



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS.

“Del Hipervideo de Ficción, una guía extensamente breve”

Tesis  
Que para obtener el título de:  
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual.

Presenta  
Víctor Bañales Leal

Director de Tesis: Maestro Francisco Estrada Rodríguez

México, D. F., 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.

1. ADVERTENCIA	6
2. Mapa	8
4. Antropotrópico	10
5. Diégesis	10
6. Texto enriquecido.	10
7. Escenas y planos	10
9. Hipermedia	11
8. <i>Geek</i>	11
11. Inmediatez	12
12. Inmersión	12
10. Hipermediación	12
13. Interactividad	12
15. Metatextualidad	13
14. Intertextualidad	13
16. Multimedia	13
18. Quirográfico	14
19. Remediación	14
20. Retórica	14
17. Paratextualidad	14
22. Tropos y figuras	15
21. <i>Tooltip</i>	15
23. El tejido	16
24. El texto esparcido	16
27. Literary machines	17
25. Cibertexto	17
26. Rizoma	18
28. Antecedentes (Bush)	18
29. Nelson	19
30. La www	19
31. De lo Estético y de lo Facto	20
32. Elementos del Hipertexto	20
33. Nodos	21
34. Enlaces	22
35. Huecos	23
36. Las líneas de la mano	24
37. No linealidad	25
38. Topología de la textualidad	26
39. Topología	27
40. Dinámica	27
41. Determinabilidad	27

42. Transitoriedad	27
43. Maniobrabilidad	27
44. Funcionalidad-usuario	27
45. La dimensión desconocida	28
47. Multilineal	28
46. ¡También en 3D!	29
48. <i>Èrase una vez</i>	30
49. <i>Story</i>	30
50. Trama e historia	30
51. Ritmo	31
52. El narrador	32
53. El narratario	32
54. Lo tradicional	32
57. Aristóteles	32
56. Cierre	33
55. Estructura narrativa	33
59. Cuasi-hipertextualidad	34
60. Borges	34
61. Cortázar	35
62. Robert Coover	35
63. Joyce	35
64. Relato combinatorio	36
65. Forma espacial	36
66. <i>Plot</i> (o el argumento revisado)	37
67. Ergocidad	37
68. La ficción	37
69. Hiperficción	37
70. Movimiento Asociativo	38
73. Estructuras Hipernarrativas	38
71. Hiperficción Constructiva	38
72. Hiperficción Exploratoria	39
74. Escoge tu propia aventura	39
75. El árbol	40
76. Telaraña	41
77. Figuras retóricas	42
78. Sinécdoque	43
79. Asíndeton	43
80. Metáfora	43
81. Enumeración	43

82. Suspensión	44
83. Elipsis	44
84. Anáfora	44
85. Transtextualidad	44
86. Anacoenosis	44
87. Paradoja	45
88. Aporía	45
89. Epifanía	45
90. Hipérbato	45
91. Paratáxis	45
93. Recurrencia o repetición	46
92. Azar	46
94. Memoria y resistencia	47
95. Artificios	48
96. Acronía	48
97. Esconder la identidad del narrador	48
99. Uso de expresiones deícticas	48
98. Desaparición del personaje	48
100. La lírica del enlace	49
101. Obra abierta	49
102. El Fin	51
103. <i>Press start button</i>	52
105. Ciclo	54
107. Contrapunto	54
109. Maraña	54
106. Contorno	54
108. Al otro lado del espejo	54
104. Patrones del hipertexto.	54
110. Montaje	54
114. Camino por defecto	55
111. Vecindario	55
113. Finta navegacional	55
116. Enlace condicional	55
112. Escisión/Juntura	55
115. Palabras con textura	55
117. De lo feo y otras sensaciones ....	56
118. Espacio	57
120. Retórica del hipermedia	58
119. Videojuegos	58
122. Cualidades en la hiperficción	60

121. Calidad del hipertexto	60
123. Red Intencional	61
124. Patrones Ficcionales.	62
126. Tarde, una historia.	62
127. ¿Qué es un Hipervideo?	63
128. Video interactivo	63
129. Aplicaciones	64
131. Gramática del Hipervideo	64
130. Hypercafe	64
132. Granularidad	65
133. Planos	65
134. Secuencias narrativas	65
135. Oportunidades temporales	65
136. Navegación	65
137. Hipertexto temporal	66
138. Tiempo	66
139. Duración	66
140. Frecuencia	67
142. Puentes Navegacionales	68
141. Oportunidades espacio-temporales	68
143. Drama	69
144. ¿Quién hace el hipervideo?	69
145. Enlace pasivo	70
146. Pausa	70
147. Rashomon	70
149. Control	71
150. Continuidad del <i>Soundtrack</i>	71
148. Edición múltiple	71
151. Subtítulos	72
152. Múltiples perspectivas	72
153. La interface	72
156. Tracking	72
155. Very Hard	73
154. Instrucciones	73
157. Guía rápida	74
158. <i>Spoiler alert</i>	75
159. Interferencia	77
160. Conclusiones	79
161. Prototipo de guión	80
BIBLIOGRAFÍA	101

# 1.

# ADVERTENCIA

La siguiente guía no está escrita para ser leída como la mayoría de textos impresos.

El documento está fragmentado, en lo que Umberto Eco llamaría “módulos en desorden organizado” (Eco, 1993) , y se puede acceder desde cualquier punto. En caso de confusión u olvido, bastará consultar el mapa incluido. (Ver pág. 8)

Los textos se pueden leer en orden o siguiendo las presentes instrucciones:

Cuando encuentre un vínculo como éste<sup>33</sup>, puede saltar al fragmento (*lexía*) 33. Un vínculo será múltiple si tiene una apariencia como ésta<sup>120,47</sup> y significa que hay dos o más destinos, usted decide cual seguir. En caso de encontrar algo como esto<sup>?</sup>, un enlace *random*, deberá **hojear** el libro y detenerse en cualquier hoja al azar. Una anotación así ←, nos informa que es recomendable regresar al bloque de texto del cual habíamos partido porque probablemente hemos llegado a un término de glosario. Para hacer más fácil su lectura cuántica sugerimos la metáfora del salto: cuando hay un gran obstáculo frente a usted, digamos un barranco, es recomendable que tome cierto “vuelo”, unos pasos atrás antes de dar el empuje al vacío. Lo mismo ocurre con este sistema cuasihipertextual; al carecer de la inmediatez propia del medio electrónico uno puede perder el hilo de la lectura por el simple hecho de buscar la página destino (para su mayor comodidad la numeración de las *lexías* se va repitiendo en lo alto de las páginas correspondientes a cada una de ellas), por lo tanto se sugiere que al llegar a un posible vínculo que quiera leer haga los siguientes pasos: 1) busque la página destino dejando marcado con el dedo índice (por algo se llama así) la página origen, 2) marque, con el dedo índice de la otra mano, la página destino, 3) regrese a la página origen, 4) desde el comienzo del enunciado, lea

de nuevo y al llegar al vínculo, en un solo movimiento y gracias a nuestros marcadores digitales, cambie a la página destino. Para los demás tipos de enlaces (múltiple, *random*, etc.) es sólo una suerte de saber usar los marcadores.

El lector avisado podrá apreciar que no hay notas a pie de página, esto es porque están integradas al texto principal —si es que hay alguno. De hecho el texto entero consta de una estructura malintencionada, se burla de usted y de ella misma. A veces se contradice y si usted no sigue cierto recorrido podrá pensar que esto más bien es una antitesis (ojo, no antítesis). Bueno, tampoco es una tesis.

A veces el texto tiene múltiples voces, en un momento hablamos con la mayor seriedad y formalidad para que en un salto nos encontremos con un autor sin autoridad que no sabe lo que está escribiendo. Hay narrador en primera, segunda y tercera persona. Somos muchos y a la vez ninguno quienes hablamos en esta obra . Omnipresentes, omniscientes y omnívoros, de todo, como en botica.

Hay seis secciones temáticas y nada más. No hay jerarquías, que no significa que no haya orden; no hay un camino a seguir, usted lo va creando; como dice aquella canción inspirada en aquel poema. No tiene principio, sino múltiples entradas. No tiene fin, hasta que usted se harte y se vaya.

Sin embargo siempre tiene la oportunidad de seguir leyendo, saltarse texto que considere prescindible (que en mi opinión hay mucho) e incluso tirar el libro a la basura, bueno no, primero reúselo como para calzar una mesa tambaleante; después recíclelo y en el papel resultante escriba *haikus* y regáleselos a niños ciegos.?

## 2 2. MAPAS

El presente mapa sirve para una rápida ubicación de los temas tratados en este documento. Se debe advertir que la forma en que se muestra es sólo una de tantas maneras de organizar la información; la tesis está en constante flujo y no puede existir un mapa fijo, las conexiones se crean o desaparecen según la inmersión del explorador.

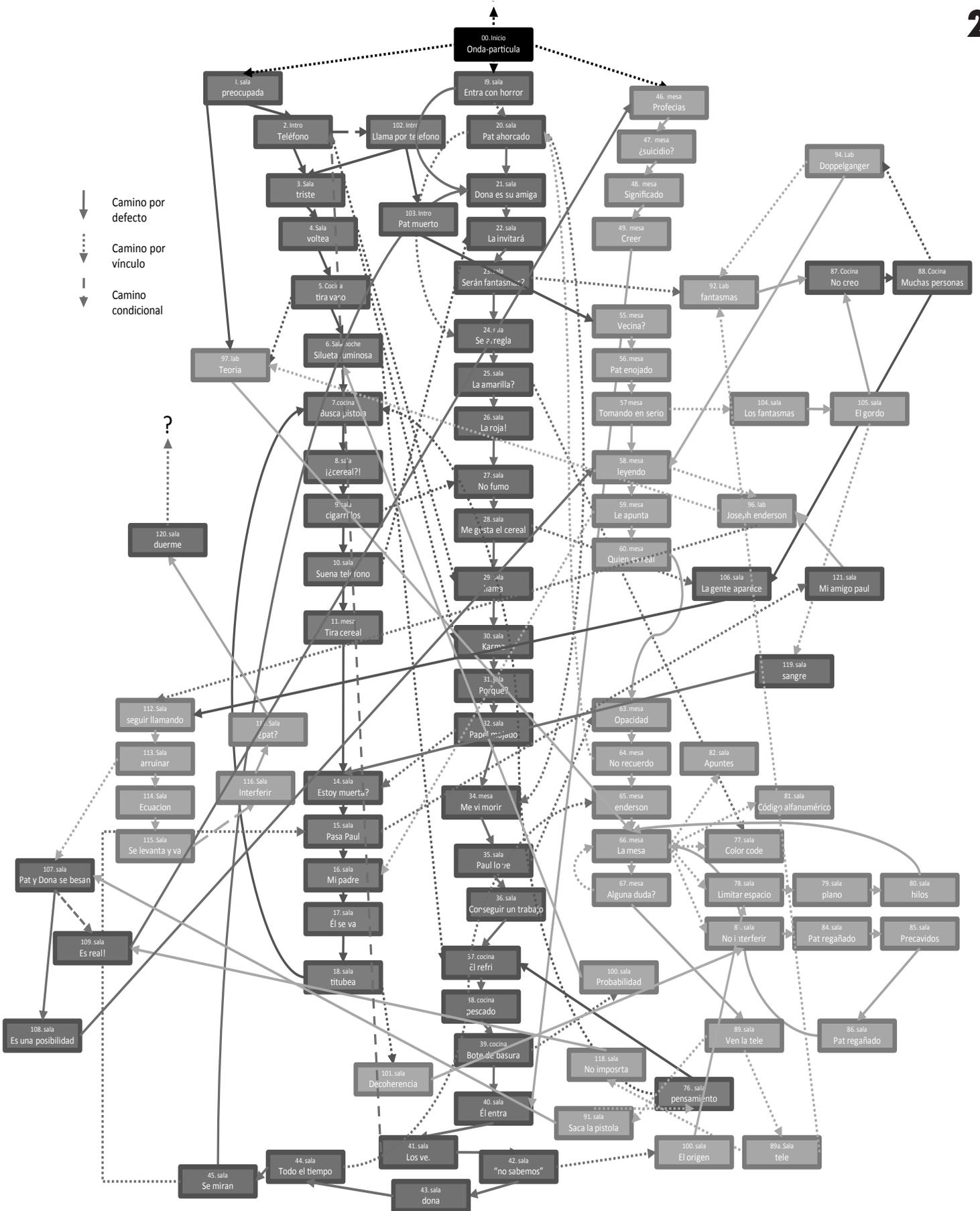
El mapa está dividido en tres niveles o capas de información, dependiendo del nivel de acercamiento mostrará más o menos detalle.

El primer nivel es el más general, muestra los principales temas con una pequeña introducción.

El segundo nivel se divide en subgrupos y muestra otras conexiones sugeridas.

Finalmente, el tercer nivel muestra el rizoma en su esplendor con todos los nodos y enlaces, aunque podría haber más o menos según su nivel de asociación.

Después hay un mapa del hipervideo Interferencia. Se sugiere que se vea primero el proyecto antes de acudir al mapa o al guión.



# 3. ANTIGLOSARIO

O breve diccionario de tópicos.

## 4. ANTROPOTRÓPICO

O en torno al hombre. Es el principio en que las tecnologías y medios que se adaptan, replican y se transforman a la medida, necesidades y comportamientos de los humanos, respetando la naturaleza del cuerpo y mente humana, funcionan mejor. Como ejemplos tenemos la evolución de la televisión en blanco y negro al technicolor, del monoaural al estéreo y de ahí al *surround*, del *2D* al *3D*<sup>46</sup>, etc. (Levinson, 1997)

## 5. DIÉGESIS

Aunque Genette lo utilizó al principio para designar historia, actualmente sirve para designar al universo espacio-temporal posible en el que se desarrolla la historia. (Sánchez Navarro, 2006)

## 6. TEXTO ENRIQUECIDO

Permite a los usuarios agregar hipervínculos, imágenes, video, y agregarle estilo a su escrito —como negritas, cursivas, etc. — que de otra forma sería un texto plano.

## 7. ESCENAS Y PLANOS

Debido a las distintas escuelas de cine y críticos hay una controversia entre plano, secuencia, toma y escena. Para evitar confusiones definiremos brevemente cada una de ellas.

**Cuadro.** No es otra cosa que una imagen fotográfica. Es el mínimo fragmento de realidad que toma un aparato de video o cine. El Cine analógico corre a 24 cuadros por segundo (*fps*, por sus siglas en inglés), el NTSC a 29.97 *fps*.

**Plano** (o escena según algunas escuelas). Es la relación que existe entre el personaje u objeto y el espacio que lo rodea. Para fines prácticos, un plano termina cuando se ha agotado la información que contiene y cambiamos de encuadre mediante un corte de cámara. (Escalante, 2004)

**Escena** (o secuencia según algunas escuelas). Se define como el conjunto de planos que plantean un desarrollo narrativo y que ocurren en un mismo tiempo y espacio.

**Toma.** Cada una de las veces que se repite el intento por filmar un plano.

“Reading as anctive process  
that involves writing”  
Vannevar Bush

## 8. GEEK

8  
9

Término surgido en Estados Unidos para referirse —originalmente en forma peyorativa— a toda persona con gustos raros o poco “comunes”. Más específicamente a los aficionados a videojuegos<sup>19</sup>, cómics, tecnología, textos de fantasía y ficción de la ciencia (término más correcto para *science fiction*), etc. Según Sofia Ayala, geek es “una élite cultural formada por una comunidad de antisociales amantes de la cultura pop y centrados en la tecnología” (Juárez, 2011).

Es curioso que en México sólo se use para la gente apasionada por las nuevas tecnologías y cuya afición va más allá del mero gusto superficial para convertirlo en un modo de vida. Sin embargo, como cualquier etiqueta y sobre todo lo que está emparentado con las nuevas tecnologías, su significado cambia tan rápido como se enuncia y se mezcla y separa con otros términos igual de difusos.

## 9. HIPERMEDIA

Entendiendo lo anterior<sup>16</sup> podemos hablar de hipermedia

como la integración entre lo escrito, acústico e icónico.

A esta integración se le suma la posibilidad de conectar

los distintos elementos (objetos) con otros elementos

en la misma página, con otra página o incluso con otro

documento. En otras palabras un hipermedia es una forma

combinatoria<sup>64</sup>, permutativa y ergódica<sup>67</sup> de multimedia

en la que distintos soportes son interconectados por links

que pueden ser configurados por los receptores en una

variedad de formas. (Díaz Pérez, 1996)

10  
11  
12  
13

# 11. INMEDIATEZ

La lógica de la inmediatez quiere borrar el medio<sup>10</sup> y proveer una ventana a través de la cual se vive el evento. Ese deseo de inmediatez se manifiesta en la popularidad de la alta definición, los colores más vivos de las pantallas, en las videoconferencias y las gráficas de los juegos de video. La inmediatez busca esa sensación de naturalidad, la transparencia, el fotorrealismo, la realidad virtual donde por fin se borre la interfaz. Las técnicas de la inmediatez son la perspectiva lineal, el borrado, y el automatismo.

**La perspectiva lineal se encuentra desde el renacimiento hasta la lograda por los ordenadores que es matemáticamente perfecta. El borrado es la desaparición del autor, en la pintura es el logro de quitar los trazos de pincel y así parezca más real. Finalmente el automatismo está relacionado con la tecnología de la cámara obscura y con la información en 'tiempo real' que ofrece la tele "en vivo" y Twitter.**

La lógica de la inmediatez es el nombre que se atribuye a un número de prácticas que tienen en común la creencia de un necesario punto de contacto entre el medio y lo que representa. Por ejemplo en la fotografía el punto de contacto es la luz reflejada en los objetos y en la película (o CCD). (Bolter J. D., 2000)

## 12. INMERSIÓN

Situación en la que el usuario queda convencido que el entorno artificial es algo que lo rodea por completo. El usuario asume la responsabilidad estratégica y emocional del personaje, se olvida del medio y cree que él está en presencia de los objetos de representación (Bolter J. D., 2000). Se ha borrado la distancia entre protagonista, oyente y usuario.

## 10. HIPERMEDIACIÓN

La lógica de la hipermediación es más evidente en el estilo "en ventanas" de las páginas web, el escritorio de la computadora, etc. Este estilo privilegia la fragmentación, lo heterogéneo, y subraya el proceso de realización en lugar del objeto realizado. Es el mirar a la ventana en vez de mirar a través<sup>11</sup>. El conocimiento se basa en la opacidad, el espectador tiene la impresión de que le medio no ha sido borrado, sino al contrario, la experiencia del medio es la experiencia real y auténtica.

Esa fascinación por el medio la podemos encontrar en *Las Meninas* de Velázquez, en el collage de los cubistas, o en la *Nueva ola francesa*, donde los actores le hablaban directamente al espectador recordándole que estaban viendo un film.

## 13. INTERACTIVIDAD

Término que ha propiciado una gran discusión incluso antes del reinado de las computadoras. Hoy en día su significado se ha diluido entre las estrategias de mercado que lo han usado mal y frecuente, al igual que con las expresiones de 3D<sup>39</sup> y multimedia<sup>16</sup>.

Interactividad según Jesús Camarero es "la capacidad del usuario para transformar, manipular a su gusto imágenes, textos, sonidos y datos informáticos". Implica la acción recíproca a modo de diálogo con otros usuarios o en tiempo real con aparatos. (Romera Castillo, 1997, pág. 219)

Sin embargo muchos apuntan que en realidad estamos hablando de una reactividad dado que el usuario tiene que escoger entre una variedad de opciones predefinidas. Otros critican lo simplón de llamar interactivo a un sistema en el cual el usuario puede recuperar selectivamente la información. Para Raymond Williams una verdadera interactividad implica la posibilidad de una respuesta independiente, creativa y no predicha. Ante tal sistema cuasi "mágico", Aarseth prefiere llamarle ergódico<sup>67</sup>, donde un esfuerzo no trivial es requerido para cruzar el texto. (Aarseth, No linealidad y teoría literaria)

# 14. INTERTEXTUALIDAD

*Copiar de una sola fuente es fusil, copiar de dos fuentes es tijera y copiar de tres o más fuentes es investigación. —Decir de los estudiantes e investigadores.*

*(Romo Lizárraga, 2010)*

Thaïs Morgan la define “como un estructurado análisis de los textos en relación a un largo sistema de prácticas significantes o usos de signos en la cultura.”(Citado por G.P. Landow de Thaïs Morgan, *Is there an intertext in this text?: Literary and Interdisciplinary aproaches to intertextuality*)

Hasta cierto punto en la posmodernidad es en donde encontramos esta ansiedad de influencia<sup>60, 61, 62,63</sup> en mayor medida pero con un giro diferente, el significado ha cambiado e incluso ha sido desechado.

Es la relación de co-presencia que un texto mantiene con otro. Puede ser cita, alusión o plagio. Y se puede leer por sí mismo sin referencia al hipotexto<sup>85</sup>. En la presente tesis, como ejemplo, incluiremos un poco de los tres.

## 15. METATEXTUALIDAD

Relación que tiene el texto con aquel que habla de él —la relación crítica. Podemos citar aquí los comentarios y análisis que se hacen de las obras (Romera). No confundirse con los metadatos que incluyen los archivos electrónicos que podrían entrar en la clasificación de paratexto<sup>91</sup>.

## 16. MULTIMEDIA

El concepto multimedia ha cobrado tanta importancia en las nuevas tecnologías que ha pasado a ser parte de la vida cotidiana, y ahora no hay computadora, teléfono, artista o escuela que se digne de serlo si no es multimedia. Pero, según José Luis Brea, este es un término mal usado. Para esto habrá que entender que un medio es “un dispositivo específico de distribución social del conocimiento” como radio, televisión, red social, periódico, revista e internet (el supermedia que puede integrar a los anteriores) (Brea, 2002, pág. 6). Un medio es la red formal, social y material de prácticas que generan una lógica por las cuales instancias adicionales son repetidas o remediadas<sup>92</sup>. (Bolter J. D., 2000)

Lo que la mayoría de las personas se refieren como multimedia es en realidad multisoporte, donde soporte es “la materia sobre la que un contenido de significancia cobra cuerpo, se materializa” (Brea, 2002, pág. 6). Como lo es el papel, video, audio, etc. Así, sin ponernos tan exigentes, un verdadero teléfono multimedia es el que integra radio, internet<sup>30</sup> y televisión (ahora llamados teléfonos inteligentes, irónicamente sus dueños no resultan ser tan listos), además de los inherentes a su condición de dispositivo.

Sin embargo, lo anterior es solo una declaración de principios ya que la inmensa mayoría de autores no hacen distinción entre los medios como soportes o como sistemas de comunicación. Para evitar confusiones, usaré el término medio como se entiende normalmente y cuando quiera especificar que se trata de los medios de comunicación escribiré *media*.

17  
18  
19  
20

## 17. PARATEXTUALIDAD

Es la relación que tiene el texto con su área limítrofe. Estos incluyen: título, subtítulo, prólogos, epílogos, notas a pie de página, etc. Como se puede apreciar a lo largo de este documento, existe un constante ataque a los límites paratextuales: no existen notas, los títulos son engañosos e intertextuales<sup>14</sup>, y capítulos prescindibles conviven con los pomposos elegidos.

## 19. REMEDIACIÓN

Definido por Paul Levenson como el proceso "antropotrópico"<sup>44</sup> por el cual las nuevas tecnologías mejoran o remedian (reparan, corrigen) anteriores tecnologías. (Bolter J. D., 2000).

La remediación es por lo tanto la representación de un medio en otro medio. Puede ser cuando un antiguo medio es vertido sobre otro sin alguna crítica o ironía como una página web donde se puedan ver pinturas de un museo. Otro caso es donde se quiere subrayar la diferencia entre dos medios y no borrarla, por ejemplo Wikipedia es una enciclopedia mejorada. Finalmente, un nuevo medio puede intentar absorber al viejo, sin embargo este mismo hecho evita que el viejo medio sea borrado completamente como ocurre en los videojuegos.

## 18. QUIROGRÁFICO

Dícese de todo tipo de escritura hecha a mano (quiros- mano). Cuando hablamos de la cultura impresa<sup>36</sup> incluimos indiscriminadamente a la quirográfica.

## 20. RETÓRICA

Según el Diccionario de la (ir)Real Academia de la Lengua Española "es el arte del bien decir, de dar al lenguaje escrito o hablado eficacia bastante para deleitar, persuadir o convencer" así como la "teoría de la composición literaria y de la expresión hablada". En esta guía utilizaremos dos distinciones la retórica.

1. Una forma de análisis desde el punto de vista estético, buscando y estudiando los tropos y figuras<sup>22</sup> de determinado medio para ver el texto en funcionamiento.

2. O mejor llamada poética, se refiere al conjunto de reglas<sup>20</sup>, tips y consejos para hacer un medio lo más legible y entendible posible, en otras palabras su objetivo es el análisis de la construcción del medio para mejorar la comunicación. Es la vieja retórica, en la que se presentan las diferentes operaciones que rodean la figura del orador antes y durante la pronunciación del discurso. (Vieyra Solares, 2010)

**21. TOOLTIP**

Es un pequeño enunciado que aparece—flota—sobre alguna herramienta (*tool*) o elemento del cibertexto<sup>25</sup> dando una breve descripción de éste. Generalmente se manifiesta cuando el puntero del ratón se posa por unos segundos en algún componente que necesite explicación.

# 22. TROPOS Y FIGURAS

Los tropos forman parte de las figuras retóricas y son fenómenos de naturaleza léxico-semántica.

- Figuras de palabras o de dicción. Fenómenos de naturaleza morfológica y sintáctica alteran la continuidad fónica o gráfica.
- Figuras de pensamiento o tropos<sup>77</sup>. Fenómenos de naturaleza sintáctico-semántica e incluso pragmática que va más allá de la oración, pero directamente relacionada con la enunciación y los enunciados. (Vieyra Solares, 2010)

23

24

# Hipertexto

## 23. EL TEJIDO

En primer lugar el texto —que deriva originalmente de la palabra latina para tejido o material entramado— en su forma más simple o tradicional puede ser definido como la forma de organizar la información en una dimensión<sup>45</sup> y sólo puede ser entendido en una lectura lineal<sup>36</sup>. Es un material puramente lingüístico, en su término más corriente inseparable de la escritura. Activa nuestras facultades, como la imaginación, permitiendo recrear el mundo que representa. Pero con una perspectiva más amplia el texto es descrito como un objeto no computable, teóricamente infinito, no se reduce a la literatura y es definido como cualquier comunicación registrada en determinado sistema sígnico, una red semántica de relaciones simbólicas. Es un lenguaje limitado del que se conocen todos los elementos pero no el potencial completo de sus combinaciones (permutación). Por lo tanto, un texto puede ser una película, una escultura, una canción, etc.

Para mayor practicidad usaremos texto para referirnos al elemento enteramente literario o texto lingüístico-alfanumérico; y texto para a su versión más amplia que incluye distintos tipos de soportes y medios.

## 24. EL TEXTO ESPARCIDO

El hipertexto es una tecnología informática que se compone de una serie de nodos<sup>33</sup> —bloques de palabras (o imágenes) o lexías —tomando la terminología propuesta por Landow que a su vez toma de Barthes— que son atravesadas o conectadas electrónicamente por caminos, cadenas trayectos o nexos<sup>34</sup> (*links*) al ser activados (Landow P., Teoría del hipertexto, 1997). Este acceso a los nodos puede ser completamente lineal<sup>36</sup> o multilineal<sup>37</sup>, no obstante el verdadero potencial del hipertexto es la lectura en este último método (Landow P., Hypertext 3.0. *Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, 2006).

Otra de las posibilidades del hipertexto es su naturaleza dinámica<sup>40</sup> ya que la relación entre nodos puede ser fácilmente cambiada y expandida, ya sea por el autor, permitiendo el acceso después de que ciertas condiciones sean cumplidas, o por parte directamente del lector que puede editar el contenido libremente como en proyectos comunitarios, por ejemplo Wikipedia. Una de las grandes fortalezas del hipertexto radica en su capacidad de permitir a los usuarios encontrar, crear, y seguir múltiples estructuras conceptuales en el mismo cuerpo de información.

Este "texto ideal" según Barthes, no tiene principio<sup>103</sup>; es reversible; podemos acceder a él por diferentes entradas y ninguna puede ser declarada como la principal. (Barthes R. , 1980)

Theodor Nelson<sup>29</sup> acuñó el término de hipertexto como: "la escritura no-secuencial un texto que se ramifica<sup>32</sup> y permite elecciones al lector, y que es mejor que se lea en una pantalla interactiva. Tal como se conoce popularmente esta es una serie de fragmentos de texto conectados por enlaces que ofrecen al lector diferentes posibilidades" (Nelson, 1992). La escritura no-secuencial a la que se refiere Nelson actualmente se acostumbra llamar no-lineal sin embargo preferiremos hablar de multilinear o multisequencial<sup>37</sup>.

El hipertexto es entonces un sistema de información capaz de interactuar con la inteligencia humana por medio de asociación de ideas en un modo no-lineal y tiene la posibilidad de construir un pensamiento o discurso a partir de estos datos; depende de un mecanismo de retroalimentación manejado y parcialmente controlado por el receptor para producir una determinada versión de un texto variable y combinatorio en un entorno electrónico; su característica principal es la discontinuidad, el salto, el traslado repentino de la posición del usuario en el texto.

**25. CIBERTEXTO**  
Proviene del término cibernética (del griego *κυβερνήτης* (*kybernétes*), timonel) empleado por Norbert Wiener, significa "control y comunicación en el animal y la maquina"; es la ciencia que estudia el control y la regulación en sistemas en los que existe flujo y retroalimentación de información (Gutiérrez, 2003). Un cibertexto "es un texto que se modifica solo, en que los escriptones<sup>38</sup> y las funciones transversales son controlados por un inmanente agente cibernético mecánico o humano" (Aarseth, No linealidad y teoría literaria, 1997, pág. 93). Son estructuras de ruptura dentro del espacio semiótico y se enfocan a la organización del texto y la influencia en el intercambio literario que tiene el medio sobre el humano y viceversa; por esta razón una de sus principales características es la retroalimentación.

Existen una gran variedad de ciber textos pero podemos distinguir dos grandes grupos. Los que pueden predecirse (determinados), en donde las acciones del usuario siempre llevan al mismo resultado, y los que no (indeterminados).

Por lo tanto dentro de ciber texto podemos encontrar el hipertexto<sup>24</sup>, los videojuegos<sup>119</sup>, aplicaciones, etc.

## 27. "LITERARY MACHINES"

El término *Literary* se refiere a todo lo relacionado con la cultura impresa. *Machines* debe interpretarse dentro del contexto intelectual. ←

## 26 26. RIZOMA

28

Existe una clara convergencia entre el texto de Deleuze y Félix Guattari *1,000 Mesetas* y el hipertexto; sobre todo su concepto de rizoma. “Un rizoma como tallo subterráneo se distingue radicalmente de las raíces<sup>75</sup> y de las raicillas...tiene formas muy diversas, desde su extensión superficial ramificada en todos los sentidos hasta sus concreciones en bulbos y tubérculos”. (Guattari & Deleuze, 1980, pág. 5)

Su definición de mesetas nos recuerda al de los nodos en el hipertexto: “una meseta no está ni al principio ni al final, siempre está en el medio...[es] toda multiplicidad conectable con otras por tallos subterráneos superficiales, a fin de formar y extender un rizoma” (Guattari & Deleuze, 1980, pág. 17)

El rizoma se opone a muchas de las ideas occidentales de pensamiento. Su estructura no es bifurcada como la arbórea, no existen las dicotomías, tiene múltiples entradas y salidas, no hay puntos o posiciones, es antigenealógica y todas las partes están conectadas con todas. Es un mapa que debe ser producido, ejecutado.

Incluso puede contener una estructura de árbol y de un árbol puede surgir un rizoma. El rizoma no excluye.

Sin embargo no tenemos que tomarnos tan en serio las similitudes entre rizoma e hipertexto, existen varios supuestos en los que es imposible encontrar un paralelo en la teoría hipertextual pero sirven como marco teórico y ejemplo de formas de pensamiento distintas a las clásicas.

## 28. ANTECEDENTES (BUSH)

El padre del hipertexto fue Vannevar Bush, ingeniero y director de la *Office of Scientific Research and Development* quien en su ensayo *Cómo debiéramos pensar* publicado en el *Atlantic Monthly* vaticinó, entre otros avances tecnológicos, un aparato capaz de almacenar un sinnúmero de libros, imágenes, grabaciones, etc., y que pueden ser revisados de una manera rápida y flexible. El Memex no sólo podía guardar imágenes y palabras impresas en microfilms, también permitía expandir la base de datos y que el usuario pudiera agregar conexiones entre documentos con base a la asociación de ideas; así, en palabras de Bush, el Memex es un intento mecánico de emular el proceso cognitivo que lleva a cabo la mente humana. (Bush, 1945)

Veinte años pasaron para que alguien retomara la idea de Bush. En 1962 Doug Engelbart junto con el psicólogo J. C. R. Licklider desarrollaron un sistema llamado *Augmented/NLS* cuya idea básica es, como su nombre indica, aumentar el intelecto humano, un programa que hiciera posible hasta el más complejo de los procesos humanos. El sistema era capaz de integrar una gran variedad de piezas de información (artículos, comentarios, notas a pie de página, proyectos) que además podían ser compartidas por diferentes personas a fin de construir una idea común, potenciando la cooperación mental. Engelbart tal vez no suene conocido pero fue el inventor del mouse, el procesador de texto y la división en ventanas de la pantalla de las computadoras. (Landow P., *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, 2006)

Theodore Nelson se inspira en la idea de Bush<sup>28</sup> y oficialmente bautiza esta tecnología como Hipertexto, de la raíz giega *υπερ-* (*hyper* sobre, en extremo, más allá), y *textus*. Nelson habla en su estudio *Literary Machines*<sup>27</sup> sobre su proyecto *Xanadu*, un sistema que “no es particularmente fácil de usar para lectores inexperimentados pero fácilmente extensible hacia aplicaciones extremadamente complejas” (Nelson, 1992). La idea básica de Nelson consiste en que cada porción de conocimiento —un documento— está de alguna forma conectada a muchas otras formas de conocimiento. Esto es debido a la visión posestructuralista de Theodore influenciada por autores como Derrida, Barthes y Kristeva en donde un texto es una red de citas entre otros textos, una inter o trans-textualidad<sup>14,85</sup> según el concepto genérico. Por esta razón se necesita un sistema que nos permita acceder al documento único (aunque el hipertexto no posee un “texto principal”, ni siquiera un texto, sino una multiplicidad), y a todos los demás documentos que están de alguna forma ligados a él.

## 30. LA WWW

Los sistemas hipertextuales fueron por primera vez popularizados durante los 80, más notablemente con el sistema de almacenamiento de información *HyperCard* incluida en todas las computadoras Macintosh de 1987 a 1990; empero dicho sistema estaba muy limitado, en particular no tenía la capacidad para trabajar en red (Flew, 2002). Hoy en día la más exitosa aplicación es la *World Wide Web* que ha demostrado ser la plataforma más eficaz para la diseminación de información jamás creada.

Tim Berners-Lee, el padre de internet, trabajaba en el Consejo Europeo para la Investigación Nuclear o CERN (por sus siglas en francés) cuando se dio cuenta que el acceso a la información de los proyectos era forma jerárquica y por lo tanto muy tediosa debido a que los científicos tenían que trepar desde el tronco y luego dirigirse a la rama donde estaba el documento que buscaban. Entonces sugirió la construcción de un sistema que operase en forma de “una ‘telaraña’ múltiplemente conectada, cuyas interconexiones evolucionasen con el tiempo.” El sistema, terminado en 1990 tenía todas las versatilidades; los nodos pueden ser cualquier tipo de contenido, hay un localizador

uniforme de recurso o URL (de “Uniform Resource Locator”); un protocolo de transferencia de hipertexto, que proporciona un lenguaje uniforme; y un lenguaje de anotación de hipertexto, el HTML (de “*Hypertext Markup Language*”), vincula los documentos entre sí y especificaba el aspecto que deben tener. (Moyer, 2009)

Sin embargo esta sería una versión reducida del proyecto *Xanadu*<sup>29</sup> dado que no hay aún las condiciones tecnológicas, sociales, económicas adecuadas para su realización según la visión de Nelson.

### 31. DE LO ESTÉTICO Y DE LO FACTO

Como se verá en la presente guía, el espíritu de transgresión es algo común en la creación del hipertexto. Romper literal y literariamente con los cánones de la cultura impresa<sup>36</sup> parece una práctica a seguir, pero dentro de lo anárquico existe a su vez una división entre lo fáctico y lo poético —aclaro que esta división originalmente es de Sergio Cicconi, sin embargo él hace una distinción entre lo narrativo y lo no narrativo, haciendo a un lado los textos poéticos.

Existen distintos tipos de mensajes: el artístico, el pedagógico, el informativo, el propagandístico, el publicitario, etc. Para cada cual existen ciertas reglas o licencias que no están escritas en piedra pero que ayudan a definir la naturaleza del mensaje. En el hipertexto cabe hacer una misma distinción entre lo fáctico y lo poético.

En lo estético incluiré las distintas manifestaciones que buscan la transgresión total, romper los límites. En esta clasificación podemos encontrar todas las expresiones que emplean la ficción<sup>68</sup>, y/o la poesía. Pueden incluir información real pero su intención no es dar un mensaje claro y único, sino que está abierto<sup>101</sup> a un sinnúmero de interpretaciones.

Lo fáctico (o documental) en cambio incluye a todos los hipertextos cuyos segmentos no son (o no parecen ser) parte de una fábula o poesía. Así podemos hablar de enciclopedias, diccionarios, manuales, ensayos, tesis y, en general, la mayoría de los textos creados para internet.

Una vez más esta clasificación un tanto sesgada sirve para entender que los hipertextos fácticos requieren un mayor número de reglas<sup>120</sup> para que su mensaje sea entendido y su navegación sea óptima. Los hipertextos estéticos, en cambio, crean y rompen las reglas y a veces resultan molestos<sup>117</sup> para los lectores no acostumbrados.

### 32. ELEMENTOS DEL HIPERTEXTO

La definición simple del hipertexto como un texto conectado con otro por medio de enlaces no nos aleja mucho de un texto convencional que podemos encontrar fácilmente en la cultura impresa (o quiroygráfica<sup>18</sup>). El hipertexto trae consigo la negación<sup>37</sup> —o cuestionamiento—de

muchos de los elementos de la cultura impresa, como la linealidad<sup>36</sup>, la jerarquía, la continuidad, el principio y el final, la noción de texto principal y sus límites. Las metáforas más comunes para describir un hipertexto son la red, una telaraña, el rizoma<sup>26</sup>, o un juego de damas chinas.

### 33. NODOS

En las figuras 1 y 2, cada círculo con una letra representa una página de texto, este puede ser un documento entero, un párrafo, una imagen, un sonido, un clip de video, incluso una sola palabra. Un fragmento pequeño en relación al documento completo. También, y con más frecuencia nos encontramos con una combinación de varios de estos elementos en una misma página. Entendemos página, debido a nuestra tradición de la cultura impresa, a una porción del hipertexto dentro de un cuadro que ocupa el tamaño del monitor —aunque no siempre—. La extensión de éste depende del grado de segmentación que uno desee, o de granularidad<sup>132</sup>; en un ensayo un nodo podría ser del tamaño de un párrafo o dos; en una biblioteca un nodo podría ser un libro. (Cicconi, 2000)

También es llamado *lexía* (Barthes R. , 1980, pág. 9), *texton*, *work space*, o simplemente página web. Puede clasificarse también como interno, cuando pertenece al hipertexto; o externo cuando remite a otro hipertexto, por ejemplo a otro sitio de internet.

Cada nodo es una porción integral, compleja y autosuficiente de información, que puede contener uno o varios de los siguientes elementos:

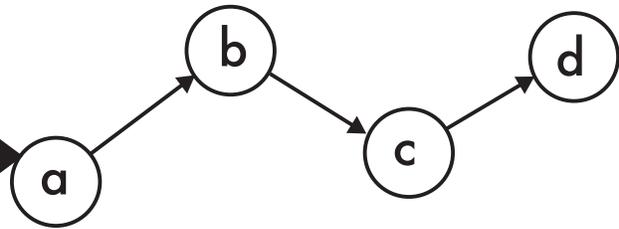


Fig. 1

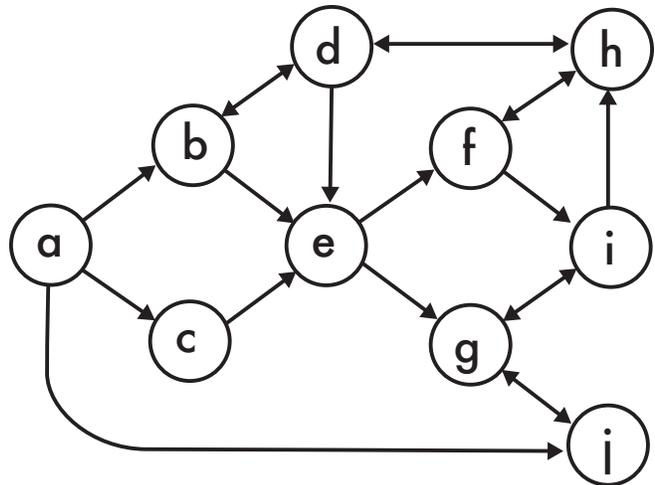


Fig. 2

• Información de cierto dominio de un posible mundo, o una parte del mundo.

• Una serie de instrucciones informándole al lector/espectador cómo leer/navegar a través del documento y brincar por medio de ligas<sup>34</sup> hacia otra *lexía*. Los ejemplos más claros son los hipervínculos que se presentan subrayados y de otro color y las áreas sensibles que cambian el cursor de ratón.

• Una serie de comandos que le permiten al espectador/usuario ir de un nodo a otro.

• Una serie de comandos que le permiten al usuario/autor crear nuevos nodos y nuevos links.

• La capacidad por parte del lector de añadir enlaces, comentarios o ambos. En la mayoría de las páginas web no es siempre posible a menos que se incluya una sección de comentarios y que además permita enriched text<sup>6</sup>.

• Un hojeador u otro dispositivo de navegación similar, por ejemplo un mapa<sup>2</sup>.

*"I see that your scars not only mark a cut, the also commemorate a joining"*

*Patchwork Girl. (Shelley, 1996)*

Link, liga, vínculo, hipervínculo. La característica esencial del hipertexto. El enlace puede ser visto en la metáfora de un puente, une dos extremos y tiene una doble relación entre ellos; pero el mismo puente tiene una carga semántica propia, no es solo importante hacia dónde vamos ni de dónde partimos, sino también el viaje mismo.

El enlace puede ser una frase, una palabra, una imagen o un video, incluso puede estar en nuestra mente. Puede sugerir una continuación temática, temporal o espacial. Nos obliga, tanto a autores como a lectores a un pensamiento asociativo, a anticipar significados.

No se trata de que haya muchos enlaces sino que el autor del hipertexto se dé cuenta de sus implicaciones semánticas y estructurales, y que los use con prudencia<sup>120</sup>.

Teóricos del cine usan la palabra sutura para referirse a la técnica de borrar, de la mejor forma posible, la unión de dos fragmentos; lo que permite un flujo natural de la acción. Sin embargo el hipertexto usa la sutura para atar varias piezas y que la narrativa simplemente pueda existir. Después que la sutura se ha hecho el resultado final es una

cicatriz. El vínculo es similar un trauma textual, las transiciones entre párrafos, el reemplazo, y la repentina aparición de una ventana rompen con el flujo del texto que de alguna forma es suturado por el mismo lector dejando atrás una huella en el texto. (Landow P., *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, 2006, pág. 239)

Existen diferentes formas de vinculación, la más simple es la unidireccional, de *lexía* a *lexía*. Puede causar desorientación, desilusión o molestia; sobre todo cuando el nuevo nodo abre en la misma ventana del explorador, afortunadamente existe el siempre útil botón de regreso en el explorador, que es un ejemplo de enlace bidireccional.

Después existe el enlace más común de una palabra o frase a una *lexía* entera. Sus ventajas son que el usuario tiene cierta idea de qué tipo de información nos lleva el vínculo. Sin embargo funciona mejor con *lexías-destino* cortas ya que de lo contrario el lector puede encontrarse desorientado. Un día en Twitter respondí a una persona con el enlace de una sección de Algarabía donde había ejemplos que apoyaban mi postulado; el tipo, indignado, me reclama: "que, contestas con una revista?"

La cuarta forma de vinculación es la que George Landow llama *one-to-many*, en donde un solo enlace puede llevar a muchos destinos, fomentando al lector a realizar una elección. La desventaja es que puede producir la sensación de texto atomizado.

La quinta forma de vinculación es el *many-to-one*. Permite la creación de documentos que hacen múltiples referencias a un texto, tabla, imagen, etc. No sólo ocurre en entradas de glosario o referencias visuales; además, cierto pasaje puede entenderse de otro modo en una segunda lectura.

Otra forma de enlace son los *soft links*, creados por solicitud del usuario. Cuando un usuario pincha en un *hard link* el destino está determinado, en cambio los generados por software se crean en el instante. Google genera links dependiendo de la búsqueda, a veces lleva a otras búsquedas cuando hábilmente descubre que "tal vez quisimos escribir otra cosa".

La forma final de enlazamiento son los que inician alguna acción o permiten hacer una. (Landow P., *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, 2006, págs. 13-22)

# 35. HUECOS

Y como no puede existir el ying sin el yang, el lleno sin el vacío, el héroe sin su antagonista; el vínculo no sería nada sin el espacio que separa las lexías. La determinación de una buena partición entre textos es y apropiado hipertexto. Un pero tampoco debe hacernos siguen una secuencia obvia y Existen dos tipos de aquellos que son unidos que son unidos por medio asociativo. No todas las conexiones electrónicas. Alusión, reiteración<sup>93</sup> y elipsis<sup>83</sup>, pueden sugerir un enlace desaparecido. Y aquí radica la dificultad y genialidad del hipertexto, el autor debe decidir cuándo hacer conexiones explícitas o implícitas y mantener un equilibrio entre lo vacío y lo lleno, entre los puentes y los saltos, entre lo obvio y lo oscuro.

determinante para un efectivo espacio no debe ser arbitrario pensar que los dos textos que no era necesaria la división. huecos en hiperficción, por medio de links y los de nuestro pensamiento conexiones requieren

**O bien nuestras vidas se asemejan a una línea por la que nuestra lectura ha dado siempre vueltas...**

La lógica de la línea es un invento griego y por lo tanto determinante en toda la cultura occidental. Y aunque esta forma de pensamiento no representa fielmente la estructura de la mente humana<sup>28</sup> ni como experimentamos nuestras vidas, se ha instaurado en la civilización como principio rector. Conceptos como causa y efecto, coherencia, orden, aceptabilidad, clasificación, organización, jerarquía, centralidad, generalización y ejemplificación son parte del sistema en que vivimos pero estos hábitos de pensamiento a veces nos influyen a razonar en maneras particulares que requieren limitación, descontextualización y atenuación intelectual; somos obligados a cortar ciertos pasajes, contextos irrelevantes que en realidad contribuyen al significado. Así, el pasado viene antes del presente, el presente tiene repercusiones en el futuro. (Cicconi, 2000)

→ La no linealidad no es un tropo, obra a nivel de palabras no de significados. Sin embargo Espen Aarseth usa la clasificación de Pierre Fontanier y ubica la no-linealidad dentro de las figuras que no son tropos que a su vez tiene un conjunto de subclases que serían la bifurcación<sup>112</sup>, enlace/salto<sup>34</sup>, permutación, cómputo<sup>92</sup> y poligénesis. Estas clases además pueden subdividirse y combinarse, incluso con otras subclases de figuras. (Aarseth, *Sin sensación de final: La estética hipertextual*, 2006)

**...o bien nuestras vidas parecen dar vueltas sobre sí mismas y nuestra lectura nos preserva en su direccionalidad y nos consuela con la linealidad.” (Joyce M. , 2006)**

Un texto no-lineal es una colección de frases, fragmentos o palabras que varían su orden de lectura en lectura dependiendo de la forma y mecanismos propios del soporte. El acceso puede ser predeterminado pero una vez dentro el lector es libre (hasta donde quiera el autor) de escoger su camino.

Un texto se puede clasificar en cinco grados simplificados de no linealidad<sup>47</sup>, que sin embargo debe tomarse a la ligera ya que muchos textos caen entre estas categorías generales: 0) linealidad (la linealidad es sólo una de la posibilidades de la no linealidad) 1) el sencillo, sus lexías son estáticas, abiertas y explorables por el usuario. 2) el texto discontinuo, que puede recorrerse gracias a enlaces explícitos de una lexía a otra. 3) el cibertexto<sup>25</sup> determinado, el comportamiento de las lexías es predecible aunque condicional. Generalmente viene con la asimilación de un rol (en un juego). 4) el cibertexto indeterminado; sus lexías son dinámicas e imprevisibles. (Aarseth, No linealidad y teoría literaria, 1997)

Hay que aclarar que existe linealidad y no linealidad en el tiempo y el espacio. La no-linealidad en el tiempo nunca la percibimos directamente; la escritura y el habla son fenómenos temporales. Sin embargo la forma en que experimentamos el tiempo en nuestras vidas es completamente distinta.

La no linealidad espacial, la encontramos cuando agregamos más dimensiones<sup>45</sup> a la fórmula. Un museo puede ser recorrido en cualquier orden pero siempre hay una línea museográfica; una ciudad puede ser atravesada pero siempre hay calles y banquetas que determinan tu paseo.

## 38.

# TOPOLOGÍA DE LA TEXTUALIDAD NO LINEAL

Espen Aarseth analiza el concepto de no-linealidad usando la rama matemática de la topología. Esta teoría estudia las propiedades geométricas que no cambian cuando son sometidas a distorsiones siempre y cuando no se desgarre una superficie; una taza es topológicamente igual a una dona pero no a una cuchara (Collins, 2004).

La versión textonómica sería “el estudio de las maneras en que las diversas secciones de un texto están conectadas, independientemente de las propiedades físicas del canal” (Aarseth, No linealidad y teoría literaria, 1997, pág. 80).

Continuando el estudio, los textos deben ser divididos en unidades más pequeñas y en las conexiones entre ellas. Aarseth rechaza el uso del término *lexía* porque, según su acepción original tomada de Roland Barthes en *S/Z*, tiene un carácter serial y exige un proceso destructivo del texto (Barthes R. , 1980, págs. 10,11). Por lo tanto la alternativa

para el elemento básico de la textualidad es el *texton*. Una secuencia ininterrumpida de uno o más *textones* llamaremos *escripton*.

A continuación propone una serie de variables que son funciones transversales que son mecanismos y convenciones que proyectan al usuario del texto y sirven para trazar un recorrido multidimensional. Cualquier texto, asegura Aarseth, puede ser entendido y estudiado bajo las categorías de topología<sup>39</sup>, dinamismo<sup>40</sup>, determinabilidad<sup>41</sup>, Transitoriedad<sup>42</sup>, maniobrabilidad<sup>43</sup> y funcionalidad<sup>44</sup>. (Aarseth, *No linealidad y teoría literaria*, 1997).

## 39. TOPOLOGÍA

En topología la forma exacta de los objetos —su “geometría”— no es lo verdaderamente importante. Es como si estuvieran hechos de plastilina y pudieran moldearse al antojo, sin embargo están prohibidas operaciones que impliquen cortar o pegar (Collins, 2004). Así pues un objeto que tenga un agujero, como una taza es equivalente a una rosquilla.

Esto lo podemos llevar más lejos con la idea de covariancia. Dos observadores percibirán conformaciones diferentes del espaciotiempo [la historia], correspondientes a la distinta visión que tendrán de quien se mueve [protagonista] y que fuerzas actúan [conflictos]. Cada conformación es una versión distorsionada cuanto se quiera pero con suavidad, sin roturas, de la otra.

## 40. DINÁMICA

Distingue entre un texto **estático** y uno **dinámico** —los *escriptones* pueden cambiar aun permaneciendo fijo el número de *textones*. Una página web de un despacho de abogados permanece estática, el texto no cambia. En cambio una web de agencia de modelos contiene una base de datos y la información es exhibida dependiendo de los criterios de búsqueda del usuario.

## 41. DETERMINABILIDAD

Si los *escriptones* adyacentes son siempre los mismo estamos frente a un texto determinado, de lo contrario será indeterminado.

## 42. TRANSITORIEDAD

Sucede cuando los *escriptones* cambian por el mismo paso del tiempo, por ejemplo el *Hegirascope* de Stuart Moulthrop, texto huidizo que apenas uno acaba de leer un *texton* cuando aparece a otro en su lugar, a veces sin dar oportunidad al lector de actuar. El hipervideo<sup>127</sup> es un texto completamente transitorio. Transitorio o permanente también puede ser sincrónico cuando tiene un carácter de “tiempo real”, o asincrónico si la relación del tiempo del usuario y el tiempo ficticio<sup>138</sup> es arbitraria.

## 43. MANIOBRABILIDAD

Se refiere a la facilidad de acceso a los *escriptones*. La más abierta da acceso directo a todos los *escriptones*, y es la que se puede ver comúnmente en el sitio de una PyMe, un menú principal que lleva a todas las secciones. Luego está la función estándar del hipertexto: un enlace explícito a todos los *escriptones*, el enlace oculto<sup>115</sup>, el condicional o complejo<sup>116</sup> y el arbitrario<sup>92</sup> o completamente controlado.

## 44. FUNCIONALIDAD-USUARIO

Es la relación de cómo el usuario ejecuta el texto. Puede ser de un modo **exploratorio**, como cuando se busca en un portal de noticias; de **representación de rol**, donde el usuario asume un personaje y actúa en función de una aparente encarnación; en la **configuración** los *textones* y funciones diseñados en parte por el usuario; y en la **poética** donde la navegación es más un acto estético<sup>14</sup>

39  
40  
41  
42  
43  
44

## 45. LA DIMENSIÓN DESCONOCIDA

Vivimos, según la mayoría de las convenciones de la física —y corroborado por la experiencia empírica— en un mundo de cuatro dimensiones. Tres del espacio y una temporal. Esta imagen sencilla de la realidad puede ampliarse al entendimiento de un discurso.

El discurso oral e impreso existen en una dimensión, una línea que debe ser recorrida —a excepción de los palíndromos o cuadros del diablo— en una sola dirección.

La imagen plana añade otro eje, el orden de lectura es completamente arbitrario y puede ser entendida en distinto orden dependiendo del espectador.

La tercera dimensión<sup>46</sup>, corresponde a la escultura y arquitectura. Las inscripciones jeroglíficas de Egipto estaban conectadas en las dos dimensiones del mismo muro o en tres, de un muro a otro, de una sala a otra.

El tiempo es la cuarta dimensión, revertir su sentido puede añadir interesantes resultados semánticos además de los propiamente estéticos. Finalmente una quinta dimensión (que en el mundo real vagamente equivaldría a los hipotéticos agujeros de gusano) sería el hipervínculo. Una aplicación 5D sería aquella que faculte la navegación en todas estas dimensiones, por ejemplo un entorno de realidad virtual que permita avanzar en el tiempo y a través de otros mundos pentadimensionales.

### 47. MULTILINEAL

La complejidad de las linealidades depende de muchos factores y contextos. En vez de caer en la polarización de lineal y no lineal<sup>37</sup> o multiseccional lo multilineal debe considerarse lo multilineal o multiseccional que no son negaciones puras de la línea y la secuencia, sino que designan la estructura<sup>73</sup> en que estas líneas actúan. Leer múltiple sería resistir nuestro deseo de eliminar posibles vías de acción, mantener abiertas múltiples explicaciones de algún suceso. El concepto de no lineal se puede interpretar como un término vacío que sólo refleja la incansable lucha de algunos teóricos para distinguir los medios nuevos de los tradicionales. Para convenciones prácticas usaremos multilineal y no lineal indistintamente a partir de este punto y en las anteriores menciones.

# 46. ¡TAMBIÉN EN 3D!

La estereoscopia tiene más de 150 años de existencia. En 1958, el físico Joseph D'Almeida dio una demostración de la ilusión 3D proyectando dos imágenes estereográficas coloreadas de verde y rojo. De ahí, esta tecnología pasó por una montaña rusa de auge y decadencia donde a veces los altos costos, sensaciones desagradables, o poca calidad del contenido, hacían pensar que el tridi era una moda pasajera. (Artasánchez, 2010)

Finalmente en 2009 llegó el nuevo boom, y ahora no solo hay películas estereográficas, sino videojuegos, tablets, celulares, computadoras y cualquier cachivache nuevo que vayan a sacar. Parece que ahora sí, el 3D regresó para quedarse.

Claro que esta nueva adición está en pleno nacimiento. Aun está en la etapa de lo que Jurghen Fauth llama efecto

"poles-in-your-face" (palos en tu cara, sin albur); la principal característica de un medio es sobreusada mientras otras propiedades son

eclipsadas (Fauth). La secuencia inicial de *Coraline* con la aguja que atraviesa el botón; los lentes que avienta Mila Jovovich en *Resident Evil 4*; el Minion con un gran flexómetro al final de *Mi villano favorito* (*Despicable me*), etc. Vil efectismo que la gente aplaude y le hace creer que valió la pena todo ese dinero desembolsado.

Esto nos hace ver que esta nueva tecnología todavía le falta que desarrolle un verdadero lenguaje (como el sonido y el color una vez que fueron incorporados al cine), por lo menos en la narrativa —es muy interesante observar sus ya inherentes beneficios en el terreno del diseño, como la acentuación, separación de figura-fondo, etc.

Tampoco podemos hablar de una verdadera tercera dimensión ya que la lectura (navegación, acceso) sigue siendo desde un único punto y la información obtenida no representa un gran añadido a la simulada por la fotografía 2D. Al final no tenemos más que una simple ilusión óptica.

# NARRATIVA

## 48. ÉRASE UNA VEZ

Hablar de narrativa a secas es de por sí entrar a un terreno peligroso y controversial, pero es preciso partir de ciertas líneas para saber cómo la hipernarrativa<sup>58</sup> rompe las reglas y cánones que algunos autores posmodernos<sup>59</sup> han intentado burlar, llevándonos a leer múltiplemente y obligándonos a comprender la estructura, no sólo el contenido.

Cuando se utiliza el término narrativa se está haciendo referencia a tres elementos básicos: Contenido<sup>50</sup> (historia), forma<sup>55</sup> (estructura, trama), acto<sup>52</sup> (contar).

## 49. STORY

En inglés no existe la ambigüedad entre story<sup>50</sup> e history, así que usaré historia, con minúscula, para designar un suceso o aventura generalmente ficcionales, e Historia para designar la serie de acontecimientos "dignos de memoria".

## 50. TRAMA E HISTORIA

Una historia es una sucesión de eventos, también identificados como segmentos, celdas narrativas, episodios o temas, en el orden temporal en el que probablemente ocurrieron; los segmentos tienen dimensiones variables y son relativamente autónomos uno de otro. Podría decirse que es el momento en que el material no ha sido configurado dentro del texto<sup>23</sup> (Cicconi, 2000).

Trama es el orden en el que estos acontecimientos son narrados, es la estructura del relato. Para crear una narración coherente deben conectarse tales celdas en orden ya sea temporal, lógico y/o causal y así garantizar un movimiento y justificar toda la historia. (Borrás, 2005). Una trama puede ser igual a su historia cuando todo se narra secuencialmente, como ocurre en muchos relatos sencillos o cuentos infantiles. Cuando alguien narra un acontecimiento procura hacerlo en el orden que ocurrió y así no perder ningún detalle, al mismo tiempo procura ocultar información importante para revelarla al final construyendo una especie de climax<sup>55</sup>. También se puede hacer uso de los flashbacks o flashforwards para recordar eventos del pasado o prever el futuro. Incluso una historia puede ser contada al revés como es el caso de la película Irreversible. Debido a esto podemos tomar la definición genérica de narrativa como "un método de recapitulación de la experiencia pasada que consiste en hacer corresponder una secuencia de eventos (supuestamente) reales una secuencia idéntica de proposiciones verbales" (citado por Navarro de Ya Labov, 1978, pág. 16)

Cristian Metz enfatiza esta dualidad temporal de la narrativa que “no sólo posibilita todas las distorsiones temporales comunes” además que nos invita a construir un “esquema temporal en función de otro esquema temporal<sup>138</sup>”. (Sánchez Navarro, 2006, pág. 86)

Tomando los esquemas de la escuela rusa hablaríamos de fábula e intriga; donde fábula es el conjunto de acontecimientos narrados por un orden cronológico y causal, sería un equivalente a historia o *story* en la crítica anglosajona. Intriga –*syuzhet*– es la ordenación según distintos propósitos estéticos y de significación su equivalente sería trama o *plot*. (Sánchez Navarro, 2006)

El autor es quien configura el texto, los lectores (espectadores) son quienes infieren la trama, le dan sentido conformando la macroestructura. La complejidad de un texto escrito es que hay varios espacios vacíos que el lector debe cooperar para llenarlos –el medio audiovisual es de asimilación más directa y cómoda para el espectador ya que exige muy poco trabajo de conceptualización y abstracción para comprender el mensaje, generando un modo de pensar ajeno al lenguaje abstracto (Sartori, 1997).

## **El texto quiere ser interpretado, dentro de los límites que marca el autor.**

Lo más importante de la narración es la trama, puede haber historias increíblemente aburridas que si se cuentan de la forma adecuada se vuelven interesantísimas, ¿qué sería de las historias de crímenes tan de moda hoy en día si desde el principio supiéramos quien es el culpable? En este caso se privilegia a la intriga por encima de la fábula. Pero una simple sucesión de eventos no genera algo que proporcione placer al nivel aristotélico. Debe haber

### **51. RITMO**

La narrativa tradicional impone un ritmo de la lectura. El autor va llevando la progresión temporal de la historia, dividida en fragmentos, párrafos, capítulos, escenas; que maneja diestramente, y donde el espectador sólo puede dejarse arrastrar por el flujo musical impuesto.

## 52. EL NARRADOR

53

Es el encargado de organizar y explicar los acontecimientos de la historia. Sin embargo se debe dejar claro que la ideología, pensamientos y cultura del narrador pueden no ser compartidas con el autor. El autor es un ser real, mientras el narrador es un invento del narrador. El narrador se encuentra en el centro de la diégesis<sup>5</sup>.

54

57

Existen tres tipos de narrador: el autodiegético, que es aquel que relata la historia desde su propia experiencia usando la primera persona; el heterodiegético, donde el narrador es ajeno al universo diegético, está fuera de la acción, casi siempre en una posición temporal posterior con relación a la historia; finalmente el narrador homodiegético explica la historia como personaje activo pero no es el protagonista principal. (Sánchez Navarro, 2006)

## 53. EL NARRATARIO

Cuando leemos un texto adjudicamos la voz que nos habla a un narrador<sup>52</sup>—que no es el autor. El narratario es al que en verdad se dirige el narrador. Su existencia es textual, depende de un ser de papel. Se puede pensar que el narratario es el eslabón que une al autor con el lector. (Sánchez Navarro, 2006)

## 54. LO TRADICIONAL

Un Texto convencional es lineal, hay un conflicto, una duda o un problema que debe resolverse a lo largo del desarrollo hasta llegar al final donde se revela la verdad<sup>89</sup>; una forma de arruinarle la película a alguien es contándole como termina. El texto juega con el lector dándole falsas pistas y súbitos giros de historia que lo hacen adentrarse más y más, una trama que no cumple con esto es predecible y aburrida.

El espectador está preparado para encontrarse ante un texto convencional, sabe como leerlo e interpretarlo, entiende

cual es su papel del otro lado del papel. Cuando se topa ante algo que no sigue estas reglas le causa conflicto, se siente insatisfecho, como en un coito interrumpido; acaba tachándolo de mal hecho e inacabado, o finalmente admite que es “demasiado para su intelecto”. Aunque evidentemente hay narrativas mal contadas, ejercicios estudiantiles donde el pretexto es la historia para exponer los conocimientos sobre una técnica audiovisual por ejemplo, también existen estos ejercicios<sup>59</sup> de vanguardia y posmodernos que buscan ir en contra de lo establecido.

## 57. ARISTÓTELES

El argumento “es un todo... [tiene] un principio<sup>103</sup>, un medio? y un final<sup>102</sup>”, donde el principio “no sigue a nada por necesidad casual” y el final “sigue naturalmente alguna cosa por necesidad o como norma, pero que no tiene nada que lo siga”

# 55. ESTRUCTURA NARRATIVA

55

56

En una estructura narrativa debe haber “para cada acción una intención, una persona (agente), un estado o mundo posible, un cambio, su causa y un propósito – a los cuales uno puede agregar estados materiales, emociones y circunstancias” (citado por Cicconi de Umberto Eco, *Role of the Reader Explorations in the Semiotics of Texts*, 29-30).

Algo que constantemente nos repetían en mi curso de guión cinematográfico era la estructura dramática. A quiere B, pero se interpone C; que

puede ser un antagonista (el villano), el medio (un huracán, la pobreza), o él mismo. A lo largo de la historia hay un tira y afloja por parte de A y C, el arco de tensión debe ir subiendo hasta agotar todas las posibilidades y A saque su última carta, es el clímax y finalmente llega la resolución donde A obtiene B (final feliz) o C hace de las suyas. Empero, hay veces que este desenlace se deja abierto, lo que puede disgustar a algunos espectadores ávidos de conclusiones definitivas.

## 56. CIERRE

*“Esta historia tuvo lo que más me gusta: un final”.* Homero J. Simpson

Para muchos críticos literarios el Final es un elemento esencial en la narrativa, completa la significación de la historia y produce placer en la narración.

La razón por la que nos gustan las ficciones (tradicionales) es porque tienen lo que la vida no posee: significado. Constantemente buscamos una causa a tal o cual acción, inventamos el karma o la clásica frase “todo sucede por algo”. Buscamos desesperadamente estas razones en la religión, en la filosofía o en la ciencia. Y cuando no la encontramos en las historias que vemos, nos frustra.

La revelación de significado aparece en la narrativa con la predicción como clave de lectura. Los finales confirman o invalidan las suposiciones que venimos haciendo desde que empezamos la historia incluso antes en una especie de *paralectura*<sup>91</sup> –cuando leemos el título del cuento o vemos el cartel de la película.

Los lectores van creando hipótesis en un recurrente acto destructivo-constructivo mientras se acercan al gran final inminente y que al mismo tiempo ayudan a comprender lo que leen.

Una historia puede seguir infinitamente pero la decisión de cortarla la toma el autor, la razón puede ser arbitraria pero generalmente es por fines más estéticos que argumentales.

Para entender una historia requiere primero comprender por qué y cómo la sucesión de dichos episodios llevan a esta conclusión, lo que permite percibir la historia como un todo.

Para Bárbara Smith, un poema no puede continuar infinitamente, debe contener mecanismos que produzca al lector una sensación de conclusión estable, final o cierre. Para que una estructura aparezca cerrada debe ser experimentada como integral: coherente, completa y estable. (Smith, 1968)

# 58. NARRATIVA HIPERTEXTUAL

Teniendo en cuenta lo que es la narrativa tradicional<sup>54</sup> podemos encontrar algunos puntos de convergencia en lo que temporalmente llamaremos narrativa hipertextual, entendiéndola como aquel cibertexto hecho específicamente para este medio (digital) y no las ediciones adaptadas de obras escritas para ser publicadas en forma de libro. Se centra en la ficción<sup>68</sup> y se divide en dos tipos la exploratoria<sup>72</sup> y la constructiva<sup>71</sup>.

La segmentación de elementos, conceptos de trama e historia<sup>50</sup>, ritmo y arco dramático<sup>51</sup> nos dan una pista para desarrollar una serie de elementos base<sup>77,95</sup> para analizar y crear una ficción hipertextual<sup>69</sup>.

**Regla n ° 1 Olvide todo lo que aprendió de Aristóteles**<sup>57</sup>

## 59. CUASI-HIPERTEXTUALIDAD

Si miramos a autores del siglo pasado nos encontramos que se ha estado gestionando una nueva forma de escritura a razón del modernismo y posmodernismo. Gente como Marc Saporta<sup>64</sup>, Robert Coover<sup>62</sup>, James Joyce<sup>63</sup>, Jorge Luis Borges<sup>60</sup>, Julio Cortázar<sup>61</sup>.<sup>92</sup> no necesitan del hipertexto para ser entendidos —porque precisamente su gracia es la de luchar en contra de su propio medio y llevarlo hasta el límite— pero muestran lo revolucionario de su trabajo y que puede ser analizado como nuevas formas de lectura, nuevos principios de organización, y muestran un interés autoreflexivo en el proceso narrativo por sí mismo. Hay que aclarar que no intentamos legitimizar el hipertexto de ficción dándole esta carga literaria, pero es interesante observar como muchos de estos experimentos son remediados en las nuevas tecnologías obteniendo resultados inesperados.

## 60. BORGES

Si algo me gusta Borges es que sus relatos trascienden la misma historia. Más que narraciones son ideas, conceptos, planos, maquetas que invitan a que el lector juegue con ellos y cree otros mundos y genere más ideas. Su literatura es también llamada del agotamiento por su exploración de las realidades, ya no hay narraciones que contar, en vez de ello nos encontramos con informes académicos, descripción de personajes fabulosos y mundos fantásticos. En *El Jardín de los senderos que se bifurcan* asienta las bases de no solo una multiplicidad de interpretaciones sino una infinidad de universos en la que todas las posibilidades son consumadas en todas las combinaciones, y una estructura bifurcada<sup>76</sup> donde algunos pasajes se interconectan; aunque de una forma distinta de la que se expone en su otro cuento: Examen de la obra de *Herbert Quain* donde la ramificación es más bien arborescente<sup>75</sup>. En *El libro de arena* nos encontramos ante un texto infinito que nos recuerda al hipertexto y finalmente en *Pierre Menard*, autor del *Quijote* estamos ante un caso de intertextualidad<sup>14</sup> y como a veces un texto adquiere otro significado cuando es leído una segunda vez.

# 62. ROBERT COOVER

61  
62  
63

En su serie de cuentos, este autor estadounidense, explora el relato posmoderno llenándolo de una polifonía extravagante, usa con inteligencia la repetición<sup>93</sup> haciendo que los hechos sean diferentes en cada lectura. Juega con el espacio y lo cambia ante los ojos del espectador. En *Babysitter* varias historias ocurren al mismo tiempo, se contradicen y anulan<sup>87</sup> de un párrafo a otro, de pronto el lector debe tener cuidado y retener la estructura multiforme que crece desmesuradamente en su cabeza. En *El ascensor*, los personajes son los mismos<sup>99</sup> pero mutan, actúan dentro de todas las posibilidades y en ninguna.

Coover se ha convertido en un icono de la escritura experimental contemporánea y fiel defensor del hipertexto como nueva forma de ficción.

# 61. CORTÁZAR

A su vez el gran Cronopio contribuye con *Rayuela* a la noción de salto<sup>90</sup> y lectura descontinua y las múltiples lecturas<sup>91</sup>; al azar<sup>92</sup> y a las instrucciones de uso como una invitación a ser más un lector activo<sup>101</sup>. Cuando se lee *Rayuela* siguiendo el tablero de indicaciones sugerido por Julio, uno se encuentra con una carga de asociaciones, intercalando fragmentos de la vida de Horacio Oliveira con citas, apuntes filosóficos y más fragmentos “prescindibles”.

# 63. JOYCE

Autor predilecto de los entusiastas del hipertexto por las características revolucionarias de su obra: finales abiertos, rompimiento de la linealidad, la ausencia de un argumento tradicional y la posibilidad de comenzar la obra por cualquier parte.

Su novela *Ulises* está más llena de alusiones intertextuales<sup>14</sup> que cualquier hipertexto actual. Pero entendamos que estas redes semánticas son distintas a las redes explícitas entre documentos<sup>123</sup>. James Joyce es creador de una nueva linealidad llena de asociaciones<sup>70</sup> inesperadas. Ya sea entre hechos e ideas, pensamientos e impresiones o palabras y conceptos. Organiza la narración sin hacer conexiones explícitas (causales, o de cualquier tipo) lo que hace ver una predominación de la yuxtaposición de fragmentos, pero a nivel profundo hay una estructura implícita de subordinación por lo que preferimos hablar de asíndeton<sup>79</sup> en vez de mera yuxtaposición. (Pajares Tosca, ¿Convergencia hipertexto literatura? El caso de James Joyce, 2006)

# 64. RELATO COMBINATORIO

Marca Saporta en su *Composition n° 1* intenta algo que a muchos autores podría parecerle temerario; dejarle el total control al autor sobre el orden del relato. Las ciento cincuenta páginas que pone a disposición del lector no están encuadradas en un libro sino dispuestas al azar en una carpeta que les sirve de cubierta. Cada página constituye un fragmento individualizable y aislable. En el prefacio, el autor invita a los lectores a barajar las hojas como si de naipes se trataran, el orden de las hojas formaran el destino del X. “porque el tiempo y el orden de los acontecimientos controla la vida de un hombre más que la naturaleza de los mismos... Una vida se compone de muchos elementos pero el número de combinaciones es infinito” (citado por Bolter de Saporta, *Composition n° 1*). En este caso el número de combinaciones es de 150! (factorial de 150, que equivale a  $1 \times 2 \times 3 \times 4 \dots \times 149 \times 150$ .) (Clément, 2006, pág. 82)

Paralelamente Max Aub en su *Juego de cartas*, hace un experimento muy similar; ciento ocho naipes que hablan sobre un recién fenecido Máximo Ballesteros. En este juego lleno de ambigüedades y contradicciones<sup>87</sup>, no se pueden extraer muchos datos sobre la existencia de este personaje.

En ambas obras nos encontramos con textos potenciales, susceptibles de múltiples lecturas en distintos niveles. Las cartas exigen del jugador o del lector un trabajo cooperativo (Gutiérrez Carbajo, 1997). Sin embargo, cuando el lector lee alguna de estas ficciones combinatorias se ve persuadido a pensar que hay un orden real, una trama original, una sola historia que podría volverse a contar. A partir de una combinatoria “total” alcanzamos una combinatoria “restringida”.

## 65. FORMA ESPACIAL

La señora Dalloway, de Virginia Woolf tiene una estructura de forma espacial, según la categoría de Joseph Frank. Este tipo de escritura modernista se caracteriza por imágenes recurrentes, secuencias narrativas fragmentadas y la separación del argumento y la narración. Para ser entendida debe ser percibida como un todo y sólo al final de la lectura, e incluso después de varias relecturas. Las novelas de forma espacial parecen incompletas pero en realidad son obras abiertas<sup>101</sup>.

El lector de estas obras debe abrirse paso por capas de tiempo narrativo, imágenes yuxtapuestas, temas recurrentes, múltiples perspectivas<sup>152</sup> de los acontecimientos y vidas paralelas. Estos intrincamientos y pautas de recurrencia suelen defraudar<sup>117</sup> las expectativas basadas en las lecturas de narraciones convencionales<sup>54</sup>. (Yellowlees Douglas, ¿Cómo paro esto? Final e indeterminación en las narraciones interactivas, 1997)

## 66. PLOT (O EL ARGUMENTO

### REVISADO)

Hayden White lo define como una "estructura de relaciones en la cual los eventos contenidos en el relato son dotados de un significado al ser identificados como parte de un todo integrado" (Citado en Landow, 1980 (2006): 232).

La hiperficción se basa en que un argumento es un fenómeno creado por el lector, quien va creando significado mientras lee/ve el material que ofrecen la lexía.

### 67. ERGOCIDAD

Término propuesto por Espen Aarseth, tomado de las palabras griegas *ergon* (trabajo) y *hodos* (camino). Un texto no ergódico implica aquel que no requiere un mayor esfuerzo del lector para acceder al texto; por ejemplo el movimiento de ojos al leer, cambiar de hoja, o seguir cualquier regla convencional de algún documento técnico. El lector conoce las instrucciones y no le cuesta mucho trabajo atravesar el texto. Claro que esto puede ser asunto de perspectivas, por lo tanto lo más importante sobre el esfuerzo radica en la existencia de reglas de lectura.

Todo proceso de lectura incluye tres niveles: 1) nivel de información, que es el conjunto de imágenes, palabras signos, etc. 2) nivel lógico, son las reglas para leer un texto, por

ejemplo la lectura del español es de izquierda a derecha, mientras que la del japonés es de derecha a izquierda. 3) nivel de presentación, es la lectura física; en otras el acto de percibir la información. (Gutiérrez, 2003)

### 68. LA FICCIÓN

Desde los tiempos de Horacio se ha cuestionado el concepto de trama e historia. La narrativa está en constante controversia. Espen Arseth prefiere clasificar a la narrativa en una categoría de contenido, mientras la ficción y lo documental son clasificaciones de forma. Un hipertexto puede ser ficción sin ser narrativa, un enunciado puede ser ficticio o verdadero, y puede tener verdad y ser ficticio.

### 69. HIPERFICCIÓN

Tipo especial de fábula hecha específicamente para un soporte electrónico. Su estructura es hipertextual, no jerárquica, ni arborescente; está dividida en unidades fragmentadas autónomas y semiorganizadas.

Hay una serie de rasgos que, aunque también los incorpora la literatura impresa, son distintivos de la hiperficción:

- Alto nivel de conciencia textual para el autor y el lector

- Sugerencias constantes que guían el movimiento asociativo<sup>70</sup>

- Brevedad de cada espacio de texto individual

- Invitación a explorar el contexto ampliamente a través de los enlaces.

Algunas están construidas por una línea argumental principal, sin embargo las

hay como un grupo de historias separadas, o incluso uno puede encontrar fragmentos narrativos (o no narrativos) que se entrelazan los unos a otros.

La hiperficción toma una gran variedad de formas que se puede entender como diferentes grados de 1) elección del lector, intervención, y empoderamiento 2) inclusión de multimedia<sup>16</sup>, 3) complejidad de estructura de red y 4) grados de multiplicidad y variación en términos literarios como argumento, caracterización, escenario, etc.

66

67

68

69

# 70. MOVIMIENTO ASOCIATIVO

El concepto de asociación esta concebido con la forma de conectar palabras e ideas. El movimiento asociativo produce por medio de unión de sensaciones y conceptos una forma de encaminar al lector a distintos tipos de conexiones no tan obvios. Pajares Tosca resalta acertadamente textos de James Joyce<sup>63</sup> donde por medio de referencias kinestésicas casi poéticas el escrito remite a pensamientos y recuerdos futuros o pasados. En un hipertexto este movimiento asociativo logrará que el lector no se desoriente al encontrar nodos que al parecer no tienen una relación lógica-causal, al mismo tiempo pueden ayudar a encontrar enlaces ocultos<sup>115</sup> o condicionados<sup>116</sup>.

## 73. ESTRUCTURAS HIPERNARRATIVAS

La estructura en los sistemas hipertextuales es dinámica e implícita; sus jerarquías están subvertidas—o heterarquía—las ideas de “profundidad” y “superficialidad” no tienen sentido. Bolter la llamaría “estructura de posibles estructuras” (citado por Yellowles de Bolter, *Writing Space*, 1991), donde el lector debe elaborar una macroestructura a partir de los textos que va encontrando.

Existen diferentes formas que adopta el hipertexto para tratar la hipernarrativa —de árbol con bifurcaciones falsas<sup>74</sup>, con bifurcaciones verdaderas<sup>75</sup>, y tipo web<sup>76</sup>. Una primera aproximación la encontramos en las traslaciones de textos impresos a su formato digital, ya sea en HTML o PDF. Estos textos están divididos en páginas o fragmentos al igual que su edición física, los elementos hipertextuales son más bien una mejora a la lectura completamente lineal que ostentan. Pueden tener botones, flechas, palabras resaltadas y subrayadas que llevan comentarios, notas a pie de página, etc. La tabla de contenidos (mal llamada

## 71. HIPERFICCIÓN CONSTRUCTIVA

Es la ficción que se va creando por la colaboración de varios autores. Sus orígenes podrían rastrearse a los juegos de rol, donde un narrador principal va dictando una línea narrativa y los demás jugadores/personajes van resolviendo los problemas que les aparecen. También ha habido muchos experimentos de las vanguardias como el cadáver exquisito, que invita a una creación colaborativa.

Como en los juegos de rol, siempre hay alguien que tiene un poco más de control, no en la narración, sino la interacción. Una especie de guía editorial que integra los textos al todo.

En *Marble Springs* de Deena Larsen los lectores pueden atravesar la ciudad de historias pero también pueden añadir fragmentos, acontecimientos y nuevos personajes. Haciendo de este experimento un texto que nunca se podrá completar.

Este tipo de juegos disuelven la idea de autor pero también pueden generar historias sin un estilo o género propio. Nos encontramos de pronto ante una homogeneidad de textos que a veces no tiene suficiente calidad literaria y se acerca a algo más lúdico.

Las mejores hiperficciones son aquellas que permiten al lector deducir la suficiente información básica, algunas veces volviendo sobre los pasos para hacer decisiones creativas e informadas cuando llegan a los links.

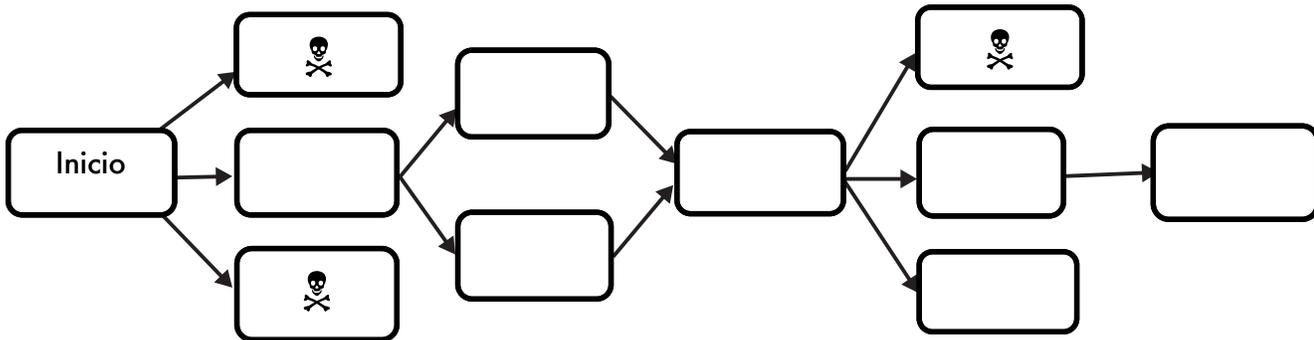
índice) tiene vínculos a cada capítulo con tal de evitar el molesto scroll, sin embargo cuando se está leyendo una novela o colección de cuentos, por ejemplo, esta tabla es casi inútil debido a los bookmarks y a la grabación automática de la posición de la última página leída. En resumen, estos libros fueron escritos para leerse linealmente, la transformación electrónica sólo presenta pequeñas ventajas y propiamente no deberían llamarse hipertextos.

## 72. HIPERFICCIÓN EXPLORATORIA

La principal diferencia con la hiperficción constructiva<sup>71</sup> es que ésta tiene un solo autor real (con infinitos co-autores, según algunos teóricos). Aquí el usuario no puede agregar material a la historia sólo se limita a explorarla e ir descubriendo los hilos enredados que la construyen. La presente guía está enfocada a este tipo de creación individualista, sin embargo muchos de los aspectos tomados aquí pueden usarse indistintamente para cualquier hiperficción; además que, como en el cine, un hipervideo es una construcción comunitaria<sup>144</sup>, donde varios creadores se unen para armar una obra en común.

## 74. ESCOGE TU PROPIA AVENTURA

También llamadas estructuras con bifurcaciones falsas, juegos de aventura, o *second-person-stories*. Pueden existir en su versión impresa o computarizada, da igual. En estos cibertextos, el lector se convierte en el personaje principal, lo controla y al final de cada segmento o episodio elige qué camino seguir aunque siempre conducen a dos únicas salidas: la victoria o muerte del héroe. Así, la estructura parece arborescente, las ramas van creciendo conforme avanzamos, pero si observamos más de cerca nos encontramos que las brechas abiertas se cierran o juntan inmediatamente.



Nos encontramos ante un texto determinado<sup>41</sup>, permanente<sup>42</sup> y con un acceso a los escriptones controlado<sup>43</sup>. La muerte equivale a una reencarnación del usuario que debe aprender la lección y comenzar de nuevo.

El usuario esta bajo una subordinación del texto, que lo invita a seguir, o más bien fracasar al seguir hasta que encuentre el camino secreto a la meta. En términos aristotélicos el final lo marca la peripecia y no la catarsis.

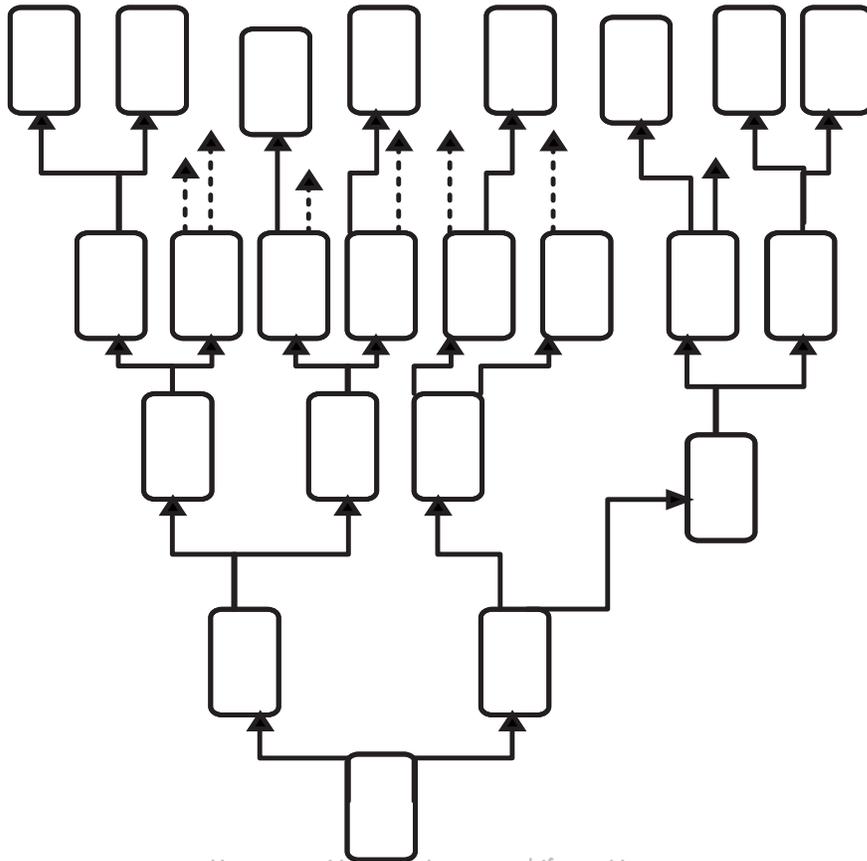
La limitación de opciones llega a ser frustrante y a la vez deja en el lector la idea que se está perdiendo las otras historias paralelas o que debe seguir el camino correcto para ganar. No hay una implicación real del lector y generalmente la calidad literaria queda bastante a desear.

Finalmente, estas lecturas aunque aparentemente multilineales en verdad son completamente tradicionales, con un manejo lineal del tiempo y una estructura narrativa convencional<sup>55</sup>. Más que hipertextos son juegos<sup>119</sup>.

# 75. EL ÁRBOL

Su estructura es muy parecida al de bifurcaciones falsas<sup>74</sup>, al final de cada segmento, o episodio, se le pregunta al lector qué camino seguir, sin embargo la diferencia aquí es que en verdad hay una bifurcación en el tiempo y espacio. Uno puede elegir con que personaje continuar la historia, que decisión tomará en algún punto crítico, etc. La historia se va abriendo como las ramas de un árbol. Así, estas historias hacen tangible todos esos *plots* invisibles que no son contados o que se le dejan a la imaginación del lector.

Cuando tuve el plan de hacer un hipervideo mi concepción era de crearlo con esta estructura, un poco inspirado en los juegos de aventura. Incluso a las personas que parcamente les he platicado sobre él se imaginan algo parecido. Es muy atrayente la idea de una historia en la que en verdad decides el camino, donde tus acciones sí alteran el curso de la historia y puedes inspeccionar cada línea posible; sin embargo pronto nos encontramos ante la imposibilidad de esta maravilla.



Una narración que sigue una bifurcación progresiva pronto se encuentra con lo que Cicconoi llama trampa exponencial, la misma en la que cayó aquel rey incauto. Incluso si limitamos el desarrollo a bifurcaciones binarias como sugiere Borges<sup>60</sup> en *Examen de la obra de Herbert Quain*, el total de fragmentos que debemos crear crece a razón de  $2^N - 1$ , donde N es el número de episodios (en el ejemplo anterior son 5) que queremos que dure la historia. Si, digamos, deseamos una narración equivalente a un cuento corto de 10 páginas (considerando que cada fragmento es alrededor de media cuartilla) tendríamos que escribir 1,048,575 fragmentos o sea 524,287 cuartillas.

Tal tarea inhumana solo sería posible si reducimos el número de episodios y además se crea colectivamente<sup>71</sup>. Pero nos encontramos que el tamaño de la historia no es una decisión del autor sino una limitación impuesta por la misma estructura.

Finalmente llegamos a que estas historias siguen la misma línea lógica y jerárquica. Para un lector "normal", que no puede ver la estructura desde "afuera", verá la sucesión de una historia absolutamente lineal. La elección produce una ambigüedad porque parece haber dos versiones distintas. Como una ilusión óptica podemos imaginarnos primero una y luego la otra, pero nunca dos a la vez. Hay algo interponiéndose entre el lector y el texto, y ese algo es el mismo lector intentando leer (Aarseth, No linealidad y teoría literaria, 1997).

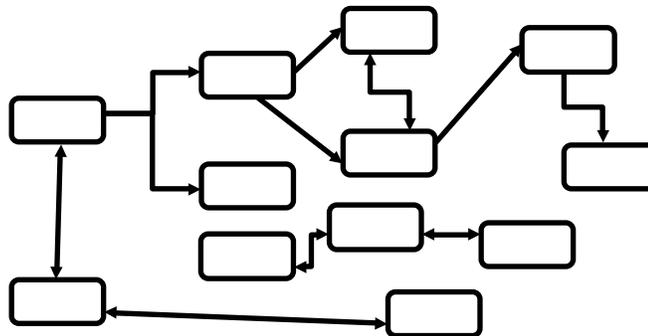
# 76. TELARAÑA

*"We are like the spider. We weave our life and then move along in it. We are like the dreamer who dreams and then lives in the dream. This is true for the entire universe"*

Resuelve los problemas de la estructura árbol/raíz y de bifurcaciones falsas, porque las incluye y transforma. Está basada en el rizoma<sup>26</sup> de Gilles Deleuze y Félix Guattari.

Es la multiplicidad, no hay dicotomía, todas las líneas argumentales pueden estar conectadas, andar en ciclos.

El Brihad āraniaka upanishád



Aquí no hay un principio ni final definidos, tiene múltiples entradas<sup>103,102</sup>. Hay un número finito de conexiones y nodos pero su organización no jerárquica puede llevar a una fuente infinita de tramas. Hay un rompimiento en la línea de causa y efecto, no como un recurso estático formulado por el autor sino un condicionante dinámico y vivo. El lector puede seguir la historia linealmente si es que encuentra el hilo de Ariadna en el laberinto pero pronto descubre que ese entramado/trampa está siendo creado por el minotauro que no es el autor sino el lector mismo.

Esta estructura es lo que aspira el verdadero hipertexto de ficción. Afternoon<sup>126</sup> de Michael Joyce es el texto canon. Sin embargo debido a su complejidad puede parecerle a muchas personas desagradable y difícil de entender<sup>17</sup>. He aquí el principal obstáculo y la razón por la cual no se ha popularizado, sin embargo promete mucho y poco a poco la gente se va dando cuenta que su participación se vuelve más activa y los moldes de las viejas historias empiezan a agotarse.

# 77.

## FIGURAS RETÓRICAS

El hipertexto obliga a repensar la manera en que se entiende el discurso. Ya no es solo de buscar soluciones definitivas y conclusiones sino encontrar puntos de vista alternos y estructuras conceptuales que deben ser exploradas como un gran bosque donde no hay un camino hecho sino multitud de brechas que se abren y cierran. Se debe potenciar la fluidez y reutilización, que nos llevará a visitar varias veces el mismo fragmento siempre descubriendo algo nuevo con cada revisión. Por lo tanto es primordial reinventar una nueva retórica.<sup>120</sup>

Los recursos estilísticos son modificaciones que se hacen al Texto para revestirlo de un nuevo significado, buscar una mayor pregnancia en la mente del receptor, o incrementar la fuerza del mensaje. El tratamiento es aplicado ya sea al significado (recurso semántico), al significante (recurso sintáctico). Dentro de las figuras clásicas<sup>22</sup> donde el hipertexto tiene especial importancia podemos enumerar la sinécdoque<sup>78</sup>, el asíndeton<sup>79</sup>, la metáfora<sup>80</sup>, la enumeración<sup>81</sup>, la suspensión<sup>82</sup>, la elipsis<sup>83</sup>, la anáfora<sup>84</sup>, la transtextualidad<sup>85</sup>, la anacoenosis<sup>86</sup>, la paradoja<sup>87</sup>, la aporía<sup>88</sup>, la epifanía<sup>89</sup>, el hipérbato<sup>90</sup>, la parataxis<sup>91</sup>, la recurrencia<sup>93</sup>, la memoria y resistencia<sup>94</sup>, etc.

## 78. SINÉCDOQUE

“Figura que opera dentro de un conjunto superior, nombrando a uno de los términos de una relación de inclusión para referirse al otro” (Romera). En otras palabras, tomar la parte por el todo o al revés. En el hipertexto nos encontramos que la parte, el recorrido hecho, se toma por el todo, el hipertexto en su totalidad. Y aunque muchos de los hipertextos muestran una vista global, como por ejemplo el mapa conceptual, esto obedece a la parte paratextual<sup>17</sup>. El lector nunca podrá ver la totalidad de la obra a nivel de significados posibles. Por lo tanto nos encontramos ante una figura que es dinámica<sup>40</sup> ya que el lector va modificando su entendimiento del todo conforme va recolectando fragmentos y releendo otros.

## 79. ASÍNDENTON

“Figura gramatical que consiste en la supresión de los términos de conexión entre dos proposiciones, para que su relación lógica se le imponga con más autoridad al lector” (Romera). Es una de las principales características de hipertexto y causante de muchas de las críticas negativas hacia la hiperficción. Este recurso elimina las palabras de conexión y las figuras oratorias que encadenan los elementos del discurso, forzando al lector a buscar un vínculo entre los fragmentos sin tener cuenta a primera vista que

los fragmentos están libres de su monogamia textual, y pertenecen a diversos recorridos de lectura. La hiperficción emplea este elemento sorpresivo, desorientador y de ruptura para la creación del significado, pero debe mantener al lector enganchado al texto de manera que al pinchar sobre algún vínculo no se quede con la sensación<sup>35</sup> de que los dos espacios no tienen nada que ver uno con el otro. En las no-ficciones el autor se encarga de mantener a los usuarios orientados y consientes de donde están y que ocurre cuando se activa algún enlace, ya sea con un pie de página, un tooltip<sup>21</sup> que incluso puede tener una pequeña imagen del destino, etc. Sin embargo esta obsesión por la usabilidad llega a convertir la aplicación en algo aburrido y que incluso infravalora las capacidades del usuario final.

## 80. METÁFORA

“La metáfora es el tropo que sin recurrir a ningún signo comparativo explícito enfrenta a un objeto (el “comparado”) con otro (el “comparante”) (...) La metáfora pretende llamar la atención sobre los elementos comunes al comparado y al comparante, profundizando en la realidad espiritual a través de las afinidades múltiples, y descubriendo resonancias de valor estético, intelectual y moral” (Clément, 2006).

Esta figura nos permite crear nuevos significados identificando términos más o menos compartidos. En el hipertexto evidencia que un fragmento se presta a diferentes significaciones dependiendo de los recorridos que lo hayan llevado hasta ahí. A la polisemia inherente del texto impreso, el hipertexto añade otra que es en relación con su estructura.

Incluso en un modo más amplio, el uso de vínculos condicionales otorga a la creación de significado una condición dinámica, el texto está vivo y reacciona circunstancialmente a la lectura.

## 81. ENUMERACIÓN

Una enumeración simple consiste en ir desgranando una a una las partes que constituyen un todo; si se emite un juicio de valor sobre cada una de ellas, se denomina distribución.

La enumeración reviste una gran importancia debido a su naturaleza fragmentaria. En un hipertexto generalmente se puede ver en forma de lista, cada ítem tiene un vínculo. La yuxtaposición de elementos da todo tipo de connotaciones interesantes a una especie de escala menor de lo que sería la visión estructural que es el hipertexto.

Algunos autores hablan de enumeración caótica cuando no existe ningún criterio de

81  
82  
83  
84  
85  
86

clasificación, como una forma de expresar el infinito del universo, el desorden o una angustia metafísica. Sin embargo Borges<sup>60</sup>, uno de los principales exponentes de este recurso, creía que para que un caos fuera admirable es necesario un orden detrás, una especie de afinidad secreta. (Fanzone, 2009) La clave es proponer una calificación cualquiera y luego proceder a enumerarlas, el lector debe descubrir la línea que las une y es en donde el hipertexto cobra mayor importancia al dar la posibilidad de adentrarse a cada uno de los elementos.

Un ejemplo es la enumeración que hacía Petter Greenaway en su corto "Windows" (1975) donde narra las estadísticas de muertes por defenestración en cierta municipalidad inglesa. En la versión hipertextual el usuario podría ir navegando por el listado de personas aparentemente sin conexión para ir descubriendo el factor común que las une.

En las enumeraciones caóticas, el orden está perdido, se necesita que alguien arme y resuelva ese rompecabezas. Los mapas son confusos y en algún punto son el territorio mismo, tal vez el lugar solo existe en los mapas (léase la estructura) en cuyo caso el viajero es el constructor del territorio al recorrerlo.

## 82. SUSPENSIÓN

Figura retórica que consiste en diferir el remate de lo expuesto. Elemento muy usado en la literatura de vanguardia (Romera). Consiste en divagar la línea principal de la historia en otras incluso banales y sin resolución importante. Aquí el autor juega con nosotros, "dilatando el placer", perdiéndonos en su laberinto y regresándonos cuando quiere. En el hipertexto la suspensión es un elemento casi inherente, con la diferencia que nosotros mismos decidimos si aplazar la conclusión desviándonos de la brecha o ir directamente, sin distracciones, a la tan ansiada conclusión<sup>56</sup> o seguir por lo menos el *main plot*. Esto no significa que el autor pierda el control sobre lo que hace si no que lo mantiene incluso a un nivel más avanzado. En el hipertexto a veces uno debe seguir estas desviaciones para poder encontrar la llave y seguir, si es que existe, la línea principal. Incluso la suspensión puede existir para siempre en ausencia de un final real, como ocurre en la mayoría de las hiperficciones.

## 83. ELIPSIS

Omisión de un elemento en la frase. En el hipertexto el usuario puede, si lo desea, crear una elipsis o resumen del texto, saltándose información que no considere relevante o de su gusto<sup>139</sup>.

## 84. ANÁFORA

En el uso más general en la lingüística moderna, designa la referencia dentro de un texto a elementos ya mencionados en el mismo.

## 85. TRANSTEXTUALIDAD

Al hablar de hipertexto indudablemente tenemos que tocar de las relaciones textuales<sup>14</sup>—o trascendencia textual— de Gérard Genette. Aquí es la relación existente de un texto B (hipertexto) con un texto anterior A (hipotexto) del que deriva por transformación simple o por imitación de manera que no es comentario (Romera Castillo, 1997, pág. 280). Por ejemplo podemos hablar de cómo Virgilio conscientemente reescribió a Homero. Dante leyó y reescribió a Homero y a Virgilio. En este sentido encontramos que no hay obra que no evoque a otra de alguna forma, por lo tanto todos los textos serían hipertextuales.

## 86. ANACOENOSIS

"Recurso de la sermonización en que se finge consultar el parecer de los oyentes" (Romera). Tropo motor de muchos hipertextos y de las novelas interactivas, juegos de aventura, etc. Mientras en los medios tradicionales se utiliza como un recurso meramente estético, en el hipertexto *et all*, su función es involucrar al lector en la decisión del curso a llevar. La mecánica de la pregunta y las posibles respuestas caracteriza los juegos de aventura<sup>74</sup> pero también

se encuentra en hipertextos serios como Afternoon: A History de Michael Joyce<sup>126</sup>, donde al iniciar la aplicación se le pregunta al lector si quiere oír la historia, se puede escoger entre sí o no, cada una te llevara a un nodo distinto, pero también se puede escoger algún otro enlace en la pantalla inicial; así, uno puede escoger entre las opciones que tiene o no escoger ninguna, incluso regresar o salir, dando como finalizada la historia.

La Comunicación permite tomar otras vertientes más allá de la simple elección de opciones, puede incluso realizarse una aplicación que responda a las preguntas directas del usuario y realizar otras en función de la información adquirida. *Eliza*, fue la madre de todos los programas de diálogo e interpretaba a una psicoterapeuta que hacía preguntas al usuario. (Landow P., Teoría del hipertexto, 1997, pág. 93)

## 87. PARADOJA

La paradoja y la contradicción son partes inherentes a la hiperficción. Cuando el usuario recorre la intrincada red inevitablemente va a encontrar sucesos que van en contra de lo que acaba de ver. Un personaje que acaba de morir en la lexía anterior ahora esta como si nada, puede que sea un flashback pero a veces es un suceso futuro. El lector debe estar consciente que sus lecturas son

múltiples y que aunque algunas líneas se cancelan mutuamente son partes de ese universo conjunto. Para lograr ese final personal que uno busca en la ficción, se deberán omitir ciertos caminos, ignorar algunas muertes y deducir enlaces mentales aunque se sienta que está haciendo el trabajo del “descuidado” autor

## 88. APORÍA

Se presenta cuando no somos capaces de encontrarle sentido a una parte concreta del texto, incluso cuando ya lo hayamos visto en su totalidad. En la versión hipertextual la aporía sí existe porque no tenemos acceso a la integridad del texto. El lector esta perdido, atrapado por los caminos circulares<sup>105</sup>, las repeticiones<sup>93</sup> y sus impotentes decisiones. (Aarseth, No linealidad y teoría literaria, 1997)

## 89. EPIFANÍA

Como figura complementaria a la aporía<sup>88</sup> existe la epifanía. Es ese momento de éxtasis donde súbitamente se revela el mundo a través del lenguaje de las cosas y de las situaciones. Lo que no tenía significado de pronto mágicamente se nos aparece; a veces el autor la crea segundos antes de dejarla explicita haciéndonos pensar que la descubrimos por nosotros mismos y “con un efecto inesperado y devastador: el enlazamiento”. (Aarseth, No linealidad y teoría literaria, 1997)

La epifanía y la aporía son bases de la hiperficción. La diferencia es que aquí la develación no es repentina y controlada por el autor, sino una construcción progresiva. El viejo juego de busca y encuentra.

## 90. HIPÉRBATO

Es el desplazamiento del orden esperado en una frase. Esta técnica se sustenta en el suspense: el lector debe retener en la mente la unidad desplazada, haciendo un esfuerzo especial de comprensión, mientras aguarda por el resto de la sintaxis. (Bolter J. D., 1997, pág. 255) Sin embargo en el hipertexto, esta tensión puede que nunca sea resuelta.

## 91. PARATÁXIS

Se refiere a un sistema de organización hipertextual. En vez de usar la secuencia usa la repetición<sup>93</sup>. Cuando un trabajo literario utiliza la organización lógico-temporal, el desplazamiento u omisión de un elemento podría hacer todo el texto incomprensible. En un texto paratáctico esto no ocurre, las unidades temáticas son agregadas, omitidas o movidas sin destruir la coherencia. La variación en el tema es uno de las formas que puede tomar la estructura paratáctica, la otra es la lista<sup>81</sup>.

86  
87  
88  
89  
90  
91

## 92. AZAR

Elemento utilizado por autores experimentales donde el texto es fragmentado y propone al usuario a construir uno nuevo de forma aleatoria. Julio Cortázar<sup>61</sup> en su novela *Rayuela* advierte que puede ser leída de varias maneras, una de ellas es acceder al orden de los capítulos completamente al azar, incluso ideó una máquina patafísica llamada RAYUEL-O-MATIC que ayudaba con esta tarea (Cortázar, *La vuelta al día en ochenta mundos*, 1967). Raymond Queneau con su *Cent mille milliards de poèmes*, un libro pequeño de 10 páginas cortadas en 14 tiras de una línea cada una, invita al lector a pasar las líneas por separado hasta formar 100 000 000 000 000 posibles combinaciones. La novela de Marc Saporta<sup>64</sup> *Composición No. 1*, también juega con las posibilidades de la combinación aleatoria.

También encontramos lo que sin duda es el texto no lineal<sup>37</sup> más antiguo, el famoso oráculo chino *I Ching* o *libro de los cambios*. Se compone de 64 hexagramas. Para consultarlo se necesitan tres monedas o 49 palillos, con los que se forman dos hexagramas. Estos deben ser leídos y entonces la respuesta se formara ante nuestros ojos casi divinamente.

El azar, por tanto, representa la completa libertad para nuestra mente del pensamiento asociativo. El problema, si es que lo hay, es la disposición de algunos lectores respecto a esa ausencia de autoridad y control. En el *I ching* existe cierto dejo de magia y misticismo, no sólo por el libro milenario sino por el ritual que lleva y la intimidad de la pregunta. Sin embargo en otros experimentos siempre está la sensación de querer saber el verdadero orden impuesto por autor.

La tecnología digital puede jugar con el ocultamiento de este mecanismo y hacer creer al lector que sus caminos están determinados o que al menos sus elecciones lo están llevando a algún lado. Lamentablemente el azar real es algo imposible en la informática y sólo se llega a aproximaciones, pero este problema es tan imperceptible —a menos que hagamos simulaciones meteorológicas— que no nos impide integrarlo en el hipertexto.

## 93. RECURRENCIA O REPETICIÓN

*ricorso*. Acción y efecto de recurrir, acudir a una autoridad con una demanda o petición. Retorno al lugar donde se salió.

La repetición es una de las características principales de la hiperficción. A medida que el lector se adentra en un texto a veces se encuentra dando vueltas en un mismo sitio<sup>105, 109</sup>, ya sea inconscientemente o para encontrar una pieza clave que le permita avanzar. El lector debe entender que la relectura origina una manera diferente de interpretar el texto; bien lo dice Borges cuando analiza la obra de *Herbert Quain*.

Cuando un usuario regresa a un nodo que ya había visto inicia una nueva dirección en la narrativa, descubierta gracias a la repetición. Después de la repetición existen tres posibilidades a seguir: la recurrencia, que describe la idea del bucle, es el círculo vicioso por el mismo texto que se prolonga con la promesa implícita que habrá algo más que ver; la analepsis que ocurre cuando la historia continúa en la dirección que tenía antes del regreso; y la renovación que es cuando la propia relectura ha descubierto algo nuevo y abierto una nueva dimensión en la historia.

Algunos tipos de recurrencia son la alucinación, el *dejà vu*, la compulsión, la cadencia, la onda, el canon, la isobara, el ensueño, el tema y su variación.

# 94. MEMORIA Y RESISTENCIA

La mayoría de los sistemas hipertextuales cuentan con funciones que permiten o limitan un camino condicionado. Esta herramienta es opcional pero aquí yace el regreso del control, al menos parcial, del autor. Una lectura puede estar contada tan fluidamente que lleve al lector por donde quiera el autor, sin embargo el hipertexto es permeable y permite desviaciones en cualquier punto. Con los enlaces condicionales<sup>116</sup> el sistema recuerda que nodos han sido visitados y en base a esto puede o no abrir caminos. La clave está también en la memoria del lector y su relectura por medio del ricorso<sup>93</sup>.

95  
96  
97  
98  
99

Generalmente cada lectura proporciona nuevas tramas y nuevas historias. Los fragmentos de historia pueden colocarse en orden distinto y aún así tener sentido. Para lograr esto debe haber cierto grado de ambigüedad y que los lectores tengan ese deseo de encontrar

# 95. ARTIFICIOS

sentido al cibertexto. Raine Koskimaa sugiere algunos artificios que usa Joyce en *afternoon*<sup>126</sup>, como son acronía<sup>96</sup>, esconder la identidad del narrador<sup>97</sup>, desaparición del personaje<sup>98</sup> y expresiones deícticas<sup>99</sup>.

## 96. ACRONÍA

Consiste en ocultar en algunos fragmentos cualquier información que pueda fijarlos en un punto temporal concreto (como fechas, referencias a estaciones del año, etc.). En hipervideo una escena en interiores oculta perfectamente la información, incluso la hora del día.

## 97. ESCONDER LA IDENTIDAD DEL NARRADOR

Cuando no especificamos la identidad del focalizador (la persona desde cuyo punto de vista se cuenta la historia) podemos atribuir los fragmentos a cualquier persona. Esta técnica puede tener efectos drásticos; las mismas palabras pueden tener un sentido completamente diferente dependiendo de quién las esté pronunciando. Para el Hipervideo la dificultad lleva la misma idea de focalizador, pero se puede jugar por ejemplo un constante punto de vista en primera persona.

## 98. DESAPARICIÓN DEL PERSONAJE

La desaparición del tiempo de la narración<sup>138</sup> contribuye a la desaparición del personaje. Éste, privado de su dimensión temporal, se diluye en múltiples historias y otros más protagonistas que luchan por robarle su rol primario. Un personaje que muere en un episodio reaparece en el siguiente. Las mismas palabras se repiten en distintos cuerpos pero son diferente significado. En un Hipervideo el personaje puede ser él mismo y después otro, un poco inspirándose en *Mullholand Drive* de David Lynch. Al final, el lector sólo encuentra más que palabras y cuerpos ya ocupados.

## 99. USO DE EXPRESIONES DEÍCTICAS

Los deícticos son expresiones que pueden ser usadas de distinto modo debido a su ambigüedad. Por ejemplo, ella puede ser cualquier personaje femenino, aquí puede ser cualquier lugar en el planeta, dependiendo del contexto donde se haya dicho.

100.

LA  
LÍRICA

DEL

ENLACE

Cuando se escribe hiperficción es fácil caer en el enlace obvio y cuando se usan los sentidos suelen ser exclusivamente visuales. Por ejemplo si un personaje ve a una chica, activar el vínculo “chica” lleva a una descripción de esa chica y que hace. La alternativa consiste en usar las sensaciones como un ancla<sup>70</sup> de recuerdos, percepciones y reflexiones de una manera implícita, en otras palabras, más poética.

Una técnica es organizar los enlaces de manera que siempre hay uno que corresponde a la continuación temporal (añadiendo nueva información o nuevos temas de conversación) y otro que es una exploración lateral más o menos lírica de lo ya dicho.

## 101. OBRA ABIERTA

Una mejor forma de entender el hipertexto de ficción es como una “obra en movimiento” (Eco, 1963).

Cuando un autor crea una obra de arte usa una serie de artificios<sup>95</sup> comunicativos para transmitirle al espectador, de la mejor manera, la forma original que ha imaginado. Sin embargo cada persona es un mundo; sus gustos, conocimientos, cultura, prejuicios, etc., definirán una lectura diferente y dará una interpretación que a veces el autor nunca imaginó. Todas las obras de arte tienen un grado de “abertura”; aunque a veces esto no es

muy deseado por los artistas. Un ejemplo claro es Nikolai Gogol; su obra es una crítica al régimen de servidumbre y la esclavitud, sin embargo este escritor ruso no tenía ninguna simpatía por los siervos y odiaba a los liberales, quienes veían en él un gran hombre que ferozmente se había levantado contra el gobierno. También tenemos el caso de muchos pintores de la antigüedad que se esmeraban por transmitir un modo correcto de apreciar la obra, el punto único o privilegiado.

Las distintas interpretaciones (existencialistas, teológicas, clínicas, psicoanalíticas) de una obra ‘abierta’ no agotan sus posibilidades. Se puede entender como una ciudad a la que hay distintas formas de entrar y recorrer.

Pero una obra abierta no indica que no tenga significado. Cada palabra tiene sentido, “un sentido con la riqueza del cosmos”. Hay claves que el autor esconde para ser descubiertas como tesoros de una isla pirata, y el instrumento principal de la ambigüedad es el calembour como los que utiliza James Joyce<sup>63</sup> en *Finnegans Wake*, donde el escritor fusiona hasta diez raíces etimológicas para crear increíbles neologismos cargados de una “red inagotable de relaciones”. (Yellowlees Douglas, *La red intencional*, 2006)

Sin embargo existen obras en donde el usuario debe organizar y estructurar la obra, no solo interpretarla basada en una “colaboración teórica, mental” sino en su producción misma, que Arseth calificaría con un alto grado de ergodicidad<sup>67</sup>. A esta nueva forma de apertura, que no es más o menos válida, la llamaremos “obra en movimiento”. En el Juego de cartas de Max Aub<sup>64</sup> (1964) o *Composition no°1* de Marc Saporta (1962) se invita al lector a leer en cualquier orden las hojas sueltas que trae el libro. También tenemos el *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau (1961); un pequeño libro con 100 páginas, cada una con catorce versos cortados de forma que el lector puede hacer todas las combinaciones posibles entre éstos.

En las obras en movimiento todas las partes tienen el mismo valor. Cada lectura nueva da un goce distinto, a veces parecido pero nunca igual. Es por tanto una nueva forma de composición donde un conjunto de fuerzas y estructura dinámica abandonan la visión estática de la relación causa y efecto, y entran en un terreno abierto a la posibilidad de decisiones personales y azar<sup>?</sup>.

Esta poética de la obra en movimiento carece de  finales y acabados<sup>102</sup>, lo necesario y previsible se convierten en lo accidental e inesperado. Al no haber una experiencia privilegiada o única permite la multiplicidad de las relaciones, de intervenciones.

Así, el autor ofrece una obra para ser terminada, el usuario la ejecuta, la *performa* y obtiene una nueva forma que, aunque tal vez no había sido contemplada originalmente, sigue perteneciendo al autor, porque éste ya había estructurado racionalmente las herramientas, límites, reglas e ingredientes para el desarrollo.

**La obra en movimiento establece una nueva relación entre artista y público. El espectador deja de estar en la raya<sup>36</sup> y entra al juego, transforma la pieza y por un momento se vuelve coautor de la obra.**

Las obras de hipertexto como Afternoon<sup>126</sup> o WOE de Michael Joyce, debido a su indeterminación extrema y falta de conclusión singular y decretada, tienen un grado más alto de apertura que sus símiles impresos (Yellowlees Douglas, *La red intencional*, 2006).

## 102. EL FIN

*“There is no Final Word. There can be no final version, no last thought. There is always a new view, a new idea, a reinterpretation” Nelson*

En los últimos años nos han ido presentando ficciones que tienen un final abierto o múltiple. Sin embargo la mayoría de la gente todavía no se acostumbra a este modelo de obra abierta<sup>101</sup>.

En la hiperficción la decisión de terminar la toma el lector cerrando el programa, porque no existe una última página que nos avise cuando dejar de leer —cuando hice mi primer experimento literario, llamado *Sopa de perro*, jugué con el azar y acabé incluyendo varios finales que aparecían aleatoriamente cortando bruscamente la narración, ahora me arrepiento de esa solución.

Hay varias formas de determinar el final en una hiperficción:

**102** 1. Final simple. Cuando el lector ha seguido el camino por defecto<sup>114</sup>, y ya no hay más a **103** donde ir sin activar algún enlace.

2. Callejón sin salida. Cuando se llega a una lexía que no tiene (o no parece tener) ningún enlace ni camino por defecto. Sin embargo, debido a la existencia de enlaces condicionales<sup>116</sup>, esta lexía podría estar abierta en una futura visita. En todo caso el lector puede simplemente regresar y tomar otro camino.

3. El bucle<sup>105</sup>. El lector nota que los nodos se repiten en el mismo orden, está dando vueltas y no encuentra la manera de salir. De nuevo puede que haya un enlace oculto que no ha descubierto o que precisamente esa sea la idea del autor como ocurre en Rayuela de Julio Cortázar.

4. Cuando la historia deja de progresar y el lector finalmente se aburre de recorrer caminos sin sentido.

5. Cuando se llega al “fondo” de la historia. El lector siente que ha resuelto todas las tensiones existentes o por lo menos las más importantes para él; ha minimizado las ambigüedades, o ignorado lo suficiente algunas. Esto es lo más cercano al final tradicional que estamos acostumbrados.

En hipernarrativa solo se puede llegar a una conclusión contingente. No se puede llegar a un final definitivo dentro del documento. Siempre existirá la posibilidad de más historias, más soluciones o interpretaciones y no sólo fuera del texto, como en la literatura lineal, sino dentro del texto, que oculta todavía muchos misterios.

# 103.

# PRESS

# START

# BUTTON

Una hiperficción puede no tener final pero forzosamente debe tener un inicio, un lugar (temporal, espacial o de acción) de donde acceder a él, la primera pantalla que uno ve; y para el lector ese punto es el principio. Keep y McLaughlin ofrecen varias posibilidades:

- Presentar la pantalla principal con la información metatextual de la obra. Ya sea una advertencia<sup>1</sup>, instrucciones, los créditos<sup>154</sup> (por que al no haber final nunca los veríamos), y demás características propias de los DVDs o videojuegos. Sin embargo esto nos sigue dejando el problema de cómo empezar la hipernarrativa.

- Empezar como en la narrativa tradicional, con la primera página del capítulo primero, el cual se irá bifurcando conforme avanzamos. En *Afternoon*<sup>126</sup>, empezamos con el texto: “No hay una manera fácil de decir esto. Quiero decir que puedo haber visto a mi hijo muerto esta mañana. ¿quieres que te lo cuente?”

•Empezar con un mapa conceptual, una tabla de contenidos, o cualquier otra ayuda metaestructural de navegación. Dependiendo de qué sistema use el autor podrá reforzar un camino más lineal, agrupado o aleatorio. *Victory Garden* comienza con el mapa del jardín. A veces, aunque el mapa invite a comenzar en cualquier punto, muchos lectores tienden a empezar por el punto que está en la parte superior central o superior izquierda, debido a su tradición occidental de lectura.

•Empezar por una lexía seleccionada al azar<sup>92</sup>. Debemos considerar a que limite queremos llevar nuestra hiperficción, si, como un texto rizomático<sup>26</sup>, puede realmente empezar por cualquier punto o limitar a ciertos comienzos. El sistema puede tomar datos de la fecha del sistema, la geocalización, el clima, etc., y reproducirlos en el ambiente del cibertexto. Cuando se escribe hiperficción en la web, el autor debe estar consciente que algunos lectores pueden llegar a cualquier lexía gracias a los motores de búsqueda.

•Empezar con un dialogo de búsqueda o cualquier otro sistema en el que el autor alimente al sistema quien dará como respuesta la lexía que contenga una relación con los datos vertidos. Este es un sistema cuasi-aleatorio, la diferencia con el anterior, aunque trivial, es que el lector está consciente de su participación directa en el juego.

Tomando en cuenta lo anterior hay dos opciones: la definición de uno o múltiples inicios, o dar por sentado que en una obra que rompe lo lineal hablar de comienzos o finales es algo absurdo. Según Edward W. Said un “principio” es designado para indicar, clarificar o definir un punto atrás en tiempo<sup>138</sup>, lugar, o acción. Por lo tanto la designación de un “principio” generalmente conlleva a la designación de una intención, el primer punto en la cadena de obtención de significado.

El hecho de dejar un total acceso a todas las lexías implica que cada una deba ser lo suficientemente independiente para generar la sensación de significado a lo que sigue o es seguido por otra lexía.

## 104 105. CICLO

105  El lector regresa<sup>93</sup> a una lexía previamente visitada y finalmente sigue un nuevo camino.

106

107

108

## 109 107. CONTRAPUNTO

110



Dos voces se alternan, entreviendo temas o fusionando tema y respuesta. Usualmente dan la estructura de un dialogo, ya sea entre dos personas o dos espacios. La constante comparación entre uno y otro dota de significado al hipertexto. La diferencia con el contrapunto lineal es que no es fijo y puede ser intencional u oculto. Por ejemplo, en un nodo existe la opción de seguir la línea o ir de un punto a otro alternadamente.

Y aunque esta técnica surge naturalmente de narrativas con personajes centrales puede ser adaptada para hacer lo contrario y descentrar al personaje.

## 109. MARAÑA



Una maraña confronta al lector con una serie de links y no ofrece las suficientes pistas para saber a dónde se dirigen. Esta técnica sirve, además del divertimento intelectual, para intencionalmente confundir a los lectores para hacerlos más receptivos a un nuevo argumento y los invitan a la búsqueda y descubrimiento.

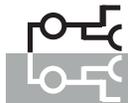
Las marañas generalmente se encuentran al principio<sup>103</sup> de un hipertexto, aunque también dentro o en las cercanías de un Mundo espejo<sup>108</sup>.

## 106. CONTORNO



Es formado cuando los ciclos chocan uno contra otro. Permite el libre movimiento entre los ciclos pero a veces es más difícil salir de estos.

## 108. AL OTRO LADO



### DEL ESPEJO

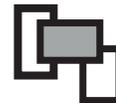
Proveen una narrativa paralela o intertextual<sup>14</sup> que toma diferentes puntos de vista y voces. Difiere del contrapunto<sup>107</sup> porque éste entrelaza diferentes voces de igual peso en una simple exposición, mientras el espejo parodia o es paralelo a la voz principal.

El videojuego *Silent Hill* juega con la idea de un mundo alterno. Aunque en la mayoría de sus entregas el cambio es tradicional (o sea lineal y determinado) en *Silent Hill Origins* el jugador debe estar moviéndose entre los dos mundos para avanzar en el juego.

# 104. PATRONES DEL HIPERTEXTO.

Mark Bernstein intenta aquí estandarizar el vocabulario de conceptos y estructuras del hipertexto. Este análisis es un buen acercamiento para describir una variedad de modelos (*patterns*) observados actualmente en los hipertextos desde un punto de vista topológico<sup>39</sup> y retórico<sup>22</sup>. Todos los patrones mostrados pueden contener otros patrones como componentes. Dos ciclos<sup>105</sup> paralelos pueden ser compuestos para formar un contrapunto<sup>107</sup>. Un contorno<sup>106</sup> puede converger en una maraña<sup>109</sup>. Un vecindario<sup>111</sup> puede estar formado por un montaje<sup>110</sup>.

## 110. MONTAJE



Es la sobreimposición de distintas ventanas en la pantalla. La conexión no es solo mediante links sino espacial a través de los bordes de las demás identidades separadas.

Greenaway usa este recurso. Sin embargo en un hipervideo. Las ventanas pueden cambiar de lugar dependiendo de las acciones del espectador obteniendo resultados completamente diferentes.

## 111. VECINDARIO

Establece una relación entre nodos, ya sea por su proximidad, usando un motivo o marcas de navegación en común. La idea es informar a los lectores que esas lexías están "cercanas" de alguna forma.

## 114. CAMINO POR DEFECTO

Es el trayecto que sigue el hipertexto sin alguna acción no trivial por parte de lector. Entiéndase como el equivalente hipernarrativo a pasar a la página siguiente. Generalmente el camino predeterminado sigue la secuencia temporal/causal, aunque no es una regla. En Hipervideo siempre hay un camino por defecto debido a su naturaleza temporal.

## 113. FINTA NAVEGACIONAL

Establece una relación entre nodos, ya sea por su proximidad, usando un motivo o marcas de navegación en común. La idea es informar a los lectores que esas lexías están "cercanas" de alguna forma.

## 116. ENLACE CONDICIONAL

Estos enlaces se activan después de que el lector haya cumplido ciertos requisitos, por ejemplo haber leído o no alguna lexía. Con este sistema el autor puede tener más control sobre cómo se atraviesa el texto. Así se pueden eliminar ambigüedades o contradicciones, enfatizar algún pasaje importante o crear una estructura estratificada.

## 112. ESCISIÓN/ JUNTURA



Este patrón teje dos o más secuencias juntas. Aquí el lector es quien interviene en los acontecimientos de la narrativa. Cada decisión cambia lo que ocurre subsecuentemente. Sin embargo los autores no pueden permitir que la narración se salga de los límites, después de una ruptura debe haber una unión en algún punto.

Aunque puede ser visto como trivial y del tipo de juegos de aventura<sup>74</sup> cuando es por primera vez encontrado, se vuelve significativo sólo después de que el explorador ha encontrado caminos alternos.

## 115. PALABRAS CON TEXTURA

Generalmente un enlace es destacado de distintas de distintas formas, ya sea subrayado con color distinto, etc., y el puntero del ratón cambia de forma cuando se posa sobre uno de ellos. Sin embargo otra opción implica no señalar que palabra o imagen tienen un enlace. Esto invita al lector a ser más activo y al mismo tiempo trata de evitar esa obsesión de pinchar sobre cualquier vínculo sólo por el hecho de que existen sin ningún razonamiento previo. Esta técnica añade ambigüedad y sorpresa a la navegación de las hiperficciones porque a veces el lector no sabe si su acción lo está llevando a un enlace significativo o si al contrario sólo está siguiendo un camino por defecto<sup>14</sup>. Esto puede ser también un punto débil que puede ser resuelto por medio de un correcto uso del movimiento asociativo<sup>70</sup>.

# 117

## 117. DE LO FEO Y OTRAS SENSACIONES SECUNDARIAS

Cualquiera que esté interesado en hacer hiperficción debe estar consciente de los puntos débiles, obstáculos y problemas que conlleva tal empresa.

Primero, leer narrativas hipertextuales es difícil; a veces no hay un placer mientras se lee, no hay entendimiento de lo que se lee. El hipertexto fuerza al lector a prestar atención a los enlaces estratégicos llevándolo a una “claustrofobia textual” mientras descarta los enlaces repetidos. (Aarseth, *No linealidad y teoría literaria*, 1997)

Para que haya un enriquecimiento del lector, el texto debe ser absorbente y apasionante, capaz de captar la atención durante largos periodos. La constante interrupción de los enlaces rompe con la transacción continua de ideas, y muchas hiperficciones carecen de esta fuerza de atracción. Una solución es darle mayor fuerza a los personajes.

El lector todavía tiene miedo a esa carga de responsabilidad en la ejecución, y que unido a la costumbre de la linealidad, hacen tortuoso el camino de la hiperficción. En el videojuego de *Silent Hill*, por ejemplo, parte del tiempo se dedica a la exploración, generalmente cuartos dentro de grandes edificios; el jugador halla que algunas puertas son completamente inaccesibles pero cuando encuentra abiertas se turba, no le gusta tener que romper su camino por defecto<sup>114</sup>.

Otro problema son los links, si están ocultos, como lo hace Joyce en *Afternoon*, el lector no sabe si está siguiendo un vínculo en verdad o sólo es parte del camino por defecto. Pero si están visibles el lector no sabe si le interesan o no y cae en una compulsión de “picarle” a todos pensando en que tal vez se está perdiendo algo de la historia.

La sensación de pérdida ocurre cuando el lector se nota abrumado ante las múltiples líneas y piensa que no está siguiendo “el camino correcto”. Esto puede ocurrir porque las opciones no son capaces de implicar al lector realmente.

Otra de las incomodidades que enfrenta el lector es cuando descubre que el texto no se comporta como debería, y aunque pronto aprenden a aceptar tal condición deben luchar para armonizar las lexías contradictorias en un mismo texto.

Debido a la existencia de enlaces condicionados<sup>116</sup> puede que un lector promedio no llegue a las revelaciones importantes que le puedan dar una sensación de cierre. La solución sería encontrar el equilibrio entre lo criptográfico del texto y una correcta curva de aprendizaje. Para enganchar al lector, se le debe permitir descubrir zonas periféricas para que se adentre en un entendimiento mayor. Sin embargo cada lectura e interpretación que se le dé a un hipertexto es correcta, el punto es hacerle entender al lector esto y evitar que caiga en la frustración.

En conclusión, el lector lee creyendo en el enlace, que su acto propiciará una relación inmediata y directa sobre lo que lee. La promesa de la revelación parece que nunca llega. El lector quisiera que el Autor se hiciera responsable del descubrimiento<sup>89</sup>, de las elecciones. El hipertexto carece de final, siempre hay algo más que ver, es como el libro de arena, aunque este sí es finito.

# 118. ESPACIO

Hay dos formas de apropiarse de un espacio: se traza un camino donde no lo había antes o se utiliza un mapa ya elaborado. Una es el camino de la exploración y el descubrimiento, pero también la posibilidad de encontrarse con la colonización, las cuadrícula y las veredas ya marcadas. La segunda es un proceso de elección y decisión, se acepta la red pero el viajero es libre de tomar las bifurcaciones y dar las vueltas que quiera.

Toda esta discusión de hipernarrativa llega a la pregunta obvia: ¿no es la hiperficción una especie de videojuego? La respuesta rápida: no. Pero examinemos primero algunas similitudes que, como apunta Landow, si tienen los videojuegos (*computer games*) con el hipertexto. Primero, las acciones del jugador— ya sea usando el *mouse* o algún artefacto como un control, o más reciente su propio cuerpo en el *Kinect*—determinan lo que el jugador se encuentra. Segundo, su naturaleza ergódica; cada vez que se toman decisiones se abre una brecha en la estructura. Tercero, ambos son hechos para ser ejecutados múltiples veces, la rejugabilidad.

Existe una gran controversia entre los que creen en que los estudios de narrativa en cine y literatura pueden ayudarnos entender los juegos y que estos son formas de contarnos historias; y los que argumentan que los videojuegos requieren una nueva disciplina, la ludología.

Espen Aarseth, quien está del lado de los ludólogos, apunta que los juegos de computadora son el arte de la simulación. En simulaciones, conocimiento y experiencia es creada por las acciones y estrategias, en vez de las recreadas por un escritor o un cineasta.

Una narración tiene un mayor énfasis en la trama, mientras un juego tiene mayor énfasis en las acciones del jugador. Cuando salió el juego *Metal Gear Solid 4* muchos se quejaron que llegaba

un punto en que había más escenas cinemáticas que de juego. Y esto es porque cuando se evalúa un juego se toman ciertos elementos como es el jugabilidad (*gameplay*), los gráficos, el *soundtrack*, y tal vez en segundo grado la historia, aunque esto también depende del género (un juego de peleas tiene historia pero generalmente es muy simple y boba y nadie la toma en serio).

La cuestión más obvia de un videojuego, que sin embargo pasa desapercibida cuando se le compara con la hiperficción, es la idea de ganar. Ganar como verdadero final, no el final parcial que encuentras cuando pierdes y aparece la pantalla de *Game over*, que en realidad te invita a volver intentarlo; sino el ganar como agotar el juego. Sin embargo este final aun así puede ser parcial. Siempre habrá objetos que falten recolectar, un record de puntos que romper, algún personaje secreto que encontrar, etc. Pero incluso, puede existir un final absoluto como en *Tetris* o en *Pacman*, difícil de alcanzar pero existente.

Los videojuegos aun están en crecimiento, aun requieren desarrollar su propio lenguaje y dejar de *remediar*<sup>19</sup> al cine, que a su vez en sus inicios copiaba al teatro. Sin embargo podemos notar que los videojuegos no están cerca de la hiperficción pero pueden darnos un ejemplo de cómo un texto ergódico se ha insertado en el gusto popular y la industria del entretenimiento.

## 120. RETÓRICA DEL HIPERMEDIA

La creación de hipermedia involucra tres problemas que Landow trata de resolver en su escrito *Retórica de la hipermedia*. Primero, qué se debe hacer para orientar a los lectores y ayudarlos a leer eficientemente y con placer. Segundo, cómo se puede informar a donde

llevan los links. Y por último, cómo hacer sentir cómodo a un usuario al entrar a un nuevo documento. (Landow P., *The Rhetoric of Hypermedia: Some Rules for Authors*, 1989)

Algunas de sus reglas han quedado un poco obsoletas, sin embargo enumeraré algunas que son pertinentes a la hora de crear hipermedios fácticos<sup>29</sup>.

Regla 3. El sistema hipermedia predispone al lector a encontrar material relacionado entre documentos. Aunque también usar el recurso del contraste y mostrar algo contrario a lo que expresa el vínculo, el contenido tiene que ver con algo, de lo contrario puede parecer confuso y resentido.

Regla 4 y 5. Se deben presentar dispositivos que estimulen a la navegación del hipermedia. Estos aparatos deben ser estéticos y que permitan una navegación fácil y placentera. Las soluciones pueden ser un mapa conceptual, donde se informa al lector que cierta información está relacionada con otra; un diagrama de flujo, que usa flechas para mostrar la relación de influencia, conexión causal o, como el mapa de la presente guía, la dirección de los links; una línea de tiempo, como la que usan las redes sociales como Twitter o Facebook.

Regla 12. Los lectores se hacen cierta idea de lo que contiene un enlace. Tomemos el siguiente texto: “Cientos de galenos esquizofrénicos se revelaron ante la tala injusta de parquímetros en las avenidas de Polanco.” Si subrayamos la palabra Polanco solamente, el lector esperará encontrar un artículo de Wikipedia sobre este aparato, o como ocurre en Mashable, una búsqueda de artículos que contienen esta palabra. En cambio, subrayando “parquímetros en las avenidas de Polanco” esperamos un artículo que hable sobre la instalación de los parquímetros en esa colonia, por ejemplo. En hiperficción, empero se debe evitar caer en la obviedad del enlace y buscar un juego más asociativo<sup>70</sup>.

Regla 18. Cuando se crean documentos en hipermedia, estos deben ser pequeños para que aprovechen las cualidades de ligar nodos —para mal ejemplo, este nodo en particular que al ser muy largo complica la relación directa de algún vínculo que dirija hacia aquí.

## 121. CALIDAD DEL HIPERTEXTO

¿Cómo se evalúa la calidad de un hipertexto y que tiene de bueno? Landow propone distintas maneras de resolver estas preguntas, cada una involucra una característica especial del hipertexto. (Landow P., *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, 2006)

**Lexías individuales deben tener un adecuado número de links.** Muchos blogs que encontramos hoy en día no tienen links dentro del texto, parecería que los autores todavía se mantienen con el viejo paradigma de la página impresa. Sin embargo, la sobresaturación de links es una mala idea. Se debe encontrar un equilibrio, poner links cuando se necesiten y no forzar el texto.

**Coherencia.** En un hipertexto de ficción la coherencia no toma las formas obvias que necesita la información hipermedia. El humano puede darle sentido a un grupo de lexías incluso cuando las encuentra en orden variado, esta habilidad inherente para construir significado de una serie de bloques de texto no implica tampoco que el texto pueda estar enteramente al azar.

**Coherencia como analogía percibida.** Esta necesaria coherencia puede también tomar la forma de analogía percibida —es decir, el *link* hasta cierto punto reifica (acción de convertir algo

abstracto a algo concreto) la conexión implícita encontrada en alusiones, símiles y metáforas. El efecto de simplemente conectar textos puede crear una impresión placentera cuando el entendimiento del lector súbitamente cambia.

**Lexias deben satisfacer al lector** y provocarlo para que siga más links. En un texto impreso es más fácil hacer que los lectores continúen leyendo —el lector sabe cuánto lleva y cuánto le falta por leer, conoce el género y sabe que esperar, y sólo tiene dos opciones que escoger seguir leyendo o dejar el libro. En hipertexto una lexía debe, al mismo tiempo, generar suficiente interés y dejar suficientes preguntas para que el lector sienta que debe seguir links para seguir leyendo.

**El documento debe ejemplificar verdadera hipertextualidad** por medio de múltiples líneas de organización. Las secuencias lineales tienen su uso para crear un eje principal (o predeterminado) en la narrativa por ejemplo, sin embargo la verdadera naturaleza del hipertexto es múltiple. Podemos nombrar tres clases de organización que el lector puede seguir: 1) un camino línea ordenado cronológicamente, 2) un mapa de sitio organizado por temas o alfabéticamente y 3) una narrativa multilineal proporcionada por links y lexías.

## 122. CUALIDADES EN LA HIPERFICCIÓN

Según Franco Espinoza, las cualidades deseables de un hipertexto de ficción que permite descubrir una historia, explorar secuencias alternativas, experimentar la representación de roles, conocer múltiples versiones de la historia y construir la trama, son las siguientes:

**Intencion**<sup>123</sup>. La obra debe transmitir un sentido de finalidad. Un propósito por parte del autor para transmitir una significación específica, teniendo en cuenta la apertura de esta obra en movimiento<sup>101</sup>. No es de hacer un hipertexto por hacerlo sino pensar en una

historia que valga la pena ser contada.

**Inmersión**<sup>12</sup>. Tiene que ver con el grado de transparencia<sup>11</sup>.

**Estructura**. El usuario debe estar consciente de la estructura en la que navega.

**Respuesta**. El usuario debe darse cuenta que sus acciones repercuten en la estructura de la ficción. Ya sea por medio de un *feedback* como un sonido o alguna señal visual, sin embargo no es sólo en el plano gráfico (un botón puede tener un efecto *rollover* aunque no haga nada) sino en el desarrollo de la ficción.

**Guía**. Un sistema que ayude al usuario inexperto a navegar por la historia. Puede ser por medio de *tooltips*<sup>21</sup>, instrucciones<sup>154</sup>, o pequeñas imágenes previas de lo que viene en algún vínculo.

**Uniformidad**. Los sistemas de interacción entre usuario y máquina deben estar definidos. Si un botón verde lleva a otra lexía y uno azul regresa a la anterior esta situación se debe mantener a lo largo de todo el documento. Incluso si se trata de algo experimental no puede ser tan radical para que en determinado momento para cambiar de lexía se tenga que pulsar la letra “x” en el teclado y después se tenga que hacer un gesto con el *mouse*. A menos que así lo indique una instrucción. Eso nos lleva al siguiente punto:

**Consistencia**. Las acciones del usuario deben producir resultados similares.

# 123. RED INTENCIONAL

Actualmente la idea de intención del autor como interpretación de la obra carece de sentido. Muchos autores afirman que no es necesario conocer la información extratextual de una obra para entenderla. “La narrativa o se comprende o no se comprende, y si se comprende todo lo que necesitamos está ya en el texto”. (Yellowlees Douglas, *La red intencional*).

En la narrativa impresa no hace falta que el lector intuya la intención del lector para entender lo que lee. En cambio entender la hiperficción depende en gran medida la capacidad de réplica, desarrollar una estrategia para entender y manipular un subtexto.

Más aun, si no se entiende la red intencional —todas las estructuras en el hipertexto que ayudan o limitan la navegación por él— del autor puede haber pasajes que el usuario nunca verá. En la hiperficción el autor tiene más poder que nunca.

Para propiciar una “libertad dirigida” que guíe al lector, el creador de hiperficción puede usar palabras recurrentes, frases, juegos de palabras, y alusiones<sup>20</sup> que proporcionen la información suficiente para que el lector desarrolle las posibilidades del texto.

Toda la literatura impresa usa de convenciones que son señales más o menos reconocidas y que nos ayudan a entender

hasta los textos más difíciles. Sin embargo en la hiperficción se invita a romper las reglas, mucho de su lenguaje sigue en un estado experimental y por lo tanto puede variar incluso en distintas obras del mismo autor.

124  
126

## 124. PATRONES FICCIONALES.

Berenguer reconoce cinco tipos de patrones básicos en la hiperficción que sin embargo pueden estar combinados en estructuras más complejas: La historia es un enigma y a modo de detective se debe ir develando (*Afternoon*); secuencias alternativas; representación de roles, la historia se despliega bajo herramientas y/o cualidades bajo el control del espectador; múltiples versiones, la historia es vista desde distintos puntos de vista; la trama se construye según una serie de recursos de partida.

## 126. TARDE, UNA HISTORIA.

*Afternoon. A story*, es considerado uno de los pioneros del hipertexto de ficción y se ha vuelto canon para los estudiosos de la hipernarrativa. A pesar de haber sido publicado en 1987 no ha perdido vigencia. Esta obra, realizada por Michael Joyce consta de 539 nodos<sup>33</sup> y 951 enlaces<sup>34</sup>. Una de las características de este cibertexto es que sus enlaces se encuentran ocultos a lo que Joyce llama palabras con textura<sup>115</sup>. De esta manera el lector no sabe si al dar clic en una palabra está abriendo una nueva brecha o está siguiendo el camino por defecto<sup>114</sup>, que seguiría de todos modos si hubiera pulsado la tecla de *enter*. El dilema crucial de *Afternoon* es que el narrador piensa, pero no está seguro, que vio a su hijo muerto esa mañana. La historia transcurre entre las relaciones que tiene este personaje y su intento de descubrir la verdad.

# HIPER

# 127. ¿QUÉ ES UN HIPERVIDEO? 127

128

Hipervideo es un video que contiene anclas incrustadas que pueden ser pulsadas por el usuario, ofrece una serie de caminos que seguir y estos destinos son generalmente más videos, aunque también pueden ser otros soportes como texto e imágenes estáticas. La característica más importante es la cuestión temporal<sup>133</sup>. Las oportunidades de seguir un enlace aparecen y desaparecen, se mueven, y el mismo texto no para<sup>137</sup>. Esta propiedad hace que el hipervideo tenga consideraciones técnicas, estéticas y retóricas distintas a las de su padre, el hipertexto<sup>24</sup>.

El Hipervideo tiene aplicaciones que van desde material educativo, videos instructivos, noticias<sup>129</sup> y ficción, que es de lo que trata esta guía.

## 128. VIDEO INTERACTIVO

Habrá que distinguir el hipervideo de esos supuestos videos o películas interactivas. En primer lugar está el muy desgastado término de interactividad<sup>13</sup>, donde cualquier cosa que implique que el usuario mueva un dedo es llamado interactivo, por ejemplo videos donde se deben apretar botones que lo único que hacen es un *flashforward* en una secuencia de video completamente lineal. Otra trampa es los que presentan una historia tipo elige tu propia aventura<sup>74</sup> que más bien son un videojuego<sup>119</sup> más que una experiencia hiperficcional.

# VIDEO

## 129 129. APLICACIONES

130

El alcance del hipervideo es todavía inseguro pero podemos vaticinar un número de aplicaciones que esta herramienta podría promover.

131

En el terreno de videos de entrenamiento, el usuario puede buscar más detalles sobre alguna herramienta en especial. En el plano comercial, los anunciantes pueden introducir comerciales en programas de televisión de una manera más llamativa y no intrusiva, incluso una persona puede adentrarse en algún comercial para ver una versión más larga o alterna.

En los DVD's ya hay algo cierta ergocidad parecida, pero el hipervideo aumentaría la experiencia mostrando escenas extra, *making off* y videos alternos dentro de la misma película. Recientemente se lanzó una aplicación de hipervideo de la película Avatar de James Cameron, mientras veías el tráiler podías adentrarte en entrevistas con los actores y miembros de la producción.

Una de las grandes propuestas el video con hipervínculos esta en el terreno del periodismo. Cuando uno ve una entrevista, se encuentra con fragmentos editados, a veces sacados fuera de contexto. En una aplicación de hipervideo el usuario podría expandir y adentrarse en toda la entrevista o los fragmentos que más le gustan y después regresar al resumen editado. (Franco Espinosa & García Rueda)

# 130.

## HYPERCAFE

*Hypercafe*, fue el primer hipervideo, muchas de las propuestas de esta sección son tomadas de sus autores Nitin Sawhney, David Balcom, and Ian Smith.

Comienza con la vista de un pequeño café, un paneo muestra las mesas de las tres conversaciones. El video no puede ser detenido<sup>139</sup>, una vez que llega a un extremo regresa continuamente hasta que el usuario haga clic en uno de los participantes. Una vez se ha hecho la elección, el usuario entra a una secuencia narrativa<sup>134</sup>. Algunas conversaciones accionan determinados video-previews<sup>136</sup>. Los elementos hipertextuales y videos aparecen en diferentes lugares de la pantalla enfatizando la importancia de las asociaciones temporales y espaciales.

## 131. GRAMÁTICA DEL HIPERVIDEO

La naturaleza espacio-temporal del Hipervideo cambia la noción que se tiene sobre los links<sup>34</sup> y nodos<sup>33</sup> del hipertexto normal, creando una nueva estructura y modo de representación. La gramática del hipervideo se define en términos de planos<sup>133</sup>, secuencias narrativas<sup>134</sup>, navegación<sup>136</sup>, oportunidades de vínculo<sup>135, 141</sup> (temporales y espacio-temporales) y puentes navegacionales<sup>142</sup>.

## 132. GRANULARIDAD

Es el grado de segmentación que se desea en un hipertexto. Con respecto al hipervideo podríamos afirmar que la parte más pequeña sería un cuadro de video<sup>7</sup>, sin embargo técnicamente un solo cuadro carece de su dimensión temporal, por lo tanto no tiene el mensaje de un video. Otras opciones son definir el nodo por planos<sup>133</sup>, por escenas, o por todo el video (por ejemplo en una biblioteca de videos como Youtube).

## 133. PLANOS

Los planos representan la porción más pequeña<sup>132</sup> del hipervideo, es el equivalente directo de los planos en cine y video tradicional<sup>7</sup>. Consiste en una serie de cuadros presentados secuencialmente y que “encapsulan información contextual única que puede ser asociada con otras escenas relacionadas” (Sawhney, 1996). Dependiendo de la granularidad del hipervideo, los planos vendrían siendo los textones<sup>38</sup>.

## 134. SECUENCIAS NARRATIVAS

Representan el camino potencial de una serie de videos linkeados. Una secuencia narrativa puede estar definida por un camino por defecto o ser el resultado de las diferentes acciones del usuario y/o el contexto del cibertexto.

Es importante recalcar que los planos siempre van a estar corriendo, a menos que se dé cierto control al usuario, por lo tanto debemos pensar que va a seguir a cualquier plano<sup>133</sup> si no se ejecuta ninguna acción. Una solución son los *loops*, la carga de alguna escena al azar<sup>92</sup>, o el ciclo<sup>105</sup>.

## 135. OPORTUNIDADES TEMPORALES

En las secuencias narrativas los links aparecen, uno por uno o simultáneamente, por un corto periodo de tiempo para después dejar de ser disponibles. Si el usuario hace clic en alguno de ellos la narrativa es dirigida a otro camino, de otra forma el plano seguirá mostrando los demás links o seguirá por el camino por defecto al siguiente plano.

Estas oportunidades temporales de vínculo pueden tomar la forma de diferentes ángulos de cámara, o determinados puntos de vista y pueden llevar a tomas alternas de la misma escena<sup>7</sup>, revelando márgenes y límites; o a una escena completamente diferente pero relacionada de algún modo.

El problema de estas oportunidades temporales es que inmediatamente después de activar el enlace, el plano se corta y carga la nueva. Así el usuario se pierde de la continuidad del

plano y además no tiene tiempo de ver las demás opciones. Para resolver esto desarrollé un sistema de enlace pasivo<sup>145</sup>.

## 136. NAVEGACIÓN

Las oportunidades temporales pueden aparecer de dos formas:

**Internas.** Cuando están dentro del plano. Estos links pueden estar marcados por un cambio del cursor del *mouse*, *tooltips*, sonido, un efecto *rollover*, etc.



**Externas.** Puede que afuera del video aparezcan pequeños previos de las escenas. Aquí el usuario puede pasar el *mouse* sobre ellas para oír las antes de hacer la elección. Con los previos, el autor puede mostrarle al usuario a donde lleva determinado vínculo. Esto nos recuerda un poco a los experimentos de Pether Greenaway con sus videos yuxtapuestos, la diferencia es que no sólo contribuyen a la creación de significado sino que son accesos a otras lecturas que no tienen que ser específicamente el video mostrado.



132  
133  
134  
135  
136

137  
138  
139

### 137. HIPERTEXTO TEMPORAL

Puede consistir en pequeñas narraciones textuales, subtítulos, textos contradictorios o intrusivos, imágenes, y diferentes elementos que aparecen dinámicamente según el contexto y puede ser activado por elecciones anteriores. La presencia de texto y video crea una tensión entre palabra e imagen y construye una serie de significados inusuales.

# 138. TIEMPO

A decir verdad nadie sabe que es el tiempo, ni los científicos. Es una dimensión aparte parecida a las espaciales. La idea del flujo del tiempo es una ilusión que podría estar relacionada con el principio de entropía; un huevo que caiga al suelo se romperá en pedazos pero nunca veremos el proceso inverso. (Davies, 2008)

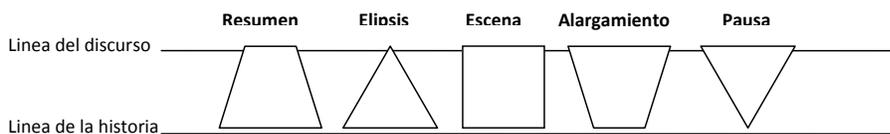
El tiempo en la narrativa tiene esta carga semántica debido a su rompimiento con la asimetría temporal. Según las categorías de Genette existe la línea del discurso la cual siempre es lineal. Cuando uno lee debe ir uniendo palabras una por una, un monitor proyecta imágenes 30 o 60 imágenes cada segundo. Esta direccionalidad pocas veces lleva una sincronía con la línea de la historia.

# 139. DURACIÓN

La duración se refiere a la relación que existe entre el tiempo, la rapidez con que es contado un acontecimiento y el discurso. En otras palabras, cuánto tiempo se tarda en relatar un suceso en la trama comparado con la verdadera duración de los sucesos en el universo de ficción (Liestøl, 1997). Y se puede dividir en cinco categorías: resumen, elipsis, escena, alargamiento y pausa<sup>146</sup>.

En hipervideo, el usuario puede escoger la velocidad, cantidad y calidad de información, al saltar de un nodo al otro se crean resúmenes y elipsis.

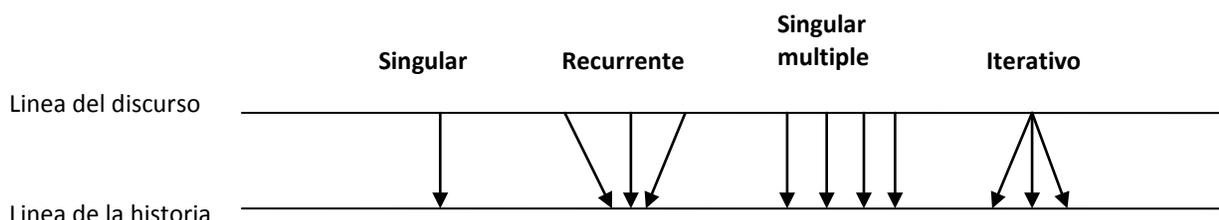
En la escena el tiempo e historia son idénticos, el alargamiento sucede cuando el tiempo del discurso es mayor que el de la historia, como cuando se graba en cámara lenta. En hipervideo el lector crea alargamientos siguiendo enlaces que conducen a más material sobre un tema.



En un hipermedia el lector es libre de manipular una escena, comprimiéndola o descomprimiéndola., la relación de duración entre historia y discurso está abierta y cerrada a la vez.

# 140. FRECUENCIA

La tercera categoría de Genette<sup>138</sup>, se refiere al número de referencias entre el hilo de la historia y el del discurso y se subdivide en singular, recurrente, singular múltiple e iterativo.



**Singular.** Un elemento del discurso alude a un elemento de la historia una sola vez. En un hipermedia se puede referir a una lexía con un único suceso y que sólo se visita una vez.

**Recurrente.** Cuando un elemento de la historia se menciona más de una vez. En un hipervideo ocurre cuando se visita más de una vez un nodo cuando distintos nodos se refieren a un mismo tema o escena (por ejemplo en hipervideo puede haber tomas en distinto ángulo de un mismo acontecimiento).

**Singularidad múltiple.** Incorpora elementos separados en la línea del discurso que se refieren a acontecimientos separados, aunque similares, en el tiempo de la historia. El ejemplo más claro es el viejo cliché de la portada de un periódico girando sobre si misma. En hipermedia, lo equivalente, sería seleccionar nodos similares que se refieran a acontecimientos similares.

**Iterativo.** Un único elemento del discurso alude a varios incidentes de la historia. Es un nodo que resuma el conjunto de un hipertexto. Un enlace *one-to-many*, como diría Landow.

# 141. OPORTUNIDADES ESPACIO-TEMPORALES

Mientras las oportunidades temporales<sup>135</sup> funcionan a un nivel lexía a lexía<sup>120</sup> (por ejemplo dar clic en un plano con una persona entrando a un auto, podría llevar a una escena de un accidente vial), las oportunidades espaciotemporales aprovechan los elementos individuales en el plano, (tomando la misma escena, el usuario podría dar clic al auto o a la persona, obteniendo diferentes escenas). Los *hotspot* siguen al objeto en movimiento que tienen anclado por medio de la tecnología de tracking<sup>156</sup>.

El usuario debe estar consiente donde hay links. Contrario al hipertexto tradicional, donde la gente está acostumbrada a que si una palabra está subrayada de otro color se trata de un hipervínculo, el hipervideo aun es un terreno virgen y se deben hacer pruebas.

Pueden usarse la combinación de varias técnicas: un efecto *rollover* o cambio en el cursor mantiene un ambiente limpio y no es intrusivo pero implica que el usuario este moviendo el mouse todo el tiempo. Un botón, cuadro o efecto resaltante sobre el *hotspot* de la imagen puede ayudar pero esté debe ir acorde con la estética del video, no ser intrusivo y corto como una especie de guiño. Una buena idea viene del videjuego de *Resident Evil*, donde el personaje debe recolectar ítems en un escenario colmado en el desastre; para resaltar los objetos, un pequeño destello los revela y un tintineo aumenta su sonoridad conforme se está más cerca.

# 142. PUENTES NAVEGACIONALES

El hipertexto está basado en la fragmentación, el corte y la sutura. Sin embargo en un hipervideo también puede optarse por un flujo narrativo más tradicional. Para lograr la fluidez en una secuencia narrativa se usan puentes que unen los planos. Ya sea por medio de zooms, paneos, trackings, continuidad en el soundtrack<sup>150</sup>. *Google street view* es un claro ejemplo, cuando el usuario avanza por una calle a un punto lejano hay un efecto de transición

simulando un barrido de movimiento de cámara.

Está técnica, aunque efectiva deriva en varios problemas técnicos e incremento de recursos, por ejemplo que lograr un barrido de zoom en una imagen en movimiento no puede ajustarse siempre al momento preciso en el que se da el clic, ya que los elementos han cambiado y se vería falso y cortado. Una solución que propongo es la edición múltiple<sup>148</sup>.

# 143. DRAMA

Aristóteles distingue entre narrativa, donde un autor relata una historia (la Iliada) y un drama en cual los actores nos muestran una historia (Edipo Rey). Markku Eskelinen nos dice que “una secuencia de eventos representados constituyen un drama, una secuencia de eventos llevándose a cabo un performance, una secuencia de eventos relatados una narración”

143  
144

## 144. ¿QUIÉN HACE EL HIPERVIDEO?

Esta es una de las preguntas centrales de este documento. ¿Por qué una tesis para obtener la licenciatura de Diseño y comunicación visual trata de algo tan oscuro como el hipervideo? Parece cine ¿no tendría que ser tema de alguien del CUEC? Pero también involucra un estudio literario ¿entonces es del área de filosofía y letras? Es un interactivo, por lo tanto ¿no sería tarea de la orientación de audiovisual y multimedia?

¿Quién, entonces, es el autorizado para ser un realizador de hipervideo? La respuesta es compleja. La creación de un hipervideo requiere de diversas disciplinas y conocimientos que van desde la cinematografía hasta la programación y no pueden separarse fácilmente como en la filmación hollywoodense.

El soporte determina el modo de escritura, la estructura y los contenidos. Para crear un hipervideo se deben conocer las herramientas para vincular videos (Adobe Flash por ejemplo). Por lo tanto el escritor se debe convertir también en director y editor, ya que los fragmentos se van organizando al mismo tiempo que se escriben. Una opción sería construir una especie de formato estándar de guión<sup>152</sup> para que el programador pueda ajustar los contenidos como el director lo haya planeado.

En hipertexto cada decisión es significativa. Cuestiones como la tipografía y acomodados que su función es pasar invisibles para una mejor lectura, pasan a ser de gran importancia en un documento hipertextual. Igual ocurre con los subtítulos<sup>151</sup> y demás elementos<sup>153</sup> que aparecen en un hipervideo.

Por lo tanto podemos deducir que el hipervideo pudiera ser un nuevo cine de autor. Cada elemento, tiene una gran importancia desde la preproducción hasta la postproducción. El Realizador debe determinar las tomas no sólo estética y simbólicamente equilibradas sino que tiene que ver que los objetos vinculables estén presentes correctamente. El proceso creativo inicia en la preproducción pero en la misma producción pueden seguir improvisando sobre las tomas y en la postproducción se pueden romper y crear vínculos. Incluso una vez expuesta la pieza se puede seguir jugando. El hipervideo se convierte en una obra inacabada, abierta en múltiples maneras.

145  
146  
147

# AUSENCIA I

## 145. ENLACE PASIVO

Digamos que está viendo la escena de una plática, de pronto en alguna palabra chirriante aparece una oportunidad temporal<sup>135</sup>, ¿qué hace, sigue oyendo la conversación para ver si dice algo más, o en un acto compulsivo le da clic inmediatamente pensando en que tal vez no tenga otro chance?

Este problema, un poco decepcionante, puede invitar a algunos a desechar el hipervideo o defender la incertidumbre como una de sus cualidades. Para los primeros he desarrollado una idea simple pero que puede ser utilizada siempre o en determinados momentos para generar más tensión.

El enlace pasivo funciona de forma que cuando es activado no corta el plano inmediatamente sino que se queda latente esperando a otra posible acción del usuario, una vez que llega

al final de la escena, es cuando actúa. Esto da la oportunidad de ver todas las opciones de links y consigue la fluidez narrativa.

El inconveniente de esta técnica es que se debe trabajar una forma de *feedback* para darle a entender al usuario que sus acciones están haciendo algo.

Empero no es necesario usarlo siempre, tomemos por ejemplo una escena donde el protagonista corre desesperado por un callejón, el usuario tiene que decidir en el momento si abre una puerta o la deja pasar. Este elemento más lúdica es permitido si genera tensión y una inmersión mayor en la narrativa pero se advierte de su moderación si se trata de hacer un hipervideo serio.

## 146. PAUSA

La característica principal de un hipervideo son los links en movimiento y temporales. Sin embargo también puede causar cierta molestia al usuario, ya que le exigen procesar muy rápido la información para decidir que enlace seguir. Una opción muy usada en videos interactivos<sup>128</sup> y videojuegos<sup>119</sup> es el de la pausa. En cierta secuencia el tiempo se detiene o avanza muy lento, entonces aparecen las opciones a seguir.

Esta técnica ofrece buenos resultados para otorgar tensión a la escena o sesgar un poco el camino del usuario. Sin embargo se recomienda no abusar de ella para no acabar haciendo una clase de cine interactivo, más que hipervideo.

## 147. RASHOMON

Algunos trabajos de video experimental juegan con la bifurcación de líneas de personajes. Por ejemplo un suceso visto por distintos personajes. Contrario a la ficción tradicional en un hipervideo el usuario puede saltar de personaje a otro cada vez que se crucen en el camino o seguir la historia de cada uno linealmente pero en el orden que desee. El nombre de Rashomon viene de la película homónima de Akira Kurosawa donde un acontecimiento es contado de distintas formas según el personaje, todas las versiones son verdaderas aunque se contradigan.

# DE CAMINO

148

149

150

## 148. EDICIÓN MÚLTIPLE

Está basado en las técnicas de edición tradicional. En un hipervideo el salto a otro fragmento puede ser brusco, con una transición o por medio de un cambio de planos.

Todo depende de la intención de la escena, sin embargo muchas veces tendremos secuencias en donde el hipervínculo no lleva a otra escena sino sigue con la continuidad de la secuencia, por ejemplo el personaje debe elegir por qué puerta entrar. El problema surge cuando queremos que la transición surja sin que se vea el corte y la solución más simple y adecuada es la de un sencillo cambio de plano.

Siguiendo con el ejemplo, tenemos al personaje de espaldas en un *medium shot*, mira las puertas. Cuando el usuario toma su decisión, el plano cambia a un *full shot* donde el personaje entra a la puerta elegida anteriormente.

Tal vez está técnica parezca bastante obvia sin embargo es bueno apuntarla en caso de que alguien se esté complicando de más.

## 149. CONTROL

Una opción más a considerar es la inclusión de controles de video. La gente ya está acostumbrada a encontrar el botón de pausa y de rebobinado en la web y en los DVDs. En un hipervideo lo natural es no incluirlos debido a que la fuerza está en los hipervínculos y en la característica temporal. Sin embargo también es válido dar este control al usuario acercándolo más a un equivalente plano de un hipertexto, donde uno puede volver a leer y elegir por dónde ir. Debido a que es un terreno experimental se puede usar ambos. En ciertos puntos

cuando sea necesario incluir el botón de pausa podría darle un giro diferente a la experiencia.

## 150. CONTINUIDAD DEL SOUNDTRACK

Un gran recurso de la edición tradicional es la continuidad de la banda sonora que une psicológicamente dos escenas, dándole al mismo tiempo continuidad semántica y evita el corte brusco. En hipervideo esta herramienta también puede ser explotada y aunque atañe más dificultades técnicas puede

generar grandes resultados sobre todo cuando el audio es dinámico y cambia en función de los vínculos visitados o activados.

Piénsese en una misma escena con diferente música de fondo, el hipervideo hace posible este ahorro de recursos y juego de posibilidades. El sonido variará dependiendo si venimos de una escena triste o alegre. Hay miles de posibilidades cuando el audio se separa en una capa extra de información y se mueve a veces independientemente de lo que se observa en el momento.

## 151 151. SUBTÍTULOS

152

153

156

Debido a la globalización se debe pensar en multilinguaje cuando se hace una aplicación, sin embargo eso va más centrado a cuestiones de marketing y no tanto de una obra de arte. El lenguaje escrito tiene también mucha importancia en una obra audiovisual y también se puede perder parte de su riqueza en la traidora tradición de la traducción. Piénsese en *Finnegans Wake* de Joyce que prácticamente debe ser leído en su idioma original para poder captar un poco de su grandeza.

Por lo tanto el hipervideo debe mantener un equilibrio entre la localidad y la universalidad. Una propuesta es usar los subtítulos como elementos participativos dentro del cibertexto. Permitirles que jueguen, que contradigan lo que se observa y que tengan vínculos. Esto añade una capa más de significación a nuestra ya enmarañada red multidimensional.

## 152. MÚLTIPLES PERSPECTIVAS

Debido a la calidad espacial que tiene un hipervideo vale mencionar la posibilidad de las múltiples perspectivas. Este artificio ya usado en el cine tradicional tiene su peculiaridad que puede develar no sólo información sino enlaces

escondidos. Va muy de mano del efecto Rashomon<sup>106</sup> y del POV (punto de vista, por sus siglas en inglés). Se puede, por ejemplo, usar en una conversación en una mesa con cuatro personajes, cada uno es una vista de cámara; el usuario no ve al personaje detrás de la cámara, pero si da clic en alguno otro cambia inmediatamente de posición rompiendo con la ventana de Alberti<sup>11</sup>.

## 153. LA INTERFACE

Esta es otra decisión de gran importancia. Por encima del color de la película (una cuestión de la dirección de arte), de la toma (dirección de fotografía), y movimiento de los actores (dirección general), se encuentra una capa llamada interface que contiene todos los elementos “interactivos” y algunos otros elementos gráficos.

Se debe determinar que tan “limpia” será la imagen que tenga el espectador, o en otras palabras que tanto se quiere ver la ventana o a través de ella. Si la idea es emular al cine, los elementos deberán ser los mínimos, tal vez ocultos y solo visibles cuando se acerque el *mouse* por alguna orilla como ocurre en Youtube por ejemplo.

Las aéreas sensibles serán lo más discretas posible y la interrupción al espectador será casi nula. Esta solución un tanto elegante tiene la desventaja que el espectador se pierda en los caminos por defecto al no encontrar como salir de esa comodidad estética.

El Realizador, por lo tanto, deberá elegir qué grado de transparencia otorga a su obra, sin embargo es recomendable que mantenga la coherencia en todo el proyecto.

## 156. TRACKING

Ya que los links en un hipervideo se mueven en el espaciotiempo se necesita de una tecnología de rastreo en tiempo real que automáticamente sigue a un objeto en el campo de visión. Esto hace más fácil para un productor colocar links que de otra forma tendría que mover manualmente y animar con ayuda de la interpolación. Un software futuro para crear hipervideos debería contar con esta útil herramienta.

## 154. INSTRUCCIONES 154

*If you're not sure what to do next, clicking everywhere won't help"* 155

Ayuda de Myst

Debido a que el hipervideo es relativamente joven mucha gente no está acostumbrada a encarar ese tipo de experiencias. Es recomendable incluir un especie de tutorial, ya sea textual o por video donde explique ciertas reglas que se van a seguir. Lo ideal, en teoría, es que se vuelva completamente intuitivo considerando que los usuarios ya tienen un conocimiento previo de hipertexto, sin embargo incluso en los videojuegos al principio siempre hay una sección de aprendizaje donde se aprenden los principales movimientos mientras se avanza.

Lamentablemente en un hipervideo esto no es aplicable ya que en principio no debería de haber una especie de comienzo. Otra opción, también inspirada en los videojuegos, sería los niveles de dificultad<sup>155</sup>.

## 155. VERY HARD

Ya que experimentar un hipervideo implica un alto grado de paciencia, poder de asociación y gusto por la exploración podría parecerles difícil a muchas personas. Una solución es la de incluir niveles de "dificultad" que elija el usuario según su sensación de experiencia. Estos grados determinarán que tan visibles u obvias son las opciones presentadas. Se me ocurre que en el nivel 1, las áreas sensibles o *hotspots*, estén siempre presentes informándole al lector de su presencia, incluso se agreguen consejos o tips durante el trayecto más explícitos, por ejemplo cuando se haya llegado a un callejón sin salida. En el nivel 3, todos los *hotspots* estarían ocultos, más cercanos a la idea de palabras con textura de Michael Joyce. El nivel 2 sería un intermedio entre los dos.

Esta solución ofrece una opción más al espectador para navegar en el hipertexto, además le proporciona una pequeña trampa que puede evitar que se desilucione por la dificultad del hipervideo.

# 157. GUÍA RÁPIDA

Hacer un hipervideo es una tarea ingente que requiere mucha planeación, recursos y esfuerzo; más que la realización de un cortometraje. Lo más recomendado, si es que se tiene un bajo presupuesto, es grabar en una sola locación.

Aunque siempre es recomendable grabar a una resolución alta<sup>11</sup> y con la mayor calidad también hay que recordar que el mejor medio de exhibición será en la red y por el momento, incluso con el crecimiento de la banda ancha, no se puede manejar tanta resolución ya que a veces el usuario va a estar descargando varios clips al mismo tiempo.

El grado de complejidad dependerá de sus conocimientos en programación, desde hacer un proyecto para Youtube hasta una aplicación para ordenador. Lo importante es la idea a desarrollar.

**1. Piense en una historia múltiple.** Esto será lo más difícil. Puede que parta de un mismo evento visto por varias perspectivas<sup>147, 152</sup>, o una historia de busqueda<sup>126</sup>. Algo que tiene que tener en mente es decidir sobre ciertas líneas o conflictos de la historia<sup>49</sup>. Estos plots<sup>66</sup>, deben estar conectados de alguna manera, ya sea por un mismo personaje, un lugar o un concepto. Recuerde, esto no es un juego de "Escoge tu propia aventura". Si no le llega la inspiración lea alguno de los clásicos<sup>59</sup>.

**2. Cree el material.** Una buena técnica es tener una libreta donde apunte todo lo que se le venga a la mente, no importa si tiene relación con el proyecto que esté realizando. Vaya anotando las ideas que tiene sobre los plots de una forma fragmentaria. Ya sea que utilice un programa para hipertexto como es

Storyspace o post-its que pegue en una pared. La idea es que tenga una visión global de las conexiones entre estos fragmentos.

**3. Defina los personajes.** La hiperficción al ser muy difícil de comprender puede desalentar al usuario, y debido a que los conflictos pueden no aparecer antes de que la desesperación llegue, un buen personaje será una herramienta para atrapar al curioso.

**4. Defina la naturaleza de su hipervideo.** Si va a llevar enlaces condicionales<sup>116</sup>, u otros sportes<sup>153</sup> además del video como textos e imágenes estáticas. Tome en cuenta la funcionalidad-usuario<sup>43</sup>, y la dinamicidad<sup>40</sup>. Y aunque parezca absurdo defina como va iniciar<sup>103</sup> su hipervideo.

## 158. Spoiler Alert

5. Escriba el guión utilizando un formato estándar<sup>158</sup>. Sírvase de usar artificios<sup>95</sup> y patrones<sup>104</sup> en su estructura<sup>76</sup>. Recuerde usar el movimiento asociativo<sup>70</sup>. No se preocupe tanto con el guión, nada es definitivo, se puede seguir experimentando en la edición misma.

6. Realice el storyboard. Es de gran importancia<sup>144</sup> que marque los elementos que son hipervínculos.

7. Produzca el hipervideo, improvise. Tome algunos planos que no haya pensado, le serán de gran ayuda en la postproducción. Recuerde la edición múltiple<sup>148</sup>.

8. Haga la corrección de material, equilibrio de color, etc. Mantenga los audios separados siempre. Una misma escena puede ser reutilizada cambiando la pista de sonido<sup>150</sup>, y con esto ahorra ancho de banda.

9. Regrese a su guión e storyboard, y con el material en mano construya de nuevo la estructura. Revise cada clip y corte los necesarios, acople el audio en donde no se vaya a usar una pista extra y organice todo su material.

10. Cree el hipervideo engine, o sea la base de programación que va a utilizar el hipervideo. Haga pruebas subiendo videos del tamaño final para saber que tan bien corren y la suavidad de las transiciones.

11. Cree un Beta.. Es muy importante q haga pruebas con usuarios para ver como se comporta el hipervideo. Pueden encontrarse errores técnicos o de narrativa y es bueno que obtenga retroalimentación por parte de los espectadores.

12. Corrija lo necesario, según los test puede hacer un instructivo<sup>154</sup> para q se más fácil su navegación. Publique su trabajo.

*Advertencia. La presente lexía contiene un análisis del hipervideo Interferencia, así que se recomienda experimentar varias veces el hipervideo y generar su propio criterio antes de ser influido por las ideas del autor.*

Tres personajes viven atrapados en un mundo cambiante donde no están seguros de lo que ocurre, a veces se encuentran así mismos replicados o hay personas ajenas que conviven en el departamento. Los objetos cambian de lugar, la comida se pudre o aparece en estados superpuestos. Paul, un joven profesor adjunto de literatura, descubre que estos fenómenos son explicados en una vieja teoría descartada por los físicos, y se plantea encontrar una solución para salir de esto. Mientras tanto Pat, el amigo de Paul, se enamora de Dona, una chica melancólica que también parece habitar el departamento.

Cada personaje vive atrapado en su propio mundo, pero no se dan cuenta que sus relaciones están más marcadas por la interferencia de sus acciones.

Existen varias líneas de conflicto. El plot de base es la situación caótica en la que se encuentran y la forma en cómo buscan salir de esa situación.

**158** Luego está la línea principal que es la relación de Pat con Dona, aquí el usuario puede suponer varias cosas; por ejemplo que en realidad Dona piensa que está loca, o que Pat y Paul son fantasmas que viven en su departamento Finalmente tenemos la línea de las supuestas muertes de los tres personajes que nos llevaría a pensar que en verdad sí es una “tonta historia de fantasmas”, como diría Dona.

***Doppelgänger* es el doble de una persona y a veces es una señal de muerte.**

*Interferencia* es un experimento que versa sobre la misma naturaleza del hipervideo usando la alegoría de la física cuántica. El azar juega un papel en ambos paradigmas, si se da clic en la palabra interferencia se abre una lexía cualquiera, por ejemplo. Así cuando Paul explica que los sucesos que ven son sólo una probabilidad también se lo está diciendo al espectador; no hay un final ni historia definitiva, dependiendo lo que se haya visto y lo que conscientemente se haya omitido se tendrá un juicio de la historia. También Paul deja algunas pistas sobre la actividad del usuario al pedirle que tome nota de todo lo que ocurre.

Finalmente interferencia es una obra inacabada, siempre lo será, no solo “físicamente” —puede crecer agregando nuevas lexías cada mes o cambiando los destinos de los links— sino que está destinada para ser terminada por el propio usuario llenando esos links sueltos o imaginando lo que debería ser.

**Dona = Onda**  
**Patric+Paul = Partícula**

# 159.

# INTERFERENCIA

Crear un hipervideo es sumamente complejo, pero a la vez divertido. Con este modesto ejercicio aprendí muchas cosas que pueden ser aplicadas a futuros proyectos. Por ejemplo, la gran ayuda que es tener un mapa de las escenas y sus conexiones, ya que es más cómodo que el guión lineal.

Cuando decidí hacer *Interferencia* en animación, muchos me preguntaron si eso podía llamarse hipervideo, o sugirieron que era mejor hacerlo con actores reales (*live action*). Yo les puedo decir que sí y no. En primer lugar el video es un soporte y en la actualidad incluye multitud de elementos con lo que no hay mucho sentido en distinguirlo —lo mismo ocurre en la entrega de los óscaros y la categoría de Mejor Animación, ahora que las películas incluyen captura de movimiento.

Sin embargo hay algunos factores que sí varían. Por ejemplo, al realizar un hipervideo la historia puede ir evolucionando incluso en la misma edición y programación. Una vez que se tiene los clips cortados y listos para organizar, el realizador puede encontrar conexiones o algunas que no funcionan. La ventaja de hacerlo en animación es que se puede regresar a la producción y tirar algún *shot* faltante, cosa muy difícil con el *live action*.

Al final, la principal razón por la que hice una animación fue por el control y el presupuesto. Control de las locaciones, la dirección de arte, iluminación, etc. Sin embargo al realizarlo en un entorno tridimensional apliqué las mismas técnicas de la vida real, haciendo un *breakdown*, una utilería y vestuario entre otras cosas que aprendí a lo largo de la carrera.

Y es que la principal razón por la que un hipervideo es la tesis de un egresado de la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual es que es la síntesis de absolutamente todo lo que aprendí en la carrera. El diseño de la interface, los *motion graphics*, los pasos para una producción, la dirección de arte, animación, interactivos y hasta el diseño editorial de esta tesis. Todos estos conocimientos y técnicas me sirvieron para lograr este modesto proyecto.

Cuando participé en la realización de un corto para la clase de Producción, el director creó una historia un tanto enredada que implicaba tres tiempos, lamentablemente no había una forma de distinguir que escena pertenecía a cada cual —se reusó a usar el choteado recurso de los tonos sepia y blanco y negro para las imágenes del pasado—. El resultado fue una obra que pocos entendieron. Pero lo que saque de esta experiencia fue la infinidad de tramas que deducía la gente; era espectacular la forma en que se las arreglaban para unir cabos sueltos logrando historias incluso más interesantes que la original. Tomando en cuenta que la idea del director no era abrir a ese punto su film, espero que mi experimento con toda la intención de ser abierto pueda provocar un sinnúmero de versiones incluso mejores que la mía.

**62 Nodos**  
**100 Enlaces**  
**25 minutos**

El hipertexto de ficción hoy por hoy está todavía en su adolescencia. Entusiastas hacen experimentos inspirándose en los pioneros. Su elaboración requiere una forma de organización diferente. Y al parecer las nuevas tecnologías hacen más fácil el desarrollo de productos multimedia como es el caso de iBooks de Apple.

Internet no se puede imaginar sin el hipertexto, sin embargo mucha gente sigue viviendo en linealidad. El mundo aun no está preparado para tal aventura multilineal, tal vez nunca lo esté.

En este trabajo expongo toda la carga teórica para realizar un hipervideo, el siguiente paso es, como apuntan David Balcom y sus colegas, crear un software que permita la publicación de hipervideos, no sólo de ficción. El software tendría la posibilidad de importar videos de distintos tipos de formatos, y exportar a un soporte común como javascript y HTML5. También debe incluir tecnología de *tracking*, y una herramienta de escritura no lineal similar a Storyspace que incluya creación de hiperguiones.

El hipervideo es una gran experiencia en su realización y planeación exige un gran esfuerzo creativo y el rompimiento con viejos moldes. Esto me recuerda a lo que le sucedió a la revolución de la física de principios del siglo pasado. A los viejos físicos les costó mucho trabajo tirar aquellos moldes clásicos donde todo era previsible y controlado. Incluso el mismo Einstein, que contribuyó en gran medida a la formación de la teoría cuántica, rechazó los postulados de la incertidumbre y "acciones fantasmales a distancia" y pasó toda su vida tratando de refutar estas ideas contrarias al sentido común.

Muchos otros hacían adaptaciones tratando de congeniar ambas teorías, lo cual fue un error y sólo resulto en retrocesos. Cuando llegaron las nuevas generaciones de físicos, que no tenían ninguna carga emocional ni metódica por los viejos modelos fue cuando la física cuántica por fin se instauró y hoy en día no podemos concebir al mundo sin este modelo.

Puede que ocurra algo similar con la hiperficción y el pensamiento rizomático. A nuestras generaciones nos cuesta trabajo adaptarnos a ese modo de trabajar, sin embargo los niños de hoy ya nacen con todo estas tecnologías y las tratan de un modo tan natural como nosotros vemos la televisión.

160.  
**CONCLUSIONES**

Lo que está ocurriendo en el mundo de la tecnología es que a todos los objetos se les está dotando de computadoras; los teléfonos, las ventanas, los autos y las televisiones. Esta última ofrece una gran oportunidad al hipervideo; más allá de toda esa faramalla que rodea a los televisores inteligentes donde ahora puedes revisar tus redes sociales, el clima, videojuegos, etc., está la posibilidad de un nuevo contenido y una forma diferente de interactuar con éste. Cuando el hipervideo llegó a la televisión inteligente estará integrado a controles de movimiento y gestos, pantallas secundarias, será más social y adaptado a una experimentación en familia o en solitario.

## 161. PROTOTIPO DE GUIÓN

La siguiente nomenclatura es un esfuerzo para estandarizar y sentar un formato que pueda captar todas las posibilidades del hipervideo en una presentación impresa.

Lo recomendable será tener una versión digital con links activos que servirá para observar el flujo de la historia. Sin embargo cuando se esté en el set y en la sala de edición tal vez sea más cómodo un guión impreso.

**Palabra subrayada**<sup>22</sup>. Indica un hipervínculo y al plano que conduce. Si toda la escena esta subrayada significa que en cualquier parte de la pantalla se puede dar clic.

**Múltiples destinos**<sup>22, 14</sup>. Indica que este vínculo puede llevar a dos o más destinos, la elección es al azar si hay un palabra **así**<sup>45,78?</sup>

**Palabra gris**<sup>4</sup>. Enlace oculto, solo es activado cuando hay un *rollover*.

**Palabra roja**<sup>189(2)</sup>. Enlace condicional que sólo funciona si se ha visitado la lexía marcada en el paréntesis. Si el número en paréntesis esta tachado (ejemplo, **roja**<sup>189(2)</sup>) significa que la condición es que no hayan visitado tal lexía. Si una lexía está subrayada en negro pero tiene un superíndice rojo (ejemplo, **rojo**<sup>156,45(98)</sup>) significa que el enlace lleva normalmente al primer nodo hasta que se cumpla la condición.

A veces la condición puede ser muy particular como un *rollover* o tener cierta hora en el reloj; en estos casos se usa una **clave**<sup>189(xx)</sup>, y en la

misma escena se especifica.

▶ **Sonido por canal izquierdo.** Sonido que aparece al dispararse cierto evento y puede indicar que acción tomar.

◀ **Sonido por canal derecho.** El evento puede ser activado por un *rollover*, o cuando llaman por teléfono.

"". Lo que va dentro de estas etiquetas es texto.

(∞) **loop.** El plano se reproduce infinitamente.

(←) **Regreso.** Regresa a la anterior escena que había activado el vínculo.

(50). Al final de una escena indica el camino por defecto si no se sigue ningún hipervínculo. Si después de un plano no se menciona ningún cambio se entiende que por defecto sigue el plano adyacente.

(?) **Al azar.** El siguiente plano es al azar.

(¿23, 45, 10?). El siguiente plano es cualquiera de los que están dentro del paréntesis.

□ Ventana. Indica que la escena es la ventana principal (o sea la que abarca mayor tamaño. Se usa para las escenas de montaje

▣ Ventana anexa. Es la escena que está en una ventana de menor tamaño.

↩ **Enlace activo**<sup>11</sup>. Todos los anteriores links son pasivos, o sea que no responden inmediatamente sino hasta el final de la escena y/o plano. Un vínculo activo se activa inmediatamente y corta la escena para ir a otra instantáneamente.

|| **Pausa.** La escena esta pausada y permite elegir entre dos o mas vínculos.

→ **Lento.** Al igual que pausa, la acción va muy lento para que se pueda elegir un enlace.

☞ **Rollover.** Indica alguna acción que aparece después de pasar el ratón encima de un área sensible. Por ejemplo un texto.

**NULL.** Se usa para dejar escenas que han sido borradas y así no afectar la numeración.

## Intro

PANTALLA DE INICIO. "Interferencia"<sup>?</sup>, "Onda"<sup>1</sup>, "particula"<sup>19, 46</sup>.

### I. INT. SALA. NOCHE

1. FS de DONA, una chica de de 22 años, tiene el cabello corto, usa camisón y jeans. Esta sentada en un sofá. Lee un libro<sup>97</sup>, pero se angustia y no se concentra. Mira constantemente el teléfono.  
2. INSERT de la teléfono<sup>102(41)</sup>.

### II. INT. SALA.DÍA

3. MS de DONA, está sentada abrazando sus piernas, luce triste.

DONA

¿Sabes? A veces pienso que todo esto no tiene sentido...

4. CU de DONA sonríe un poco mirando a la ventana.

DONA

De niña me gustaba arrojar basura a la casa del vecino. No sé porque lo hacía...  
Creo que todo se te regresa de alguna forma ¿no?

DONA voltea a ver a su interlocutor<sup>30</sup>.

### III. INT. COCINA.DÍA

5. FS de DONA, prepara algo de comer en la cocineta. Le habla a alguien en la sala.

DONA

Ayer lo vi otra vez. Es lindo, un poco raro, pero bueno, últimamente nada es normal por estos lugares.

Un vaso de agua aparece en la mesa y DONA lo tira<sup>97</sup>.

DONA

¿Ves? En verdad que ya no puedo seguir así...

### IV. INT. SALA. NOCHE

6. Las luces están apagadas. En el fondo aparece una silueta luminosa que entra en la cocina<sup>37</sup> y abre el refrigerador.

### V. INT. COCINA. DÍA

7. FS de DONA, busca desesperadamente algo en la cocina. Abre los anaqueles.

DONA

¿Dónde está? ¡Putá madre!

**VI. INT. SALA. DÍA**

8. MS de DONA, está sentada abrazando sus piernas, mira a la ventana.

DONA

La otra vez apareció cereal en vez de mi sopa. ¿Podrías creerlo? ¡Cereal! Ni siquiera me gusta.

9. FS de DONA que se estira un poco para alcanzar unos cigarrillos<sup>27</sup> en la mesita de centro. Le acerca la cajetilla a PAT.

DONA

A sí, lo olvidaba. (*en voz baja*) olvidaba que ni siquiera existes.

**VII. INT. SALA. DÍA**

10. Suena el teléfono<sup>22</sup> varias veces. FS de DONA que va pasando y se le queda viendo por unos instantes. Se sigue de largo.

**VIII. INT. COMEDOR. NOCHE**

11. MS de DONA, está sentada comiendo cereal. Se le queda viendo con desprecio por un tiempo y lo tira al piso. Se levanta y se va.

**X. INT. SALA. DÍA**

14. MS de DONA sentada en el sillón. Tiene un cigarrillo en la boca pero no lo ha prendido.

DONA

Le he querido preguntar a la casera pero le debo un mes. Me recuerda un poco a esa película con Nicole Kidman, tal vez yo soy la que está muerta y ustedes sufren mis apariciones.

15. MS de DONA<sup>121</sup> recargada en el sillón.

DONA

Como sea. Ya me estoy acostumbrando a todo esto. ¿sabes? Hasta me caes bien, siempre atento, callado, como si en realidad me pusieras atención.

16. CU de DONA, se recarga y enciende el cigarrillo.

DONA

...Como todos los hombres. Como mi padre. Antes que se fuera le robé su pistola al muy imbécil. Por aquí debe estar si no fuera por todos estos cambios...

17. FS de DONA. PAT, un joven de 27 años, un poco\_llenito; pelo largo y alborotado, usa una sudadera roja y jeans; que se levanta y se va.

DONA

¿Hey, a donde vas?

Está bien lárgate.

(A sí misma)

Como todos.

#### XI. INT. SALA. DÍA

18. MS de ⌘DONA llorando<sup>101</sup>. Observa la mesa. Y vacila.

⌘(⌘ 18a INSERT de pistola en una mesa)

(7)

#### XII. INT. SALA. DÍA

19. MS de PAT que trae una chamarra gris y entra a la sala. Con horror mira un cuerpo colgando<sup>20</sup>.

(21)

20. LS de Patricio colgando<sup>34</sup> de una cuerda. Trae una playera roja<sup>24</sup>.

#### XIII. INT. COMEDOR. DÍA

21. MS de PAT (playera roja) y PAUL están sentados en la mesa.

PAT

Hoy la vi de nuevo...

Creo que ya somos amigos.

PAUL

¿Quién, Dona?

(a) ah sí, la chica que no le gusta el cereal.

(b) ah sí, tu amiguita imaginaria.

Condición: {(a)camino por defecto

(b)haber visto (60)

}

22. CU de PAT, tiene la mirada fija y una pequeña sonrisa.

PAT

Tal vez la invite a comer. No aquí, claro, no con lo que ocurre. Ella piensa que son fantasmas.

23. MS de PAUL que hace una cara de incredulidad y se levanta. Deja a ∩PAT con sus pensamientos<sup>92</sup>.

#### **XIV. INT. CUARTO. DÍA**

24. PA de PAT, arregla la ropa que se va a poner.

PAT

Veamos, el rojo era lunes,  
naranja... creo martes.  
amarillo miércoles...

25. MCU de PAT toma una playera amarilla<sup>77</sup> y la huele. La aleja con un gesto de repulsión.

PAT

Puff no voy a usar esto.

26. PA de PAT, toma la playera roja.

PAT

Bueno no creo que haya  
problema por un día.

#### **XV. INT. SALA. DÍA**

27. MS de PAT, está sentado en el sillón hace un movimiento con la mano.

PAT

No gracias...

28. FS de PAT y DONA<sup>106</sup>, ambos se quedan en silencio.

PAT

A mí me gusta el cereal.  
Crusli era mi favorito hasta  
que lo dejaron de fabricar... y  
bueno parece que todo lo que me  
gusta desaparece.

#### **XVI. INT. SALA. DÍA**

29. MS de PAT toma el ∩teléfono y marca.

◀ (sonido del teléfono sonando)

Condición: {haber visto escena (10)

Sino ir a (30)}

PAT

Hola...

☪(DONA: hola PAT ¿cómo estás?)

Bien, bien gracias...

Estaba pensando en que tal vez podríamos salir...

☪(DONA: hay lo siento Pat, hoy estoy muy ocupada en la casa)

Sí, entiendo... ¿qué tal mañana?

Conozco un lugar que...

☪(DONA: podemos hablar despues, ahorita estoy un poco atareada ya sabes lo que te platicué...)

Okey, sí. Está bien.

☪(DONA: sale yo te hablo entonces, nos vemos)

Aja, sí, nos vemos.

#### **XVII. INT. SALA. DÍA**

30. MCU de PAT sentado en el sillón.

PAT

El karma dicen. Aunque eso no me convence mucho.

31. FS de PAT y DONA. Se quedan callados.

PAT

¿Y porque lo hacías?

Digo también odiaba a mis vecinos, pero...

32. MCU de DONA en el sillón<sup>14</sup>.

DONA

No los odiaba, o tal vez sí, pero no tenía alguna razón. Sólo estaban ahí, felices. se acababan de mudar. (sonríe)  
Les aventaba papel mojado a su jardín. Sólo era una niña.

#### **XVIII. INT. SALA. DÍA**

33. NULL

#### **XIX. INT. COMEDOR. DÍA**

34. MS de PAT (que tiene playera gris) y PAUL desayunando.

PAT

Hoy me vi...  
Sí, un doppelganger. Pero esta vez fue diferente, yo estaba muerto. Ahorcado, para ser específico.

35. CU de PAUL que sigue comiendo y voltea a verlo por un segundo<sup>63</sup>.  
36. MS de PAT y PAUL en silencio.

PAUL

Creo que deberías conseguir un trabajo. Un trabajo real.

#### **XX. INT. COCINA. NOCHE**

37. FS de PAT entrando a la cocina, abre el refrigerador. Saca algunas cosas.  
38. MS de PAT toma un pescado pero ya está podrido, lo huele y lo tira.  
39. INSERT del bote de basura<sup>100</sup>. El pescado cae pero se desvanece antes de caer.

#### **XXI. INT. SALA. DÍA**

40. FS de PAT que entra a la sala.  
41. FS de PAUL besando a DONA. PAT los observa con tristeza. Se aleja.

#### **XXII. INT. SALA. DÍA**

42. MS de PAT sentado en la sala.

PAT

No sabemos cuándo ocurrió realmente<sup>98</sup>. Tal vez siempre habíamos estado atrapados, sólo que no lo sabíamos.

43. MS de DONA sentada en el sillón. Mira la ventana, no le pone atención a Patricio.  
44. MS de PAT sentado en la sala. Observa a Dona.

PAT

Paul siempre está preocupado sobre este asunto tratando de encontrar soluciones. Pero para él sólo son un reto, ni siquiera vive aquí.

45. FS de DONA<sup>15</sup> y PAT<sup>65</sup> sentados en la sala. Se quedan en silencio y se observan por un momento. Dona voltea.

(21)

**XXIII. INT.COMEDOR.DÍA**

46. MS de PAT y PAUL sentados en la mesa.

PAUL

¿Has oído hablar de las profecías autocumplidas?

PAT

Sí, sí como Jesús que se convirtió en Cristo.

47. CU de PAT que mira a Paul seriamente.

PAT

¿Estás diciendo que entonces sí me voy a acabar suicidando?

48. CU de PAUL.

PAUL

No. A veces una persona se convence que cierta situación tiene un significado especial y se comporta conforme a eso.

49. MS de PAT y PAUL sentados en la mesa.

PAUL

Sólo es cuestión de creer o no.

(40)

50. null

51. null

**XXVI. INT.SALA.NOCHE**

55. FS de PAT y PAUL sentados en el sillón viendo televisión.

PAUL

¿Cómo sabes que Dona es nuestra vecina? Siempre la veo aquí.

PAT

Ella es mi amiga. Puede quedarse cuando quiera.

PAUL

Sí pero nunca la he visto en las juntas y no es que me lleve mucho con los vecinos pero la recordaría...

56. MS de PAT<sup>104</sup> que voltea enojado a ver a su amigo.  
57. MS de PAUL

PAUL

Sólo quiero que consideres que tal vez DONA sea uno de ellos. Te estás tomando muy en serio esto.

**XXVII. INT. COMEDOR. NOCHE**

58. MS de PAUL sentado en la mesa leyendo varios libros<sup>96</sup>. Nota que alguien llega y alza la cabeza.

59. MS de PAT que le apunta con una pistola<sup>16</sup>. Esta enojado y con lagrimas en los ojos.

60. MS de PAUL que lo sigue observando pero luego baja la mirada sin darle importancia mientras revisa otros libros.

PAUL

¿Estás consiente que alguno de nosotros dos no es real? ¿O que esa pistola ni siquiera existe?

**XXVIII. INT. SALA. NOCHE**

121. FS de PAT que está sentado en el sillón.

PAT

Mi amigo Paul tiene ciertas teorías, bueno no son tuyas en sí sino de un tal Enderson, no sé qué. "Sólo somos un conjunto proyecciones de posibilidades", o algo así.

(96)

**XXIX. INT. COMEDOR. DÍA**

63. MS de PAT y PAUL desayunando.

PAUL

He estado leyendo un poco más, todavía no comprendo del todo pero parece que la posibilidad de que ocurra un suceso depende de su opacidad. ¿Recuerdas que clara fue la visión?

64. ⚡ CU de PAT que se pone a pensar<sup>20</sup> por un momento.

PAT

Ehm... creo que no.

65. MS PAUL que empieza acomodar las cosas que hay en la mesa.

PAUL

Según Enderson el tiempo y el espacio pueden superponerse. Pero también todas sus posibilidades. Tenemos que ser muy cuidadosos.

66. TOMA CENITAL de la mesa. Hay una taza<sup>77</sup>, un cuaderno<sup>82</sup>, un salero<sup>83</sup>, unos post it<sup>81</sup>, un carrete de hilo<sup>78</sup>.

PAUL

He ideado cinco estrategias que nos pueden ayudar a sobrellevar esto.

"#1. Códigos de color"

Cada día vestiremos un color específico.

"#2. Limitar el espacio"

Y con este hilo marcaremos el avance del fenómeno.

"#3. Código alfanumérico"

Todos los objetos llevarán etiquetas con un código.

"#4. Apuntes"

También tenemos que llevar un registro cada vez que se vea un fantasma o un doppelganger.

Y finalmente no debemos interferir.

"#5. No interferir"

No sabemos cómo afectan nuestras acciones a sucesos futuros o pasados.

67. MS PAUL un poco agitado.

PAUL

¿Tienes alguna duda?

"no estoy seguro"<sup>68</sup>...

"Ninguna"<sup>69</sup>.

68. TOMA CENITAL de la mesa. Hay una taza<sup>77</sup>, un cuaderno<sup>82</sup>, un salero<sup>83</sup>, unos post it<sup>81</sup>, un carrete de hilo<sup>78</sup> y Paul<sup>67</sup>.

(69)

(U)

**XXXI. INT. SALA. DÍA**

76. MS de <sup>Ⓜ</sup>←DONA<sup>7</sup> que está sentada fumando, observa la ventana.

Ⓜ(PENSAMIENTO de DONA  
...donde estará? Si supiera  
pero... veamos, en el refri, en  
el cajón, ¡no! ¿Como en el  
refri? A ver, en la cocina ya  
busqué pero las cosas vuelven  
a aparecer, puta madre. Así  
nunca la encontraré, a ver, en  
el sillón, en la nevera, mmm.  
Si la tuviera podría acabar  
con esa gente, a menos que en  
verdad sean fantasmas, pero  
no, no puede ser. Tal vez ellos  
la escondieron. Pero ¿por qué?  
Podría asaltar a la gorda y  
quitarle todo lo de las rentas  
e irme. Sí, eso estaría bien.  
¿Pero dónde? En el cajón, el  
refri...

(37)

**XXXII. INT. CUARTO. DÍA**

77. TOMA CENITAL de la cama con ropa. Las prendas van apareciendo  
mientras se nombran.

VOZ OFF de PAUL

Necesitamos un código de color  
para saber si las personas con  
las que conversamos son reales  
o doppelgangers.

Lunes: rojo, martes naranja,  
miércoles amarillo...

VOZ OFF de PAT

Casi no tengo ropa amarilla.

VOZ OFF de PAUL

No me importa, jueves verde,  
viernes azul, sábado verde y  
domingo Negro. La siguiente  
semana los colores cambian  
para evitar coincidencias.  
Lunes violeta, martes azul,  
miércoles verde, jueves  
amarillo, viernes naranja,  
sábado rojo y domingo blanco.  
¿fácil no?

(← )

**XXXIII. INT. SALA. DÍA**

78. INSERT de diferentes puntos en la casa

VOZ OFF de PAUL

Como sabrás, el fenómeno no ocurre en todas partes sino que se manifiesta a veces en la cocina y otras en la sala, sin embargo he descubierto que hay un patrón espacial basado en los octoniones.

79. Insert de un plano de la casa.

VOZ OFF de PAUL

Si limitamos el espacio con este hilo y algunos postes podremos evitar caer en sucesos cuánticos.

80. FS de la sala. Van apareciendo los postes de hilo en pixilación.

VOZ OFF de PAT

¿Qué hay de la interferencia?  
¿No confundiremos los espacios?

VOZ OFF de PAUL

¿Olvidas el código de color? Cada semana cambia el patrón, así que si seguimos la secuencia cromática ascendente no tendría que haber problema.

(← )

**XXXIV. INT. COMEDOR. DÍA**

81. INSERT plano de la casa.

VOZ OFF de PAUL

Cada objeto de la casa debe sujetarse a un código espaciotemporal. Con cuatro coordenadas. La cocina corresponde el 1, la sala 2, el comedor 3, tu cuarto el 4 el mio el 5 y el baño 6. Otra coordenada corresponde a la persona ejecutante yo soy el A, y tú el B.

VOZ OFF de PAT  
¿Qué hay de DONA?

VOZ OFF de PAUL  
Dudo que ella siga nuestras normas. El tercer número corresponde al tiempo, que se reinicia cada vez que lo cambiamos de lugar. El último código representa su estado, Verdadero o Falso. Un plato está limpio por lo tanto en estado Verdadero, un pescado podrido está en estado falso.

(← )

**XXXV. INT. COMEDOR. DÍA**

82. INSERT de libreta.

VOZ OFF de PAUL  
Comprender los sucesos dependerá de cuanta información recabemos de ellos. Algunas cosas ocurrirán en el pasado y otras acaecieron en el futuro. La mayoría incluso nunca sucederán o sucedieron. Debemos describir las personas que vemos, sus acciones, su nivel de opacidad, hora y lugar. A veces aparecerán personas según nuestros actos. Tenemos que apuntarlo también.

(← )

**XXXVI. INT. COMEDOR. DÍA**

83. MS de PAT y PAUL en la mesa.

PAUL  
La última regla es la que le da valor a todas las anteriores exigencias. Estos fenómenos se están saliendo de control, cada vez abarcan más y temo que empeoren.

84. CU de PAT que lo mira como regañado.

85. CU de PAUL

PAT

No sabemos en que afectan nuestras acciones, seguramente el sólo observar cierta escena puede cambiar todo el futuro o pasado. Por eso tenemos que ser precavidos.

¿Entiendes a lo que me refiero verdad Patricio?

86. CU de PAT asienta con la cabeza y mira hacia abajo.

(← )

**XXXVII. INT. SALA. DÍA**

87. MS de DONA sentada en un sillón, se acerca a la mesita de centro y de una cajetilla toma un cigarro.

DONA

Yo ni si quiera creía en los fantasmas, bueno no como salen en la tele o el cine; molestando a la gente para que les resuelvan sus estúpidas muertes.

88. FS de DONA a su alrededor están sentadas muchas personas<sup>94</sup>.

DONA

Pero no les temo, bueno, al menos a ti no. Aunque me observes todo el tiempo. No le harías daño a nadie, tu no.

(106)

**XXXVIII. INT. SALA. DÍA**

89. <sup>91</sup>PAT y <sup>89a</sup>PAUL están sentados en el sillón, ven un programa de televisión sin ninguna emoción. PAT come unas palomitas pero sus acciones van en sentido inverso.

<sup>91</sup>PAT (pensamiento)

...ognet al oy oreP .seased al  
,otsiv sah aL .etsixe euqroP.  
alle noc etradeuq saireuq olos  
erop sabaduya em euq ésneP  
?etsicih ol éuq rop¿ ,atoidi  
omoc odneir ,íha satse orep,  
ogima im sare euq íerc ,?  
setneim éuq¿ ,lauP ,és oL

PAUL (pensamiento)  
Pobre Pat, tengo que  
decírselo, pero no lo  
comprenderá. Esta atrapado.  
Tal vez si pudiera  
demostrarle... ¿pero cómo? Ni  
siquiera yo puedo  
convencerme. (SONRIE) Que  
estupidez, ni si quiera  
recuerdo como lo conocí. Tal  
vez podría ser... pero no, no  
él.

(5)

91. Atrás de Pat y Paul pasa la silueta de DONA que saca la pistola<sup>76</sup>  
de un cajón.

(107)

**XXXIX. INT. CUARTO DE PAUL. DÍA**

92. MS de PAUL que viste una bata blanca atrás hay un pizarrón  
que tiene escrito "Fantasmas". PAUL apunta con una varita a la  
pizarra.

PAUL

Los fantasmas son  
manifestaciones de otras  
personas ajenas a nosotros. No  
las conocemos y no sabemos su  
procedencia. Pueden venir del  
pasado o del futuro.

93.INSERT de pizarrón. Hay ilustraciones de personajes que  
aparecen y desaparecen.

PAUL

Los Fantasmas están  
consientes de nuestra  
existencia y del espacio en  
que se encuentran.  
Probablemente nosotros seamos  
sus respectivos fantasmas.

(87)

**XL. INT. LAB. DÍA**

94. MS de PAUL que viste una bata blanca atrás hay un pizarrón  
que tiene escrito "Doppelganger". PAUL apunta con una varita a  
la pizarra.

PAUL

Los Doppelganger son también fantasmas. Hacemos la distinción porque éstos son las copias de nosotros mismos.

95.INSERT de pizarrón. Hay ilustraciones de personajes. Esta escrita la palabra fantasmas<sup>92</sup>.

PAUL

Estas copias no sólo representan acciones pasadas sino futuras y posibles.

(58)

**XLI. INT. LAB. DÍA**

96. MS de PAUL que viste una bata blanca atrás hay un pizarrón que tiene escrito "Joseph Enderson" y una fotografía del personaje. PAUL le un libro viejo.

PAUL

Joseph Enderson, 1906-1989. Controvertido físico teórico que fue objeto de burlas al postular la posibilidad de que los fenómenos cuánticos sean visibles en el mundo macroscópico debido a una fluctuación en el colapso de onda.

(112)

**XLII. INT. LAB. DÍA**

97. MS de PAUL que viste una bata blanca atrás hay un pizarrón que tiene escrito "Teoría cuántica de campos expandidos".

PAUL

La Teoría cuántica de campos expandidos implica que los objetos macroscópicos pueden superponerse en todos sus posibles estados ya sean futuros o pasados. El colapso de onda es evitado y el observador forma parte del sistema de interferencia.

(66)

**XLIII. INT. LAB. DÍA**

98. MS de PAUL que viste una bata blanca atrás hay un pizarrón que tiene escrito "El origen".

PAUL

Según Enderson puede ocurrir que en alguna parte del universo ocurra una

singularidad que rompa el colapso de onda, si aquella partícula esta entrelazada con alguna de la tierra, puede provocar que ésta al mismo tiempo empiece a evitar el colapso; con el tiempo su efecto se expandirá en el espaciotiempo afectando a otras partículas circundantes.

99. INSERT Gráfico el universo y partículas.

(78)

**XLIV. INT. LAB. DÍA**

100. MS de PAUL que viste una bata blanca atrás hay un pizarrón que tiene escrito "Probabilidades de estados" " $\psi^2$ "

PAUL

La probabilidad de que ocurra una visión depende de su opacidad. Un objeto es visible por el número de fotones que inciden en él y son reflejados a nuestros ojos. Entre mas fotones incurran más probable se vuelve el objeto. Así mismo un objeto puede brillar debido a la superposición de estados; esto no lo hace más real por supuesto.

(6)

**XLV. INT. LAB. DÍA**

101. MS de PAUL que viste una bata blanca atrás hay un pizarrón que tiene escrito "Decoherencia".

PAUL

La decoherencia es la única forma de regresar al colapso de onda. Se debe filtrar demasiada información al sistema para que el observador se dé cuenta del estado. Al no colapsar la onda puede repetirse el proceso como una especie de trampa.

(83)

**XLVI. NULL**

**XLVII. INT. LAB. DÍA**

102. FS de DONA, mira constantemente el teléfono, se levanta y marca.

◀ (sonido del teléfono sonando)

Condición: {haber visto escena (18a)  
Sino ir a (3)}

DONA

¿Hola?...

☪(PAT (entusiasmado): hola  
Dona ¿como estas? Estaba  
esperando tu llamada...)

Oye Pat...

☪(PAT ¿ahora si vas a aceptar  
mi invitación?)

Mira Patricio escucha. Eres  
muy lindo y todo pero la verdad  
no sé quién eres, ni porque  
vives en mi departamento, ni  
siquiera sé si en realidad  
existes. Por Dios

☪(PAT ...)

No mira, lo siento. Sólo  
necesitaba hablar con  
alguien, la verdad es que esto  
no debe seguir así. No  
podemos.

☪(PAT Dona está bien,  
entiendo que estés  
confundida, pero esto es  
real...)

No Pat, tu no entiendes, nada  
es real.

Dona voltea triste hacia el sillón.

103. FS de PAT que yace muerto en el sillón con un disparo en la  
cabeza.

(55)

**XLVIII. INT. SALA. DÍA**

104. MCU de PAT sentado en el sillón.

PAT

Sí, también les llamamos  
fantasmas pero no por esa  
cuestión mística ni nada. Son  
más bien proyecciones de gente  
que desconocemos. Aunque bien  
podrían estar muertas...

105. FS de PAT y DONA sentados en la sala.

PAT

(sonríe) La otra vez apareció en el baño un gordo con bata, estaba tomando fotos por todas partes, fue incomodo aunque al final todo salió bien.

PAT se ríe un poco pero al notar la indiferencia de Dona se reprime.<sup>119</sup>

(87)

**XLIX. INT. SALA. DÍA**

106. MCU de DONA sentada en el sillón.

DONA

Es peor la gente que aparece en tu vida. Que no buscas y sólo te entorpecen el camino. Gente en el trabajo en la escuela, en el metro. Siempre pidiendo algo a cambio, estorbándote.

(112)

**L. INT. SALA. NOCHE**

107. MS de DONA y PAT que se besan apasionadamente en el sillón.

108. FS de PAT que observa complacido la escena. PAUL llega a su lado y le pone la mano en el hombro.

PAUL

Recuerda, sólo es una posibilidad.

(58)

Condición: no haber visto la escena (41)

109. FS DONA y PAT que siguen en el sillón nadie los observa.

(46)

**LI. INT. SALA. DÍA**

110. FS de PAT que camina hacia la loseta.

PAT

Voy a prepararme un café.

¿Quieres?

111. MS de PAT que llega a la loseta y nota que ya hay una taza con café preparada. Tiene una etiqueta y se la quita.

PAUL

Creo me empieza a gustar esto.

(107)

**LII. INT. COMEDOR. DÍA**

112. MS de PAT y PAUL están sentados en la mesa. Pat luce triste y no quiere comer.

PAUL

¿Sabes?  
Tal vez deberías seguir  
intentando. Porque no te  
conteste una vez no significa  
nada. Tal vez tengas que dar un  
paseo y volver a hablar.  
¿Recuerdas aquella visión?

113. CU de PAT<sup>107</sup> que sigue mirando a la mesa.

PAT

¿La que te encargaste de  
arruinar? No importa Paul Lo  
entiendo. Debemos aprender a  
vivir así.

114. CU de PAUL que desvía la mirada.

PAUL

¡A propósito! Encontré unas  
ecuaciones que nos pueden  
servir a resolver esto. No les  
entiendo del todo pero estoy  
cerca. Pronto podremos  
deshacernos de los fantasmas y  
doppelgangers.

115. MS de PAT que se levanta triste de la mesa.

PAT

Vaya, te deseo suerte.

Pat<sup>116(67)</sup> se va de la cocina y Paul decepcionado lo ve irse.

116. CU de Paul que le grita a PAT

PAUL

No, Pat. Espera, Estaba  
equivocado. Debemos  
interferir. Esa es la única  
forma de que el universo se  
entere de de la superposición  
de estados. Producir  
decoherencia.

117. MS de Paul que observa que Pat no le contesta.

PAUL

Pat, escucha. estas haciendo  
lo correcto. Cuando  
interfieres rompes un estado  
de onda... Pat, ¿Pat?

(120)

# BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E. J. (1997). No linealidad y teoría literaria. In G. P. Landow, *Teoría del hipertexto* (p. 80). Barcelona: Paidós.
- Aarseth, E. (2006). Sin sensación de final: La estética hipertextual. En T. Vilariño Picos, & A. Abuín Gonzalez, *Teoría del Hipertexto. La literatura en la era electronica* (págs. 93-119). Madrid: Arcos Libros.
- Aristóteles. (1992). *Poética*. México: Purrúa.
- Artasánchez, V. (2010, diciembre). La magia del cine en 3D. *Alagarabía* , 98-102.
- Barthes, R. (1987). La muerte del autor. En *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura* (págs. 65-71). Barcelona: Paidós.
- (1980). *S/Z*. México: Siglo XXI.
- Baudrillard, J. (1995). *El crimen Perfecto* (Tercera edición ed.). Barcelona: Anagrama.
- Bolter, J. D. (1997). Ficción interactiva. En G. P. Landow, *Teoría del hipertexto* (págs. 234-297). Barcelona: Paidós.
- (2000). *Remediation: Understanding new media*. The MIT Press.
- Bonneville, D. (2010). *The big book of font combinations*. Warwick: BonFX Press.
- Borges, J. L. (1981). *Ficciones*. Madrid: Aguilar.
- (1951). *Otras Inquisiciones. Obras Completas*. Buenos Aires: Emecé.
- Borrás, L. (Ed.). (2005). *Textualidades Electronicas: Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: UOC.
- Bush, V. (1945, Julio). As we may thing. *Atlantic Monthly* , 101-108.
- Clément, J. (2006). Hipertexto de Ficción: ¿Nacimiento de un nuevo género? In T. Vilariño Picos, & A. Abuín Gonzalez, *Teoría del Hipertexto. La literatura en la era electrónica*. (pp. 77-119). Madrid: Arcos Libros.
- Collins, G. P. (2004). Las formas del espacio. *Investigación y Ciencia* (337), 69-78.
- Coover, R. (1998). *El hurgón mágico*. Barcelona: Anagrama.
- Cortázar, J. (1967). *La vuelta al día en ochenta mundos*. Siglo XXI.
- (2010). *Rayuela* (Sexta reimpresión ed.). México: Santillana Ediciones Generales.
- Cotton, B. (1993). *Understanding media*. Londres: Phaidon.
- Davies, P. (2008). La flecha del tiempo. *Investigación y ciencia Temas* , 4-9.

- Diaz Perez, P. (1996). *De la multimedia a la hipermedia*. Madrid: RA-MA.
- Eco, U. (1993). *Lector in Fábula*, Barcelona: Lumen.
- (1963). *Obra abierta*. Barcelona: Seix Barral.
- Escalante, V. (2004). *Manual de producción cinematográfica*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Flew, T. (2002). *New media. An introduction*. Melbourne: Oxford University Press.
- Fontanier, P. (1968). *Las figuras del Discurso*.
- Franco Espinosa, C., & García Rueda, J. J. *Narrativa hipermediática: los nuevos contenidos para el ciber mundo*.
- Girgensohn, A., Shipman, F., & Wilcox, L. (2003). *Hypervideo Summaries*. California: FX Palo Alto Laboratory.
- Guattari, F., & Deleuze, G. (1980). Introducción: Rizoma . En *Mil Mesetas* (págs. 9–37). Valencia: Pre-textos.
- Guilon, G. (1974). *Teoría de la novela*. Madrid: Taurus.
- Gutiérrez Carbajo, F. (1997). El intento de la novela multimedia. En J. R. Castillo (Ed.), *Literatura y multimedia*, (págs. 195- 205). Madrid: Visor.
- Joyce, J. (2003). *Ulises*. Barcelona: Comunicación.
- Joyce, M. (2006). Érase una vez en varias veces: relectura de la ficción hipertextual. En T. Vilariño Picos, & A. Abuín Gonzalez, *Teoría del Hipertexto. La literatura en la era electrónica*. (págs. 183-209). Madrid: Arcos Libros.
- Landow P., G. (2006). *Hypertext 3.0. Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Maryland: The Johns Hopkins University Press.
- (1997). *Teoría del hipertexto*. (P. Ducher, Trad.) Barcelona: Paidós.
- (1989). *The Rhetoric of Hypermedia: Some Rules for Authors*. Journal of Computing in Higher Education (págs. 39-64). Brown University.
- Levinson, P. (1997). *The Soft Edge: A Natural History and Future of the Information Revolution*. Routledge.
- Levis, D. (1999). *La pantalla Ubicua: comunicación en la sociedad actual*. Buenos Aires: Ciccus.
- Liestøl, G. (1997). Wittgenstein, Genette y la narrativa de lector en hipertexto. En G. P. Landow, *Teoría del hipertexto* (págs. 109-145). Barcelona: Paidós.
- Lopes, R. *Patterns for Time-based Hypermedia Artifacts*. University of Lisbon.
- Maestro, J. G. (2006). *El concepto de ficción en la literatura*. Pontevedra: Mirabel.
- Manovich, I. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios*. Barcelona: Paidós.

- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. California: Gingko Press
- Miles, A. (1999). Cinematic Paradigms for Hypertext. *Continuum: Journal of Media and Cultural Studies*, 217-26.
- Moreno Hernández, C. (1988). *Literatura e hipertexto: De la cultura manuscrita a la cultura electrónica*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a distancia.
- Morier, H. (1981). *Dictionnaire de poétique et de rhétorique*. PUF.
- Moyer, M. (Noviembre de 2009). La Red. *Investigación y Ciencia* , 4.
- Nelson, T. (1992). *Literary Machines*. Sausalito CA: Mindfull Press .
- Pajares Tosca, S. (2006). ¿Convergencia hipertexto literatura? El caso de James Joyce. En T. Vilariño Picos, & A. Abuín Gonzalez, *Teoría del Hipertexto. La literatura en la era electrónica* (págs. 121-150). Madrid: Arcos Libros.
- Poynor, R. (2003). *Diseño Gráfico Posmoderno*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Romera Castillo, J. y. (Ed.). (1997). *Literatura y Multimedia*. Madrid: Visor.
- Romo Lizárraga, P. (octubre de 2010). De historias repetidas o el aura de la duda. *Algarabía* , 54.
- Rubí, M. (Febrero de 2009). El largo brazo de la segunda ley. *Investigación y Ciencia* , 28-33.
- Samara, T. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Sánchez Navarro, J. (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: UOC.
- Sartori, G. (1997). *Homo Videns. La sociedad teledirigida* . México: Taurus.
- Sawhney, N. B. (1996). HyperCafe: Narrative and Aesthetic Properties of HyperVideo. *Hypertext'96 Proceedings* .
- Shermer, M. (2008). Patternicity. *Scientific American* , 24.
- Smith, B. H. (1968). *Poetic Closure: A Study of How Poems End*. Chicago: University of Chicago Press.
- Staff. (21 de septiembre de 2006). From hypertext to hypervideo. *The Economist* , págs. 40-41.
- Vieyra Solares, R. (Marzo de 2010). Manual para ser poeta: las figuras retóricas. *Algarabía* , 106-111.
- Vouillamoz, N. (2000). *Literatura e hipermedia*. Barcelona: Paidós.
- Wolf, V. (2006). *La señora Dalloway*. Madrid: Alianza Editorial.
- Yellowlees Douglas, J. (1997). ¿Cómo paro esto? Final e indeterminación en las narraciones interactivas. En G. P. Landow, *Teoría del hipertexto* (págs. 189-220). Barcelona: Paidós.
- (2006). La red intencional. En T. Vilariño Picos, & A. Abuín Gonzalez, *Teoría del Hipertexto. La literatura en la era electrónica*. (págs. 209-242). Madrid: Arcos Libros.

# Medios electrónicos

Anónimo. (n.d.). *A manifesto for hyperauthors*. Obtenido de <http://virtual.park.uga.edu/~hypertext/hipermanifesto.html>

Brea, J. L. (2002). *La era postmedia*. Formato PDF. Obtenido de: <http://www.joseluisbrea.net/>

Cicconi, S. (2000). "The Shaping of Hypertextual Narrative". Helsinki. Obtenido de [http://www.cisenet.com/cisenet/writing/essays/The\\_Shaping\\_of\\_Hypertextual\\_Narrative.pdf](http://www.cisenet.com/cisenet/writing/essays/The_Shaping_of_Hypertextual_Narrative.pdf)

Fanzone, L. (Mayo de 2009). *El primer Greenaway y el primer Borges*. Recuperado el 5 de Junio de 2011, de Seikilos: <http://www.seikilos.com.ar/seikilos/05/greenaway-y-borges/>

Fauth, J. (s.f.). *Poles in your face the promises and pitfalls of hyperfictions*. . Recuperado el 5 de Junio de 2011, de [http://www.uoc.edu.in3/hermenia/sala\\_de\\_lectura/i\\_fauth\\_poles\\_in\\_your\\_face.htm](http://www.uoc.edu.in3/hermenia/sala_de_lectura/i_fauth_poles_in_your_face.htm)

Gutiérrez, J. B. (1 de enero de 2003). *Literatrónica*. Obtenido de Sobre cómo y porqué crear ficción para medios digitales: <http://www.literatronica.com>

Juárez, J. (25 de julio de 2011). *Los asistentes al Campus Party responden: qué es un 'geek'*. Recuperado el 29 de enero de 2012, de [cnn.com: http://mexico.cnn.com/tecnologia/2011/07/25/los-asistentes-al-campus-party-responden-que-es-un-geek](http://mexico.cnn.com/tecnologia/2011/07/25/los-asistentes-al-campus-party-responden-que-es-un-geek)

Joyce, M. (1990). *Afternoon, a story*. Cambridge: Eastgate Systems.

Moulthrop, S. (s.f.). *Hegirascope*. Recuperado el 5 de Junio de 2011, de <http://iat.ubalt.edu/moulthrop/hipertexts/hgs/>

Pajares Tosca, S. (1999). *The lyrical Quality of Links*. Recuperado el 5 de Junio de 2011, de Hipertulia: <http://www.ucm.es/infoespeculo/hipertul/link.htm>

----- (1997). Las posibilidades de la narrativa hipertextual. *Espéculo 6* . Recuperado el 5 de Junio de 2011, de [http://www.ucm.es/info/especulo/numero6/s\\_pajare.htm](http://www.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm)

Romera, Á. (s.f.). *Manual de Retórica y recursos estilísticos*. Recuperado el 8 de mayo de 2011, de <http://retorica.librodenotas.com>

Shelley, J. (1996). *Patchwork Girl: by Mary/Shelley/and Herself*. Watertown, MA: Eastgate Systems .