, tipografías o audios introductorios; en el nivel selectivo, la modificación del entorno era mayor y fue el más empleado, mediante los clics en los mapas de navegación o botones de menú, las hipervinculaciones escritas que conectaban con cualquier tipo de lexias o bien, mediante la participación en un juego, en la réplica de la información o en la

escritura como parte de un comentario o *blog* y; finalmente, mediante la productividad se logró el mayor grado de cambio del entorno cuando el interactor intervenía con la aportación de otras lexias o incidía directamente mediante votaciones, siendo los textos en formato *wiki* o colectivo donde esta característica se presentó.

En el aspecto de la inmersión se estudió el compromiso que se basó en una usuabilidad de fácil adquisición al requerir, principalmente, de botones de comando pero con señalizaciones. Como caso particular fue *Golpe de Gracia*, el cual requería tener conocimientos básicos sobre el videojuego aunque sin contar con dispositivos que fueran más allá del teclado. En cuando a la absorción la que estuvo en el grado más bajo fue la ficción con lexias sólo escritas, *Como el cielo los ojos*, mientras que *Golpe de Gracia* logró la máxima atención en algunas partes de su desarrollo, mediante la propuesta de videojuegos. No obstante, en todos los casos la hipermedialidad estaba presente, requiriendo de otras ventanas constantemente abiertas y cerradas por el interactor para avanzar o retroceder, lo cual impedía la inmersión total u holística, que se dio sólo en el nivel de compromiso y absorción.

5. Estudio de caso: El análisis de las lexias a partir de la interactividad e inmersión en *Gabriella Infinita*

En el cuarto capítulo se estudió la hiperficción *Gabriella Infinita*, para ello se elaboró una propuesta metodológica que orientó el estudio basado en el análisis textual de Barthes pero añadiendo los elementos de la interactividad y la inmersión, así como sus tipos. En primer lugar se elaboró una tabla con variables y un mapa para esquematizar las lexias a estudiar, segmentándolas de acuerdo a si eran de tipo escrito, de imagen o de audio. Paso seguido, se realizó el análisis a partir de las lexias estudiadas y cuando estas lexias se combinaban con los diferentes tipos de connotación o los grados de interactividad o inmersión. Esta hiperficción se escogió por su forma de ficción en prosa similar a una novela, lo cual permitió identificar sus diferencias con lo impreso a partir de la interactividad y

la inmersión que fue incorporando, cuando de ser un libro impreso pasó a ser una producción hipertextual.

La hipótesis particular fue que la interactividad y la inmersión en *Gabriella Infinita* son de diferentes tipos sin llegar a la productividad interactiva y no permiten un alto compromiso o absorción, a partir de las lexias hipertextuales que contienen los códigos hermenéuticos y proairéticos, así como de los tipos de connotación (amplían, dan un nuevo significado o son compensatorias). La hipótesis se cumplió porque tal como se estudió previamente en las hiperficciones hispánicas, los casos de productividad e inmersión total son escasos. Para este caso particular, el texto reveló su individualidad en cuanto a los tipos de selectividad, por ejemplo mediante una animación o una voz que da otro final de la historia del personaje de *Gabriella*.

Un aspecto relevante fue el rescate de los códigos hermenéuticos, los cuales abrían la pauta hacia las connotaciones y también hacia la función de los iconos en el ciberespacio hipertextual. Por otro lado, los códigos proairéticos permitieron identificar el tipo de interactividad e inmersión, siendo los más comunes: 1) el clic para avanzar/ retroceder/abrir/cerrar como lo menos elaborado; 2) la navegación al azar un paso más avanzado y orientándose a la productividad y 3) la escritura como comentario en el texto, aunque sin lograr la productividad por no injerir en las tramas pero sí lograr la participación del interactor. Estos dos códigos aunque no lograron la máxima atención de la inmersión total o la intervención en el texto, sí permitieron comprender qué alcances puede tener una hiperficción frente a una ficción escrita y que limitantes sigue presentando más allá de los aspectos hipermediales.

6. El hipertexto como producto de la interactividad e inmersión

Al realizar este estudio se percibió que el hipertexto debe considerarse en lo particular, a partir del producto y no de medio, sobre todo porque si se parte del medio, mucha de su producción se asienta sobre la cultura de lo impreso. Para ejemplificar baste los primeros poemas que aunque eran creados por programas computacionales se imprimían o grababan para darse a conocer. En este sentido,

así como los primeros ejercicios hipertextuales retomaron aspectos de la modernidad literaria, es menester no sólo apostar por la digitalización de los contenidos sino aprovechar las diversas potencialidades del medio y aplicarlos al texto en lo individual.

Dos de los elementos que resultaron pertinentes de destacar fueron la interactividad y la inmersión, el propósito de estudiarlos fue desvelar cuáles eran sus tipos y cómo incidían en este tipo de producciones literarias. Como se pudo estudiar en algunos casos el contar con mayor interactividad redituaba en mayor inmersión como un videojuego; no obstante, existieron casos de mayor interactividad que no se complementaron en la misma medida con la inmersión, como escribir en el blog. Lo importante fue descubrir que el empleo de estos dos elementos en las hiperficciones va de la mano con el diseño, sus connotaciones y las posibilidades de participación del interactor. Si se emplea un recurso más que otro el resultado cambia, en función del propósito final del hipertexto pero lo destacado es dejar que los códigos hermenéuticos y proairéticos vayan de la mano de la creatividad y el desvelamiento del texto para encontrar su individualidad o 'diferencia'.

7. El hipertexto en perspectiva

El estudio de la ficción hipertextual ha tomado y seguirá orientándose diversos rumbos. En el caso de los estudios anglosajones estos se fortalecen con el estudio de los videojuegos que pueden permitir una mayor inmersión. No obstante, siguen existiendo editoriales *on line*, tal como *Eastagate*, que respetan la publicación en formato hipertextual. En la lengua española existe un estancamiento al carecerse de editoriales que impulsen los formatos hipertextuales. Los mayores esfuerzos académicos están en España y Colombia, tal como se comprobó mediante los estudios y publicaciones.

No obstante, tanto en inglés como en español, este tipo de ficciones ha sido una plataforma de lanzamiento para las editoriales impresas, dejando de lado, con su publicación, la diferenciación entre lo hipertextual de lo textual. Así mismo, con el auge de las plataformas de redes sociales y *microblogging* se ha abierto una

nueva ventana de oportunidades de creación para los autores; empero, su orientación se ha volcado más hacia el lado comercial, dejando el aspecto creativo e importando formatos que rescatan poca ergodicidad, imagen o audio.

A raíz de las alternativas que ofrecen los hipertextos ficcionales, uno de los propósitos académicos fue indagar en este tema, que no ha sido trabajado a profundidad y requiere más cercanía para poder ser de utilidad en los estudios semióticos, literarios y comunicacionales. En este sentido, aún queda un amplio trecho por recorrer para ofrecer recursos multimedia que sean interrogantes hacia la creatividad del interactor. Por ello, la aportación de la presente investigación es abrir una rendija hacia lo que viene en este tipo de innovaciones literarias y tecnológicas.

A su vez, no obstante de ser un análisis específico, se buscó ofrecer al estudiante o investigador del mañana herramientas de análisis para otros ámbitos, aquellos donde el hipertexto tenga cabida. La intención fue identificar al hipertexto no como una mera extensión digital del texto sino como una puerta hacia una mayor interactividad y/o inmersión. Hay mucho trabajo creativo por continuar...

Apéndice 1. Tabla con lexias

PRINCIPAL					
ETIQUETA DE LA LEXIA	DESCRIPCIÓN DE LA LEXIA	CÓDIGOS (NO MÁS DE CUATRO)	TIPO DE CONNOTACIÓN EN RELACIÓN A LO ESCRITO	INTERACTIVIDAD	INMERSIÓN
Intro-imagen	Animación de tres edificios, montañas en un entorno gris con negro. El cielo va de rojo, morado a azul. Una mujer embarazada y prehistórica avanzando. El nombre <i>Gabriella Infinita</i> aparece al final.	<p>Código hermenéutico: ¿Quién es esa mujer?, ¿qué ciudad es esa?</p> <p>Código de los semas: <i>Gabriella Infinita</i>: mujer embarazada.</p> <p>Código simbólico: Lo externo de la ciudad/edificios; presente/pasado; inseguridad/protección.</p> <p>Código proairético: Dar clic en ver introducción, cerrar ventana extra y ver la animación</p>	<p>Nuevo significado: Lo escrito explica la imagen de <i>Gabriella Infinita</i> y la ciudad de Bogotá. La imagen anuncia pero es presentada antes que lo escrito.</p>	<p>Reactividad Porque al poner el nombre de la página web la animación se presenta inmediatamente.</p> <p>Selectividad: Mantener la máquina textual andando: Cuando se entra desde la página principal porque se obtiene un texto al azar, no se sabe qué se obtendrá.</p>	<p>Compromiso: En tanto que no hay que dar clic más allá que el de la entrada.</p> <p>Absorción: A través de los elementos de expresión tales como la imagen de la mujer avanzando, una ciudad sombría. Anticipa al interactor a su lectura de lo escrito.</p>
Intro-audio	Sonido que imita al que producen los truenos, los cuales se escuchan conforme cambia el color del cielo y <i>loop</i> de suspenso que se repite conforme avanza la mujer prehistórica y se muestra el nombre del hipermedia.	<p>Código hermenéutico: ¿Qué significan esos truenos?, ¿qué significa ese sonido de suspenso asociado a la mujer?, ¿qué papel jugará esa mujer representada por una imagen?</p> <p>Código de los semas: <i>Gabriella Infinita</i>: enigma.</p> <p>Código proairético: Dar clic para avanzar a la siguiente página.</p>	<p>Nuevo significado: Lo escrito explica el audio en relación a la ciudad en ruinas y los enigmas que desvela <i>Gabriella</i> sobre su vida y la de su pareja.</p>	<p>Reactividad Porque al poner el nombre de la página web el sonido se presenta inmediatamente junto con la animación.</p> <p>Selectividad: Mantener la máquina textual andando: Cuando se entra desde la página principal porque se obtienen sonidos al azar, no se sabe qué se obtendrá.</p>	<p>Compromiso En tanto el sonido es reactivo Permite manejar el audio de la computadora para controlar el audio de la animación.</p> <p>Absorción: A través de los elementos de expresión, tales como el sonido de suspenso cuando la mujer va avanzando, el sonido de simulación de los truenos que caen sobre una ciudad sombría. Anticipa al interactor a su lectura de lo escrito.</p>
Principales-escrito	Botones de menú, nombre del hipermedia, nombre de los creadores y patrocinador, instrucciones del navegador.	<p>Código hermenéutico: ¿A dónde me conducen los botones de menú: principal, portada, mapa, sobre el proyecto, contacto, ver intro y entrar?, ¿qué constituye</p>	<p>Nuevo significado: Lo escrito explica la constitución del hipermedia.</p>	<p>Selectividad: Mantener la máquina textual andando: La elección de alguno de los iconos del menú es</p>	<p>Compromiso: El menú es sencillo en tanto que mediante palabras clave ubica al interactor en el camino que podrá seguir en el texto.</p>

		<p>el hipermedia?</p> <p>Código proairético: Dar clic para descubrir y avanzar hacia el interior del hipermedia.</p> <p>Código gnómico: Saber informático, cuando hace relación a las instrucciones del navegador y requiere de conocimiento básico de navegación en una página web.</p>		<p>a ciegas en tanto a penas se está reconociendo las funcionalidades que estos tendrán.</p>	<p>Absorción: Existe en un grado mínimo en tanto que se emplean flechas para resaltar los botones del menú cuando se pasa el <i>mouse</i> sobre ellos, así como una tipografía que tiene un resaltado en negro sobre el resto del escrito, sin embargo carece de otros elementos gráficos significativos que le den realce a lo escrito.</p>
Principa l- imagen	<p>Fondo de encabezado decorado con la imagen superpuesta de una mujer prehistórica embarazada, sobre una franja negra con tonalidades verdes. Las palabras <i>Gabriella Infinita</i> también están sobre la franja en blanco y en fondo de agua del mismo color. A su vez, de lado izquierdo se ubica un gráfico animado con tres siluetas y un icono de botón objeto para entrar</p>	<p>Código hermenéutico: ¿A qué hacen alusión esas siluetas?, ¿son personajes?, ¿por qué sobresale la figura de una mujer embarazada?, ¿estarán en un entorno mayoritariamente negro?</p> <p>Código proairético: Dar clic para pasar a la siguiente página web que se decida.</p>	<p>Nuevo significado: Primero llega la imagen de las siluetas humanas y dando clic en los diferentes iconos se tendrán otras lexias escritas que explicarán la historia y con ello, las imágenes mediante las cuales se hace alusión al encierro de los personajes.</p>	<p>Reactividad: La imagen aparece en tanto se entra a la página y no se puede quitar.</p>	<p>Compromiso: No requiere usuabilidad más que entrar a la página.</p> <p>Absorción: Al mostrar una animación como elemento gráfico dinámico la atención es media, no obstante no requiere de la participación del interactor.</p>
Portada /entrar- escrito	<p>Botones de menú en la parte superior derecha: principal, portada, mapa. El nombre del hipermedia del lado izquierdo, nombres de las puertas que aparecen al pasar el cursor sobre las mismas.</p>	<p>Código hermenéutico: Descubrir que hay detrás de cada puerta y de los demás iconos del menú.</p> <p>Código proairético: Dar clic para descubrir y avanzar hacia otras partes del hipermedia.</p> <p>Código del campo simbólico: Afuera de la historia/dentro de la historia afuera de las puertas/dentro de las puertas.</p>	<p>Ampliación de la connotación: Lo escrito explica por dónde orientarse frente a las imágenes del hipermedia, lo escrito complementa, por ejemplo, a las puertas.</p>	<p>Selectividad: Explorar los campos de lo posible: El interactor tiene la posibilidad de obtener una perspectiva global de lo que constituye el hipermedia mediante los clics en las diferentes puertas o botones del menú.</p>	<p>Compromiso: El menú es sencillo en tanto que mediante palabras clave ubica al interactor en el camino que podrá seguir en el texto.</p> <p>Absorción: Existe en un grado mínimo en tanto que se emplean flechas para resaltar los botones del menú</p>

		Código gnómico: Saber informático que requiere de conocimiento básico de navegación en una página web			cuando se pasa el <i>mouse</i> sobre ellos, así como una tipografía en gris que resalta sobre el fondo negro.
Portada /entrar-audio	Sonido ambiental en <i>loop</i> que puede apagarse.	Código hermenéutico: ¿Qué significa ese sonido de suspenso asociado a las puertas y <i>Gabriella Infinita</i> ?, ¿qué habrá detrás de esas puertas? Código de los semas: <i>Gabriella Infinita</i> : suspenso. Código proairético: Dar clic para apagar audio o encenderlo nuevamente.	Nuevo significado: Para crear un ambiente de suspenso, primero llega el audio y luego vendrá lo escrito.	Reactividad: El sonido se presenta automáticamente en cuanto se entra a la página web.	Compromiso: Icono de sonido visible y sencillo de prender y apagar pero al no requerir del interactor no genera compromiso. Absorción: Mediante el audio se genera un ambiente de suspenso que propicia atención.
Portada /entrar-imagen	Fondo de encabezado decorado con pintura rupestre en diversos colores con cinco siluetas humanas prehistóricas sobre un fondo que cubre la mayor parte de la página en negro.	Código hermenéutico: ¿A qué hacen alusión esas figuras?, ¿son personajes encerrados en una cueva?, ¿estarán en un entorno mayoritariamente negro? Código proairético: Dar clic para descubrir qué hay detrás de las puertas (donde empieza la trama). Código gnómico: Saber histórico para ubicar pinturas rupestres.	Nuevo significado: Primero llega la imagen de la pintura rupestre y las siluetas humanas y detrás de las puertas se tendrá el inicio de la historia para explicar esa imagen.	Reactividad: La imagen aparece en tanto se entra a la página y no se puede quitar.	Compromiso: No requiere usabilidad. Absorción: Al ser un elemento gráfico estático la atención es baja.
Mapa-escrito	Botones de menú: Principal, Portada, Contacto, Ver Intro, Entrar y nombres de cada hipervinculación a las imágenes, agrupadas en cuatro columnas: Sobre el proyecto (5 entradas), Ruinas (4 entradas), Mudanza (9 entradas) y Revelaciones (8 entradas)	Código hermenéutico: ¿Cómo voy a otra parte del texto mediante los botones del menú?, ¿qué hay detrás de cada hipervínculo asociado a las entradas de cada columna? Código proairético: Dar clic para descubrir qué hay detrás de cada hipervínculo, avanzar a la siguiente página.	Nuevo significado: Primero llega la imagen de la entrada a manera de anuncio y detrás los hipervínculos explican su conexión con la historia	Selectividad: Explorar los campos de lo posible: Mediante los diferentes clics el interactor puede generar una perspectiva global de la historia.	Compromiso: Mediante el clic para entrar la usabilidad, es sencilla. Absorción: Mediante el subrayado de la entrada se da a entender que esa palabra contiene hipervinculación aunque este elemento es básico al ser estático.

Mapa- imágenes	Imágenes en copia reducida de las pantallas Principal y Portada (Entrar), así como de las columnas Mudanza (con 9 imágenes) y Revelaciones (con 9 imágenes).	Código hermenéutico: ¿Cuál es la relación entre las imágenes y los hipervínculos?, ¿cuál es la relación entre las columnas, los nombres de las puertas y sus imágenes? Código proairético: Dar clic en las imágenes y que se abra el hipervínculo.	Ampliación de la connotación: La imagen complementa los hipervínculos y se convierte en su soporte.	Selectividad: Explorar los campos de lo posible: Mediante los diferentes clics el interactor puede generar una perspectiva global de la historia.	Compromiso: Mediante el clic para abrir hipervínculos la usuabilidad es sencilla. Absorción: En un nivel básico por su estatismo, la foto con hipervinculación genera más atención que los vínculos sin fotos.
Sobre el proyecto escrito	Botones de menú: Principal, Portada, Mapa, contacto, Ver intro y Entrar. Botones de menú de la página Sobre el proyecto: Requerimientos, donde al dar clic se especifica las necesidades técnicas para abrir los archivos; autores, donde se brinda una semblanza de los autores; fuentes, donde se muestran las imágenes ilustradas por Clara Inés Silva; créditos, donde se muestra quiénes participaron en la creación e historia, donde se refiere las transformaciones de la obra que fue de un texto impreso, a un hipertexto y finalmente a un hipermedia, así como sus características, y una reseña de la historia.	Código hermenéutico: ¿Qué hay detrás de los hipervínculos?, ¿qué otros aspectos además de la trama integran el texto?, ¿quiénes estuvieron involucrados en su creación?, ¿qué requerimientos técnicos se necesitan para leerlo? Código proairético: Dar clic en los diferentes botones del menú e hipervínculos; descargar la versión impresa del texto; descargar los programas requeridos para el hipermedia tal como Flash Player, Quick Time y Acrobat Reader.	Ampliar la connotación: El texto se convierte en soporte de los hipervínculos.	Selectividad: Explorar los campos de lo posible: Mediante los diferentes clics el interactor puede generar una perspectiva global lo que está detrás de la historia, orientado mediante las palabras en color azul con los hipervínculos o botones de menú.	Compromiso: Mediante el clic para abrir hipervínculos la usuabilidad es sencilla y el compromiso breve. Absorción: En un nivel básico por el cambio de tipografía para la hipervinculación genera más atención aunque es estático lo cual no genera una máxima atención.
Sobre proyecto imágenes	Imágenes de cinco siluetas de personas; ubicadas en la parte superior izquierda. En	Código hermenéutico: ¿Cuál es la función de las imágenes?, ¿guarda relación con la trama?	Ampliación de la connotación: La imagen ilustra lo escrito haciendo alusión a las	Reactividad: La imagen aparece en cuanto se entra a la página web.	Compromiso: Mediante el clic para abrir la página, la usuabilidad es sencilla y el

	fuentes se localizan ilustraciones de Clara Inés Silva. En autores se encuentran las fotos del escritor y del diseñador.	Código proairético: Dar clic para cambiar a la siguiente página web.	siluetas humanas que después aparecerán en conjunto en la entrada como imágenes en una caverna que simboliza el encierro de los personajes.		compromiso breve. Absorción: En un nivel básico porque son imágenes estáticas de atención breve.
Contacto/escritura a su historia-escrito	Cuatro entradas de blog: Escriba sobre el hipermedia o Asedios a <i>Gabriella Infinita</i> (con cuatro hipervínculos y 38 comentarios de interactores que refieren a la creación del hipermedia); Escriba sobre Federico o Federico un enigma (con cuatro hipervínculos y 95 comentarios de interactores que hablan del personaje en relación a Gabriella); Escriba sobre los años 60 o Esos años (2 hipervínculos y 43 comentarios de interactores donde escriben sobre sus experiencias en esta década); Escriba sobre una Bogotá apocalíptica o Bogotá una ciudad para narrar (dos hipervínculos y 75 comentarios de interactores en relación a dicha ciudad en la actualidad)	Código hermenéutico: ¿Qué hay detrás de cada entrada?, ¿a dónde conducen las hipervinculaciones resaltadas con tipografía en rojo y azul? Código proairético: Dar clic para abrir los diferentes hipervínculos, abrir y cerrar las ventanas que aparecen derivadas de la página web, escribir una entrada en el blog, dar clics para publicar en el blog. Código gnómico: Saber informático sobre cómo publicar en un blog; saber literario sobre la trama de <i>Gabriella Infinita</i> para opinar sobre la obra; saber histórico para opinar sobre los años sesenta.	Ampliar la connotación: El texto del blog se convierte en soporte de los hipervínculos y en una extensión de la historia de <i>Gabriella Infinita</i> .	Selectividad: Evaluar el texto: Se comenta sobre la trama y temas referentes a ella, pueden incidir en el escritor más no tener una participación visible en la trama.	Compromiso: Mediante el clic la usabilidad es sencilla y el compromiso breve. Aunque cuando se escribe el compromiso es mayor. Absorción: En un nivel básico por el cambio de tipografía para la hipervinculación. Esto genera más atención aunque el texto es estático, lo cual no genera una máxima atención. En el aspecto de la escritura es mayor la atención al requerir que el interactor tenga conocimientos sobre los temas tratados.
Contacto/escritura a su historia-imagen	Cinco recuadros de imágenes extraídas del interior del hipermedia.	Código hermenéutico: ¿Cuál es la función de las imágenes?, ¿guarda relación con las entradas del blog?	Ampliación de la connotación: Las imágenes ilustran lo escrito en las entradas del blog, dichas imágenes	Reactividad: La imagen aparece en cuanto se entra a la página web.	Compromiso: Mediante el clic para abrir la entrada, la usabilidad es sencilla y el compromiso breve.

		Código proairético: Dar clic para cambiar a otra entrada del blog o salir de la página.	se reproducen en el interior del texto.		Absorción: En un nivel básico porque son imágenes estáticas de atención breve.
--	--	---	---	--	---

RUINAS					
ETIQUETA DE LA LEXIA	DESCRIPCIÓN DE LA LEXIA	CÓDIGOS (NO MÁS DE CUATRO)	TIPO DE CONNOTACIÓN EN RELACIÓN A LO ESCRITO	INTERACTIVIDAD	INMERSIÓN
Ruinias-imagen	Botón animado que cierra y abre la puerta de Ruinas, la cual se abre al pasar el cursor y te introduce a otra página web.	<p>Código hermenéutico: ¿Qué hay detrás de la puerta?, ¿por qué el nombre de ruinas?</p> <p>Código del campo simbólico: Afuera de la puerta/dentro de la puerta, afuera de las ruinas/dentro de las ruinas, entrar en la historia/salir de la historia.</p> <p>Código proairético: Dar clic para abrir y descubrir qué hay detrás de la puerta, deslizar el cursor para abrir la puerta pero no entrar.</p> <p>Código de los semas: <i>Gabriella Infinita</i>: elección</p>	<p>Nuevo significado: Primero llega la imagen como metáfora de una entrada donde la historia tomará lugar, luego lo escrito explicará desde dónde se habla.</p>	<p>Selectividad: Cambiar la perspectiva en el mundo textual: Permite seguir una parte de la trama y escuchar una versión de los hechos.</p>	<p>Compromiso: Mediante el clic para abrir la entrada, la usuabilidad es sencilla y el compromiso breve.</p> <p>Absorción: En un nivel básico porque aunque es una animación ésta sólo abre y cierra la puerta la atención es breve, poco más extensa que en el caso de las imágenes estáticas.</p>
1 Ruinas audio	<i>Sonido ambiental en loop</i> que puede apagarse.	<p>Código hermenéutico: ¿Qué representa el audio?, ¿genera un entorno de aturdimiento?</p> <p>Código proairético: Dar clic para apagar el audio.</p>	<p>Nuevo significado: Las palabras explicarán el audio y el entorno confuso y aturdidor en el que se desenvolverá Gabriella.</p>	<p>Reactividad: El audio se presenta en cuanto se entra a la página automáticamente con la posibilidad de apagarse.</p>	<p>Compromiso: icono de audio visible y sencillo de prender y apagar pero al no requerir del interactor no genera compromiso.</p> <p>Absorción: Mediante el audio se genera un ambiente de aturdimiento que propicia atención pero también puede generar rechazo.</p>

1-4 Ruinas imagen es	Icono de botón de objeto, cuatro imágenes escondidas que se repiten mostrando la silueta de una mujer prehistórica embarazada.	<p>Código hermenéutico: ¿qué hay detrás de los iconos?, ¿qué representa la mujer prehistórica que aparece al pasar el cursor?</p> <p>Código de los semas: <i>Gabriella Infinita</i>: mujer embarazada en recorrido.</p> <p>Código proairético: Dar clic para abrir el icono, pasar el mouse sobre el botón para visualizar la imagen.</p>	<p>Nuevo significado: las palabras explica la imagen que con antelación simboliza el embarazo de <i>Gabriella</i> y aquellos iconos donde se introduce en partes de la historia que refieren a ella.</p>	<p>Selectividad: Mantener la máquina textual andando: las elecciones sobre qué icono presionar es al azar y a ciegas en tanto que el interactor puede escoger entre cualquiera de los cuatro botones y estos carecen de un título que los anuncie u oriente ante el interactor.</p>	<p>Compromiso: Mediante el clic para abrir cada botón, la usuabilidad es sencilla y el compromiso breve.</p> <p>Absorción: En un nivel básico porque aunque es una animación ésta sólo avanza dentro del botón, la atención es breve, poco más extensa que en el caso de las imágenes estáticas. El hecho que se abra una nueva ventana fuera de la página web destaca la hipermedialidad y saca temporalmente al interactor de la secuencia del texto.</p>
1-4 Ruinas escrito	Ventanas emergentes con el mismo fondo negro que se abren de forma paralela a la página web de Ruinas, la tipografía es Arial blanca. Las hipervinculaciones son hacia un menú inferior: marcar página, imprimir, escriba su historia, abrir página de ruinas, cerrar. No contiene hipervinculaciones hacia el interior de la historia.	<p>Código hermenéutico: ¿De qué habla la lexia de cada ventana?, ¿tiene relación con la trama?, ¿contribuye en algo la tipografía y el fondo?, ¿qué relación existe entre el título de la ventana con el texto?</p> <p>Código hermenéutico: Dar clic para abrir y cerrar las ventanas emergentes, dar clic para deslizar el cursor hacia abajo o hacia arriba de la ventana, dar clic para abrir las hipervinculaciones con los otros botones de comando.</p>	<p>Ampliación de connotación: Las lexias escritas complementan las imágenes de los botones de objeto y el audio introducido previamente en la página de Ruinas.</p>	<p>Selectividad: Cambiar la perspectiva en el mundo textual: Esto se logra al abrir una nueva ventana por cada botón de objeto</p>	<p>Compromiso: La usuabilidad es sencilla pero al sólo requerir de clics básicos para abrir/cerrar, arriba/abajo el compromiso es mínimo.</p> <p>Absorción: Al no existir hipervínculos dentro de la propia historia permite adentrarse dentro de la misma pero al abrirse ventanas por cada botón la atención se pierde, resaltando la hipermedialidad del objeto.</p>
Marcar página/Imprimir/Escriba su historia/Abrir página	Botones de comandos: Marcar página/Imprimir/Escriba su historia/Abrir página/Ruinas/Cerrar.	<p>Código hermenéutico: ¿hacia dónde me conducen esos botones?</p> <p>Código proairético: dar clic para abrir y cerrar, descubrir a dónde conducen los botones de</p>	<p>Ampliación de la connotación: los iconos llevan por otros caminos textuales pero la importancia yace en el texto superior que es el</p>	<p>Selectividad: Explorar los campos de lo posible: Interactor da órdenes literales y limitadas predeterminadas que no determinan</p>	<p>Compromiso: la usuabilidad es sencilla pero al sólo requerir de clics básicos para abrir/cerrar, el compromiso es mínimo.</p>

Ruinas/ Cerrar		comandos.	origen para querer realizar otras acciones vinculadas con la trama.	la trama pero le abren una perspectiva global sobre sus posibilidades de acción en el hipermedia.	Absorción: Existe un cambio en la tipografía siendo más pequeña y diferente al resto del texto escrito, sin embargo la atención que esto genera es breve porque al repetirse se normaliza su efecto, además de ser un texto estático.
Marco circundante en azul	Fondo decorativo de pintura rupestre con colores opacos: café y gris, la imagen tiene puntos de coincidencia con la de la página de introducción por las montañas y la cruz.	Código hermenéutico: ¿Qué representa la figura rupestre?, ¿hace alusión al entorno donde se desarrolla la trama? Código proairético: Dar clic para entrar a la página.	Nuevo significado: Imagen llega antes que las lexias escritas y después simboliza la silueta de la ciudad de Bogotá dentro de un entorno sombrío.	Reactividad: La imagen se presenta en cuanto se entra a la página y es inmóvil.	Compromiso: Mediante el clic para abrir la página de Ruinas la usabilidad es sencilla y el compromiso breve. Absorción: En un nivel básico porque la imagen aunque aporta un elemento gráfico, al ser estática la atención que genera es breve.

MUDANZA					
ETIQUETA DE LA LEXIA	DESCRIPCIÓN DE LA LEXIA	CÓDIGOS (NO MÁS DE CUATRO)	TIPO DE CONNOTACIÓN EN RELACIÓN A LO ESCRITO	INTERACTIVIDAD	INMERSIÓN
Mudanza a imagen	Botón animado que cierra y abre la puerta de Mudanza.	Código hermenéutico: ¿Qué hay detrás de la puerta?, ¿por qué el nombre de Mudanza? Código del campo simbólico: afuera de la puerta/dentro de la puerta, afuera de las Mudanza/dentro de las Mudanza, entrar en la historia/salir de la historia Código proairético: Dar clic para abrir y descubrir qué hay detrás de la puerta, deslizar el cursor para abrir la puerta pero no entrar.	Nuevo significado: Primero llega la imagen como metáfora de una entrada donde la historia toma lugar, luego lo escrito explica desde dónde se habla.	Selectividad: Cambiar la perspectiva en el mundo textual: permite seguir una parte de la trama y escuchar una versión de los hechos.	Compromiso: Mediante el clic para abrir, la entrada la usabilidad es sencilla y el compromiso breve. Absorción: En un nivel básico porque aunque es una animación ésta sólo abre y cierra la puerta la atención es breve, poco más extensa que en el caso de las imágenes estáticas.

		Código de los semas: <i>Gabriella</i> <i>Infinita:</i> elección.			
2-9 Mudanza a imágenes	Iconos de objetos en realce (abrigo, paraguas, casetes, papeles, tabla, puerta, pinturas, objetos acumulados).	Código hermenéutico: ¿Qué relación guardan los objetos con el apartado de Mudanza?, ¿qué relación guardan los objetos con <i>Gabriella Infinita</i> ?, ¿es el cuarto de Federico donde ahora está Gabriella? Código proairético: dar clic para abrir los iconos; deslizar el cursor para visualizar el objeto en realce. Código del campo simbólico: Cuarto del edificio /calle, interior/exterior, pasado/presente.	Nuevo significado: Los objetos se presentan antes del escrito se relacionan descubrimientos de Gabriella (no todos son explicados) y cómo ella se desorienta.	Selectividad: Mantener la máquina textual andando: Las elecciones del interactor serán a ciegas, guiándose por el objeto que más llame su atención, sin seguir un orden definido.	Compromiso: Mediante el clic para abrir los objetos la usuabilidad es sencilla y el compromiso breve. Absorción: En un nivel básico porque aunque es una animación ésta sólo realza los objetos. La atención es breve aunque poco más extensa que en el caso de las imágenes estáticas. Sin embargo, lo que busca es que mediante dar clic el interactor puede descubrir objetos y perderse como Gabriella.
1 audio Mudanza	<i>Sonido ambiental en loop que puede apagarse</i>	Código hermenéutico: ¿Qué representan los sonidos?, ¿genera un entorno de confusión? Código proairético: Dar clic para apagar el sonido.	Nuevo significado: Las palabras explican el audio y el entorno confuso y desorientador en el que se desenvuelve Gabriella.	Reactividad: El sonido se presenta en cuanto se entra a la página automáticamente con la posibilidad de apagarse.	Compromiso: Icono de audio visible y sencillo de prender y apagar pero al no requerir del interactor no genera compromiso. Absorción: Mediante el audio se genera un ambiente de aturdimiento que propicia atención pero también puede generar rechazo por ser reiterativo.
2-9 Mudanza a escrito	Ventanas emergentes que se abren de forma paralela a la página web de Mudanza. La tipografía es Arial blanca con fondo negro. Con icono de flecha de dirección hacia el interior hay más texto escrito con	Código hermenéutico: ¿De qué habla la lexia de cada ventana?, ¿qué relación tiene con la trama?, ¿contribuye en algo la tipografía y el fondo?, ¿qué relación existe entre el título de la ventana con el texto?	Ampliación de connotación: Las lexias escritas complementa las imágenes de los botones de objeto y el audio introducido previamente en la página de Mudanza	Selectividad: Cambiar la perspectiva en el mundo textual: Se logra al abrir una nueva ventana por cada botón de objeto. El hipervínculo que permite seguir con la trama es una flecha de dirección	Compromiso: La usuabilidad es sencilla pero al sólo requerir de clics básicos para abrir/cerrar, arriba/abajo, avanzar/retroceder el compromiso es mínimo.

	<p>tipografía gris y fondo blanco en Times New Roman. Tiene hipervinculaciones hacia un menú inferior: marcar página, imprimir, escriba su historia, abrir página de Ruinas, cerrar.</p>	<p>Código proairético: dar clic para abrir y cerrar las ventanas emergentes, dar clic para deslizar el cursor hacia abajo o hacia arriba de la ventana, dar clic para avanzar en la historia, dar clic para abrir las hipervinculaciones con los otros botones de comando.</p>		<p>hacia adelante o hacia atrás, lo cual genera un nivel de interacción limitado.</p>	<p>Absorción: Una manera de generar un ambiente de evocación es mediante el cambio de fondo a blanco con diferente tipografía en color y tamaño, se habla desde otro tiempo y busca cooperar para simular el ambiente. El hipervínculo dentro de la propia historia va en un orden lineal y no aleatorio, lo cual permite adentrarse dentro de la misma. No obstante en el caso de los botones del menú inferior, al abrirse una ventana por cada botón, la atención se pierde, resaltando la hipermedialidad del objeto.</p>
1 Animación- imagen	<p>Animación del cuarto de Federico con los mismos objetos situados en la página Mudanza (abrigo, paraguas, casetes, papeles, tabla, puerta, pinturas, objetos acumulados) más la puerta de entrada al cuarto.</p>	<p>Código hermenéutico: ¿Qué relación guardan los objetos con el apartado de Mudanza?, ¿qué relación guardan los objetos con <i>Gabriella Infinita</i>?, ¿es el cuarto de Federico donde ahora está Gabriella?</p> <p>Código proairético: dar clic para abrir los iconos; deslizar el cursor para visualizar el objeto en realce.</p> <p>Código del campo simbólico: Cuarto del edificio /calle, interior/exterior, pasado/presente.</p>	<p>Connotación compensatoria: Los objetos se presentan antes del escrito y ayudan a relacionarlos con los descubrimientos de Gabriella (no todos son explicados) y cómo ella se desorienta y pierde el sentido del tiempo y lugar, sin embargo la imagen que se muestra deja de ser confiable al mostrar un cuarto que genera la ilusión de desequilibrio en el interactor.</p>	<p>Selectividad: Cambiar la perspectiva en el mundo textual: Permite la aproximación a una visión diferente del cuarto de Federico, mediante una nueva ventana que se abre.</p>	<p>Compromiso: Mediante el clic permanente para recorrer el cuarto, la usabilidad es sencilla pero el compromiso es mayor.</p> <p>Absorción: Genera atención al propiciar en el interactor una visión diferente del cuarto que permite tener la perspectiva de Gabriella, no obstante, sólo se apoya de las imágenes sin audio, lo cual produce una atención media. Además, el hecho que se abra en una ventana diferente hace que destaque la hipermedialidad y se rompa la atención de la historia central.</p>

<p>Marcar página/Imprimir/Escriba su historia/Abrir página Mudanza/Cerrar</p>	<p>Botones de comandos: Marcar página/Imprimir/Escriba su historia/Abrir página Mudanza/Cerrar.</p>	<p>Código hermenéutico: ¿Hacia dónde me conducen esos botones?</p> <p>Código proairético: dar clic para abrir y cerrar, descubrir a dónde conducen los botones de comandos.</p>	<p>Ampliación de la connotación: Los iconos llevan por otros caminos textuales pero la importancia yace en el texto superior, que es el origen para realizar otras acciones vinculadas con la trama.</p>	<p>Selectividad: Explorar los campos de lo posible: Interactor da órdenes literales y limitadas predeterminadas que no determinan la trama pero abren una perspectiva global sobre las posibilidades de acción en el hipermedia.</p>	<p>Compromiso: la usuabilidad es sencilla pero, al sólo requerir de clics básicos para abrir/cerrar, el compromiso es mínimo.</p> <p>Absorción: Existe un cambio en la tipografía siendo más pequeña y diferente al resto del texto escrito, sin embargo la atención que esto genera es breve porque al repetirse se normaliza su efecto, además de ser un texto estático.</p>
<p>Marco circundante en azul</p>	<p>Fondo decorativo en morado de una silueta de mujer prehistórica y objetos sobre los cuales se posicionan los objetos en realce como mesa, silla y tocador.</p>	<p>Código hermenéutico: ¿la figura de la mujer representa a Gabriella?, ¿hace alusión al entorno donde se desarrolla la trama?</p> <p>Código proairético: Dar clic para entrar a la página.</p>	<p>Nuevos significados: Imagen llega antes que las lexias escritas y después simboliza el cuarto de Federico, en el cual Gabriella se encuentra desorientada por los descubrimientos de los objetos.</p>	<p>Reactividad: La imagen se presenta en cuanto se entra a la página y es inmóvil.</p>	<p>Compromiso: Mediante el clic para abrir la página de Mudanza la usuabilidad es sencilla y el compromiso breve.</p> <p>Absorción: En un nivel básico porque la imagen aunque aporta un elemento gráfico, al ser estática la atención que genera es breve.</p>

REVELACIONES					
ETIQUETA DE LA LEXIA	DESCRIPCIÓN DE LA LEXIA	CÓDIGOS (NO MÁS DE CUATRO)	TIPO DE CONNOTACIÓN EN RELACIÓN A LO ESCRITO	INTERACTIVIDAD	INMERSIÓN
Revelaciones-imagen	Botón animado que cierra y abre la puerta de Revelaciones.	<p>Código hermenéutico: ¿Qué hay detrás de la puerta?, ¿por qué el nombre de Revelaciones?</p> <p>Código del campo simbólico: afuera de la puerta/dentro de la puerta, afuera de las Revelaciones/dentro de</p>	<p>Nuevo significado: Primero llega la imagen como metáfora de una entrada donde la historia toma lugar, luego lo escrito explica desde dónde se</p>	<p>Selectividad: Cambiar la perspectiva en el mundo textual: Permite seguir una parte de la trama y escuchar una versión de los hechos.</p>	<p>Compromiso: Mediante el clic para abrir la entrada, la usuabilidad es sencilla y el compromiso breve.</p> <p>Absorción: En un nivel básico porque aunque es una</p>

		<p>las Revelaciones, entrar en la historia/salir de la historia.</p> <p>Código proairético: Dar clic para abrir y descubrir qué hay detrás de la puerta, deslizar el cursor para abrir y no entrar.</p> <p>Código de los semas: <i>Gabriella Infinita</i>: elección</p>	habla.		animación ésta sólo abre y cierra la puerta. La atención es breve, poco más extensa que en el caso de las imágenes estáticas.
1-7 Revelaciones- Imágenes	Iconos de objetos escondidos (carpetas azules, carpetas verdes, videocasetes, casete, disquete, papel, hojas).	<p>Código hermenéutico: ¿Qué relación guardan los objetos con el apartado de Revelaciones?, ¿qué relación guarda que los objetos estén escondidos con las "revelaciones"?, ¿qué relación guardan los objetos con <i>Gabriella Infinita</i>?, ¿es el cuarto de Federico donde ahora está Gabriella?</p> <p>Código proairético: dar clic para abrir los iconos; deslizar el cursor para visualizar el objeto oculto.</p> <p>Código del campo simbólico: Cuarto del edificio /calle, interior/exterior, oculto/revelación.</p>	<p>Nuevo significado: Los objetos se presentan antes del escrito para relacionarlos con los descubrimientos de Gabriella (no todos son explicados) y cómo ella desconoce varios aspectos de Federico que al descubrirlos hace que Gabriella se cuestione sobre sí misma y su lugar en la historia.</p>	<p>Selectividad: Mantener la máquina textual andando: Las elecciones sobre qué icono presionar es al azar y a ciegas en tanto que el interactor puede escoger entre cualquiera de los objetos ocultos y estos carecen de un título que los anuncie u oriente al interactor.</p>	<p>Compromiso: Mediante el clic para abrir los objetos la usuabilidad es sencilla, el compromiso es medio en tanto que los objetos se tienen que buscar porque yacen escondidos.</p> <p>Absorción: En un nivel básico porque aunque es una animación ésta sólo realza los objetos. La atención es breve aunque poco más extensa que en el caso de las imágenes estáticas. Sin embargo, lo que busca es que mediante dar clic el interactor puede revelar lo oculto acerca de la historia y perderse como Gabriella.</p>
8 Revelaciones- Imagen	Botón animado que cierra y abre la puerta de Gabriella ubicada en la esquina inferior derecha.	<p>Código hermenéutico: ¿Qué hay detrás de la puerta?, ¿a dónde conduce?</p> <p>Código proairético: dar clic para abrir el icono</p> <p>Código del campo simbólico: Inicio/fin</p>	<p>Nuevo significado: El objeto se presenta antes de conocer si existe algún otro escrito que refiera al fin de la historia, aunque la ubicación es diferente al resto de los objetos</p>	<p>Selectividad: Mantener la máquina textual andando: La elección para presionar sobre el icono es al azar y a ciegas porque se desconoce a dónde conducirá.</p>	<p>Compromiso: Mediante el clic para abrir la entrada la usuabilidad es sencilla y el compromiso breve.</p> <p>Absorción: En un nivel básico porque aunque es una animación ésta sólo abre y cierra la puerta. La atención es breve, poco más extensa que en el</p>

					caso de las imágenes estáticas.
1, 5 y 7 audio Revelaciones	<i>Sonido ambiental en loop</i> que se apaga cuando el interactor cambia a otra lexia.	Código hermenéutico: ¿Qué representa el audio?, ¿genera un entorno de suspenso? Código proairético: Dar clic para avanzar a la siguiente lexia escrita y con ello que el audio se apague.	Nuevo significado: Las palabras explican el audio y el entorno desorientador y de suspenso en el que se desenvolverá Gabriella y los otros personajes atrapados en el edificio.	Reactividad: El audio se presenta en cuanto se entra a la página automáticamente, con la posibilidad de apagarse sólo hasta que se avance hasta la siguiente lexia.	Compromiso: Icono de audio sin posibilidad de apagarse sino hasta avanzar a la siguiente lexia, lo cual lo hace parte del entorno de forma natural; no obstante, al ser un <i>loop</i> , el audio carece de creatividad y el interactor puede desesperarse y no concluir su lectura. Absorción: Mediante el audio se genera un ambiente de confusión que propicia atención pero también puede generar rechazo por ser reiterativo.
2 y 6 Revelaciones- Audio	<i>Sonido ambiental en loop</i> que se apaga cuando el interactor cambia a otra lexia	Código hermenéutico: ¿Qué representan los audios?, ¿hacen alusión a algún sonido mencionado en la trama? Código proairético: Dar clic para avanzar a la siguiente lexia escrita y con ello que el audio se apague.	Ampliar connotación: Simular un sonido de explosiones (lexia 2) y de estar imprimiendo (lexia 6).	Reactividad: El audio se presenta en cuanto se entra a la página automáticamente con la posibilidad de apagarse sólo hasta que se avance hasta la siguiente lexia.	Compromiso: Icono de audio sin posibilidad de apagarse sino hasta avanzar a la siguiente lexia, lo cual lo hace parte del entorno de forma natural; no obstante al ser un <i>loop</i> , el audio carece de creatividad y el interactor puede desesperar y no concluir su lectura. Absorción: Mediante el audio se genera un ambiente de simulación de una actividad mencionada en el texto escrito, lo cual propicia atención pero también puede generar rechazo por ser reiterativo.
11 Canciones- audio	Once canciones con un icono de número que va del uno once.	Código hermenéutico: ¿Quién toca esas canciones?, ¿hacen alusión a algún sonido mencionado en la trama?	Ampliar connotación: Para contextualizar la lectura son	Selectividad: Cambiar la perspectiva en el mundo textual: permite	Compromiso: El sonido se presenta a partir de un reproductor de música con iconos

		<p>Código proairético: Dar clic para activar la canción.</p> <p>Código gnómico: Saber de música</p>	<p>canciones del movimiento hippie.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>The thrill is gone</i> de B.B. King. 2. <i>I heard it through the grapevine</i> de Marvin Gaye 3. <i>Gimme shelter</i> de los Rolling Stones 4. <i>Wild thing</i> de Jimy Hendrix 5. Canción con deficiencias de audio. 6. <i>Heres comes a cup</i> 7. <i>Incident at Neshabur</i> de Carlos Santana 8. <i>Summertime</i> de Janis Joplin. 9. <i>Dark star</i> de Grateful Dead 10. Canción con deficiencias de audio. 11. Find the coast of freedom de Crosby, Still, Nash and Young 	<p>complementar una parte de la trama y escuchar un complemento de los hechos anunciados. El interactor decide si prender o no el reproductor de música.</p>	<p>visibles y sencillos de usar.</p> <p>Absorción: Las canciones generan atención pero el interactor tiene que dar clic para abrirlas, siendo un elemento que no es reiterativo y que ambienta el texto. La atención se pierde en tanto se disocia lo escrito de lo auditivo, al no introducirse conjuntamente a menos que el interactor lo decida.</p>
5 Entrevistas	<p>Iconos con el símbolo de pausa que contienen cinco entrevistas a personajes involucrados en movimientos de protesta de los sesenta-setenta en Colombia.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lucas 2. Fajardo 3. Guillermo 4. Eduardo 5. Molano 	<p>Código hermenéutico: ¿Quiénes son los entrevistados?, ¿hacen alusión a los mismos hechos mencionados en lo escrito?</p> <p>Código proairético: Dar clic para activar las entrevistas, dar clic para avanzar a la siguiente lexia</p>	<p>Ampliar la connotación: Para agregar veracidad, lo que se dice no está escrito aunque tampoco lo contradice, sólo aporta nuevos elementos a la trama que contextualizan: la investigación de Federico en relación a la juventud de los sesenta y setenta en Colombia, su relación con la</p>	<p>Selectividad: Cambiar la perspectiva en el mundo textual: Permite complementar una parte de la trama mediante una nueva ventana y escuchar un complemento de los hechos anunciados. El interactor decide si dar clic sobre el icono.</p>	<p>Compromiso: Las entrevistas se presentan a partir de iconos con el símbolo "pausa" que son visibles y sencillos de usar.</p> <p>Absorción: Las entrevistas generan atención pero el interactor tiene que dar clic para abrirlas, siendo un elemento que no es reiterativo y que ambienta el texto. La atención se pierde en tanto se disocia lo escrito de lo auditivo,</p>

			música, las drogas, sus líderes y cómo el movimiento se consumió.		a menos que el interactor lo decida.
10 voces	Dentro de los iconos numerados del 1 al 14, existen diez conversaciones de los personajes atrapados en el edificio que se encuentran en la parte inferior de la ventana con nombres que a continuación se mencionarán, precedidos de un icono con el símbolo de "iniciar". 4. Francisco a Óscar 5. Cristina a Diana 6. Diego a Eduardo 7. Óscar a Francisco 8. Diana a Cristina 9. Darío a Fabio 10. Indiana a Fabio 11. Eduardo a Darío 12. Mario a Diana 13. Fabio a Diego	Código hermenéutico: ¿De quiénes son las conversaciones?, ¿son las mismas personas atrapadas en el edificio?, ¿hacen alusión a los mismos hechos mencionados en lo escrito? Código proairético: Dar clic para activar las conversaciones, dar clic para avanzar a la siguiente lexia	Ampliar la connotación: Para mostrar la perspectiva de la historia por parte de los personajes y agregar verosimilitud al hecho que se encuentran en un edificio.	Selectividad: Cambiar la perspectiva en el mundo textual: Permite complementar una parte de la trama mediante una nueva ventana y escuchar un complemento de los hechos anunciados. El interactor decide si dar clic sobre el icono.	Compromiso: Las conversaciones se presentan a partir de dar clic con iconos visibles y sencillos de usar. Absorción: Las voces generan atención pero el interactor tiene que dar clic para abrirlas, siendo un elemento que no es reiterativo y que ambienta el texto. La atención se pierde en tanto se disocia lo escrito de lo auditivo, al no introducirse como parte de un hipervínculo al interior de la historia a menos que el interactor lo decida.
8 Audio	Voz grabada que simula ser de Gabriella	Código hermenéutico: ¿De quién es la voz?, ¿pertenece a Gabriella?, ¿hacen alusión a los mismos hechos mencionados en lo escrito? Código proairético: Dar clic para activar la voz de Gabriella, dar clic para cerrar la ventana.	Connotación compensatoria: Muestra un final diferente de la historia.	Selectividad: Cambiar de perspectiva en el mundo textual: Muestra otra trama que permite seguir una versión diferente sobre el destino de Gabriella.	Compromiso: La voz se presentan a partir de dar clic con un icono visible y sencillos de usar. Absorción: La voz aporta un elemento gráfico de atención media, al estar cercana a una imagen (aunque ésta es estática), ya que el interactor tiene que dar clic para abrirla sin ser un elemento verdaderamente creativo o llame la atención del interactor.

<p>1-8 Escrito Revelaciones</p>	<p>Ventanas emergentes que se abren de forma paralela a la página web de Revelaciones. La tipografía varía así como los fondos en cada ventana. Con icono de flecha de dirección hacia el interior hay más texto escrito. Las hipervinculaciones son hacia un menú inferior: marcar página, imprimir, escriba su historia (blog), abrir página de ruinas, cerrar.</p>	<p>Código hermenéutico: ¿De qué habla la lexia de cada ventana?, ¿tienen relación con la trama?, ¿contribuye en algo la tipografía y el fondo?, ¿qué relación existe entre el título de la ventana con el texto?</p> <p>Código hermenéutico: dar clic para abrir y cerrar las ventanas emergentes, dar clic para deslizar el cursor hacia abajo o hacia arriba de la ventana, dar clic para avanzar en la historia, dar clic para abrir las hipervinculaciones con los otros botones de comando</p>	<p>Ampliación de connotación: Las lexias escritas complementan las imágenes de los botones de objeto, además de ventanas que contienen fondos en rojo, verde, morado, negro y simulan el ambiente con papeles, motivos prehispánicos con diferentes tipos de tipografías.</p>	<p>Selectividad: Cambiar la perspectiva en el mundo textual: se logra al abrir una nueva ventana por cada botón de objeto. El hipervínculo que permite seguir con la trama es una flecha de dirección hacia adelante o hacia atrás, lo cual genera un nivel de interacción limitado.</p>	<p>Compromiso: La usuabilidad es sencilla pero al sólo requerir de clics básicos para abrir/cerrar, arriba/abajo, avanzar/retroceder el compromiso es mínimo.</p> <p>Absorción: Una manera de generar un ambiente de evocación es mediante el cambio de fondo, diferente tipografía en color y tamaño y hablar en otro tiempo y busca cooperar para simular el ambiente. El hipervínculo dentro de la propia historia va en un orden lineal y no aleatorio, lo cual permite adentrarse dentro de la misma. No obstante, el interactor puede escoger entre cualquier objeto y abrir ventanas al azar. En el caso de los botones del menú inferior, al abrirse una ventana por cada botón, la atención se pierde, resaltando la hipermedialidad del objeto.</p>
<p>Marcar página/Imprimir/Escriba su historia/ Abrir página Revelaciones/Cerrar</p>	<p>Botones de comando: Marcar página/Imprimir/Escriba su historia/Abrir página Revelaciones/Cerrar.</p>	<p>Código hermenéutico: ¿Hacia dónde me conducen esos botones?</p> <p>Código proairético: Dar clic para abrir y cerrar, descubrir dónde conducen los botones de comandos.</p>	<p>Ampliación de la connotación: Los iconos llevan por otros caminos textuales pero la importancia yace en el texto superior que es el origen para querer realizar otras acciones vinculadas con la trama.</p>	<p>Selectividad: Explorar los campos de lo posible: Interactor da órdenes literales y limitadas predeterminadas que no determinan la trama pero abren una perspectiva global sobre las posibilidades de acción en el hipermedia.</p>	<p>Compromiso: La usuabilidad es sencilla pero al sólo requerir de clics básicos para abrir/cerrar, el compromiso es mínimo.</p> <p>Absorción: Existe un cambio en la tipografía siendo más pequeña y diferente al resto del texto escrito,</p>

					sin embargo la atención que esto genera es breve porque al repetirse se normaliza su efecto, además de ser un texto estático.
Marco circundante azul	Fondo decorativo verde y en fondo de agua está una representación prehistórica que simboliza Gabriella, una pareja, un dominó y un hombre (Guerrero).	<p>Código hermenéutico: ¿La figura de la mujer representa a Gabriella?, ¿hace alusión al entorno donde se desarrolla la trama?</p> <p>Código proairético: Dar clic para entrar a la página.</p>	<p>Nuevos significado: Imagen llega antes que las lecturas escritas y después simboliza el cuarto de Federico, donde Gabriella se encuentra desorientada por los descubrimientos de los objetos.</p>	<p>Reactividad: la imagen se presenta en cuanto se entra a la página y es inmóvil.</p>	<p>Compromiso: Mediante el clic para abrir la página de Revelaciones, la usabilidad es sencilla y el compromiso breve.</p> <p>Absorción: En un nivel básico porque la imagen aunque aporta un elemento gráfico, al ser estática la atención que genera es breve, aunque se agregan los objetos escondidos que generan cierta atención al ser descubiertos.</p>

Fuentes

- AARSETH, Espen J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997.
- AMERICA, Mark, Grammatron, <http://www.grammatron.com> (21 de mayo de 2012).
- , "Grammatron by Mark Amerika", Sitio web del autor, 6 de marzo de 2011, <http://markamerika.com/> (21 de mayo de 2012).
- AMIGA, "Portal: a computer novel", The database of Amiga games, 1998-2012, <http://hol.abime.net/1110> (21 de mayo de 2012).
- ARMENTEROS, Manuel; FERNÁNDEZ, Marta, "Inmersión, *presencia y flow*" en *Contratexto Digital*, marzo 2011, número 19, 15 p., <http://www.ulima.edu.pe/Revistas/contratexto/index.htm>. (10 de mayo de 2012).
- BAJTÍN, Mijaíl, *Estética de la creación verbal*, Siglo XXI editores, Ciudad de México, 1982.
- BARSOSA, Pedro, Sitio web personal, 20 de marzo de 2011, <http://www.pedrobarbosa.net/> (21 de mayo de 2012).
- BARTHES Roland, *La aventura semiológica*, Paidós, Barcelona, 1990.
- , *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1995.
- , *S/Z*, Siglo XXI editores, Ciudad de México, 2006.
- BERISTAIN, Helena, *Alusión, referencialidad, intertextualidad*, UNAM, Ciudad de México, 1996.
- BERNERS-LEE, Tim, *Tejiendo la Red*, Siglo Veintiuno de España Editores, Madrid, 2000.
- BERTUCELLI Papi, Marcella, *¿Qué es la pragmática?*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1996.
- BIBLIOTECA VIRTUAL MIGUEL DE CERVANTES, "Literatura Electrónica Hispánica", <http://www.cervantesvirtual.com/portal/literaturaelectronica/index.jsp> (13 de abril de 2010).

-----, Oliverio Girondo, "Obra literaria", http://bib.cervantesvirtual.com/bib_autor/Girondo/obra.shtml (28 de noviembre de 2011).

BOUCHARDON, Serge, "Digital literature in France", University of Technology of Compiègne, COSTECH Laboratory, 25 p., <http://elmcip.net/sites/default/files/attachments/criticalwriting/bouchardon-bergen-english.pdf> (21 de mayo de 2012).

BOLAÑO Sandoval, Adalberto, "Los Asesinos" en García Márquez y Cepeda Samudio, Revista Trimestral de Estudios Literarios, vol. 1, número 1, Universidad del Atlántico, Barranquilla, abril-mayo, 2000, <http://lacasadeasterion.homestead.com/v1n1ases.html> (19 de mayo de 2012).

BORRÀS Castanyer, Laura (editora), *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*, Editorial UOC, Barcelona, 2005.

-----, *Hermeneia*, Universidad de Barcelona, 2012, <http://www.hermeneia.net/> (23 de mayo de 2012).

BREMON, Claude, "La logique des possibles narratifs", en *Persse*. Revista científica, Francia, 1966, Vol. 8, pp. 60-76, 2005-2010, http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1115 (19 de mayo de 2012).

BUBNOVA, Tatiana, "El espacio de Mijail Bajtín: filosofía del lenguaje, filosofía de la novela", en *Nueva Revista de Filología Hispánica*, t. 29, número 1, pp. 87-114, 1980, El Colegio de México, Ciudad de México, http://codex.colmex.mx:8991/exlibris/aleph/a18_1/apache_media/K3Y1MIBEF6A32ALKPUUBI38EUG69GD.pdf (19 de mayo de 2012).

BRÜGER, Niels, "Website history and the website as an object of study", en *New media and society*, vol. 11, número 1-2, pp. 115-132.

CALZÓN García, José Antonio, *Enunciación, alteridad y polifonía en La Pícaro Justina*, Tesis doctoral, Universidad de Oviedo, 2007, http://www.tdr.cesca.es/TESIS_UOV/AVAILABLE/TDR-1017108-125339/UOV0031TJACG.pdf (15 de noviembre de 2010).

CAMPÀS, Joan, *El hipertexto*, Editorial UOC, Barcelona, 2007.

CANTERO Laserna, Eduardo, “Análisis contextual de la obra completa de Adrienne Eisen”, Universitat de València Press, 2003-2004, http://mural.uv.es/ecanla/analisi_obracompleta.html (21 de mayo de 2012).

CANCIARI, Hernán, *Más respeto que soy tu madre*, Barcelona, 2003-2004, <http://mujergorda.bitacoras.com/> (22 de mayo de 2012).

CASTAÑARES, Wenceslao, “El efecto Peirce. Sugestiones para una teoría de la comunicación”, Universidad de Navarra, <http://www.unav.es/gep/AF/Efecto.html> (19 de mayo de 2012).

CEBRIÁN Herreros, Mariano, “Comunicación interactiva en los cibermedios”, *Comunicar*, vol. XVII, número 33, Madrid, 2009.

CERF, Vinton G., LEINER, Barry M., *et.al.*, *Internet Society*, “Brief history of the Internet”, en *The Internet*, Virginia, 2012, <http://www.internetsociety.org> (19 de mayo de 2012).

-----, DALAL, Yogen; SUNSHINE, Carl, “Specification of Internet Transmission Control Program”, en IETF Tools, Diciembre, 1974, <http://tools.ietf.org/html/rfc675> (19 de mayo de 2012).

CHECA, Edith, *Como el cielo los ojos*, en Badosa, 2011, <http://www.badosa.com/bin/obra.pl?id=n052> (22 de mayo de 2012).

CHIAPPE, Doménico, *Algunos apuntes para la novela colectiva*, Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2009, <http://bib.cervantesvirtual.com/FichaObra.html?Ref=33399&portal=316> (14 de mayo de 2012).

-----, *La huella de Cosmos*, Madrid, 2005, <http://domenicochiappe.com/tierra.htm> (22 de mayo de 2012).

COMPUTER HISTORY MUSEUM, “Internet history” en *Exhibits*, 2006, <http://www.computerhistory.org> (19 de mayo de 2012)

CONNOLLY, Dan, *World Wide Web Consortium*, “A little history of the World Wide Web”, 2000, <http://www.w3.org> (19 de mayo de 2012)

CUEVAS G., Miguel A., "La producción teatral" en Lectura, crítica, periodismo y literatura, en *Blogger*, <http://critica-y-periodismo.blogspot.mx/2011/07/la-produccion-teatral.html> (25 de abril de 2012).

DEELY, John, *Los fundamentos de la semiótica*, Universidad Iberoamericana, Ciudad de México, 1990.

DELEUZE, Guilles; GUATTARI, Félix, *A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia, Vol 2.*, University of Minnesota Press, Minnesota, 1987.

DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, "literatura", "inmersión", "espacio", "diseño", www.rae.es (7 de mayo de 2010).

DÍEZ, Juan José, "Un ensayo de webnovela. La navegación infinita", Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2009, <http://bib.cervantesvirtual.com/FichaObra.html?Ref=33554&portal=316> (14 de mayo de 2012).

-----, *Don Juan en la frontera del espíritu*, Marbella, 2005, <http://bib.cervantesvirtual.com/portal/litElec/webnovelaJJDiez/> (22 de mayo de 2012).

-----, "Literatura electrónica" en Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, Septiembre, 2009, <http://bib.cervantesvirtual.com/portal/literaturaelectronica/presentacion.jsp> (23 de mayo de 2012).

EASTGATE SYSTEMS, "Patterns of hypertext", "Catalog", Massachusetts, 1999, <http://www.eastgate.com> (19 de mayo de 2012).

ELECTRONIC LITERATURE ORGANIZATION, University of Maryland, Institute of Technology in the Humanities, <http://eliterature.org/> (21 de mayo de 2012).

ENCICLOPEDIA BRITÁNICA *Online*, "François Rabelais", "Gargantua and Pantagruel", "Jonathan Swift", "Crime and punishment", "Guillaume Apollinaire", 2012, <http://www.britannica.com> (20 de mayo de 2012).

ESPEN AARSETH, *Game studies*, Periódico internacional de investigación en juegos computacionales, vol. 1, número. 1, Julio 2001, <http://www.gamestudies.org> (19 de mayo de 2012).

FIGUEROA Saavedra, Fernando, *El libro de Angelina*, en Facebook, Madrid, 2009, <http://www.facebook.com/ellibrodeangelina> (22 de mayo de 2012).

FOUCAULT, Michel, *Arqueología del saber*, Siglo veintiuno editores, Ciudad de México, 1995.

FUMAGALLI, Armando, "El índice en la filosofía de Peirce", Anuario filosófico XXIX/3, Universidad de Navarra, Navarra, 1996, <http://www.unav.es/gep/AF/Fumagalli.html> (19 de mayo de 2012)

GUTIÉRREZ, Juan B., "Condiciones extremas", en Libros, *Literatronica*, 2002-2010, <http://www.literatronica.com> (22 de mayo de 2012).

GYSIN, Brion, Sitio web personal, <http://briongysin.com/> (21 de mayo de 2012).

HERMAN, David; MANFRED, Jahn; *et.al.*, (ed.), *Routledge Enciclopedia of narrative theory*, Editorial Routledge, Nueva York, 2005, pp.157 y 525.

HERSKOVA, Jana, "Hypertext in Art (Literature)", 55 p., http://www.dcs.fmph.uniba.sk/diplomovky/obhajene/getfile.php/diplomova_prac_a_JH.pdf?id=85&fid=146&type=application%2Fpdf (11 de febrero de 2011).

HÖRNQVIST, Mikael, "David Bolter on Writting Space", Cyberspace and virtual reality, en *Digitala media och hipertext*, 2003, <http://www.idehist.uu.se/distans/ilmh/Ren/digital-bolter-writing-space.htm>, (19 de mayo de 2012).

HUNDLEY, Heather L., SHYLES, Leonard, "US teenagers' perceptions and awareness of digital technology: a focus group approach", en *New Media and Society*, mayo 2010, vol. 12, número 3, pp. 417-433.

HÜHN, Peter, *et.al.* (eds). *The living handbook of narratology*, Hamburg University Press, Hamburgo, hup.sub.uni-hamburg.de/lhn (22 de diciembre de 2011).

IGARTUA Ugarte, Iván, "Dostoievski en Bajtín: Raíces y límites de la polifonía", EPOS XIII, pp. 221-235, Universidad del País Vasco, 1997, Revistas Digitales UNED, <http://e-spacio.uned.es/fez/> (20 de mayo de 2012).

INTERNET CORPORATION FOR ASSIGNED NAMES AND NUMBERS, "Vinton G. Cerf", en *Groups*, 2012, <http://www.icann.org> (19 de mayo de 2012).

JESPER JUL, Sitio web personal, "References", <http://www.jesperjuul.net/thesis/8-references.html> (19 de mayo de 2012)

JOYCE, James, *Ulises*, p. 599, <http://es.scribd.com/doc/49058888/James-Joyce-Ulises-espanhol> (28 de abril de 2011).

KARAM, Tanius, "La comunicación literaria, notas para un debate teórico", en *Espéculo*, <http://www.ucm.es/info/especulo/numero31/comliter.html> (25 de noviembre de 2010).

KEEP, Christopher; MCLAUGLIN, Tim; PARMAR, Robin, *The electronic labyrinth*, "Timeline", "Writing space", 1993-2001, <http://www2.iath.virginia.edu/elab/elab.html> (19 de mayo de 2012).

KIOUSIS, Spiro, "Interactivity: a concept explanation", en *New Media and Society*, SAGE Publications, University of Florida, <http://portal.tapor.ca/my-texts/146.text> (7 de abril de 2011).

KRISTEVA, Julia, *Semiótica* (Tomo I y II), Editorial Fundamentos, Madrid, 1969.

-----, sitio web oficial, <http://www.kristeva.fr> (19 de mayo de 2012).

LABBÉ J., Carlos, "Ni Herbert Quain ni el rey de Theuth: notas en torno a la (inminente) literatura hipertextual", *Revista Espéculo, Universidad Complutense de Madrid* <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/labbe1.htm> (3 de junio de 2011).

LAMARCA Lapuente, M^a José, tesis doctoral, *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*, "Los sistemas pre-web de gestión de hipertextos", "historia del hipertexto" e "hipertexto en la literatura", Universidad Complutense de Madrid, <http://www.hipertexto.info/> (17 de mayo de 2012).

LANDOW, George, *Hipertexto: La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Paidós Ibérica, Barcelona, 1992.

-----, *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, The John Hopkins University Press, Baltimore, 2006, 456 p.

LOMBRELIA, Raph, "The End of the Story", en *The Atlantic online*, 13 de noviembre de 1996, <http://www.theatlantic.com> (21 de mayo de 2012).

LÓPEZ DE UBEDA, Francisco, *La Pícara Justina*, http://users.ipfw.edu/jehle/CERVANTE/othertexts/Suarez_Figaredo_PicaraJustina.pdf (28 de abril de 2011).

MALLOY, Judy, "The history of hypertext literature authoring and beyond, en Authoring Software", <http://www.narrabase.net/bernstein.html> (3 de junio de 2011).

-----, *Uncle Roger*, 30 de enero de 2012, <http://www.well.com/user/jmalloy/partyone.html> (21 de mayo de 2012).

-----, *Forward Anywhere*, <http://www.csd.tamu.edu/~malloy/html/beginning.html> (21 de mayo de 2012).

-----, "Notes on the creation of its name was Penelope", en *Whole Earth 'Lectronic Link*, 27 de diciembre de 2012, <http://www.well.com/user/jmalloy/statement.html> (21 de mayo de 2012).

MANOVICH, Lev, *Software takes command*, Creative Commons License, 2008 <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html> (10 de marzo de 2011).

-----, *The Language of New Media*, 2001, MIT Press, <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf> (7 de abril de 2011).

MASSANARI, Adrienne L., "Designing for imaginary friends: information architecture, personas and the politics of user-centered design" en *New Media and Society*, mayo 2010, vol. 12, número 3, pp. 401-416.

MATTELARD, Armand, "Utopías y realidades del vínculo global", en *Diálogos*, número 50, 1997, pp-9-25.

MIGUEL, Isadora, *Construcción de una identidad del diseño gráfico en República Dominicana, desde el análisis de su historia y su cultura*, tesis de Maestría en Diseño, Universidad de Palermo, 2007, http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/08%20Isadora.pdf (18 de abril de 2012).

MILLAS, Juan José, *et. al*, *Vidas prodigiosas*, Deusto, 2006, http://www.wikinovela.org/index.php/Vidas_Prodigiosas (22 de mayo de 2012).

MOULTHROP, Stuart, "En las zonas. El hipertexto y la política de la interpretación", en Revista *Espéculo*, febrero, 1989, <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/moulthro.html>.

MULTIMEDIA MACHINE, Portal Educar, 5 de julio de 2006, <http://portal.educar.org/foro/queesinteractividad> (7 de abril de 2011).

NELSON, Ted, sitio web oficial, <http://ted.hyperland.com/> (17 de mayo de 2012)

NIEDERST Robbins, Jennifer, *Creación y diseño web*. Edición 2008, Grupo Anaya, Madrid, 2008.

NIELSEN, Jakob, "*The history of Hypertext*", California, 1995, www.useit.com (19 de mayo de 2012).

----- "*Coping with information overload*", California, 1995, www.useit.com (19 de mayo de 2012).

NSFNET, Sitio oficial web, "About NSFNET", <http://www.nsfnet-legacy.org> (19 de mayo de 2012).

OBREGÓN Fernández, Alma, revista *Hipertulia*, Universidad Complutense de Madrid, <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertulia2/index.htm> y <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/> (23 de mayo de 2012).

ORTEGA García, Ruth María, "El atractivo de la literatura no ficcional", en *Cultura del texto y la lectura*, Universidad Complutense de Madrid, 16 de junio de 2010, <http://eltextoylalectura.blogspot.mx/2010/06/el-atractivo-de-la-literatura-no.html> (26 de mayo de 2012).

ORIHUELA, José Luis; SANTOS, Maria Luisa, *Introducción al diseño digital*, Anaya multimedia, Madrid, 1999.

PAPADATOU, Athina, "Sin noticias de Gurb y otras sátiras menipeas contemporáneas", Departamento de Filología Española, Universidad Autónoma de Barcelona, 2011, <http://es.scribd.com> (20 de mayo de 2012).

PAJARES Tosca, Susana, "Publicaciones", <http://www.itu.dk/people/tosca/publications.htm> (4 de mayo de 2010).

-----, “Condiciones extremas. Juan B. Gutierrez”, en *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, Universidad Complutense, Madrid, julio de 1998, <http://www.ucm.es/info/especulo> (22 de mayo de 2012).

PÉREZ-MONTORO Gutiérrez, Mario, *Arquitectura de la información en entornos web*, Ediciones Trea, Asturias, 2010.

PLASCENCIA López, Zoe; VALDÉS Miranda, Cros, *Creación y diseño web*. Edición 2008, Grupo Anaya, Madrid, 2008.

POGGIOLI, Renato, *Teoría del arte de vanguardia*, *Revista de Occidente*, Madrid, 1964.

POTEL, Horacio, *Derrida en castellano*, “La différance”, <http://www.jacquesderrida.com.ar/index.htm> (19 de mayo de 2012).

PRIOGOGINE, Ilya, “De los relojes a las nubes”, en Dora Fried Schnitman, *Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad*, Paidós, Buenos Aires, 1994, pp. 401-409.

RETTBERG, Scott; TOMASZEK, Patricia, (ed.), *Dichtung digital*, no. 41, 2012, <http://www.dichtung-digital.de/> (21 de mayo de 2012).

RODRÍGUEZ, Alejandro Jaime (texto y coordinación); TORRES, Roberto Carlos (design), *Gabriella Infinita*, Universidad Javeriana, Bogotá, 1999-2002, http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm (22 de diciembre de 2011).

-----, Universidad Javeriana, “Bibliografía hiperficciones online”, [http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/bibliografia.html#HIPERFICCIONES ON LINE](http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/bibliografia.html#HIPERFICCIONES_ON_LINE) (21 de mayo de 2012).

-----, *Golpe de Gracia*, Universidad Javeriana, Bogotá, 2006, <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/> (22 de mayo de 2012).

-----, “Narratopedia, diseño, desarrollo y puesta on line de una plataforma virtual para la narración digital colectiva, Universidad

Javeriana, Facultad de Ciencias Sociales”, Bogotá,
http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/jaime_a/NARRATOPEDIA.htm (22 de mayo de 2012).

-----, “Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital”, Universidad Javeriana, Bogotá,
http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/ (23 de mayo de 2012).

-----, “Taller de narrativa digital”, Universidad Javeriana, Bogotá,
http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/taller/introdis/cap01-estructuras.htm (14 de mayo de 2012).

RUSTAD, Hans Kristian, “A Short History of Electronic Literature and Communities in the Nordic Countries”, en *Dichtung Digital*, www.dichtung-digital.org (21 de mayo de 2012).

RYAN, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001.

-----, “Multivariant Narratives” in *A Companion to Digital Humanities*, ed. Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth, Blackwell, Oxford, 2004, <http://www.digitalhumanities.org/companion> (22 de diciembre de 2011).

-----, “Space”, Paragraph 29 in HÜHN, Peter, *et al.* (eds). *The living handbook of narratology*, Hamburg University Press, Hamburgo, hup.sub.uni-hamburg.de/lhn (22 de diciembre de 2011).

-----, “Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory”, 1994,
<http://www.humanities.uci.edu/mposter/syllabi/readings/ryan.html> (7 de abril de 2011).

SAINT-EXUPÉRY, Antoine, *El Principito*, Librerías Gandhi, en *Twitter*, Ciudad de México, 2010, <https://twitter.com/#!/tweetlibros/el-principito>. (22 de mayo de 2012).

SARABIA, Rosa, *La poética visual de Vicente Huidobro*, Iberoamericana Vervuert, Madrid, 2007.

SAUSSURE, Ferdinand de, *Curso de lingüística general*, Buenos Aires, Losada, 2005.

SCHWARTS, Jorge, *Las vanguardias latinoamericanas. Textos programáticos y críticos*, Fondo de Cultura Económica, Ciudad de México, 2002.

SOUVAGE, Jacques, *Introducción al estudio de la novela*, Barcelona, 1981.

TANI, Ruben, "Arqueología de la lectura y el sujeto", en *Aparte Rei: revista de filosofía*, 7 p., <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/tani32.pdf> (19 de mayo de 2012).

UNIVERSIDAD DE MURCIA, Escuela de Práctica Jurídica, "Panorámica general de la Red Internet", abril, 2004, <http://www.um.es/gtiweb/curso/uno.htm> (19 de mayo de 2012).

VIZER, Eduardo A., *La trama invisible de la vida social. Comunicación, sentido y realidad*, La Crujía, Buenos Aires, 2003.

WIKIPEDIA, "Literatura electrónica hispánica", http://es.wikipedia.org/wiki/Literatura_electronica_hispanica (14 de mayo de 2012).

WHITE, Claire E., "Interview with Douglas Copper", Writerswrite en *The Internet writing journal*, Abril, 1998, <http://www.writerswrite.com/journal> (21 de mayo de 2012).