



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales

Doctorado en Ciencias Políticas y Sociales

Orientación en Ciencias de la Comunicación

*NARRATIVAS DIGITALES: LAS TRANSFORMACIONES EN EL PROCESO CREATIVO,
LA TEXTUALIDAD Y LA PARTICIPACIÓN DEL LECTOR-USUARIO A PARTIR DE
MEDIOS DIGITALES*

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
DOCTOR EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

PRESENTA:

DAVID ROBERTO NÚÑEZ RUIZ

TUTOR PRINCIPAL

DR. JULIO AMADOR BECH

FCPyS- UNAM

TUTOR PRINCIPAL

DR. JULIO AMADOR BECH

FCPyS- UNAM

MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR

DR. JORGE GARCÍA FLORES

LIPN- Université Sorbonne Paris Nord

DR. JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRÍAS

FCPyS-UNAM

CDMX, ABRIL 2022.



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.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
El objeto de estudio.....	7
Hipótesis y estructura de la investigación.....	8
El corpus.....	11
Metodología.....	15
CAPÍTULO 1: UNA TAXONOMÍA PARA NARRATIVAS ADAPTATIVAS	20
1.1 Macroestructura: análisis taxonómico con “la triple mimesis”.....	24
1.2 Microestructura: análisis cronológico	26
1.3. Análisis taxonómico a partir de la narratología.....	28
1.4 Una taxonomía para narrativas adaptativas.....	33
CAPÍTULO 2: LAS TRANSFORMACIONES EN LA TEXTUALIDAD A PARTIR DEL SOPORTE.....	35
2.1 El primer sistema: El lenguaje oral.....	40
2.2 El segundo soporte narrativo: la escritura	53
2.3 El tercer soporte: la imprenta.....,	69
2.4 El cuarto soporte: multimedial.....	80

2.5 El quinto soporte narrativo: electrónico/digital.....	86
2.5.1 Análisis taxonómico de cómo el soporte transforma la textualidad digital: la transdigitalidad.....	88
2.5.2 Breve ejemplo de cómo un soporte transforma de textualidad digital: Realidad Virtual.....	100
2.6 El sexto soporte narrativo: Inteligencia Artificial	108
2.7 Reflexiones sobre las transformaciones a partir del soporte.....	116
CAPÍTULO 3: ANÁLISIS TAXONÓMICO DE UN EJEMPLO DE NARRATIVA DIGITAL: <i>STANLEY PARABLE</i> (VIDEOJUEGO).....	113
3.1 El videojuego como texto.....	114
3.2 Análisis taxonómico del videojuego <i>Stanley Parable</i>	125
3.2.1 Análisis de la estructura nodal en narrativas digitales.....	134
3.3 Análisis de multitextualidad en narrativas digitales.....	152
3.4: Colaborativo: El creador de videojuegos (<i>game designer</i>).....	158
CAPÍTULO 4: LAS TRANSFORMACIONES EN LA RECEPTIVIDAD A PARTIR DEL SOPORTE	164
4.1 Las transformaciones de la receptividad en cada soporte.....	166
4.1.1 La interlocución.....	167
4.1.2 La lectura.....	170

4.1.3 La interpretación.....	174
4.1.3.1 La Corrección como primera lectura interpretativa.....	178
4.1.4 El participante.....	180
4.2. El lector digital modelo	183
4.3 Elemento taxonómico de la recepción: Electivo.....	187
4.4 Sexto elemento de la taxonomía: adaptatividad.....	202
4.5 La lectura abismada	208
CONCLUSIONES	216
BIBLIOGRAFÍA.....	229

Cuando se trata de proponer un modelo para un texto ideal, las teorías actuales tienden a representar su estructura en términos de niveles, concebidos de maneras diversas como pasos ideales de un proceso de generación o de un proceso de interpretación (o ambos). Así procederé.

Umberto Eco, *El papel del lector* (Eco, 1979: 12)

INTRODUCCIÓN:

En 1605, Cervantes publicó *El Quijote*, una obra innovadora sobre un hombre que lee tanto que confunde la realidad con la ficción y decide que su realidad no es lo suficientemente interesante al no estar poblada de monstruos y hechiceros. En 1856, en otro idioma romance, Gustave Flaubert publicaría *Madame Bovary*, una novela donde, en símil con la obra cervantina, una lectora romántica e ilusa decide que la ficción es más atractiva que el mundo que le rodea y construye su discurso amoroso a partir de sus personajes favoritos.

En 2014, Zilla Van den Born, fue acompañada por sus padres al aeropuerto para viajar al sudeste asiático, pero nunca se subió al avión. Esa tarde regresó a su casa y durante los siguientes cuarenta días envió fotografías paradisíacas sin salir de su departamento en Amsterdam. La diseñadora recreó espacios sagrados o cuartos tailandeses en su habitación y manipuló las imágenes por computadora con el fin de demostrar cómo se puede "crear un mundo ideal en la red, que la realidad no puede satisfacer. Mi objetivo era probar cómo se puede distorsionar la realidad" (Van der Born, 2014, pant. 1).

Al "regresar a casa", la familia estaba ofendida. Durante semanas construyeron la idea de ella en un viaje transoceánico. El problema trascendía que les hubiera mentido, no podían re-construir la realidad real sino que se mantenían en la ficción, Zilla había viajado, se habían emocionado con sus experiencias y conversado entre ellos de la travesía. Si la diseñadora holandesa replicaba a Cervantes, al vincular la realidad con la invención, su familia era quijotesca. Lo que hace cuatro siglos era una búsqueda novelística ahora es cotidianidad.

Más allá de que ninguno de los lectores crea en la idea quijotesca de que la ficción y el mundo tangible se mezclan, conscientes de que nuestra realidad no está siendo duplicada por otra simulada, es fundamental entender que el soporte digital permite que se construyan elementos narrativos intrínsecos a las características de las herramientas. Como analizaré en esta tesis, todos los medios han creado nuevos elementos narrativos acordes y una nueva vinculación del receptor con la obra.

El objeto de estudio

La hipótesis de esta tesis *Narrativas digitales: las transformaciones en el proceso creativo, la textualidad y la participación el lector-usuario a partir de los medios digitales* es que el soporte digital crea elementos narrativos nuevos, propicios al medio electrónico. Para ello se analizará cómo cada soporte ha creado elementos narrativos intrínsecos al medio y al entenderse las transformaciones taxativas que permite cada tecnología se busca crear una taxonomía acorde que nos permita analizar las narrativas creadas con medios digitales.

Esta postura es que se debería de analizar el proceso creativo y la taxatividad electrónica en un símil a lo que declara Todorov en torno al texto lineal: “la poética debería elaborar ‘una teoría de la estructura y el funcionamiento del discurso literario, una teoría que presente una serie [tableau] de objetos literarios posibles, de manera que obras literarias existentes aparezcan como ejemplos de casos particulares” (Todorov *apud* Chatman, 1990: 18), lo que permitiría entender los textos en su vertiente más profunda, en su concreción.

Se analizarán ejemplos como videojuegos y literatura hipertextual para entender las transformaciones narrativas que se construyen con el cambio de soporte. Para ello se trabajó en la elaboración propia de una taxonomía que estudie los elementos narrativos que el medio digital promueve y que eran imposibles de desarrollar en los soportes anteriores.

Así como la oralidad construyó el mito y al escucha, y la imprenta gestó la novela y el intérprete, con cada implementación tecnológica se generan nuevas materias estéticas. Por ejemplo, con la imprenta una característica técnica del medio como la publicación veloz fomenta una lectura individualizada y democratizada lo que dio pie al ensayo y a la novela como géneros afines al medio, en este caso, proteicos.

En la actualidad, el soporte hipertextual -la capacidad de que todos los mensajes se puedan conectar entre sí- permite conformar una nueva disciplina artística que une diversas ramas del arte con herramientas tecnológicas. Al incluir en torno a una narración elementos visuales, auditivos, textos literarios e informativos, imágenes e hipervínculos a otras plataformas como videojuegos, chats, uso de micrófono, giroscopio, rastreadores espaciales y satelitales, cámara, elementos que interactúen con la pantalla táctil y vínculos metatextuales, entre otros (hasta ahora).

Esta relación multidisciplinaria, con sus mutaciones e implicaciones teóricas que no existen en la narrativa lineal, transforman el orden y sentido de todo el proceso hermenéutico. ¿En qué sentido? Por primera vez la plataforma permite que se modifique el texto, no sólo se interprete. Este detalle, y los avances en el soporte, hacen que todo se reformule: el proceso creativo, la relación del autor con su creación, el acercamiento del usuario y, ante todo, la obra, sin un punto final que la clausure.

A la par, para entender esta transformación y sus implicaciones se aborda la relación del soporte con el lector, es decir el medio descrito por McLuhan como constructor de mensaje, en el sentido que cada uno de los cinco soportes: la interlocución en la oralidad, la lectura personal con la escritura, la interpretación a partir del texto impreso, la lectura multimedial con el soporte digital y la lectura abismada a partir de la inteligencia artificial... cada medio crea sus propios géneros narrativos, transforman la vinculación del receptor con el mensaje y reconfiguran su horizonte de referencialidad.

Con esta investigación se busca resolver la cuestión que se planteó al final de la tesis de posgrado *Creación y escritura...* con el fin de entender la reformulación del proceso creativo y la construcción lectiva a partir de la hipertextualidad como nuevo soporte narrativo.

En esta tesis me adentré en las dos etapas del proceso creativo que desarrolla Mario Vargas Llosa y las dividí en cinco, creo que esta segmentación las hace aprehensibles y el proceso de gestión de la obra se demarca con facilidad. Las fases que propongo son: el impulso, las causas que llevan al escritor a suplantar su realidad con palabras; la gestación, la forma en que un detonante se materializa en obsesión y origina la idea que se plasmará en escrito; la conformación de la trama, el soporte en el que se desarrolla la historia y los personajes; la construcción, la manera en que el escritor estructura los materiales, y la escritura. La lectura sería una sexta fase si, amerita una investigación más seria, muta el lector en nuevo creador, lo que creo ocurrirá ante la conformación de un nuevo género hipertextual. (Núñez, 2013: 99)

Es decir, con los medios digitales las transformaciones en el proceso creativo y en el proceso de interpretación -al transformar al lector en un co-creador- son radicales en sí por

sus implicaciones. “Lo que está en juego, pues, es el proceso concreto por el que la configuración textual media entre la prefiguración del campo práctico y su reconfiguración por la recepción de la obra.” (Ricoeur, 2007: 115).

La pertinencia de esta investigación se basa en que estamos ante un cambio radical, no por ello reciente, que transforma el proceso comunicativo. Es importante aclarar que el tema de estudio sobre las transformaciones del proceso creativo y de lectura con la narrativa digital no es un tema inédito. Desde hace décadas en muchos países¹ se ha estudiado cómo las nuevas tecnologías están revolucionando el vínculo entre el texto y sus conformadores. Este trabajo busca crear un marco para comprender los ajustes que el proceso narrativo desarrolla con los soportes digitales y entender los elementos narrativos con los que los próximos creadores/ lectores pueden vincular los textos.

Para encontrar las características de la narrativa digital adaptativa, como se nombra en este trabajo, se ha construido una taxonomía expofeso y un corpus que nos permita visibilizar este nuevo soporte bajo la noción que Paul Valéry describió en 1931: “Debemos esperar grandes innovaciones para transformar toda la técnica de las artes, al afectar la invención artística en sí y tal vez incluso provocar un cambio sorprendente en nuestra propia noción de arte.” (Valery *apud* Benjamin, 1935: 1). Si la imprenta dio pie a la novela –la extensión y la relación con el lector sólo se puede dar con la lectura impresa y no con oralidad, como veremos– los soportes digitales transfiguran dos elementos hermanados: se crean nuevos esquemas de lectura y se plantean cambios fundamentales en la senda creativa.

Hipótesis y estructura de la investigación

Las transformaciones del soporte generan en la narrativa cambios desde construcciones adyacentes a las capacidades del sistema hasta nueva vinculación del texto con los receptores. Es decir, veremos cómo la oralidad conformó un discurso adaptativo y fórmulas repetitivas

¹ Por ejemplificar: Janet Murray (1997): *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*; Laura Borrás Castanyer (2005): *Textualidades electrónicas*; George Landow (2005): *Hypertext 3.0: New Media and Critical Theory in an Era of Globalization*; Peter Shillingsburg (2006): *From Gutenberg to Google: electronic representations of literary*; Carolyn Handler Miller (2008): *Digital Storytelling*; Cecilia Reviglio (2009): “La influencia de los soportes textuales en las prácticas de lectura: un recorrido por la historia de los textos escritos” Katherine Hayles (2010): “How We Read: Close, Hyper, Machine.” Nicholas Carr (2011): *Superficiales, ¿qué está haciendo internet con nuestras mentes*, entre muchos más.

para reforzar la memoria, la escritura fomentó la creación de la autoría o la imprenta nutrió los juegos estructurales narrativos para personalizar la interpretación, de la misma forma que la multimedialidad vincula la ficción léxica con otros lenguajes artísticos. Todo con el fin de entender cómo las herramientas digitales permiten al autor crear nuevos vínculos narrativos que serían imposibles en los sistemas anteriores lo que obliga a una taxonomía que analice las posibilidades taxativas de un soporte -lo importante no es el dispositivo en el que se reproduce sino las construcciones narrativas propias al sistema- y la reconfiguración receptiva entre el usuario y el texto.

En esta tesis se busca atender las preguntas: ¿Cómo es la transformación del proceso narrativo a partir de los soportes y cuáles son sus implicaciones? De ello se derivarán dos cuestiones planteadas en el protocolo de investigación: ¿Cuáles son los elementos creativos propios de la narrativa digital y cómo se distingue, en el uso de herramientas, de la conformación de literatura lineal? ¿De qué forma repercute, en la recepción del texto y en sus cualidades lectivas, que el usuario pueda transformar el texto?

Es importante demarcar que no se tocarán los principios estéticos del lenguaje ni las construcciones simbólicas y culturales del texto sino nos adentraremos en los materiales creativos y en su acomodo, en particular en las estructuras narrativas adaptativas y la relación del personaje con el usuario en el medio electrónico. Para ello, se toma como enfoque la postura de Didier Anzieu en su fundamental libro *El cuerpo en la obra*:

En cambio, puedo delimitar con precisión mi terreno de estudio. Es el de la poiética, es decir, la producción de la obra por parte del creador. Dejo de lado la estética [...] No hablaré de la poética, que me parece necesario distinguir de la poiética, aunque me ocupe principalmente de literatura. [...] En cuanto a la poiética, ésta estudia el trabajo de creación en su generalidad y en su universalidad. (Anzieu, 1993: 16).

En la primera parte recorreremos los diversos soportes y cómo han permitido la construcción narrativa con sus niveles particulares de implicación creativo y receptivo para entender la pregunta de investigación: ¿cómo el soporte transforma la narratividad y cómo

los medios digitales construyen elementos narrativos con características taxativas propias del nuevo medio?

Aunque la narrativa de lectura lineal no va a desaparecer ni el libro soporte papel está en proceso de extinción, el cambio de soporte conlleva, más allá de transformaciones socioculturales, la conformación de nuevos géneros literarios y nuevos procesos creativos y lectivos.

Transitaremos desde avances tecnológicos como la escritura hasta los medios audiovisuales de la realidad virtual para entender la manera en la que repercuten estos cambios en la narrativa. La idea es contestar la pregunta de “¿Cómo, en corto, se pueden implementar la apertura de estructuras en diferentes textualidades digitales, y hasta que alcance?” (Meifert-Menhard, 2013: 6) se analizarán patrones narrativos en todos los soportes con el fin de vislumbrar de qué manera la plataforma fomenta y permite que el relato sea abierto tanto en la recepción como en el proceso de ser conformada la obra.

Para entender la narrativa digital se construyó una taxonomía que aglutina la apertura de la obra y la construcción de un co-creador, los elementos estructurales y multitextuales del medio digital así como la relación metanarrativa que fomenta el medio, como se observa en las redes sociales y en la vinculación constante de la realidad con los textos digitales.

La taxonomía metodológica conformada *ex profeso* para analizar la Narrativa Artificial está construida en seis niveles: la estructura Nodal, el discurso Multitextual y la vinculación Transdigital; así como la relación que se construye con el usuario a partir de la Trama Adaptativa, la relación Colaborativa y el texto Electivo. Los seis elementos, que se explican en la metodología, son propios de los nuevos códigos digitales.

“Por ello -como aclara Walter Ong- el presente libro se refiere someramente a la impresión y a la escritura. También hace alguna breve mención a la elaboración electrónica de la palabra y del pensamiento, como en la radio, la televisión y vía satélite. Nuestra comprensión de las diferencias entre la oralidad y la escritura nació apenas en la era electrónica, no antes.” (Ong, 2016: 37)

En la segunda parte se aborda *Mímesis III*, la refiguración de la obra. Si todo indica que los lectores del futuro cercano leerán, aún más², en dispositivos electrónicos, ¿qué implicaciones –y de qué tipo- conlleva esta mutación para la narrativa? Nuestra postura es que el soporte digital permite unir ramas diversas del arte y elementos computacionales en torno de una narración lo que conlleva nuevos géneros literarios.

Para ello, veremos históricamente cómo los soportes han conformado la receptividad, las transformaciones en la vinculación del usuario con el texto, desde el interlocutor oral hasta el participante -utilizando como ejemplo digital la relación vinculatoria con el jugador en el videojuego *Stanley Parable*³- donde los vínculos taxativos transforman el relato en conjunción con la máquina.

En esta tesis no me adentraré en *Mímesis I*, como en la tesis de posgrado anterior donde se explicó cómo en el proceso creativo de la literatura lineal las fases son fijas (Núñez, 2013) con sus transformaciones tanto en el orden -en el soporte digital se construyen a través de los siguientes elementos: idea, estructura, trama, con escisión de personajes protagónicos (transformación fundamental que permite al usuario ser partícipe de la obra de forma activa), estilo, escritura, concreción de herramientas digitales, corrección, publicación primigenia, lectura, reescritura, corrección externa y así sucesivamente... Esto de una forma no cíclica hasta llegar al punto que Jorge Luis Borges añoraba, la lectura como laberinto, con innumerables caminos cargados de significantes- ni en la forma en la que el autor primigenio funge como arquitecto, *game designer*, y debe crear los planos sobre los que se erigirá la narración digital, consciente de que su obra variará pues la plataforma permite que el receptor reconstruya el discurso.

El Corpus

Naief Yehya declara que “la tecnología, al igual que el arte, es un reflejo de la sociedad que la produce” (Yehya, 2001: 14). Si observamos el mundo actual, el soporte digital está creando

² Véase el artículo “Generación Z, la mejor amiga de los robots y de la Inteligencia Artificial” (Forbes, 2020)

³ Es importante aclarar que para el análisis de este corpus no se tomará en cuenta la relación gráfica del videojuego, sí la multitextualidad, pero a partir de la relación narrativa en una trama responsiva que gira en torno a un mapa de decisiones, así como la interactividad a partir de contrastar las reglas del juego con el uso de un narrador que delimita la decisión del jugador, al imponerle un camino narrativo, en este caso un videojuego con un sistema de juego teleológico.

un cambio de paradigma no sólo porque se puede distribuir el contenido de una forma veloz o porque nos permite comunicarnos de manera más eficaz, sino porque las personas se están esforzando, cada día más, por vincular la realidad digital con la realidad real, como se puede ver en el éxito de las redes sociales.

Consideramos que la narrativa, el género inmersivo por excelencia, no se quedará atrás y esta tesis intuye que se está gestando una nueva corriente que busca que el personaje actúe como el usuario lo haría para crear un equipamiento de realidades. Los videojuegos en primera persona como *Second Life* (2003) y *Stanley Parable* (2013/19) son un excelente ejemplo de ello.

Para entender cómo los soportes crean elementos narrativos propios de cada medio, analizaremos diversos ejemplos que nos permitan vislumbrar cómo las herramientas digitales y sus aplicaciones construyen una nueva relación narrativa y lectiva entre el texto y el participante. Se eligió un videojuego para mostrar cómo el nuevo medio favorece la vinculación entre el receptor y el personaje así como la forma en la que el creativo puede aprovechar el soporte para crear nuevas formas de narrar.

Analizaremos diferentes ejemplos de literatura electrónica para poder vislumbrar los diferentes elementos narrativos que se gestan a partir del cambio de soporte, tratando de visibilizar las características taxonómicas propuestas.

Como esta es una investigación aceptada en 2015, se solicitaron seguir los lineamientos del protocolo, es decir, se decidió no utilizar corpus a partir de las herramientas actuales sino narrativamente ejemplares. Lamentablemente en América Latina los ejemplos aún son reducidos y el rompimiento con el soporte anterior, la literatura lineal o multimedial, sigue siendo escaso. Se sigue expandiendo, *enhaced*, los textos de estructura imbricada, y no reconstruyendo la narrativa a las posibilidades del soporte. Como no analizaré la textualidad lingüística, ni haré literatura comparada, el idioma en el que están desarrollados los textos no influye en la investigación.

Por nombrar algunos ejemplos, como veremos, después de la modalidad de la historia, el segundo nivel que se delimita es el multitextual, donde el texto literario incorpora diversos

lenguajes que favorecen la inmersión. Aunque el uso de elementos multimedia en la literatura digital es uno de los recursos más primarios, pues permiten mezclar diferentes estrategias discursivas en un solo texto, es necesario aclarar que el uso de estas herramientas no debe de ser decorativa sino que se emplean las características de cada formato para profundizar en la búsqueda narrativa que el autor desea alcanzar.

Desde sus inicios, casi toda la literatura electrónica utiliza elementos multimedia en su obra; sin embargo, pocos van más allá del recurso y recaban en la estructura y su función simbólica como lo hace la hipernovela estadounidense *Pry*, finalista del premio “Future of storytelling 2014” y del Independent Games Festival, por sus alcances narrativos. Introducir otro lenguaje conlleva aprovechar y conocer las características del arte para maximizarlo.

Una de las razones por las que decidí hacer mi tesis anterior sobre *Farabeuf* es la forma en la que Elizondo canaliza la esencia del cine, de imágenes en movimiento, en sentido narrativo y va más allá de la descripción de referentes visuales y sonoros, al lograr la transposición estructural entre las artes en un proceso de metaforización, estableciendo una analogía estructural entre la narrativa y ciertos aspectos estilísticos de otras artes que obliga a la multiplicidad de lecturas y actos visuales propios del género. Una de las cualidades de *Pry* es que, aunque la palabra sigue siendo la base medular de la narración, el uso de imágenes, videos y sonidos remarcan la distinción de realidades del protagonista y reconfiguran el sentido del texto a partir del uso de un plano discursivo o de otro.

Por particularizar otro ejemplo narrativo que se analizará, nos adentraremos en dos elementos taxonómicos con *Stanley Parable Delux (2019)*, videojuego donde el usuario escenifica a un personaje cotidiano, un oficinista que un día se da cuenta de que todos sus compañeros han desaparecido y debe de buscarlos:

Esta es la historia de un hombre llamado Stanley. Stanley trabajaba para una empresa en un gran edificio donde era el empleado número 427. El trabajo del empleado número 427 era simple: se sentaba en su escritorio en la habitación 427 y apretaba los botones de un teclado. Las órdenes llegaron a él a través de un monitor en su escritorio, diciéndole qué botones presionar, cuánto tiempo presionarlos y en qué

orden. Esto es lo que hizo el Empleado 427 todos los días de cada mes y cada año, y aunque otros podrían haberlo considerado desgarrador, Stanley disfrutó cada momento que llegaron las órdenes, como si hubiera sido hecho exactamente para este trabajo. Y Stanley estaba feliz.

Hasta que un día deja de recibir órdenes y debe de recorrer la oficina para entender qué ha ocurrido, siguiendo los dictámenes de un narrador entrometido que sobre escribe la jugabilidad del usuario obligándolo a seguir reglas básicas de funcionamiento al anticiparle lo que ocurre/ocurrirá en la escena. De eso se trata el videojuego y con esa simple dinámica se construye una narrativa que rompe elementos propios del género.

De igual forma, Roman Gubern en su libro *Del bisonte a la realidad virtual* muestra cómo la Realidad Virtual (RV) rompe los esquemas previos de creación e interpretación:

En pocas palabras, en la RV desaparece la figura y la función del narrador, tal como desaparece la figura y función del público unificado. Y con ello se replantea brutalmente el conflicto entre sensorialidad y narratividad, entre mimesis y diégesis, entre percepción y estructura. Como se replantea no menos agudamente la función y tareas del espectador en relación con el espectáculo y con la fabulación representada. (Gubern, 1996: 172)

Al unirse la separación diegética entre el mensaje y el receptor, Gubern postula que el espectador con las gafas de realidad virtual, al centrar su atención en sólo una perspectiva visual, reconstruye la obra pues realiza no sólo una interpretación de lo que se representa, sino que al ser un participante del mundo virtual que le rodea vuelve único el discurso y crea su propio montaje. De igual forma que Gubern, en esta tesis el objeto de estudio no es el análisis estético o sociocultural sino la construcción narrativa a partir de los soportes.

A la par, se eligió el videojuego creado por Davey Wreden y la casa desarrolladora Galactic Café por ser asequible su estructura ramificada con sólo 18 finales posibles - diecinueve si se cuenta el final real, en el que el usuario apaga la consola o desinstala el juego- y por sus dinámicas narrativas propias del medio y que generan visibilidad sobre las

características básicas del soporte, a diferencia de otros juegos de video, pues el usuario decide su jugabilidad a partir de los diseños del narrador, el elemento fundamental de la narración.

Por ello, además del videojuego se verán otros ejemplos de literatura electrónica que nos permitan entender cómo las herramientas múltiples y sus aplicaciones diversas construyen una nueva relación narrativa y lectiva entre el texto y el participante.

Metodología

A lo largo de la Historia las implementaciones tecnológicas han generado nuevas materias estéticas, las renombradas articulaciones simbólicas del discurso⁴, en la actualidad, el soporte electrónico permite conformar una vinculación narrativa multitextual con la transformación de la herramienta. Por ello, si se quiere entender el título de esta tesis: “Narrativas digitales: transformaciones en el proceso creativo, la textualidad y la participación del lector–usuario, a partir de medios digitales” -donde se analizará la variación literaria en otros soportes para poder ver cómo la construcción de Mimesis I y III cambia con cada medio- es fundamental entender quiénes son los guías teóricos.

Esta tesis toma prestadas ideas de *Galaxia Gutenberg* de Marshall McLuhan. Aunque el libro fue publicado en 1962 y McLuhan no conoció los avances tecnológicos del siglo veintiuno, seguramente hubiera sido un analista de las transformaciones sociales y culturales que se generan con los medios digitales. Su importancia radica en que muestra cómo “los grandes cambios en la manera en la que la gente común habla y actúa están relacionados con la forma en la que se integran los nuevos instrumentos”. (McLuhan, 1962: 6)

Concordaremos en que la tecnología re-crea al humano. Todos conocemos las transformaciones que generó el dominio del fuego y de la tierra sobre nuestra construcción como especie, desde la agricultura como elemento base de la construcción cultural y simbólica de los humanos como el mito prometeico del progreso son esenciales para nuestra

⁴ “En el sentido que Cassirer les otorga, y que Panofsky y Ricoeur recuperan. Recordemos que, para Erwin Panofsky los síntomas culturales se refieren a la manera particular en la cual los símbolos fundamentales de una cultura se expresan en una época.” (Amador, 2019: 138)

realidad. Como aclara Hans Blumenberg (Blumenberg, 2004: 183) mitos y discursos científicos nos explican que sin la tecnología no habríamos atravesado continentes ni devastado el entorno, reconstruido el mundo ante nuestra visión... Somos seres anclados a nuestras herramientas.

Herramientas que asemejen las piernas o la velocidad de un jaguar se pueden ver en motocicletas y coches con caballos de fuerza; la paridad entre una *bulldozer* y las manos de un hombre escarbando la tierra se asemejan tanto como un telescopio con nuestro ojo, aunque sería más certero pensar en el óculo de un halcón. Y así la lista sería interminable. Pero, lo que nos separa de nuestras herramientas y algunos creen que de otros seres (Tarnas, 2009) es la capacidad de construir ideas y comunicarlas, con todo lo que ello transforma.

Por ello, en relación con la idea McLuhiana, la realidad histórica demuestra que el medio construye el mensaje y conlleva una nueva resignificación del receptor. Cuando la fotografía al adquirir movimiento mutó en cine, los receptores debieron ajustar sus horizontes al nuevo discurso para disfrutarlo y entenderlo. El mejor ejemplo de una transformación que crea un receptor particular ocurrió hace 5,600 años cuando se concretó la escritura y los interlocutores tuvieron que aprender a leer para descifrar el nuevo medio.

Uno de los alumnos más importantes de McLuhan es el jesuita Walter Ong quien explicó en su libro canónico *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra* la manera en la que el cambio de soporte transforma la construcción mental y la realidad de los humanos:

Muchas de las características que hemos dadas por sentadas en el pensamiento y la expresión dentro de la literatura, la filosofía y la ciencia [...] no son estrictamente inherentes a la existencia humana como tal, sino que se originaron debido a los recursos que la tecnología de la escritura pone a disposición de la conciencia humana. Hemos tenido que corregir nuestra comprensión de la identidad humana. (Ong, 2016: 35)

Vayamos a un ejemplo del siglo anterior de cómo el soporte transforma la estructura del mensaje. En la conferencia de 1977 “El medio es el mensaje”, McLuhan explicaba

esta transformación con dos ejemplos donde, más allá de que se emitiera el mismo contenido, el discurso cambiaba si se transmitía por teléfono que por telégrafo.

Con el teléfono -y ahora sucede con la videoconferencia- se creaba una noción de simultaneidad en la conversación lo que conllevaba rapidez del discurso y una vinculación entre los implicados de cercanía aún al ser a grandes distancias. Esa variación dialógica que crea una noción sinfónica de la temporalidad, como dice Italo Calvino en *Seis propuestas para el próximo milenio*, logra “una multitud de ideas simultáneas, en sucesión tan rápida que parecen simultáneas, y hacen flotar el espíritu en tal abundancia de pensamientos o de imágenes y sensaciones espirituales, que éste no es capaz de abarcarlos todos y cada uno plenamente, o no tiene tiempo de permanecer ocioso y privado de sensaciones.” (Calvino, 1998: 55). A diferencia, el medio anterior impedía el diálogo y la interrupción pues el costo económico y temporal del telégrafo ralentizaba la respuesta.

Ashley Montagu, enfocada más en la transmisión educativa que en la recreación narrativa, dice en *The Cultured Men* (1958): “el método, y no el contenido, constituye el mensaje” (Montagu, 1958: 62). Por ejemplificar la permanencia cultural del medio, en México aún decimos “bueno” al contestar, como lo hacían en los años cincuenta cuando comprobaban la conectividad de la línea y las dos partes acordaban que la receptividad era idónea podían empezar a transmitir un mensaje.

En la literatura electrónica este brinco es fundamental. Como Mary-Laure Ryan declara en “Narrative and Digitality: learning to think with the medium” la construcción de un mensaje narrativo entre dos medios es aún más significativo:

Un texto que se aprovecha de manera narrativamente significativa de una o más de estas propiedades es un texto que piensa con su medio. Este no es el caso de todas las narrativas codificadas digitalmente. Cuando Stephen King publicó una de sus novelas en Internet para evitar al editor (un experimento que finalmente fracasó), estaba usando las capacidades de red computacional como un canal de transmisión, no como un medio de expresión. Puede haber pensado con el medio en términos económicos, pero ciertamente no lo estaba haciendo en

términos narrativos. Pensar con el medio no es una tarea fácil para los autores de narrativas (o, debería decirse, para los diseñadores de experiencias narrativas), porque solo la tercera de las propiedades anteriores es inherentemente favorable al significado narrativo. (Ryan, 201: pant: 1)

Por ejemplificar, con la narrativa digital se crea una narración nodal, donde múltiples caminos son posibles, consiguiendo en el texto la teoría esgrimida por Borges en “El jardín de senderos que se bifurcan”: “En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina las otras; en la del casi inextricable Ts'uiPên, opta —simultáneamente— por todas. *Crea*, así, diversos porvenires, diversos tiempos, que también, proliferan y se bifurcan. De ahí las contradicciones de la novela.” (Borges, 1993: 112).

Este elemento, el primero que se analizará, genera dos posibilidades: la infinitud de caminos divergentes que el receptor transita y la variabilidad para generar un principio de incertidumbre sobre el texto a obtener, un texto múltiple que permite tergiversar la idea de Umberto Eco de que "... una obra de arte, forma completa y cerrada en su perfección de organismo perfectamente calibrado, es asimismo abierta, posibilidad de ser interpretada de mil modos diversos sin que su irreproducible singularidad resulte por ello alterada." (Eco, 1990: 7). Con el nuevo soporte, la obra es abierta.

Para analizar los elementos transformativos de los soportes y sus implicaciones narrativas, esta tesis recaba en diversos teóricos y especialistas que permiten crear nuevas relaciones de interpretación con los textos digitales y que serán a continuación descritos bajo el principio de que “Hacer conscientes y poner de manifiesto las categorías a partir de las cuales interpretamos los textos es una tarea hermenéutica de primer orden.” (Amador, 2019: 141). Las tres vertientes principales son: la mimesis de Paul Ricouer como guía, la construcción del soporte, utilizando la idea metodológica de Jacques Attali, y el análisis narratológico, persiguiendo la idea de Iuri Lotman: “la esencia del proceso de generación no está sólo en el despliegue de las estructuras, sino también, en considerable medida, en su interacción.” (Lotman, 1990: 56).

CAPÍTULO 1: UNA TAXONOMÍA PARA NARRATIVAS ADAPTATIVAS

El objetivo de esta tesis es entender cómo el soporte permite construcciones narrativas que en los sistemas anteriores eran imposibles, para poder mostrarlo se construyó una taxonomía propia que nos permita entenderlo y aplicarlo en un caso práctico, como se hará en el tercer capítulo.

Acorde con los medios digitales y las divisiones estructurales del relato, se utilizará la división del discurso como eje metódico de este trabajo. Al ser no lineal sino multitextual -en el sentido que utiliza Roland Barthes en *Preparación de la novela* (Barthes, 2005) y no en sus cinco niveles en *S/Z* sobre la idea de qué texto es un código por descifrar, sin importar su soporte de enunciación. El discurso se divide en la microestructura (lo que se encuentra en la diégesis, con todas sus posibles y variaciones), la macroestructura (los elementos que están fuera de la narración, ya sea con otros medios o herramientas que nutren la arquitectura de la obra) y los niveles taxonómicos narrativos (elementos multitextuales que se acomodan de acuerdo con las necesidades del texto o del lector, contruidos por una autora).

Ahora, la idea de construir una metodología es necesaria porque las herramientas se han modificado y permite nuevos elementos que en los estudios anteriores (Pájaros Tosca, Landlow, Murray, entre otros) no se podían contemplar pues en esa época los sistemas eran interactivos y ahora tienen nociones complejas como el aprendizaje a partir de los datos y la vinculación de la realidad con la ficción a través de los soportes digitales. Al ritmo del avance técnico computacional se necesitará una adecuación en breve.

La propuesta de esta tesis es el desarrollo de una taxonomía que permite entender, en seis puntos, cómo el avance de los soportes digitales pasa de la interactividad y la inmersión como base de las narrativas electrónicas a la vinculación de la realidad del usuario con el contenido y la adaptabilidad de la trama gracias a las herramientas actuales. Ello permite que el usuario se convierta en un co-creador del texto.

Para ejemplificar cómo han avanzado las posibilidades creativas con el soporte en los últimos años mostraré en este apartado de forma breve elementos multimodales y colaborativos.

Uno de los ejemplos que se construyen como literatura electrónica, imposibles de lograr con la narrativa lineal, son las wikinovelas, que se estructuran en torno a que un escritor propone un argumento o un primer capítulo y miles de manos desarrollan los siguientes (Núñez, 2008). Esta mezcla de novela a varias manos y cadáver exquisito tuvo una repercusión mayor cuando el novelista estadounidense John Updike, a petición de Amazon, escribió en la red el inicio y el final de *Murder Makes the Magazine*; los lectores la coescribieron durante un mes. O la wikinovela *Hundred Penguins* donde la editorial homónima permitió que miles de lectores escribieran –únicamente 250 caracteres por persona–, editaran y conformaran una novela monumental; la idea se desgajó en más de 50 personajes y varias novelas entrelazadas. Similar es lo que se crea a partir de la FanFiction donde los lectores retoman elementos de historias preestablecidas para generar sus propios relatos.

Conforme la tecnología avanzó, los soportes digitales permitieron crear avances vertiginosos, como ocurrió con el videojuego *No Man's Sky* o posibilidades textuales expansivas como lo intentamos con *Non Infinte Stories* (Núñez, 2015-2020).

Como aclara Susan Ann Adele Hesemeier en su tesis *Digital Short Fiction and its Social Networks*:

“La computadora comenzó como una extensión de la mente humana para realizar y almacenar cálculos sencillos, y esto se desarrolló finalmente hasta el punto de que las redes de computadoras (y personas) pueden transmitir mensajes de máquina de ida y vuelta [...] El medio digital trae consideraciones adicionales no sólo cuando se trata de cómo los lectores entienden una obra, sino también con el almacenamiento de textos digitales y la preservación de sus condiciones de lectura.” (Hesemeier, 2012: 106-107)

Como veremos más adelante, el primer punto de la narrativa electrónica es que sea nodal, para ejemplificar cómo las construcciones nodales son utilizadas por un soporte electrónico de forma simple analicemos brevemente *Non Infinite Stories* (NIS), un sistema dinámico de combinatoria que busca reconstruir los nodos de obras literarias lineales para

entregar a cada lector un libro único. Se llamó *Non Infinite Stories* por la noción de que se lograran universos narrativos gigantescos, pero no infinitos.

Non Infinite Stories© busca la coherencia al alternar fragmentos y no gramemas o unidades mínimas oracionales. Los fragmentos, ya sean párrafos o capítulos, tienen una coherencia preconstruida, dada por el autor humano. Lo que la máquina permite es reconstruir el sentido del texto pues, a diferencia de lo que ocurre en la aritmética, en la narrativa el orden de los factores altera el producto. Pensemos en los desenlaces de una historia que pueden hacernos transitar de la comedia a la tragedia o elementos mínimos que distinguen entre subgéneros.

En 2015 se comenzó con el primer experimento, la novela dinámica *Bastardo* construida por 96 bloques nodales que al ser combinados de forma aleatoria dieron 10^{149} lecturas diferentes. Para poner este número en perspectiva, en la década de 1950 el matemático Claude Shannon hizo un cálculo para determinar cuántos movimientos de ajedrez eran posibles y obtuvo el número 10^{120^5} ; el número de átomos en el universo es de 10^{80} . En “La biblioteca de Babel”⁶, la cantidad de libros posibles es de $25^{1\,312\,000}$

Bastardo (Núñez, 2015, ECL4, 2021) versa sobre la búsqueda de la identidad a partir de un personaje histórico: Sir Henry Morton Stanley, el explorador galés que conquistó el Congo, ostentó cuatro nombres diferentes, masificó el periodismo de guerra y se peleó con su pasado para romper con su condición de bastardía que le impedía ser considerado un caballero de la corona inglesa. Esa vida múltiple permitió desarrollar tramas nodales que varían de acuerdo con las combinaciones de lectura, pero mantienen su coherencia y veracidad histórica.

⁵ Go, el juego chino, el juego que la Inteligencia Artificial también domina sobre los humanos -con AlphaGo-, tiene un número total de juegos posibles estimado de 10^{1700} .

⁶ “El matemático Le Lionnais calculó que el número de libros que tiene la Biblioteca de Babel se eleva a 2 a las $1\,312\,000$ potencia. Cada libro tiene, en efecto, 410 páginas de 40 líneas de 80 caracteres, es decir $40 \times 40 \times 80$: $1\,312\,000$ espacios libres por libro, entre los cuáles los 25 signos del alfabeto universal, con el que se han escrito todos los libros, tiene que ser repartido de una manera diferente cada vez. Aunque no es infinita en el sentido matemático del término [*Esto lo leí dos años después de haber pensado en la misma idea, pero está escrito 25 años antes*] la cifra de $25^{1\,312\,000}$ rebasa toda posibilidad humana no sólo de realización sino incluso de representación.” (Anzieu, 1993: 342)

Para ello, NIS utiliza procesos de combinatoria digital, reglas narrativas específicas y optimización de obras fragmentadas en nodos o bloques narrativos para generar múltiples posibles lecturas con planteamientos y resoluciones diferentes, iteradas para cada lector.

Es decir, el acomodo de los fragmentos se genera a partir de un conjunto de reglas estructurales alimentadas al algoritmo. Los nodos son intercalados a partir de herramientas computacionales que generan cada iteración, cumpliendo la idea de que la multiplicidad de la escritura se da en la infinidad de lecturas posibles.

En un inicio y sin considerar las lecturas eliminadas por las reglas estructurales, se consideraron 16 nodos iniciales y 16 nodos finales que tienen posiciones específicas, estos generan 256 posibilidades. Además, se puede elegir los otros 4 bloques entre 64 posibles bloques intermedios, las combinaciones de 4 en 64 resultan en 635,376 posibles secciones intermedias. Además, se debe multiplicar este número por $4! = 24$ pues el orden de los bloques es variable. Esto resulta en la ecuación: $4! \binom{64}{4} \times 16^2$ y en 3,903,750,144 lecturas diferentes.

La forma en la que estos 10^{149} fragmentos de posibles lecturas fueron optimizados fue con reglas aristotélicas predefinidas, en afán de entender cómo la *Poética* aristotélica aún funciona en sistemas narrativos electrónicos, con lo que se lograron 4 mil millones de historias coherentes para que cada persona leyera un texto único. Es decir, si cada persona leyera una versión de *Bastardo*, se requeriría al 60% de la población mundial actual para explorar el espacio de búsqueda completo de este sistema dinámico de hiperliteratura.

Ello conlleva reconstrucciones narrativas que van más allá del texto en sí en casos como la reconfiguración del instante de *Farabeuf* de Salvador Elizondo que al mezclarse dan 10 a la 490 posibles lecturas genera no sólo reconstrucciones poéticas sobre temas como el tiempo y la narración de la eternidad (Núñez, 2020c) junto con la idea de que cada receptor tiene una versión única de una historia, ejemplar que sólo existe para ese lector concretando una noción más cercana a la idea del observador cuántico que a la del intérprete de la teoría de la recepción.

Esta transformación del medio permitió que la narrativa no lineal del siglo anterior creara las wikinovelas y que en el siglo actual se buscara que obras contemporáneas de literatura lineal latinoamericana tuvieran lecturas "infinitas" en un relato electrónico, como en la colección *NIS Latam*, muestra que sirvió como homenaje a ciertos libros canónicos y sus irreverentes autores (Universidad de Cork, 2019 y Universidad de Orlando, 2020). Lo mismo se hizo con libros de ensayo,⁷ poesía, relatos clásicos como *Las mil y una noches*, el *I Ching*... tramas que con NIS varían en estructura y en funcionalidad de forma azarosa; novelas que se combinan y optimizan con diferentes fórmulas para aspirar a la multilinealidad.

Estos vínculos taxativos transforman también la lectura donde el usuario interactúa, con escrituras múltiples e inmediatas con variaciones y senderos que van más allá de interpretación del texto en cada sujeto -como postulaba la teoría de la recepción- o se transforma el relato en conjunción con la máquina, a partir de nociones narrativas preestablecidas que permiten adaptar el texto a los elementos colaborativos del usuario.

Veamos los cimientos sobre los que está estructurada esta noción metodológica.

1.1 Macroestructura: análisis taxonómico con “la triple mimesis”

En la primera parte se analizarán las mutaciones narrativas en los diferentes soportes siguiendo el principio de la triple Mimesis de Paul Ricoeur, desarrollado en *Tiempo y narración (I-III)* Ricoeur estudia no sólo el texto, como lo hace la semiótica, sino en el antes y el después, la conformación de la obra y la reconfiguración por parte del receptor.

Doy por sabido que mimesis II constituye el eje del análisis; por su función de ruptura, abre el mundo de la composición poética e instituye, como ya he sugerido, la literalidad de la obra literaria. Pero mi tesis es que el sentido mismo de la operación de configuración constitutiva de la construcción de la

⁷ *Literatura biónica* (Núñez, 201): Libro de ensayos personalizado a las características del lector que analiza el proceso de la literatura biónica. Se llama personalizado pues con el programa computacional de Non Infinite Stories iteramos el libro, obteniendo 16 millones, 777 mil 216 libros diferentes y lo optimizamos para que obtuvieran un libro breve con 3 ensayos personalizados. La literatura biónica representa la unión de textos canónicos de narrativa y otros elementos multimediales, por ejemplo: La fotografía que determina la estructura en un relato, una sinfonía que define una novela impresa, la relación entre la inteligencia artificial y la literatura.

trama resulta de su posición intermedia entre las dos operaciones que yo llamo mimesis I y mimesis III, que constituyen “el antes” y “el después” de mimesis II. (Ricoeur, 2007: 114).

Siguiendo esta división, primero nos adentraremos en los elementos de *Mimesis II*, pues el texto es la base narrativa y nos permite entender las transformaciones taxativas propias de cada soporte.

Al analizar brevemente los diversos medios que se han generado históricamente podemos entender cómo se van construyendo diferentes mensajes en la oralidad, la escritura, la imprenta y los medios digitales, todos con sus características y repercusiones textuales, ya sea la imprenta con la novela o textos multimediales, como los videojuegos, en el soporte electrónico. Sólo me centraré en los elementos narrativos, desmembrados del conjunto de la obra, para ejemplificar sus características e impacto en el texto y en los implicados, los creadores y los receptores.

En este trabajo se postulará una mimesis menos estable que la ricouerdiana, en el sentido de que al ser la obra narrativa abierta se rompe la separación categórica entre el proceso del creador y del receptor. Como el usuario puede ampliar, reconstruir o reconfigurar la obra y su sentido conforme va interactuando con ella, el discurso se reconstruye constantemente; por ello, “pueden ser entendidas como el diametral opuesto de las nociones tradicionales de la trama como “un dinamismo integrador que dibuja como forma de historia unificada y completa una variedad de incidentes [...] que transforma la variedad en una historia unificada y complete” (Ricoeur, tiempo y narrativa, 8). En las Future Narratives esta historia unificada se divide en una variedad estratificada de opciones. Mientras que en la ficción tradicional todas las posibilidades se funden en una línea argumental consistente, en las narraciones futuras la línea argumental se extiende en múltiples continuaciones, en posibilidades aún no realizadas.” (Meifert-Menhard, 2013: 2)

El modelo ricouerdiano ya ha sido utilizado anteriormente para analizar videojuegos como lo hace Antonio J. Planells en *Videojuegos y mundos de ficción* donde explica la relación entre los niveles miméticos con variaciones acordes con el soporte.

La fase de prefiguración (mímesis I) en la obra ficcional responde tanto al marco pragmático de la creación como a la semántica extensional que se da en un contexto cultural concreto. En el caso de los videojuegos, si bien estos valores operan de manera similar, se concibe la génesis de la obra un acto de diseño más que de creación. Por ello es habitual hablar de diseñador antes que de creador, o de las técnicas de *game design*. (Planells: 2015, 96)

Por ejemplo, el videojuego de mundo abierto *No Man's Sky* (2018) construye escenarios y sucesos dramáticos en tiempo real para que cada jugador tenga una experiencia única. Es decir, su algoritmo crea seis mil millones de escenarios diferentes para que el usuario interactúe. Al ser mundo abierto el participante puede recorrer el laberinto algorítmico construido en tiempo real, al desplegarse características estéticas (forma, color, profundidad, etcétera) aunado a reglas gravitatorias y de movimiento que permiten crear espacios y lecturas irrepitibles para el jugador.

Ello rompe la noción que Paul Ricoeur determina en *Del texto a la acción*, donde la recepción es un acontecimiento que ocurre en el tiempo presente y no en el de la enunciación en el sentido de que el autor emita las palabras. En el videojuego actual no hay un distanciamiento entre la enunciación y la reconstrucción receptiva, pues aunque el autor es el ente literario conformado por el escritor, el que toma las decisiones -el autor implícito⁸- con los videojuegos creados con algoritmos la preconstrucción son las reglas del juego y no los elementos narrativos predispuestos en una trama fija, como ocurre con las narraciones lineales, como veremos.

Este viaje por los soportes que fomentan la narración, las tres mímesis con sus niveles particulares de implicación nos permiten entender la pregunta de investigación de esta tesis: ¿cómo el soporte transforma la narratividad y cómo los medios digitales reconstruyen elementos narrativos con características taxativas propias del nuevo soporte?

⁸ Wayne Booth en *La retórica de la ficción* define al autor implícito como una creación del escritor: “Cuando escribe no crea simplemente un ‘hombre en general’, ideal, impersonal, sino también una versión implícita de sí mismo que es diferente de los autores implícitos que encontramos en las obras de otros. [...] El autor implícito erige consciente o inconscientemente, lo que leemos; le consideramos como una versión creada, literaria, ideal, del hombre real; es el resumen de sus propias elecciones.” (Booth, 1978: 66-70)

1.2 Microestructura: análisis cronológico

Ahora, para ahondar en la explicación de cómo el nuevo soporte digital genera nuevos discursos y elementos narrativos se sigue la metodología utilizada por Jacques Attali en su *Breve historia del futuro* donde explica las características políticas y sociales de las capitales imperiales en diferentes épocas de la historia para entender las razones que fomentan el auge y la caída de centros culturales y económicos con el fin de prospectivar *la historia del futuro*.

En su libro, el filósofo francés analiza la construcción de diferentes imperios a partir de los elementos tecnológicos o políticos que los hicieron caer o emerger. Ya sea cuando Venecia, gracias a conquistar Oriente y comercializar sus herramientas desbanca el poder europeo que Brujas sostuvo entre 1200 y 1350 para convertirse en la capital económica y política de Occidente por casi dos siglos (1350-1500), o Londres que con el poder industrial de la máquina de vapor dominó el siglo XIX hasta que Nueva York le arrebató el poderío con el control de la electricidad. Attali, con este análisis de todos los centros políticos mundiales puede determinar prospectivamente que Los Ángeles será la capital de este siglo por la digitalización mundial. No prospectivó el poderío digital de China.

Así, siguiendo la línea metodológica expuesta por Jacques Attali esta tesis utiliza el mismo método para entender cómo se han gestado las transfiguraciones creativas y lectivas a partir de los cambios del soporte, o en sus palabras: “Para comprender cómo puede ser el futuro es preciso tener presente la historia del pasado. La recordaremos aquí a grandes rasgos y veremos que hay algunas constantes que atraviesan nuestro pasado [...]” (Attali, 2007: 16). Es decir, utilizaremos la metodología empleada por Jacques Attali en torno a la narrativa en diferentes soportes: de la oralidad hasta llegar a la actualidad electrónica.

Siguiendo la misma estela, en palabras de Walter Ong:

El examen diacrónico de la oralidad, de la escritura y de las diversas etapas en la evolución de la una a la otra establece un marco de referencia dentro del cual es posible llegar a una mejor comprensión no sólo de la cultura oral prístina y de la posterior escritura, sino también de la cultura de la imprenta, que conduce la escritura a un nuevo punto culminante, y de la cultura electrónica, que se basa tanto en la escritura como en la impresión. Dentro de

esta estructura diacrónica, el pasado y el presente, Homero y la televisión, pueden iluminarse recíprocamente. (Ong, 2016: 36)

Medio	Soporte	Lector	Características	Género	Ejemplo
Oralidad	Humano	Escucha	Memoria / Autores múltiples	Poesía / Mito	<i>Iliada / Odisea</i>
Escritura	Pergamino	Lector	lectura Individual / Authoria	Textos Sagrados/ Textos Filosóficos	<i>Diálogos de Platón</i>
Imprenta	Papel Impreso	Intérprete	Estructura proteica	Novela / Ensayo	<i>El Quijote</i>

Como esta tesis doctoral está inscrita en el plan de estudios de Comunicación me centro en el proceso de vinculación narrativa gracias a las herramientas digitales. Con ello descarto preguntas fundamentales sobre el impacto social del medio o cómo va a impactar a la creatividad la construcción de la Inteligencia Artificial -como postulan otros autores, tanto si será creativa en sí misma (Gervás, 2014; Pérez y Pérez, 2018) o sólo una herramienta que detonará la humana (Kurtz, 2018).

Estas preguntas, que ameritan otra investigación, son de suma importancia y radican en que, como dice Marshall McLuhan, construimos las herramientas y las herramientas después nos construyen a nosotros⁹.

Como veremos, entender las transformaciones históricas de los medios y las características de sus mensajes son fundamentales para poder entender las transformaciones narrativas en su relación con los soportes. En esta tesis se abordará cómo esta nueva tecnología nos permite crear nuevas formas de vincularnos con el contenido y transformar elementos del proceso narrativo, lo que conlleva, como en cada soporte, propios géneros narrativos que transforman la vinculación del receptor con el mensaje y reconfiguran su horizonte de referencialidad.

⁹ Deniz Kurtz asegura que la frase: “We shaped our tools and there after our tools shaped” es de John Culkin.

1.3 Análisis taxonómico a partir de la narratología

La triple mimesis de Ricouer nos sirve para distinguir las construcciones narrativas en el proceso creativo y el lectivo, en este caso utilizaremos mimesis I y III para entender cómo el soporte digital fomenta la ampliación del sistema discursivo en aras de construir una narrativa abierta, por ello me inscribo en la noción teórico-metodológica de *Future Narratives*¹⁰, tratando de contestar la pregunta que desarrolla Felicitas Meifert-Menhard en *Playing the Text, Performing the Future*:

La evaluación de cómo se puede organizar el futuro como un texto verdaderamente abierto debe comenzar con una mirada más cercana a la diferencia entre [...] la conceptualización de la narrativa como un producto estético y la visión de la experiencia (de la vida real) como un proceso continuo. ¿Cómo puede un texto narrativo, en otras palabras, preservar los rasgos característicos del futuro, su apertura, indecisión, imprevisibilidad, mientras sigue siendo un artefacto estético que hasta ahora ha estado estrechamente asociado con la secuencialidad y la retrospectividad? (Meinfert-Mehard, 2013: 5)

Es importante aclarar que, aunque, como diría Anzieu, todos los procesos literarios creativos se asemejan, me enfoco en el narrativo, no sólo en el proceso creativo literario como en mi tesis de maestría¹¹.

Por ello, me centro en la narratología como metodología creativa bajo el principio de que “La Narratología es una disciplina de las humanidades dedicada al estudio de la lógica, los principios y las prácticas de la representación narrativa. Sus conceptos y modelos se utilizan ampliamente como herramientas heurísticas, y los teoremas narratológicos desempeñan un papel central en la exploración y modelización de nuestra capacidad para

¹⁰ Teoría desarrollada por Bode, Domsch, Kranhold *et. al.* de la Universidad Ludwig-Maximilians de Munich. La noción teórica de esta corriente, como su nombre lo indica: *Future Narratives*, une la idea ricouerdiana del tiempo, al ser indeterminado el futuro las posibilidades narrativas son nodales, concepto que abordaré más adelante, y narrativo en el sentido de la idea cognoscitiva de que las narraciones nos definen y cualquier evento puede ser narrado.

¹¹ La tesis “Creación y escritura en *Farabeuf* de Salvador Elizondo” (UNAM, 2013) versa sobre cómo Elizondo, obsesionado con la reconstrucción del proceso creativo sin ser un teórico, conformó su poética en torno a la escritura y el proceso narrativo.

producir y procesar narrativas en una multitud de formas, medios, contextos y prácticas comunicativas.” (Concepción, 2017: 5), como se abordará más adelante.

Todos estos elementos al final están inscritos en lo que Aristóteles en su *Poética* determina que hay: cuatro variantes que componen un texto literario: fábula, caracteres, elocución y personaje, de ellas es la fábula, dice, lo que se cuenta, lo más importante.

Todorov argumenta que las historias se deben de dividir en discurso y relato. El Relato está construido por los acontecimientos, los escenarios y los personajes; en tanto que el Discurso se sustenta sobre el Tiempo del Relato —el cual establece una relación entre el Tiempo de la historia y el Tiempo del discurso—, los Modos del Relato —que describen la perspectiva dentro de la cual el narrador percibe y relata la historia—, y los Aspectos del Relato, que reflejan la relación entre el narrador y sus personajes. Ello en sintonía con lo que Tomashevski expone: de la historia, lo que se cuenta con cierta unidad y conforma las tramas, se deriva el argumento; la manera en la que se presentan los hechos narrados. Sobre esta base, Émile Benveniste, construye una tabla a partir de ocho elementos estructurados en tres niveles del relato y la división de Discurso e Historia. Dentro de la Historia se encuentran los primeros dos niveles: el primer nivel conlleva funciones morfológicas y sintácticas; el segundo nivel representa las acciones, es decir la matriz actancial.

Por ello, cuando se analiza la pertinencia del videojuego elegido como corpus, *Stanley Parable* logra todos los elementos que estipula Genette en *Discurso del relato*, constituye los niveles de narración: La historia (los hechos narrados- ¿qué cuentas?), el relato (la representación verbal- ¿con qué elementos lo cuentas?) y la narración (el acto de contarlo- ¿cómo lo cuentas?). Además de ello, Genette toma en cuenta elementos que aquí no se analizan como la voz, la relación del relato con la historia, el tiempo que es la relación cronológica entre el relato y la historia; y el modo, visto como la regulación informativa del relato con la historia: ya sea la focalización (perspectiva) y la distancia (grados de imitación y narración).

Para este estudio utilizo las acepciones narratológicas que estructuran los textos narrativos y sus elementos definatorios (Pimentel, 1998; Bal 1985). Por ejemplo, cuando se habla de un narrador, el que cuenta, se toma en cuenta si su perspectiva de la historia está

ligada a su vinculación con la trama, por ejemplo puede ser extradiegético-heterodiegético o introdiegético-homodiegético, donde extra-heterodiegético es el Narrador omnisciente tanto neutral como selectivo y es ajeno a los elementos anecdóticos o el Intra-homodiegético que es el narrador protagonista pues participa en los hechos que narra.

Uno de los elementos característicos por los que se eligieron ejemplos como *Stanley Parable* es por el uso del narrador que nos permite acercarlo a la narrativa textual y no sólo a la concreción lúdica del videojuego. Norma Friedman (1955), en la línea de Percy Lubbock, distingue ocho categorías de narradores: omnisciencia editorial, omnisciencia neutral, yo-testigo, yo-protagonista, omnisciencia múltiple selectiva, omnisciencia selectiva, modo dramático, modo de cámara.

En *Stanley Parable*, el narrador es múltiple en funcionamiento, pues brinda las reglas del juego y narra lo que sucede, siendo un narrador poco confiable que se entromete en la trama. Ello permite /obliga al personaje a seguir acciones pre descritas, eliminando la libertad del jugador e impidiendo que el personaje impacte en la historia. Este rompimiento fundamental sobre los elementos básicos de la narración interactiva es uno de los grandes aciertos del juego.

En el momento en que el juego empieza, las transformaciones del soporte afectan la trama de una forma tan radical que semejan el texto lúdico a uno lineal. En el momento en que el jugador toma el control de Stanley y abandona su oficina, el narrador dicta: "Stanley decidió ir a la sala de reuniones. Quizás simplemente se había perdido un memo", con lo que el jugador debe encontrar la sala de reuniones. En el camino, Stanley llega a una habitación con dos puertas: "Cuando Stanley llegó a un conjunto de dos puertas abiertas y entró por la puerta a su izquierda", ordena el Narrador. En ese momento empieza la posibilidad narrativa que sólo brindan las narraciones electrónicas de una forma personalizada, mismas decisiones que en la oralidad eran comunitarias, la posibilidad de hacerle caso al narrador o contradecirlo. La falsa libertad sobre las acciones del juego

Estas órdenes del narrador van desde qué puerta debe el personaje de abrir hasta explicar cuál es la contraseña de una puerta infranqueable -rompiendo la idea de que los videojuegos se estructuran sobre reglas claras y retos constantes- hasta otros tan irónicos que

al confrontar al personaje realmente, encaran al usuario, al que supuestamente toma las decisiones de la trama. En ese momento, el narrador y el usuario trastocan sus funciones, como veremos en el segundo capítulo, pues “Este no era el camino correcto a la sala de reuniones y Stanley lo sabía perfectamente”, contradiciendo los principios básicos de narratividad y jugabilidad en los que el participante tiene la decisión sobre la trama, mostrando que el soporte permite crear una narrativa adaptativa, asunto que trata esta tesis.

Para Katie Salen y Eric Zimmerman las reglas del juego y la búsqueda de la apertura del medio para construir una relación única entre el participante y el contenido es tan importante que así llaman a su libro *Rules of Play: Game Design Fundamentals* y determinan que “el enfoque del diseñador del juego es diseñar el juego, concibiendo y diseñando las reglas y la estructura que resulten en una experiencia para los jugadores” (Salen, 2004: 1).

En Stanley las reglas se convierten en subversiones, si uno decide no jugar o cierra la primera puerta que Stanley encuentra en el juego, la de su oficina, en lugar de atravesar el primer pasillo, la voz de Kevan Brighting como el narrador retumba, consolidando el patetismo del personaje y reconstruyendo la relación del juego con el participante: “Stanley simplemente no pudo manejar la presión. ¿Y si tenía que tomar una decisión? ¿Y si un resultado crucial caía bajo su responsabilidad? ¡Nunca había sido entrenado para eso! No, esto no podría ir de ninguna manera excepto mal. Y la única respuesta era esperar. [...] Cada vez estaba más cerca. Ahora” (Stanley, 2019). Y cuando termina ese diálogo el juego se termina, sorprendiendo al participante y construyendo una estrategia narrativa que ni siquiera Cervantes, con sus nueve niveles narrativos en los primeros capítulos de su obra maestra planteó: la posibilidad de eliminar al usuario por no seguir sus indicaciones.

Esta estrategia, por poner un ejemplo, pone en entredicho la ludología detrás del juego y la narratividad de la historia, algo que sólo posible en un soporte adaptativo, pero rompe constantemente con los principios básicos de los videojuegos (Salen and Zimmerman, 2004) con lo que conforman un “narrative storytelling experiment”.

Ahora, si el participante decide salir y enfrentarse con el mundo desconocido, el narrador le puede exigir que alcance logros inútiles, absurdos, como que abra y cierre la “Puerta 430” en cinco ocasiones o ir aún más allá y exigirle que obedezca los designios del

narrador desde el inicio del juego hasta uno de los finales trancos de forma precisa. El lector está a merced del narrador, aun cuando el control del videojuego le permite hacer lo contrario; con ello, se construye una nueva relación entre el contenido y el usuario.

Al no ser un texto electrónico que siga reglas canónicas, *Stanley Parable* nos permite poner a prueba la taxonomía y ver si se defiende como estructura de las narrativas digitales.

1.4 Una taxonomía para narrativas adaptativas

Como aclaramos, era necesaria una nueva taxonomía narratológica. Quisiera aclarar que ésta debe mucho a la taxonomía que Susana Pajarés Tosca determina como los elementos fundamentales de la literatura electrónica en su libro *Literatura digital: el paradigma hipertextual*. Por sus posibilidades creativas y características lectivas, Pajarés los divide en: multilínea, multimedia, múltiple, interactivo, dinámico y conectado. Cada nivel conlleva características internas y dinámicas de lectura que distinguen el acercamiento a un texto del otro con sus distinciones ergódicas.

Primero es necesario definir a la literatura electrónica. Son textos conformados para “entornos o productos informáticos capaces de integrar todas las morfologías de la información, que facilitan además nuevas formas de acceso a los datos y que ofrecen la posibilidad de una interacción exigiendo, para su funcionamiento, de la participación activa del usuario.” (Vouillamoz, 2000: 19). Una vez aclarado, los seis elementos básicos de las narrativas adaptativas son:

1. Estructura en capas (Nodal): Texto dividido en secuencias o bloques narrativos que pueden ser intercambiados de forma estructural estable. Aunque mi postura es, a diferencia de la idea propuesta por Future Narratives, que con los nuevos sistemas digitales se usarán capas, pues se pueden superponer elementos estructurales polivocálicos que le permitan a la máquina que el discurso se adapte al usuario, aunque para este trabajo se utilizará la propuesta nodal previamente aceptada.
2. Discurso Multitextual: noción de texto como lo utiliza Roland Barthes, cualquier código a descifrar, lo que conlleva no multimedialidad sino un lenguaje sinfónico, polivalente como le llama Marie-Laure Ryan.

3. Trama Adaptativa: Relación creativa entre la máquina y el usuario donde el texto se adapta a reglas y patrones que interactúan de forma individualizada. Muestra de ello son los videojuegos, donde se construye el discurso en tiempo real de acuerdo con las decisiones del jugador.
4. Vinculación Transdigital: vínculo entre la realidad y la ficción por medio de herramientas digitales como el “Internet de las Cosas”, donde los dispositivos electrónicos recogen data de los usuarios que es utilizada con fines narrativos, ya sea que se recreen los personajes, escenarios y situaciones en símil con la realidad que habita el usuario y retrata digitalmente.
5. Relación Colaborativa: El usuario amplía la obra, la corrige o transforma el contenido a partir de sus co-creaciones, datos y decisiones.
6. Texto Electivo: al elegir una emoción regente o la resolución del texto, por ejemplificar dos elementos que permiten construir subgéneros narrativos, el usuario elige el texto a descifrar y permite que la máquina reconstruya el texto.

Todos estos niveles están correlacionados pues el proceso de la narrativa digital es un palimpsesto donde cada nivel contribuye con características internas y dinámicas ergódicas. Vista la noción de ergódica como la idea de tránsito que permite al lector desempeñar diversas tareas para desentrañar el sentido del texto o simplemente para seguir el hilo de la lectura. La idea palimpséstica de la narrativa electrónica se logra como “La memoria de Shakespeare”: “el cerebro del hombre es un palimpsesto. Cada nueva escritura cubre la escritura anterior y es cubierta por la que sigue, pero la todopoderosa memoria puede exhumar cualquier impresión, por momentánea que haya sido, si le dan el estímulo suficiente.” (Borges, 1993: 304). Es la idea del palimpsesto sobre la que se erige la teoría de la simulación narrativa digital (Ryan, 2006; Núñez, 2015; Planells, 2015) y la construcción de esta taxonomía de narrativas adaptativas.

CAPÍTULO 2: LAS TRANSFORMACIONES DE LA TEXTUALIDAD A PARTIR DEL SOPORTE

Italo Calvino afirma que “Todo elemento de un sistema es a su vez un sistema; todo sistema particular se relaciona con una genealogía de sistemas; todo cambio en un elemento implica la deformación de todo un sistema.” (Calvino *apud* Thriwell, 2013: 199)

En este capítulo veremos cómo un nuevo sistema conlleva la posibilidad de estructurar los contenidos en diferentes patrones y como en cada soporte se transforman las posibilidades textuales, las características externas del relato y todo el ensamblaje narrativo. En este caso, el nuevo sistema es tecnológico, digital.

Para este texto partiré de que tecnología es todo aquella herramienta o construcción simbólica y técnica que nos permite manipular el entorno; en este caso, el entorno es narrativo. Obviando el determinismo tecnológico, la idea de McLuhan tan criticada por algunos teóricos, no me adentraré en las características de las herramientas ni de lo revolucionaria que puede ser una adquisición tecnológica ya sea el lenguaje, exoesqueleto de la conciencia, lo llama Roger Bartra (Bartra, 2008:113), la escritura o la conectividad digital. Todos estos elementos, contruidos por humanos, los analizaré sólo como soportes de códigos narrativos.

Ahora, ¿qué es un código? Partamos de que existen una multiplicidad de códigos: lingüísticos, jurídicos, computacionales... y que es tan importante la creación de un código que nos decimos civilizados desde que tenemos un código civil. Por ello, desde hace siglos, expertos tratan de definir la noción de código desde la etimología latina de *códex* hasta la idea de la polisemia. Para este trabajo nos abocaremos a la noción que Didier Anzieu plantea:

Por código entiendo, en la presente obra, sistemas de comunicación que rigen ya el contenido de los mensajes, ya el estilo de los mismo, ya las relaciones entre forma y contenido [...] La noción del código se vuelve sinónima de sistema, es decir, de un todo diferente de la simple

suma de sus partes y de tal manera que la disposición de ellas en el seno del todo confiere a éste sus propiedades. [...] Con la noción de sistemas, se pone el acento sobre la organización interna que hace de ese toda una realidad única, distinta de las partes que lo componen, y discernible de otros todos en tanto que estén compuestos de otras partes, o compuestos de manera diferente de las mismas partes. (Anzieu, 1993: 196)

Es decir, un sistema es un conjunto estructurado y funcional de códigos. Si un soporte es un sistema, como el lenguaje, y construye a su vez un código que se erige como sinonimia de un sistema, podemos entender cómo el soporte fomenta la transformación de su sistema predecesor y permite la generación de nuevos códigos. Código y sistema no son sinónimos, el segundo abarca al primero.

Por ejemplo, sería imposible la enorme extensión narrativa de la *Comedia humana* de Balzac -tanto por la cantidad de palabras empleadas, alrededor de 11 millones, como subtramas, construidas en las 95 novelas publicadas más 48 partes inacabadas- sin la imprenta pues favorece la vinculación de personajes, espacios y situaciones difuminados en diferentes volúmenes, sin ello no podríamos hablar de una Comedia Humana.

En el capítulo introductorio se narró que para entender los cambios tenemos que explicar los sistemas anteriores y ver cómo construyeron los códigos que dieron pie a la relación narrativa actual. Esto nos permitirá entender cómo las narrativas digitales buscan, más allá de la inmersión y la interactividad como se ha postulado históricamente, la transformación de la relación fija de la trama para reconfigurarse de forma específica por medio de la apertura del discurso entre el usuario y la máquina.

Es decir, como se analizará con cada soporte, una nueva herramienta construye un sistema y cada sistema conlleva en sí mismo un código. La ventaja de estos sistemas léxicos y códigos narrativos es que se pueden analizar y encontrar patrones. En este caso, el nuevo

sistema, un soporte electrónico, que permite un nuevo medio donde el contenido se adapte al usuario, como la literatura electrónica y los videojuegos, los ejemplos a analizar.

En su libro *Relato en perspectiva*, Luz Aurora Pimentel describe que son seis los elementos que permiten, o determinan, la construcción narrativa: la noción del narrador, el espacio en el que se sitúa la acción de los personajes, los actantes, las acciones, la perspectiva desde la que se cuenta la historia, y uno de los elementos fundamentales de la condición del ser humano, que Paul Ricoeur utiliza como referente narratológico: vivir en el tiempo.

Esos seis elementos determinan una narración y varían con cada soporte. Como el tiempo no se analizará en este trabajo, lo usaré como brevísimo ejemplo para entender las variaciones de un código humano, a partir de los avances tecnológicos y narrativos.

Medir el tiempo es prioridad humana, por lo que desde épocas inmemoriales fue necesario encontrar aparatos y sistemas que permitieran atrapar al instante. Ahora, cuando surge la palabra -nuestro primer sistema es la oralidad-, se construye un nuevo enfoque donde se crea el tiempo histórico que se estructura sobre tres tiempos: el presente ecológico (Evans-Pritchard, 1940), la relación con el entorno y concepción cíclica del tiempo; el tiempo mítico que ocurría más allá de las relaciones con el proceso social ((Eliade, 1967: 79), y el físico, tiempo estructural contable pero difuso, narrable (Ong, 2016). La importancia del tiempo histórico es que “se desdobra en pasado, presente y futuro, tiene un principio y un fin, es único e irreversible. El tiempo histórico atiende no a lo que tiene en común con el pasado sino a lo que tiene de nuevo y diferente cada momento.” (Marcos, 1992: 197). Por ello, las obras poéticas de la oralidad ocurren en un presente único, el del interlocutor, y los brincos estructurales son en la evocación imaginativa (Amador, 2015:136).

Cuando surge la escritura/lectura se empieza a transformar la temporalidad, se rompe la noción de que el diálogo es sólo con un ser existente por la construcción de un legado (Ong, 2016: 169). Es la conciencia de la lectura nos permite habitar dos realidades temporales como dice José Gorostiza en *Muerte sin fin*: “Hubo dos tiempos en mi tiempo” (Gorostiza, 1996: 186). Esa fragmentación mental da pie a una distensión de un presente simultáneo que une al presente-pasado, la memoria; el presente-presente, la visión; y el presente-futuro, la espera (San Agustín, 1999, libro XI) que en la escritura se estructura como el tiempo de la escritura, el tiempo en la narración y el momento de la lectura.

Estas transformaciones se pueden ver en las narraciones en sí. Por ejemplo, en la oralidad como lo descifra Erich Auerbach en *Mimesis* sólo existe un primer y único plano de la narración, todo ocurre en un presente uniformemente objetivo e iluminado, sin tramas diseminadas o historias engarzadas. La poesía, de igual forma, sólo ocurre en el presente de la enunciación. “Homero, y sobre esto volvemos luego, no conoce ningún segundo plano. Lo que él nos relata es siempre presente, y llena por completo la escena y la conciencia. (Auerbach, 1996: 10). Para la estructura intercalada que utiliza Faulkner en *Palmeras salvajes* o Vargas Llosa en *La fiesta del chivo* se necesitaría la perspectiva temporal que gesta la palabra impresa.

Con la imprenta, el tiempo se reconfigura (Ong, 2016: 169), se crea el individuo, pues uno puede regresar al texto de forma individual y constante, rompiendo la intransitividad temporal por una síntesis que se elabora dentro de la conciencia personal y con ello “el tiempo ya no es primariamente un abismo que hubiera de ser salvado porque por sí mismo sería causa de división y lejanía, sino que es en realidad el fundamento que sustenta el acontecer en el que tiene sus raíces el presente [...] No es un abismo devorador, sino que está cubierto por la continuidad de la procedencia y de la tradición, a cuya luz se nos muestra todo lo transmitido.” (Gadamer, 2009: 367). El tiempo de la modernidad.

Con la escritura, gráfica o impresa, se construyen nociones de que existen dos tiempos en la narración, dentro de la deixis y en la lectura, como Bourneuf y Ouellet aclaran, el tiempo de la escritura está determinada por el autor y el tiempo de la lectura es anacrónico, los hechos narrados no transcurren a la par de la lectura. En la oralidad, a diferencia de la escritura, el tiempo narrado es afín al tiempo de la receptividad. (Pimentel, 1998: 46).

Con la aparición de soportes simultáneos como el cine, donde se construyen discursos sonoros, visuales y narrativos de forma sinfónica para el espectador. A la par, se construyen estructuras narrativas que fomentan que la trama se reconfigure en la mente del lector, transformaciones contemporáneas al relativismo de Albert Einstein y la fragmentación mental psicoanalítica. Con ello, el tiempo sufre de nuevas transformaciones radicales, llegando a ser percibido como una reconstrucción interna, pues “¿qué es lo que existe, de la duración, fuera de nosotros? El presente o, si se prefiere, la simultaneidad. Sin duda las cosas

exteriores cambian, pero sus momentos no se suceden sino para una conciencia que los recuerda.” (Bergson, 1963: 212).

En la correspondencia a Louis Collet, Gustave Flaubert declara que el tiempo se mide en lo que tardaba en llegar su carta, en una idea poética que no sólo nos habla de la impaciencia de los amantes sino de una concepción temporal que nos parece lejana, nostálgica. En 150 años, el concepto del tiempo se ha resquebrajado y sólo nos lleva a preguntarnos, ¿cuánto tiempo tarda en llegar un whatsapp?

Así, llegamos a la actualidad, donde internet determinará nuestra visión estética -como en el veinte fue el cine (Elizondo, 2001a)-, nuestra forma de concebir el entorno y las relaciones sociales.

Internet nos convierte en hombres múltiples. Como veremos, con la digitalización de la realidad se empieza a buscar la noción sinfónica de la temporalidad que se basa en que se “presentan al espíritu una multitud de ideas simultáneas, en sucesión tan rápida que parecen simultáneas” (Calvino, 1998: 55) .

Esta transformación acarrea cambios físicos, emocionales y narrativos. En la generación digital o hipermoderna, el receptor no tiene un papel pasivo y coexisten muchos planos de lectura, muchos estímulos pues los nuevos soportes de lectura permiten que mientras las palabras brincan en el monitor, la música esté a todo volumen, con información que se actualiza constante, alguna red social intermedia y, por qué no, titilante, la conversación de mensajería instantánea con algún amigo o pareja. Todo a la vez que la mente trata de unificar todos los pendientes que debe resolver e imaginar o conceptualizar lo que se lee. Ello acarrea la noción de que el tiempo pasa más rápido y que la gente no tiene tiempo para cumplir con todas las tareas, aún con la certeza de que en promedio vivimos tres veces más que hace mil años. Esta idea abrumba a la mente como lo especifica el neurocientífico Daniel J. Levitin en su libro *The Organized Mind: Thinking Straight in the Age of Information Overload*. Como es un soporte reciente aún no entendemos todas las transformaciones en la temporalidad que conllevará este nuevo soporte y en nuestra forma de pensar.

Ahora, una vez explicado tan brevemente cómo la transformación del soporte va más allá de la accesibilidad o la vinculación receptiva adentrémonos en cómo el medio crea el mensaje narrativo.

2.1 El primer sistema: el lenguaje oral

Cuando los humanos dejan de ser animales que gruñen y se convierten en seres que construyen y deconstruyen el mundo a partir de sistemas simbólicos complejos, se conforma el primer soporte narrativo: el lenguaje oral.

El lenguaje como construcción es un tema inabarcable. De la misma forma que aclara Didier Anzieu en *El cuerpo de la obra, ensayos psicoanalíticos sobre el trabajo creador*: “Si se distingue radicalmente la lengua del habla, como lo hacen Saussure o el narrador de “La biblioteca de Babel”. Ninguna habla podrá jamás, en efecto, dar cuenta de la estructura de la lengua. Pero ¿qué posibilidad queda de estudiar científicamente esta estructura?” (Anzieu, 1993: 340). La estructura que se analizará no será sobre el lenguaje como vehículo de pensamiento o expresión de realidad, sino como sistema que permite las posibles vinculaciones narrativas que virtualizan la realidad y la descifran en lectura pues como define Heidegger: “Toda comprensión se da por mediación del lenguaje”.

A manera de precisión, en este trabajo no busco adentrarme en el problema de la lexicalidad, un tema inabarcable para esta investigación, por lo que se toma como justificación el inicio de *La gramatología* de Derrida: “El problema del *lenguaje*, cualquiera que sea lo que se piense al respecto, nunca fue por cierto un problema entre otros. Empero nunca como en la actualidad ocupó como tal el horizonte mundial de las investigaciones, su método y su ideología.” (Derrida, 2008: 11).

El tiempo, la realidad, el recuerdo y la proyección, lo que nos define como humanos sobre los demás animales, todo se construye con el lenguaje¹², con las narraciones. Como

¹² Véase: Amador, 2018; Attali, 2007; Baena Paz, 2010, Heilbroner, 1996; Iser, 1987, 2005; Núñez, 2020; Ricoeur, 1985.

aclara Gaston Bachelard en *La poética de la ensoñación*: “Toda cosmología es una cosmología hablada” (Bachelard, 2014: 58).

Es tan importante esa necesidad y deseo de entender el mundo con ficciones e ideas que sólo en 2017 cada día se vieron alrededor de 14 mil horas de video por una plataforma como Netflix. Si en 1968 eran menos de 200 series de televisión, para 2019 se crearon -reuniendo todos los idiomas y plataformas- 648 mil 152 programas (Wired, 2020/02/19). Además del consumo de ese tipo de narraciones ficcionales, en un día promedio se hicieron más de 6 billones de búsquedas en Google y la ansiedad por escuchar historias de otros y contar las propias obligó a que la gente revisara en promedio 74 veces al día su celular. (Nielsen, 2019)

Todo ello muestra que las narraciones no sólo construyeron una de las herramientas más importantes para la supervivencia, sino que la necesidad por escuchar historias se confirmó como esencia instintiva. Por ello, consideramos que el humano no es un “Homo Videns”, como declara Giovanni Sartori, sino un Homo Narrator, un hombre que narra, sin importar el soporte gráfico-pictórico u oral.

Pero retrocedamos hasta nuestro primer soporte, medio que conlleva en sí un sistema y un código: el hombre como emisor y mensaje.

Aunque es imposible romper nuestras preconcepciones, tanto imaginar el mundo antes de que se conformaran las narraciones (Ong, 2016: 46) como desprendernos de nuestra temporalidad para acceder al sentido originario de un texto -como aclara Robert Jauss con su horizonte histórico de referencialidad- es posible visualizar que la oralidad no representa analfabetismo sino la imposibilidad de entender nuestra idea de almacenar la palabra y construir discursos simbólicos a partir de la palabra sonora. Es decir, “una persona que ha aprendido a leer no puede recuperar plenamente el sentido de lo que la palabra significa para la gente que sólo se comunica de manera oral” (Ong, 2016: 48). Aun así, tratemos de visualizar un mundo que confirma la idea de McLuhan “el medio es el mensaje” pues al

inicio esta frase era un hecho físico no sólo metafórico pues el soporte era el hombre¹³. Veamos las características del primer medio.

El primer elemento que tenía este soporte, humano, para preservar el texto era la posibilidad de recordar, transmitir los textos por generaciones para que no se perdieran en el olvido. Como cuenta Ray Bradbury al final de *Fahrenheit 451*, un texto no recordado es un texto que se perdía para siempre: “-Lo que deseamos es conservar los conocimientos que habremos de necesitar, intactos y a salvo. No nos proponemos hostigar ni molestar a nadie. Aún no, porque si se destruyen, los conocimientos habrán muerto, quizá para siempre. Somos ciudadanos modélicos, a nuestra manera especial. [...]” (Bradbury, 2006: 140) Y así, los textos sobrevivían, se legaban.

¿Cómo podían, durante generaciones, recordarlos?

Esta transmisión mnemotécnica, transmitidas de boca a oído, construía textos que se tejían durante siglos, lo que fomentaba no sólo que el texto se fuese puliendo hasta conseguir obras que aún cinco mil años después nos siguen impactando, sino que la transmisión por medio de la memoria contagia a las historias, es decir, las obras que se construyen en la oralidad conllevan características que para la narrativa digital es fundamental, como la adaptabilidad del texto a partir de las características del receptor, tema que veremos más adelante, o construcciones narrativas intrínsecas al soporte. Por ello, no existía un autor único y los portadores de la memoria eran reconstructores del texto, como los Homéridas.

El último caso famoso de regreso a la mnemotecnia de la narratividad oral es Jorge Luis Borges quien, cuando queda ciego como su padre y otros antecesores, se ve obligado a escribir y corregir con la memoria más que de forma secuencial, para ello se resguarda en formas poéticas como el soneto. Mismo recurso que nombra en “El milagro secreto” cuando Jaromir, el protagonista, “No disponía de otro documento que la memoria; el aprendizaje de cada hexámetro que agregaba le impuso un afortunado rigor que no sospechan quienes aventuran y olvidan párrafos interinos y vagos.” (Borges, 1979:173)

¹³ La oralidad revela “una forma de pensar y ser activa, concreta, contextualizada y situada en el tiempo, donde la narratividad dota de sentido a seres, cosas y acciones. La narratividad invita al escucha a estar atento y es la forma más atractiva y placentera del discurso.” (Havelock *apud* Amador, 2015: 132).

Se sabe que entre la *Ilíada* y la *Odisea* hay cien años, más de ocho generaciones de oradores que fueron reconstruyendo el texto y recreando el mundo a partir de sus concepciones no sólo estéticas sino sociales (Blumenberg, 2004:24), donde el portador de la memoria no era un simple repetidor de historias, sino un co-autor, porque tomaba el relato “primigenio” y lo recreaba, puliendo los textos, aumentando pasajes o disminuyendo personajes de acuerdo con las necesidades estéticas y rituales del texto (Abascal, 2004).

Entonces, la característica básica del primer soporte es la necesidad y construcción de la memoria, a partir de ella se recababa la función simbólica en el lenguaje y, a la par, el proceso mnemotécnico detonaba y se oponía a los propios recursos del tiempo, pues “la memoria posee la capacidad extraordinaria de detener el transcurso del tiempo por medio del recuerdo.” (Glodeanu, 2002: 44).

Los oradores, a diferencia de los escritores, culminaban en la noción borgueana de que se es en cuanto se recuerda (Nuño, 2005: 163). Para que un texto sobreviviera en una tradición, los oradores repetían las palabras que les habían legado como mantra y si eran osados o talentosos aumentaban personajes o creaban nuevos géneros pues el formato les permitía transformar el contenido.

Ahora, ¿qué herramientas narrativas utilizaban para fomentar la memoria de textos tan largos como los 15,674 hexámetros de la *Ilíada* o los 12,110 de la *Odisea*? Los griegos tenían técnicas y fórmulas que se convirtieron en modelos de estilo como las frases prehechas, lo que Johannes Pfeiffer denomina el lenguaje poético, o estructuras semánticas que fungían como leitmotivs que podían repetir en situaciones catastróficas de olvido y legar a los siguientes cuenteros.

Por ello, más que pensar en la originalidad moderna de la trama¹⁴, los oradores reconstruían las fórmulas, las pulían y recortaban, para que el texto que emitirían tuviera una mayor fuerza. Borges decía que el verdadero genio literario era el creador del soneto; nadie

¹⁴ “Claro está, las culturas orales no carecen de una originalidad de carácter propio. La originalidad narrativa no radica en inventar historias nuevas, sino en lograr una reciprocidad particular con este público en este momento; en cada narración, el relato debe introducirse de manera singular en una situación única, pues en las culturas orales debe persuadirse, a menudo enérgicamente, a un público a responder”. (Ong, 2016: 88)

recuerda su nombre, pero él impactó más en los grandes escritores que le siguieron que el mejor poeta clásico. En la oralidad, una fórmula contribuía más a un texto que un diálogo profundo o un personaje arquetípico.

Es decir, los oradores creían en la mayor importancia de fórmulas léxicas que les permitían mejorar un texto que en la necesidad de aumentar su repertorio de tramas, como se cree en la actualidad¹⁵.

Vladimir Nabokov se enojaba cuando le decían que su obra era repetitiva y se defendía con un argumento: “los escritores derivativos parecen versátiles porque imitan a muchos otros, pasados y presentes. La originalidad artística sólo se puede copiar a sí misma” (Nabokov *apud* Thirlwell, 2013: 231)

El estilo son patrones, repeticiones de algo que gustó o funcionó. El estilo si se repite y asienta, crea artistas con adjetivos: kafkiano, por ejemplificar... Los grandes autores tardan años en encontrar un estilo que los defina y, en múltiples ocasiones, los condene a enfrascarse en ese estilo hasta que terminen repitiéndose. Igual en la música o la pintura. Así como en la

¹⁵ La creatividad ha sido planteada como la construcción de una idea inédita, no como generación espontánea, sino como la unión de pensamientos, deducciones, recuerdos, entorno, etcétera, para crear una tercera idea no lógica consecutiva. Como es una noción que ha cambiado con el tiempo, pondré someras demostraciones paradigmáticas para ejemplificar los ajustes que se han dado con la transformación paradigmática cultural.

En los inicios, la creatividad era un bien divino, pues los dioses creaban y los hombres nombraban. Muestra de ello, en el Génesis se cuenta que antes de que Dios existiera la nada era el único símbolo que había, mas ante tal desolación "Creó los cielos y la tierra. Y la tierra estaba desordenada y vacía, y las tinieblas estaban sobre la haz del abismo y el Espíritu de Dios se movía sobre la haz de las aguas. y dijo Dios: Sea la luz y fue la luz. Y vio Dios que la luz era buena: y apartó Dios la luz de las tinieblas..." (Biblia, : 1)

Maimónides, por su parte, considera en su *Guía de los perplejos* que los humanos están sujetos a uno de los humores (sanguíneo, melancólico, flemático y colérico) que definen la esencia de sus inclinaciones artísticas y temáticas. La mezcla de esta idea y la construcción platónica desemboca en las musas románticas.

A finales del siglo diecinueve, el francés Theodule Ribot aclaró que la actividad creadora dependía de tres factores: emocional, intelectual e inspiración asociacionista. Y Henri Bergson construye su discurso en torno a que la evolución creadora es esencial para el cambio. Estas dos nociones ya anclan al humano como el centro creativo.

Por otra parte, Henri Poincaré, el matemático, plantea cuatro fases en el proceso de invención: la fase de preparación, de incubación, de iluminación y de verificación. El científico se prepara para que cuando la manzana cae o las bacterias se posan en un pan, esté listo para entender el fenómeno, promover una teoría y demostrarla. Aunque elementos separan el proceso creativo del científico al del artista, Anzieu aclara que las diferencias no son amplias; aún en las ciencias modernas, la iluminación aparecía.

Todo ello dio pie a que en el siglo veinte se transformara la idea de que espíritus acosan e iluminan al creador por la visión freudiana de la sublimación del subconsciente, manteniendo la idea del éxtasis; el creador fuera de sí.

oralidad se construían fórmulas repetitivas, en la actualidad el arte generativo está repitiendo esquemas.

En 2017, Microsoft construyó *The Next Rembrandt*. Con esta pieza pictórica creada por una computadora buscaban encontrar los patrones estilísticos del pintor holandés y conformar una nueva pintura, un “Rembrandt”, copiando su estilo, pero con características pictóricas y temáticas definidas por una máquina.

Lo primero que hicieron fue recopilar cuadros del pintor holandés, organizado por el Rijkmuseum, y con *Deep Scan* entendieron el estilo y la técnica hasta aprehenderlo. Después, analizaron la demografía de la Holanda de los años posteriores a los que Rembrandt murió, para entender cuál podría ser el próximo retratado y llegaron a la conclusión que su siguiente cuadro sería de un hombre caucásico, con barba, de entre 30 y 40 años, vestido de negro, con collar y sombrero y con la cara hacia la derecha. A partir de ello, el tercer paso fue recrear patrones de ojos, boca, nariz... Y con un algoritmo calcularon las proporciones de las caras basadas en 60 puntos sobre los rostros de los retratos. Finalmente, midieron la profundidad de la pintura, pues Rembrandt utilizaba la sobreimposición pictórica para generar sus claroscuros lo imprimieron en 3D, creando ¿el siguiente Rembrandt? (Núñez, 2018b)

Para comprobar no la prueba de Turing sino el logro artístico y científico, lo colgaron en el museo y le pidieron a la gente que apreciara la obra; fue indistinguible de las anteriores. Sobre ello la pregunta: ¿es un Rembrandt o la máquina está aprendiendo a pintar (esta vez con el estilo del maestro holandés como se hacía en 1633)?

Con un principio similar se estudiaron las obras de Mozart y Beethoven, construyendo piezas únicas, indistinguibles, como ocurría en la oralidad. Regresemos a la prehistoria.

Los sabios, los viejos, los oradores, los que hacían que perviviera la memoria y la identidad de la comunidad eran tan importantes que ellos sabían que su mensaje era más importante que su vida y que, como aclaraba el escritor argentino, vivían para el texto, "yo vivo, yo me dejo vivir, para que Borges pueda tramar su literatura y esa literatura me justifica." (Borges, 2005: 34); su destreza se constreñía a contar una historia bien, con mayor razón si lo que transmitían y personificaban era a uno de sus Dioses.

De igual forma, los interlocutores servían de críticos y censores. Aunque era el orador quien elegía qué historias sobrevivían, ya sea cuando medía su éxito entre aplausos y se marchaba al siguiente pueblo o en el camino al encontrarse con otros juglares y analizar si debían olvidar un texto o trabajarlo, dependiendo de qué tanto le gustara a la gente... los oradores decidían si las historias aumentaban, disminuían o se volvían arquetípicas. Esa adaptabilidad que reconstruye y construye los textos en tiempo real, como tan fácil se puede hacer con el soporte digital (Núñez, 2008), pero no nos adelantemos.

En otro continente y época, los oradores no buscaban repetirse sino recordar. En el Perú, los hincas crearon mecanismos mnemotécnicos fuera del lenguaje, amarraban cuerdas de lana o algodón de diversos colores que remitían a una secuencia, pero a diferencia de los europeos, nunca llegaron a convertirlo en un sistema gráfico de escritura. Esa correlación entre nudos verticales y cuerdas horizontales era suficiente para recordar un evento y narrarlo, pues los quipús, instrumentos de almacenamiento de información, cumplían un recurso evocativo no léxico formal. De igual forma, los indios O'odham atravesaban con una navaja su bastón para recordar historias, surcos de la memoria, como aclara Julio Amador Bech en su libro *Cosmovisión y cultura: tradiciones míticas de los O'odham : su relación con el entorno natural y la vida social*.

En cualquier caso, el orador recitaba una historia, heredero de la tradición, y aumentaba o recortaba pasajes, de acuerdo con las necesidades de la representatividad y de la memoria. Adaptaba el texto en tiempo real y sabía que, si se equivocaba, su vida corría peligro.

Eso lo sabemos porque Millman Parry y Albert Lord, en la década de 1930 vieron, en su estudio de la literatura oral clásica en varios viajes que hicieron por los Balcanes, cómo el buen orador adaptaba su texto a las características de su público. Si se estaba contando una historia entre cristianos y musulmanes, por ejemplificar, y el auditorio era musulmán no sólo se debía de cambiar la resolución de la historia en favor de los seguidores de Alá, sino que el narrador profundizaba las acciones en la que el protagonista combatía o reivindicaba su religión. Si los escuchas eran cristianos, actuaba de forma opuesta, como ocurrió en Iberia, donde la primera obra que se conoce transcrita al ahora castellano es *El Mío Cid*, Cantar del siglo XI que trata las aventuras de Ruy Díaz de Vivar, el reconquistador, el asesino de moros.

Esta adaptabilidad era fundamental no sólo para la supervivencia del rapsoda, sino que el texto se vuelve un elemento vivo, no constreñido ante la inalterabilidad de la escritura, lo que permitía que el orador no fuera sólo un recitador sino un co-creador que transforma la relación del orador con los escuchas, las historias y la relación del texto y su autoría¹⁶.

Todas estas peculiaridades muestran cómo el medio crea el mensaje y el mensaje construye géneros. Sistema y código. Para construir un mensaje acorde con el medio, el soporte mental de la oralidad necesitó cuatro elementos: la capacidad adaptativa del texto, los elementos formulaicos poéticos, la estructura teleológica, que aún se utiliza en la construcción de los personajes, y la trama de una forma arquetípica; así como la construcción estética de un lenguaje repetitivo. Estos cuatro elementos construyen ejemplos formales que trascienden un texto para construir una estructura narrativa acorde con el medio.

Con ello, entre el telar de historias por desentrañar y las necesidades por memorizar se construye el ritmo léxico que deviene en la poesía; el teatro que pervive en la declamación; el mito con los personajes arquetípicos e inestables, pues se adaptaban a los contextos; la repetición, el ritmo y la construcción de fórmulas, repetitivos... Como veremos, el soporte de la oralidad construyó características sintácticas derivadas del soporte que dieron pie a la conformación de géneros narrativos específicos: la poesía, el ritual y el mito (Amador, 2015: 136; Havelock, 1963)

Como los oradores estaban centrados más en las palabras y en la trama que en la estructura compleja, la oralidad fomentaba la fábula¹⁷ y la creación de personajes emblemáticos que se repiten en diferentes épocas y narraciones como Hércules o Krishna. Ante ello, Hans Blumenberg dice que el mito es lo que nos conecta con nuestro interior, pues los mitos son la travesía heroica del hombre, nos explican quiénes somos y quiénes crearon el entorno (Blumenberg, 2004:18) y nos permiten trascenderlo.

¹⁶ La idea del autor se construye con la escritura y su estaticidad, la de originalidad autoral llegará hasta la modernidad y, como describo más adelante, está cerca de fracturarse.

¹⁷ Mieke Bal: “Una historia es una fábula presentada de cierta manera. Una fábula es una serie acontecimientos lógica y cronológicamente relacionados que unos actores causan o experimentan.” (Bal, 1985: 13). Aristóteles en su *Poética* determina que de las cuatro variantes que componen un texto literario: fábula, caracteres, elocución y personaje; es la fábula, lo que se cuenta, lo más importante. Como veremos en la escritura, las estructuras complejas se construirán en el soporte textual.

El mito tiene en sí una forma poética y es la primera expresión de la narratividad, la construcción original de la psique humana (Cassirer, 1997; Amador 2004). La representación y la exclamación vocalizados.

Por ello, “la cultura oral da origen a formas de pensamiento y a prácticas culturales bien definidas que se asocian con ellas.” (Amador, 2008: 133). Tanto que miles de años después, los mitos nos siguen definiendo, pues más allá de la idea de Octavio Paz en *El arco y la lira*, de que “cada lengua y cada nación engendran la poesía que el momento y su genio particular les dictan” (Paz, 1994: 43) la fuerza de la mitología clásica radica en que engendró al ser humano y nos definió indefinidamente. Los mitos explican ese orden por medio de la poesía, palabra en movimiento, pero en esta tesis nos abocaremos por las estructuras narrativas y no el uso del lenguaje.

En la oralidad el discurso se construye y pervive en la memoria, a partir de elementos fundamentales que propician el recuerdo, valiéndose de recursos como el ritmo, la rima, la iteración vocálica que asemeja a la música y al ritual. También utiliza, para la transmisión del texto, características internas como la métrica y las repeticiones, elementos que permiten aprender el texto por los depositarios de la tradición. Permiten que los escuchas reaprendan la historia, así como construir el género más importante de la literatura oral: la poesía épica y la lírica. Confirmando que “hay una nota común a todos los poemas, sin la cual no serían nunca poesía: la participación. Cada vez que el lector revive de veras el poema, accede a un estado que podemos llamar poético. La experiencia puede adoptar esta o aquella forma, pero es siempre un ir más allá de sí, un romper los muros temporales, para ser otro.” (Paz, 1994: 51)

Hugo Hiriart en *Cómo leer y escribir poesía* explica que “cuando la invención de artefactos verbales se complica lo suficiente, al juego de crearlos se les llama poesía (*poetry*). La principal complicación es que la poesía atiende al valor sonoro del artefacto; es decir a su musicalidad” (Hiriart, 2016:34)

La musicalidad está fundamentada sobre la imitación de los sonidos del mundo y del hombre, como el ritmo del corazón, la poesía imitó el ritmo musical, ese sentido que para el teórico español, Juan Miguel González, es simplemente la recurrencia de un fenómeno

cualquier a intervalos regulares. Aunque sea un lugar común, es importante aclarar que la rima y su versificación apelan al ritmo, pero no lo determinan¹⁸, aunque al convertir a las palabras en algo estético, la hizo pervivir.¹⁹ Además, permitió que el lenguaje trascendiera la cadencia y, como decía Mallarmé, darle palabras a la tribu.

El ritmo se heredó a la construcción narrativa, como un *tempo* que puede ser ralentizado o acelerado. En narrativa escrita, para crear el ritmo se utiliza la pausa descriptiva, el resumen, la escena, la elipsis, y las repeticiones activas y léxicas;²⁰ en la oralidad cumple funciones estructurales relevantes.

El segundo elemento estilístico que se definió por el soporte, al igual que el ritmo, es la repetición de las palabras (Rappaport, 2001:69), fundamental para memorizarlas, anclar las palabras al soporte narrativo y replicarlas en el emisor. Aunque para nosotros la repetición conlleva la pérdida de significado²¹, también conlleva la fuerza en la perspectiva de la escena narrativa, reforzando una actitud o a un personaje que la duplicación le brinda forma a la trama.

Tal como hemos afirmado, en el mundo oral la economía intelectual era formulaica y temática. Se trata de fórmulas que la literatura escrita rechaza por ser redundantes y cacofónicas, que van desde adjetivos como Atenea “la de los ojos glaucos” o Aquiles “el de los pies ligeros”; cuestiones que descubrieron en comunidades arcaicas Ong y Parry, hasta escenas completas que se espejean, generando esa armonía léxica tan propia de la oralidad

¹⁸ Como aclara Gotthold Lessing en *Laocoonte o sobre los límites de la pintura y la poesía*: “El poeta, no pudiendo mostrar sino unos tras otros los elementos de la belleza, se abstiene, pues, por completo de la pintura de la belleza material. Siente que estos elementos, dispuestos sucesivamente, no sabrían producir el mismo efecto que siendo simultáneos” (Lessing, 2002:181).

¹⁹ En poesía, la relación se establece en dos vertientes, en la perceptiva que permite -como aclara Bajtin- la audición, y no sólo una reconstrucción visual y abstracta del texto (Ainsa: 168); y la estructural con “elementos estilísticos de notoria musicalidad, ritmos y cadencias, *leitmotivs* o contrapuntos, técnicas de ‘transcripción’ y ‘representación’ de composición musical se utilizan en la ficción realista.” (Ainsa: 165).

²⁰ Postulados del *tempo* narrativo de Luz Aurora Pimentel:

Pausa descriptiva: El tiempo de la historia se detiene, con descripciones *narratoriales*.

Resumen: Los sucesos tienen una duración mayor en el tiempo diegético que en el discurso narrativo.

Escena: Relación concordante entre historia y discurso, con detalles y diálogos.

Elipsis: Saltos cuánticos, donde la relación entre historia y discurso es inconexa, con lenguaje sucinto.

²¹ Como en el Marqués de Sade donde la proliferación y repetición de elementos sexuales obliga al lector a verlo como un mismo acto desacralizado donde la mente termina enfocándose en los elementos ajenos al acto sexual, como la filosofía.

que aun hemos perdido los lectores, más próximos a la visualización de las palabras que a su audición. De acuerdo con Walter Ong:

Las culturas orales producen efectivamente, representaciones verbales pujantes y hermosas de gran valor artístico y humano, las cuáles pierden incluso la posibilidad de existir una vez que la escritura ha tomado posición de la psique. No obstante, sin la escritura la conciencia humana no puede alcanzar su potencial más pleno, no puede producir otras creaciones intensas y hermosas. En este sentido, la oralidad debe y está destinada a producir escritura. (Ong, 2016: 52)

Recapitulemos. Hay cuatro elementos narrativos característicos de la oralidad: la capacidad adaptativa del texto, los elementos formulaicos, la estructura teleológica y la construcción de los personajes, y la trama proteica. Como veremos, esta función que permite adaptar los textos, reconstruirlos y construirlos en tiempo real es el legado que se usará en la narrativa de soporte digital y una de las grandes virtudes creativas de la oralidad, misma que se termina con el texto escrito y su inalterabilidad autoral.

Esta adaptabilidad se genera en un diálogo permanente no entre el texto y el intérprete sino entre co-creadores, un emisor que narra una historia preconcebida y un escucha que impone sus preconcepciones para que la narración se adapte a sus deseos. Como Aristóteles explica en la *Retórica*, libro segundo:

El orador tiene que poder calcular de antemano la reacción de su auditorio en cada caso. Para la apreciación del carácter de los hombres se hace bien en estudiar las actitudes y afectos estereotípicos de las diversas edades de la vida y las diversas capas sociales. Análisis de típicas en gentes jóvenes, en viejas y en edad intermedia. El orador tiene que pensar también en los hombres que pertenecen por nacimiento, riqueza o poder a una capa social superior pues reaccionan muy diversamente que hombres de posición social inferior.” (Düring, 1990: 214)

Eso transforma la relación del orador, y de los escuchas, con los personajes y las historias. Pero ante todo transforma la relación del discurso y su autoría²² pues el orador ya no era un recitador sino un co-creador.

Así como los creadores y los receptores estaban juntos en el momento de la enunciación, al igual que la música sólo ocurre en el presente de la enunciación, se hablaba de seres tan lejanos que se debían de imaginar tiempos míticos, escenarios cambiantes que se ajustaban a los designios velados de la narración oral. Como aclara Gotthold Lessing en *Laocoonte o sobre los límites de la pintura y la poesía*: “El poeta, no pudiendo mostrar sino unos tras otros los elementos de la belleza, se abstiene, pues, por completo de la pintura de la belleza material. Siente que estos elementos, dispuestos sucesivamente, no sabrían producir el mismo efecto que siendo simultáneos” (Lessing, 2002:181)

Ahora, en la época de la enunciación hablada, la interpretación de lo sagrado lo hacían los profetas y adivinos. En la verbalización se dan las revelaciones de los elegidos- seres que viven tanto en el tiempo humano, el instante, como en el divino, el eterno- se comunican las predicciones. Ante la imposibilidad de conocer el futuro, como diría recurren a un lenguaje simbólico que exige interpretación. La Pitia emitía frases inconexas que un sacerdote escribía en verso; este proceso metafórico, que para Bajtin revela el conocimiento intuitivo, es un ejemplo de la ausencia de estructuras polifórmicas en la oralidad (Bajtin, 2011:79) y polifónicas.

Y así como "al no tolerar más a los dioses paganos, un Dios celoso reduce la naturaleza al silencio" (Wolfhart, 1989: 204), los Dioses dejaron de hablar en la oralidad y empezaron a comunicarse por escrito. Al crear textos sagrados que unificaron sociedades, como el Corán o la Biblia, construyeron civilizaciones.

La gente aprendió a leerlos, a descifrarlos, como antes lo hacían los adivinos con el vuelo de las aves, de la ornitomancia a la lectura, los dioses también mutan (Ong, 2004) pues en la

²² La idea del autor se construye con la escritura y su estaticidad, la de originalidad autoral llegará hasta la modernidad y, como describo más adelante, está cerca de fracturarse.

escritura, se construye el pensamiento eterno e inamovible, impuesto en El libro, o en su término griego, la biblia, para expresarse, sin correcciones posibles, sólo interpretaciones.

Ahora, si el primer soporte es intrínseco a la naturaleza humana no a su culturización, como lo es la escritura, por lo que durante más de 150 mil años el humano construyó una sociedad sin necesidad de escritura ni pensamiento analítico complejo (Ong, 2016: 43-44) y sólo el 8% de las culturas orales dieron el paso a la escritura, sistema que permite pensamientos más complejos y un juego literario que va más allá de la evocación sonora del lenguaje y permite que el mensaje perviviera al emisor, reconstruyendo el contexto y la interpretación del texto, con lo que se crea una reformulación en el sistema léxico pues “Sabemos que los códigos del destinatario pueden diferir, totalmente o en parte, de los códigos del emisor; que el código no es una entidad simple, sino a menudo, un complejo sistema de sistemas, de reglas” (Eco, 2009:232)

Por ello, no debemos de situar al mensaje oral y al escrito en el mismo nivel, coordinados, por ser consecutivas pues la oralidad es a la escritura, ejemplifica Ong, como pensar en caballos como coches sin ruedas. Aún así, como en este trabajo analizamos la narración oral como un elemento literario, esquematizamos los elementos primarios que el soporte imprime en las características narrativas y literarias del mensaje y nos dimos la oportunidad de pensar en la construcción de un código donde el sistema es la palabra hablada y el soporte es el hombre en sí.²³

2.2 El segundo soporte: la escritura

La escritura es nuestra herramienta más poderosa, la que nos permite trascender la muerte y la memoria; es la extensión física de la mente, una extensión tecnológica que nos ha permitido apresurar el progreso más que lo que el fuego prometeico y la rueda lograron. Dice Andrés Bello, el lingüista y libertador sudamericano, en *El repertorio americano*: los cimientos sobre los que descansa todo el edificio de la literatura y de las ciencias son leer y escribir.

²³ “Una persona que ha aprendido a leer no puede recuperar plenamente el sentido de lo que la palabra significa para la gente que sólo se comunica de manera oral” (Ong, 2016: 48)

Como analizamos, la oralidad se estructura sobre la memoria y la permanencia de la fábula no de la textualidad por lo que el primer elemento a entender es que la escritura permite romper las limitantes temporales de la oralidad pues el texto podía olvidarse y aún así legarse, lo que a su vez impide los cuatro elementos estructurales que vimos en el apartado anterior. Por ejemplificar, la adaptabilidad se trastoca por la permanencia del texto y las fórmulas ceden a la originalidad.

Los cambios que conlleva este nuevo soporte narrativo son fundamentales. Según Walter Ong el paso de la oralidad a la escritura es la transformación tecnológica más importante que se ha construido pues los ajustes van desde los culturales y cognitivos hasta sociales, pero aquí sólo nos enfocaremos en los narrativos.

Es importante aclarar que el soporte no es el papel ni la tinta sino la grafía. Si el lenguaje es la reconstrucción de la “realidad” en palabras, la escritura es su simbolización. Roman Jakobson aseguraba en su ensayo “¿Qué es la poesía?”, que la relación entre signo y objeto es directa (A es A1) y a la par la identidad entre signo y objeto es inadecuada (A no es A1), con lo que esta contradicción permite la movilidad de los signos y la relación entre los conceptos conformando la evocación imaginativa. cita

Ahora, así como Magritte definía con su *Esto no es una pipa* que eso era una representación de una pipa y no el objeto en sí, la ambigüedad entre el objeto y su representación léxica es lo que permite la polivalencia imaginativa y, por ende, la representación más certera que tenemos de la realidad.

Como analizaremos en la segunda parte, Umberto Eco determina que el primer nivel de la lectoescritura es cuando uno sabe descifrar los símbolos y emitirlos, por ello construir un código tan revolucionario como el lenguaje o la escritura transforma a los involucrados.

Leer y escribir, ese proceso admirable que nos permite convertir en símbolos los sonidos y acomodarlos para que armen ideas y ensoñaciones es tan complejo que de los 132 mil años del *homo sapiens* hace sólo 5, 400 años se conformó la escritura en Babilonia y han pasado sólo 3,800 años desde que apareció el primer alfabeto.

Según el neurocientífico francés Stanilás Dehaene (Dehaene, 2009), las diferentes grafías poseen funciones neuronales idénticas, lo que supone que es el mismo lector el actual que el escribano del Código Hammurabi, pero como el texto reacopla el mensaje y “no sólo los lectores, sino también el escritor, carecen del contexto extratextual” para reconstruir la lectura se necesita la indagación hermenéutica (Amador, 2019) del texto.

La escritura es el principal aliado que ha tenido el conocimiento comunitario y la herramienta que reacondicionó nuestro el pensamiento. El lenguaje construye mundos y, de igual forma, las grafías significan (Ong, 2012: 155). Cuando se concibe la escritura toda la visión de mundo se ejemplifica en la forma en la que se construye léxicamente

Por ejemplificar, el inglés es una lengua espacial y el alemán es aglutinante, como lo son ontológicamente y su historia lo demuestra, el español²⁴ es un idioma de pertenencia o posesividad, y en la escritura china se busca generar un montaje difrástico²⁵ pues conjuga la unión de imagen y sentido simbólico, por su lejanía con nosotros, analicémosla brevemente.

Ernest Fenellosa retrata en *Los caracteres de la escritura china como medio poético* que los ideogramas “evocan la imagen-idea tanto como las palabras, pero mucho más concreta y vívidamente.” (Fenellosa, 2007: 19), pues permiten la conjunción de dos o más conceptos disímiles en una idea cargada de sentido.

En chino, el ideograma “guerra” aglutina los signos “caballo” y “estandarte”, lo que conlleva la representación visual del enemigo acercándose; esa multiplicidad de sentido cargado de movimiento que maravilla a Salvador Elizondo cuando narra en su *Autobiografía precoz*: “caí en la cuenta de que los chinos habían conseguido, en la estructura de sus

²⁴ Si el español ello complejiza, en otros idiomas es exponencial. Cuando un periodista le preguntó al escritor irlandés Samuel Beckett por qué escribía en francés y no en su lengua natal, el ganador del premio Nobel respondió que escribir poesía en inglés era muy fácil porque había demasiadas palabras, pero en francés, como en español, es complejo crear un significado específico porque tienes que luchar con el idioma. Beckett no bromeaba, aunque en su burla se encuentra una búsqueda más que una condena (Thirwell, 2013)

²⁵ Difrasmismo: “Consiste en aparear dos metáforas que, juntas, dan un el simbólico medio para expresar un solo pensamiento.” (Garibay, 1953: 19)

caracteres ideográficos, exactamente los mismos resultados que Einsenstein²⁶ en sus películas, dos mil años antes de Cristo.” (Elizondo, 2000b: 38)

Esa idea lo llevaba a asegurar, en remedo de Ezra Pound, que el futuro de la literatura descansaba en la escritura ideográfica al ser una “idea verbal de acción; se crea un sentido o una emoción a través de acoplar imágenes²⁷. Ninguno imaginó el futuro de la literatura digital ni que existiría un soporte con herramientas como Inteligencia Artificial.

A diferencia, en los textos silábicos, cuando decimos la palabra guerra pensamos en una abstracción y en una detonación de ambiguas imágenes. Algunos pensarán en bomba atómica, no en caballos ni en estandartes, pues la palabra evoca una pluralidad de imágenes construidas a partir de las vivencias mentales del escritor.

Ahora, cuando se construye la grafía árábica se crea la noción de que es el acomodo de letras lo que genera palabras por lo que se pueden llegar a combinar las grafías de forma “infinitas”. Como veremos esta noción es en el sentido lingüístico del número interminable, psicológico, no en sí numérico.

Una palabra vale más de mil imágenes o al revés. El chino construye palabras de la realidad, el occidental de las ideas. La ventaja es la cantidad. Si el chino tiene más palabras dibujadas, en las lenguas occidentales la idea de inventar palabras es uno de los atributos del escritor. James Joyce inventó la palabra quarks en el *Finnegans Wake* y hoy la gente la confunde con una partícula del infinito.

Utilizando el cuento de Borges, “La biblioteca de Babel”, el matemático Le Lionnais calculó que el número de libros que tiene esta posible Biblioteca de Babel se eleva a 2 a la 1 312 000 potencia. Es decir, si cada libro tiene 410 páginas de 40 líneas de 80 caracteres, como recita Borges (40 x 40 x 80 hay 1 312 000 espacios libres por libro, entre los cuáles

²⁶ Simil que el director ruso estipula, al unir la escritura representacional asiática y la reformulación visual de un concepto estético a partir del montaje, en su ensayo “El principio cinematográfico y el ideograma” en *La forma del cine*.

²⁷ Fenellosa aclara que lo importante de la grafía y del ideograma es que representa en sí mismo una visualización. En este caso, el ejemplo de guerra significaba que se veían desde una ladera cómo se acercaban los estandartes enemigos. En el siglo XIII occidental, podía convertirse en Conde el que impedía que cayera el estandarte durante la batalla, pues que tocara el piso significaba que se perdía la guerra.

son 25 los signos del alfabeto universal con el que se han escrito todos los libros. “Aunque no es infinita en el sentido matemático del término la cifra de $25^{1132000}$ rebasa toda posibilidad humana, no sólo de realización sino incluso de representación.” (Anzieu, 1993: 342)

Ahora, con los recientes sistemas informáticos y sus posibilidades narrativas, estas extrapolaciones numéricas representan universos pequeños, como vimos con *Non Infinite Stories* (Núñez, ELO, 2020). Cada nuevo sistema amplía el código.

Walter Ong determina que en la escritura, como capta el diccionario Webster, se construyen alrededor de un millón y medio de palabras para la escritura mientras que en la oralidad podían “arreglárselas con cinco mil palabras o menos. [...] Los diccionarios se encuentran a años luz de distancia del mundo de las culturas orales. Nada ilustra de manera más impresionante cómo la escritura y lo impreso alteran los estados de consciencia.” (Ong, 2016: 175-177)

Así, la escritura nos permitió construir mundos más complejos y nos hizo creer que la lectura, el procesamiento gráfico de la simbolización de la realidad es algo innato al hombre. Con los avances de almacenamiento de información actuales, dentro de pocos años se regresará a la oralidad, según los planteamientos de las plataformas digitales: video, audio, reconocimiento de voz, la gente no tendrá que escribir, ni que restringir su mundo con grafías. Por ello, no sabemos a dónde nos conducirá este nuevo paso si al analfabetismo o a una nueva forma de entender la humanidad.

Paul Ricoeur se cuestiona en *Del texto a la acción*:

¿Qué sucede con el discurso cuando pasa del habla a la escritura? A primera vista, la escritura parece introducir sólo un factor puramente exterior y material: la fijación, que pone el acontecimiento discursivo a cubierto de la destrucción. En realidad, la fijación es sólo la apariencia externa de un problema que antes enumeramos. En primer lugar, la escritura convierte al texto en algo autónomo con respecto a la intención del autor. Lo que el texto significa no coincide con lo que el autor quiso decir. Significado verbal, es decir, textual, y significado

mental, es decir, psicológico, tienen desde ahora destinos diferentes.”
(Ricoeur, 2010: 104)

De igual forma, las bases de la oralidad, la memoria y la creación comunitaria, dejan de tener sentido con la escritura, en su lugar se crean concepciones como la autoría y la trascendencia del pensamiento individual, los resultados más sorprendentes de ese nuevo medio. Ese es el primer punto que se construye como elemento del soporte, la construcción del autor. Si antes los textos eran anónimos, como *El poema de Gilgamesh* con sus múltiples versiones, sin una autoría específica, o genérica como el *Eclesiastés*, palabra griega que designa a un “predicador” o *Qoheleth* en hebreo; con la escritura, como aclara Wayne Booth, en *La retórica de la ficción*, la primera creación del escritor es el autor implícito: “Cuando escribe no crea simplemente un ‘hombre en general’, ideal, impersonal, sino también una versión implícita de sí mismo que es diferente de los autores implícitos que encontramos en las obras de otros. [...] El autor implícito erige consciente o inconscientemente, lo que leemos; le consideramos como una versión creada, literaria, ideal, del hombre real; es el resumen de sus propias elecciones.” (Booth, 1978: 66-70).

Cuando se crea el autor se construyen las cuatro razones arquetípicas que fomentan esa figura: “la conformación del yo a partir de la creación²⁸, el poder reestructurar o rehuir de una realidad insolvente²⁹, trascender la vida a través de la escritura³⁰ y suplantar a la divinidad³¹” (Núñez, 2013: 21).

²⁸ “Por cierto que parece como si, al escribir, algunos novelistas estuvieran descubriéndose o creándose a sí mismos.” (Booth, 1978: 66)

Por poner un ejemplo medular, Borges vivió inmerso en palabras y no buscaba romper con la realidad reconstruyendo otra sino reconvertirla a partir de las palabras para concederle sentido, pues “yo vivo, yo me dejo vivir, para que Borges pueda tramar su literatura y esa literatura me justifica.” (Borges, 2005: 34)

²⁹ Pues “al crear, se parte siempre de una carencia original.” (Pereira, 1995: 34) Suplantar la realidad es imperativo en la concreción como escritor, aunque ello lo aleje de la esencia de la vida, como en el caos que agradecía, y se lamentaba a la vez, Jorge Luis Borges.

³⁰ Como aclara Borges: “lo importante es la inmortalidad. Esa inmortalidad que se logra en las obras, en la memoria que uno deja en los otros.” (Borges, 2000: 40). Borges vivió inmerso en palabras y no buscaba romper con la realidad reconstruyendo otra sino reconvertirla a partir de las palabras para concederle sentido, pues “yo vivo, yo me dejo vivir, para que Borges pueda tramar su literatura y esa literatura me justifica.” (Borges, 2005: 34)

³¹ En la trascendencia y la creación de mundos, el escritor aspira a dos conceptos inhumanos: la inmortalidad y la divinización. “Queda claro que nadie puede vivir, y mucho menos crear, sin reivindicar el derecho a un “fragmento” de inmortalidad” (Anzieu, 1993: 59).

Esa trascendencia del autor y el poder inmemorial de la escritura son los cimientos del soporte que conllevan una separación entre el autor y el receptor por medio del texto, lo que reconstruye la idea narrativa del mensaje, pues ya no se escribe para los que te rodean sino los que te suceden y la escritura se vuelve un diálogo intemporal, solipsista (Ong, 2012:168).

Con ello se rompe la idea comunitaria del discurso, el mensaje ya no es móvil, cambiante entre todos los que memorizan y reconstruyen el texto, sino impersonal, para ese lector modelo, como veremos, en la lejanía.

Roland Barthes explica en *La muerte del autor*: “la escritura es la destrucción de toda voz, de todo origen. La escritura es ese lugar neutro, compuesto, oblicuo, al que va a parar nuestro sujeto, el blanco-y-negro en donde acaba por perderse toda identidad, comenzando por la propia identidad del cuerpo que escribe.” (Barthes, 2008: pant: 1).

Por ello, la idea del autor a partir de la literatura cambia y con ello su finalidad. Si en la oralidad lo que trascendía era el texto y recordar era una obligación; en la escritura la memoria cede al aprendizaje (Ong, 2016), el conocimiento se trastoca de los iniciados a los letrados y el relato se ajusta del mito al diálogo.

A la par, se trastoca el sentido sensible de la palabra. Se reconstruye la idea de escuchar el texto para adentrarnos en la visualización del lenguaje. Como dice Octavio Paz en su poema “Decir: hacer”, la palabra pasa de ser escuchada a ser vista, de ser hablada se convierte en letra hasta llegar al punto que “siembra ojos en las páginas / siembra palabras en los ojos”, con su “elocuencia muda” diría Sor Juana.

En este trabajo utilizo la noción de escritura como el proceso de construcción de un discurso a partir de la transformación de imágenes y pensamientos en un código que construye la comunicación donde el autor es consciente que escribir, con toda la complejidad estructural del pensamiento, define realidad. Ludwig Wittgenstein decía que cuando uno delimitaba mentalmente un objeto no lo definía, pero cuando lo nombraba entonces lo conformaba. Cuando lo escribía, la palabra quedaba sujeta al emisor, más allá de su tiempo.

Es importante aclarar que la idea de autor que se utiliza en el occidente previo a la imprenta es la derivación platónica del escritor y la construcción medieval del estudioso. Ejemplo de seres que dedicaron su vida a las palabras son los nigromantes -la palabra como evocación más que acto mágico- quienes dedica su vida al conocimiento de Los Libros. Los nigromantes eran en su mayoría clérigos que conocían el latín y los ritos necesarios para decodificarlos.

Como declama Cristopher Marlowe, el contemporáneo de Shakespeare en su obra *La trágica historia de Fausto*, "Estos libros nigrománticos vienen de los cielos; líneas, círculos, paisajes, letras, caracteres: ah, son ellos lo que Fausto más desea. Oh que mundo de delicias y provecho, de poder, de honor, de omnipotencia se abre ante el artífice estudioso" (Marlowe, 1997: 47).

Por poner un ejemplo más actual de una misma idea, María Sabina, la curandera oaxaqueña explicaba: "Todo mi lenguaje está en el Libro que me fue dado. Soy la que lee, la intérprete. Ése es mi privilegio... Aparece el Libro y ahí empiezo a leer. Leo sin titubear." (Estrada, 2018: pant 1). Es importante aclarar, como especifica Robert Wasson en su ensayo "María Sabina y los hongos" en la revista *Vuelta*, que "María Sabina es ágrafa no analfabeta. Los poetas que compusieron *La Ilíada* y la *Odisea*, los himnos védicos y los cantos de Débora eran todos ágrafos. El mundo entero lo era por entonces, y regiones inmensas siguen siéndolo. (Wasson, 1977: 4)

A la par que se construye el diálogo y el aprendizaje, se crea la ansiedad del conocimiento y el amor al saber, se crea la idea de que el saber permite abrir puertas y entender el mundo. Como los ejemplifica Próspero, el personaje shakespeariano de *La tempestad*, "Sabido lo que estimaba mis libros, llevó su generosidad hasta proveerme, sacados de mi propia biblioteca, de volúmenes a que yo concedía mayor valor que a mi ducado" (Shakespeare, 1991: 984), pues perder un libro era perder no sólo el conocimiento de un hombre, sino una tradición.

Este paso de la oralidad a la lectura trastoca los tres niveles, se crean los lectores, como veremos en el último capítulo, se reconstruye el mensaje como se analizará a continuación y se crean los autores, los hombres sujetos a sus palabras. Si en la oralidad el hombre es el

soporte, en la escritura el autor construye discursos pero la materialidad le permite trascender su tiempo.

Ahora, una vez construido el soporte, la palabra escrita y la autoría narrativa, lo que cambia el nuevo medio es el estilo del mensaje y sus construcciones narrativas.

Es un hecho evidente que la mayoría de los grandes maestros de la humanidad no fueron escritores sino oradores. Pienso en Pitágoras, Cristo, Sócrates, el Buda y otros. Y puesto que he hablado de Sócrates me gustaría decir algo sobre Platón. Me acuerdo que Bernard Shaw decía que Platón fue el dramaturgo que inventó a Sócrates, así como los cuatro evangelistas fueron los dramaturgos que inventaron a Jesús. Esto podría resultar excesivo, pero encierra cierta verdad. (Borges, 2001: 21)

La escritura, como vimos, transforma la temporalidad, pues el enunciador no necesita estar presente en la conversación, más allá de que las palabras se reproduzcan por el que lee y no por el que las emite pues puede estar muy lejos temporal o espacialmente, al leer, el lector podía detenerse durante el transcurso del texto ya sea para pensar lo que acaba de leer, repetir el discurso ante confusiones o discrepado con el lector, creando un doble sentido del discurso. Como veremos en el siguiente capítulo, "Postular la cooperación del lector no significa contaminar el análisis estructural con elementos extratextuales. El lector como principio activo de interpretación es parte del cuadro del proceso generativo del texto" (Eco, 1979: 4)

Si la añoranza de Platón recrea en un filósofo admirable y los evangelistas construyen una obra maestra es porque la escritura crea géneros que sólo pueden coexistir con este soporte, como el diálogo. Es decir, las enseñanzas de Sócrates o Jesús sólo son reproducibles con la conversación escrita, inmemorial, dialógica, donde las preguntas y respuestas se anticipan a las del lector, provocando una estrategia lúdica y filosófica reveladora.

Como especifica Havelock, el autor de los *Diálogos* permite construir no sólo un tipo de pensamiento sino de lenguaje diferente al de Homero, un diálogo para ser leído y pensado, no heredero de la oralidad que retrata. Ello conlleva que el intérprete se transforma, al no

necesitar memorizar el texto propio sino aprender de los otros y debatirlos. La construcción del conocimiento moderno sería imposible sin esa noción de la escritura primaria.

Veinticuatro siglos más tarde, Walter Benjamin en su ponencia presentada en el Instituto para el estudio del fascismo en París el 27 de abril de 1934, “El autor como productor”, declara:

Y el escritor sólo pude indicar esta posición allí donde hace algo realmente: en su acción de escribir. La tendencia es la condición necesaria pero nunca la condición suficiente de la función organizadora de la obra. Esta exige además que el escritor tenga un comportamiento capaz de orientar e instruir. Un comportamiento que hoy más que nunca es necesario exigir. Un autor que no enseña nada a los escritores, no enseña a nadie. Como podemos ver, el carácter de modelo de la producción es determinante; es capaz de guiar a otros productores hacia la producción y de poner a su disposición un aparato mejorado. (Benjamin, 1934: 12)

La escritura permite el diálogo, fomenta la vinculación del receptor con el discurso, crea nuevos senderos interpretativos hermenéuticos y, a la par, la ironía es que la escritura no constituye la parte medular del proceso creativo (Núñez, 2013) pues “La paradoja de la obra de arte o de pensamiento [es] el hecho de que el autor se afane en comunicar lo que sabe que es incomunicable, y que el público reconozca ese incomunicable como tal, al mismo tiempo que entra en contacto con él.” (Anzieu, 1993: 156) o en palabras de Stendhal, el gran novelista francés, por ello afirmaba que “es posible que una obra tenga su propia voluntad y propósito, quizá uno mucho más ambicioso que el del autor; y es *bueno* que así sea. Pues la ambición no debería ser personal; no debe preceder a la obra. Debe de ser ésta la que traiga al frente y consiga que la tarea llegue a su término”. (Stendhal *apud* Thirwell, 2013: 205)

Aunque en esta tesis no me adentraré ni en la conformación del lenguaje ni del estilo narrativo, no sólo porque las posibilidades son interminables sino porque en que el estilo se habla más de la particularidad simbólica del creador que de la construcción narrativa, es importante dar un par de nociones básicas sobre esa nueva cualidad que se construye con la escritura, la idea de que las palabras conllevan o reflejan identidad autoral sino que es una de

sus búsquedas más importantes y que se pueden construir con la escritura y la corrección paulatina del texto, con un sentido estético, no sólo formulaico.

Para lograr la corrección y la reescritura, una vez que la obra está escrita, es necesaria la despersonalización del autor y la primera lectura del escritor. Y para ello debe de luchar con demonios inconscientes y aceptar que, aunque no sea perfecta es una obra terminada, cerrada.

Frank Budgen, famoso por ser amigo de James Joyce en Zürich, contaba que en 1918 se encontró con el escritor irlandés para platicar de literatura y de su próximo libro. Joyce le contó que todo el día estuvo trabajando en la novela que se llamaría *El Ulises*.

- Significa eso que ha escrito mucho?- pregunté yo.
- Dos frases- dijo Joyce.
- Lo miré de reojo pero no sonreí. Pensé en Flaubert.
- ¿Ha estado buscado le *mot juste*? –le pregunté.
- No –dijo él- Las palabras ya las tengo. Lo que estoy buscando es su orden en la frase. Hay un orden apropiado. Creo que lo he encontrado.
- ¿De qué palabras se trata? –pregunté.

Y Joyce contestó:

- “Un perfume de abrazos a todo él lo envolvió. Con carne oscuramente hambrienta, silenciosamente deseó adorar”- Tú mismo puedes comprobar de cuántas formas distintas se puede ordenar. (Thirwell, 2014: 14)

Esta red infinita de posibilidades creativas que van desde cambios sutiles e infinitos de la Biblioteca de Babel borgeana, donde una letra crea una obra diferente en sí, hasta las necesidades y necedades de los escritores por encontrar la “*mot juste*”, como la denominaba Flaubert, “nos lleva a tener en cuenta la distinción entre orden pragmático y orden sintagmático. El primero nos permite concebir todas las permutaciones posibles de los signos lingüísticos las cuales son prácticamente infinitas, [...] En este caso (orden sintagmático) las permutaciones posibles de los signos son *limitadas*, pues deben ser correctas sintáctica y gramaticalmente.” (Amador 2019: 142)

Ello provoca vértigo en los creadores. Si antes la retórica limitaba las formas y las posibilidades, la individualidad original de la literatura contemporánea, sobreabundante, genera no sólo la ansiedad de la que hablaba Roland Barthes en su *Preparación de la novela*, sino la posibilidad de que contrario a lo que Gorgias de Leontino postulaba (nada existe, si existiera sería incognoscible y si pudiera conocerse sería imposible expresarlo por medio del lenguaje a otro hombre), el escritor se sumerge en un remedo del célebre “cogito ergo sum”, para brindarle identidad y realidad a su entorno a partir de la palabra³².

Mallarmé afirmaba que es el propio lenguaje el que habla y no un autor; Roland Barthes creía que en la escritura la identidad se perdía en el texto, hasta desembocar en la noción de que “A medida que la obra es más perfecta son menos visibles la tradición y el estilo. El arte aspira a la transparencia.” (Paz, 2008: 4)

A pesar de ello, o gracias a esas posibilidades, los autores pueden modificar su estilo. Didier Anzieu pone de ejemplo a Sigmund Freud quien mutó, aunque él lo denomina evolución, de un estilo utópico hacia uno de creación mitopoyética.

En 1947, exactamente setenta años antes de que la Inteligencia Artificial recreara el estilo de Rembrandt, Raymond Queneau publicó sus *Exercices de style*. Libro canónico donde cuenta una misma trama anecdótica con 99 estilos diferentes. Novena y nueve efectos lingüísticos que van del giro gramatical (uso de la primera persona o en imperfecto), al métrico (en alejandrinos o como soneto), retóricos (metafóricos o con palabras compuestas), genéricos (como carta oficial o interrogatorio) o de acuerdo con la emoción que quiere imprimir, demostrando que un relato cambia con el estilo en el que esté contado.

Para hacer notar las variaciones que generan la polivalencia, Queneau logra lo que Johan Sebastian Bach construye en “Las variaciones Goldberg”, en este caso en narrativa³³, que el lector conozca cuál es la historia principal, pero tenga que reconstruir la esencia ya que “se

³² Como declara Salvador Elizondo en su libro *El grafógrafo*: “sólo existe una forma real, concreta, del pensamiento: la escritura. La escritura es la única prueba de que pienso, ergo, de que soy. Si no fuera por la escritura yo podría pensar que el pensamiento mismo que concibe la realidad del mundo como una ilusión y como una mentira es, él mismo, una ilusión, una mentira.” (Elizondo, 1972:)

³³ En otro sentido lo hace Thomas Bernhard en *El malogrado*, al desvirtuar la historia principal en un complejo vínculo intertextual con “Las variaciones Goldberg” de Bach y las interpretaciones no canónicas de Glenn Gould.

pierden de vista en cada diferente variación, pero hay un designio claro de construirlas todas dentro de una apariencia de unidad estructural.” (Copland, 2006: 152)

En su primer relato, nombrado “Notación”, se lee:

En el S., en hora punta. Un tipo de unos veintiséis años, sombrero de fieltro con cordón en lugar de cinta, cuello demasiado largo, como si alguien hubiera tirado de él. La gente descende. El tipo en cuestión se enfada con el que va a su lado. Le reprocha que lo empuje cada vez que pasa alguien. Tono lloriqueante que pretende pasar por duro. Al ver un sitio libre se precipita hacia él.

Dos horas más tarde, lo vuelvo a ver en la plaza de Roma, delante de la estación de Saint-Lazare. Está con un amigo que le dice “deberías de poner un botón más en el abrigo”. Le indica dónde (en el escote) y por qué. (Quenau, 2010: 21)

El texto se transforma en exclamativo, con el título de “Sorpresas”:

¡Lo apretado que íbamos en aquella plataforma de autobús! ¡Y lo tonta y ridícula que tenía la pinta aquel chico! ¿Y qué se le ocurre hacer? ¡Hete aquí que por querer reñir con un hombre que -¡pretendía el tal galancete!- lo empujaba! ¡Y luego no encuentra nada mejor que hacer que ir rápido a ocupar un sitio libre! ¡En vez de cedérselo a una señora!

Dos horas después, ¿adivinan a quién me encuentro delante de la estación de Saint-Lazare? ¡El mismo pisaverde! ¡Mientras recibía consejos sobre indumentaria! ¡De un compañero!

¡Cómo para no creérselo! (Quenau, 2010:54)

Esta posibilidad infinita de construcciones estilísticas, es uno de los puntos medulares de los estudios poéticos, la creación artística y de la hermenéutica, pero en esta tesis no serán abordados pues no son constreñibles a un modelo narrativo.

Una vez que el estilo es definido, siendo acorde el tema y la forma, se da paso a la escritura, el último paso donde la obra aún le pertenece al autor, pues como aclara Novalis el

proceso creativo del autor se termina en el momento en que culmina la obra; la corrección funge como una primera lectura y como un proceso no del autor implícito sino del escritor como crítico lo más externo posible.

En ese momento se escribe o, como determina José en su *Libro vacío*: “¿Cómo decirlo? Se trata de escribir, entonces, necesariamente, hay que marcar un tema, pero más que marcarlo, porque no tengo el tema que interese a todos, hay que desvanecerlo, diluirlo en las palabras mismas.” (Vicens, 2006: 43).

Una vez que se rompe esa distancia comunicativa, el creador debe entrar a una despersonalización que lo obliga a sublimar su pulsión creativa y fundar una figura autoral: el autor implícito que desarrollará la despersonalización del ser que escribe por la construcción del mensaje que se descifrá y se reconstruye el tiempo.

Es decir, el texto nos permite recabar en la memoria y asumir diálogos en el futuro sin que el lector se pierda, entablar un diálogo con un pasado inaccesible, desarticular el tiempo. Como declara Gadamer, “el tiempo ya no es primariamente un abismo que hubiera de ser salvado porque por sí mismo sería causa de división y lejanía, sino que es en realidad el fundamento que sustenta el acontecer en el que tiene sus raíces el presente [...] No es un abismo devorador, sino que está cubierto por la continuidad de la procedencia y de la tradición, a cuya luz se nos muestra todo lo transmitido.” (Gadamer, 2009: 367). Para entender la transformación narrativa con el soporte escrito utilizaremos como ejemplo un texto de gran actualidad.

En el año 397, Agustín de Hipona escribe su libro más revolucionario: *Las confesiones*. Revolucionario no sólo por sus ideas -su importancia teológica se encuentra en otros textos, como *La ciudad de Dios*, a la que dedicó catorce años de escritura- sino por un estilo que ejemplifica los elementos que favorecen la escritura: el diálogo y la intertextualidad.

Bajo el principio de que confesión significa a la vez declaración y alabanza, San Agustín dialoga con su Dios y con filósofos contemporáneos y utiliza la escritura como una forma de

Preguntarle a Dios detalles de su obra, como, por ejemplo, la eternidad, el tiempo divino³⁴ pues “cuando rezamos hablamos con dios, pero cuando leemos es Dios quien habla con nosotros”.

En esa obra se ve cómo la escritura es el soporte que posibilita la conformación de un lector presente y un destinatario ajeno, pues fue escrita por solicitud de Simpliciano, el obispo de Milán, y está escrita bajo el estilo de una *confessio laudis bíblica*, inspirada por los Salmos para alabar a Dios, a la vez que explica su personal vida.

Sus otras obras primerizas se nos ofrecen bajo la forma de diálogo, aunque sea el propio San Agustín quien se responde a sí mismo. Pero tanto en los monólogos como en los diálogos, se halla presente un interlocutor invisible. Personaje mudo, cuya mirada, sutilmente percibida por lo más hondo del alma, sostiene la búsqueda, aprueba o desaprueba la solución, mantiene despierta la atención hasta la conclusión final. Personaje misterioso, que puede confundirse a primera vista con la razón o con la verdad abstracta, pero que a un ojo más atento se descubre la Verdad sustancial, la que en su oblicuidad “asiste en todas partes a cuantos la consultan y responde a todos a la vez, aunque la consulten asuntos opuestos” (*Confes, X, 26, 37*). Personaje que no es otro que Dios mismo. (Montes de Oca, 2005: XVIII)

Si Platón extrañaba a Sócrates, San Agustín invoca a su divinidad y construye la idea del lector modélico por excelencia a la par de que conforma un estilo a partir de varios libros y tradiciones. Esta relación entre las obras, utilizando el ejemplo de Harold Bloom de la anatomía de la influencia o intertextualidad, sólo es posible con la escritura.

San Agustín, a diferencia de Mahoma, no se declara un autor inspirado por la divinidad sino un lector que crea un estilo *sui generis*. Al unir la retórica latina con una fuerte influencia bíblica, hebrea, y elementos “de la prosa asiática, cultivada con frecuencia por los cristianos

³⁴ Los coetáneos de San Agustín, Plotino y Boecio, hablan de la eternidad como una cualidad divina donde todos los tiempos se unen en uno, inalterables, desarticulando la idea del porvenir y, por ende, el concepto cristiano del libre albedrío. El santo arguye que los hechos no están escritos sino son causales. En la eternidad no hubo ni habrá, sólo hay. Es un presente perpetuo, un dejar de ser el tiempo.

de Oriente y Occidente en cartas pastorales y homilias.” (Montes de Oca, 2005: XLVI), mezcla estilos y crea su obra personal, autobiográfica, donde el autor habla de si y para sí. Esta construcción literaria que dio pie a que mil años más tarde, entre 1347 y 1353, Petrarca construya su *Secretum*, el diálogo que tiene su alter ego con San Agustín donde explica los cimientos del humanismo y el desarrollo del concepto del individuo, cerrando el pensamiento medieval.

Recapitulando: la escritura, la construcción gráfica que simboliza palabras sonoras, tiene una gran repercusión como soporte narrativo pues sus características transforman no sólo la manera en la que percibimos la realidad sino la vinculación con el discurso con formas que en la oralidad no sólo se desconocían, sino que eran imposibles.

Al ser la palabra fija, trascendental, la memoria ya no era necesaria para que el texto actuara por lo que se fomenta el diálogo; a la par se rompe la idea comunitaria del discurso y se crea una búsqueda autoral individualizada estética, la creación del estilo; se permite regresar al texto como lector, hermenéutica, y como autor, la corrección o reescritura visual de las palabras.

Ahora, aunque la escritura permite la supervivencia del mensaje, aún fuera demasiado endeble el soporte. San Agustín cuenta en *Las confesiones* que cuando pedía un libro prestado o prestaba uno de creación personal a otra abadía, en la misiva de envío se argüía que lo copiaran lo más rápido posible, por miedo a perder esa copia única, como se perdieron tantas obras, pero también por deseo de releerlo pues la escritura crea la lectura personal, en voz baja, que permite regresar al texto con la paciencia de un verdadero descifrador y no sólo una recepción a la velocidad de las palabras.

Durante mil años, la gente dialogó con la escritura, repetitivamente, indagando en la idea de que el soporte escrito permitía trascender el tiempo. “Esa inmortalidad que se logra en las obras, en la memoria que uno deja en los otros.” (Borges, 2000: 40) sólo se permite con la construcción del autor y con la idea de la trascendencia. Ese gran brinco sobre el soporte comunitario de la oralidad dio pie al diálogo, a las confesiones y a la epístola, la plática entre seres separados por el espacio, no sólo el tiempo.

2.3 El tercer soporte: la imprenta

La escritura, a su vez, dio pie al tercer soporte, uno que trasciende la grafía manual por una noción mecánica de la difusión de una trama.

Alessandro Baricco cuenta en *Seda* el extenso trayecto que tenían que recorrer los comerciantes para llegar al lejano oriente, lejano en verdad, primero por papel y gusanos de seda, pero después por artilugios como la pólvora o la imprenta, construida entre 1041 y 1048 por Pi Sheng con tipos de porcelana. Se cuenta que al igual que de China vino el tercer soporte, el sexto, la Inteligencia Artificial, vendrá de allá³⁵, pero primero lleguemos a la imprenta de tipos móviles, veloces.

Hasta 1450, la imprenta china era inservible para Occidente, los caracteres asiáticos son mucho más sutiles que las letras góticas ante la presión de la plancha por lo que las prensas de madera se rompían y los europeos no conocían la imprenta coreana de metal. Hasta que el joyero Johannes Gutenberg desarrolló aleaciones que permitieron construir los tipos móviles que reconocemos e imprimió una Biblia, se permitió el desarrollo de esta herramienta que trasfiguraría la modernidad, el texto y al lector (Chartier, 1998: 54)

Aunque el tercer soporte narrativo utiliza los mismos elementos que la escritura, papel y tinta, para reproducir un mensaje, las transformaciones en la recepción son enormes. Se construye la idea del intérprete se democratiza el discurso. Estos dos elementos reconstruyen el vínculo de información y permiten la creación de nuevos géneros literarios.

Por ejemplo, la extensión y la relación con el lector sólo se puede dar con la lectura impresa y no con oralidad; además se concretan cismas históricos como la Reforma, pues Lutero no habría podido constituir su bifurcación eclesiástica sin la máquina que permitía difundir sus ideas sagradas de forma generalizada; de igual forma, se construyó gran parte de la identidad que ostentamos en la modernidad con la imprenta pues el hombre adquiere la

³⁵ Un estudio <https://www.thechairmansbao.com/how-chinese-language-can-help-ai/> determinó que el chino era el mejor lenguaje para que la inteligencia artificial se desarrollará pues en cada ideograma está contenida no sólo una mezcla de letras sino una idea.

posibilidad de decidir qué quiere leer, elegir su auténtica anatomía de la influencia como la llama Harold Bloom, y construir la idea de identidad individual que nos define y enorgullece.

Es decir, sin la imprenta la famosa escena de Cervantes del arrebató de locura sería inverosímil para los europeos anteriores a Gutenberg.

En resolución, él se enfrascó tanto en su lectura, que se le pasaban las noches leyendo de claro en claro y los días de turbio en turbio; y así, del poco dormir y el mucho leer, se le secó el cerebro de manera que vino a perder el juicio. Llenósele la fantasía de todo aquello que leía en los libros, así de encantamientos como de pendencias, batallas, desafíos, heridas, requiebros, amores, tormentas y disparates imposibles; y asentósele de tal modo en la imaginación que era verdad toda aquella máquina de aquellas soñadas invenciones que leía, que para él no había otra historia más cierta en el mundo. (Cervantes, 2005: 29)

La idea de biblioteca personal de un hidalgo es una muestra de cómo la imprenta permite una difusión de la palabra exponencial pues conseguía más interlocutores en un año que en 25 generaciones de oralidad. Maxime Chevalier cuenta en su libro *Lectura y lectores en la España del siglo XVI y XVII* que de 1500 a 1650 aparecieron 267 ediciones de libros de caballerías y explica que en esa época se imprimían entre mil y dos mil ejemplares (Chevalier, 1968:14), lo que habla de medio millón de libros durante menos de doscientos años de uno de los géneros preferidos de los lectores, como se sabe por las narraciones de viajes de los conquistadores a América; cantidad que hoy en día nos resulta en esta época minúsculo.

De 2000 a 2015 en España, es decir la décima parte de los 150 años retratados por Chevalier y en el mismo lugar, fue de casi 1,497,000 libros editados en un país que pasó de 9 millones en el siglo XVI a 47 millones en el siglo XXI. Es un aumento somático, se quintuplicó la población y los libros en diez años triplicaron la producción de siglo y medio. Ahí se puede ver el avance de la difusión a partir de la imprenta.

Más allá de que estaba alfabetizada menos del 5% de la población había muchos más lectores que en la época agustiniana, en los últimos quinientos años el aumento ha sido exponencial: en la década pasada se publicaban en promedio más de 2.2 millones de títulos nuevos cada año (UNESCO, 2013).

Epicuro recomienda con vehemencia la felicidad y el goce que conlleva la ignorancia por ello exhorta a sus alumnos “¡Huye, afortunado, a velas desplegadas de toda forma de cultura!” (*Fragmentos*, 9). Por ello, veinticinco siglos más tarde, en una región menos racionalista y mucho más irónica, Gabriel Zaid determina que por mucho que intentemos acercarnos a la cultura, la ignorancia seguirá incólume, protegida por una sobreexplotación del conocimiento y ante todo de la divagación: “¿Y para qué leer? ¿Y para qué escribir? Después de leer cien, mil, diez mil libros en la vida, ¿qué se ha leído? Nada. Decir: yo sólo sé que no he leído nada, después de leer miles de libros, no es un acto de fingida modestia: es rigurosamente exacto, hasta el primer decimal de cero por ciento.” (Zaid, 1972: 221)

Estas cifras muestran cómo el soporte impreso aumenta la cantidad de lectores, volviendo una virtud la alfabetización generalizada y permitiendo la creación de autores fuera del canon con elementos como la autopublicación y la difusión del contenido. Con ello se trasciende la noción de ser sólo un medio de difusión del contenido, como tampoco lo es internet, para convertirse en uno de sus pilares para edificar la modernidad (Ong, 2004; Tarnas, 2009) y los pilares de la personalidad individualizada.

Esta concreción del soporte impreso permitió que se crearan dos géneros que nos han definido: el ensayo y la novela que sus características narrativas son inherentes a las transformaciones del medio. Analicemos sus implicaciones.

El 26 de abril de 1336, Francesco Petrarca, que aún no era el poeta más importante de Italia después de Dante, subió el Monte Venoso y se convirtió, involuntariamente, en el creador del hiking, el deporte de ascender laderas para ver desde la cima de la montaña el mundo que antes transitaba. Petrarca subió la montaña por tres razones modernas, porque estaba ahí, frente a él; porque le recordaba el ascenso que Tito Livio narra de Filippo, rey de Macedonia, quien escaló para ver los mares que circundaban el imperio romano, y porque

desde niño se preguntaba cómo se vería el mundo si estuviera en la cima; la influencia de otros, el deseo humano y la certeza de que su visión sería única.

Cuando llegó a la punta de los Alpes dejó de pensar en lo que significaba ascender una montaña y con una frase instauró el Renacimiento, sin ser consciente de ello. Vio el camino que durante horas recorrió junto con su hermano Gerardo, quien después sería un monje cartujo que buscaría de otra forma a dios, observó Europa desde la cima y Petrarca abrió al azar el libro que llevaba en sus manos, *Las confesiones* de San Agustín, para encontrar una frase que fue tan pertinente que suena a imposición: “Y van los hombres a admirar las cumbres de las montañas y las enormes olas del mar y los amplísimos cursos de los ríos y la inmensidad del océano y las órbitas de las estrellas, y se olvidan de sí mismos”. Y ahí, después de leer al escritor más importante de la Edad Media e instaurar el Humanismo, Petrarca se dio cuenta que todo lo que estaba ante su mirada, ya fuera que el mundo se había construido o dios lo había diseñado, existía para que él, el hombre, lo contemplara.

Petrarca decidió contar esa experiencia decidió en una carta, relató su viaje y antecedió la idea ensayística que poco más de tres siglos después haría Michel de Montaigne sobre temas tan variados como “De la ociosidad” o “De los caníbales”.

El ensayo permite a los autores construir opiniones, divulgar ideas y construir visiones sobre temas tan amplios que a la vez construyen al lector pensador, el que se detiene ante las nociones y dialoga con el autor, recurre a su bagaje cultural y sobre escribe la lectura. Como lo fue la veneración de la ciencia (Blumenberg, 2005) el ensayo permite al hombre moderno, a diferencia del pensador clásico, que verse sobre lo mundano, lo constante, lo visible.

El ensayo permite, como aclara Liliana Weinberg, “entre muchas otras posibles definiciones que se han dado a lo largo del libro, la lectura de una escritura, la escritura de una lectura. Hay un espacio de intimidad entre el autor y el lector, un espacio suscitado por el texto como forma artística (¿y acaso el ensayo no es, además de una textualidad, un espacio, un clima, un lugar de encuentro de una experiencia a la vez intelectual y sentimental?).” (Weinberg, 2008). Nuestra forma de razonar en la actualidad es ensayística, con una búsqueda más individual que metódica.

El otro gran género que se construye con la imprenta es la novela, la gran creación estructural³⁶ que narra al individuo. Este género literario es el de mayor aceptación social actual y el que más rápido ha evolucionado, se caracteriza por ser proteico, como el ensayo, y tener una capacidad regenerativa propia de la modernidad.

Esa juventud perenne es la que ha permitido que evolucione pues, como delinea Roger Callois en *Acercamientos a lo imaginario*, la novela continúa por su “juventud” septuacentenaria con una ligereza genérica que le da su poder pero también la ha invalidado como género de alto rango estilístico, despreciado por su popularidad y juzgado como una categoría que aún no ha demostrado su valía pues como Henry James empieza su *Arte de la novela*: “el arte de la novela debe tomarse en serio a sí mismo para que el público lo tome de la misma manera” (James: 9),

Es decir, el menosprecio del género obliga al novelista a buscar nuevas estructuras, cada vez más complejas, para validar su trabajo ante los demás escritores (Anzieu, 1983). Esa lucha permite que sea en la estructura donde los narradores han conseguido la originalidad y donde han impuesto sus mayores logros. Por ello, el soporte favoreció que los autores modernos se enfocaran más en juegos estructurales y estilísticos que obligaban al lector a construir los textos que a vincularse, hasta que a veces “parece como si, al escribir, algunos novelistas estuvieran descubriéndose o creándose a sí mismos.” (Booth, 1978: 66)

Ahora, ¿cómo el soporte fomenta que se transforme un texto y qué conlleva?

Si lo importante en la poesía es el lenguaje, determina Borges en su *Arte Poética*, en el cuento es la anécdota en la novela lo fundamental no es la extensión sino la perspectiva pues su característica es que versa sobre el personaje, en un símil o vinculación hacia la realidad. Al cambiar la cercanía del lector con el texto, se logra que el usuario se identifica cada vez más con el personaje. Si con cada soporte los personajes habitan una realidad más cercana al

³⁶ Siempre se le ha achacado a la novela su necesidad de extensión como característica, cuando es su individualidad de lectura, su continuidad de trama, y su elemento proteico, más que al ser de mayor volumen que el que se necesita para leer y obtener un solo efecto, como aclara Poe en su “teoría de la composición”, necesario para el cuento y la poesía.

lector, desde Zeus hasta los personajes de Calvino, la ficción con la novela se acerca a la cotidianidad al retratar lo que somos los comunes.

En los casos en los que se han tratado de escribir narraciones que no contuvieran una historia, como Flaubert lo intentó en su obra inacabada *Bouvard et Pécuchet*, la trama gira, especula, se espejea, es decir cuando no se cuenta nada se está hablando de algo; la escritura misma se vuelve el argumento. Como declara el formalista Boris Eichenbaum: “La verdadera dinámica y al mismo tiempo la composición de estas obras está comprendidas en la construcción narrativa, en el juego del estilo.” (Eichenbaum, 1999b: 163).

A la par, su extensión y forma proteica permiten que el lector transite por la obra de una forma no inmediata, es decir, que se detenga, regrese, interrumpa la lectura y la reanude de acuerdo con su necesidad. Aunque sea una obra cerrada en concreción, la novela permite juegos narrativos que en los soportes anteriores, con sus géneros característicos, serían imposibles.

Por ello, analizaremos sólo una forma de construcción narrativa para explicar las múltiples posibilidades que tiene el escritor de construir su obra, y que nos servirá para pre ejemplificar un avance de narrativa electrónica, en este caso en el vínculo con otros códigos desde la textualidad. Como determina Julia Kristeva, en la intertextualidad estructural³⁷, “el paso de un sistema signifiante a otro exige una nueva articulación de lo tético —de la posicionalidad enunciativa y denotativa” (Kisteva *apud* Navarro, 1997: VII)

Que la narrativa abogue de otras artes es un procedimiento tan clásico como la écfrasis del escudo de Aquiles descrita por Homero. A diferencia de la oralidad que utilizó otros medios dentro del sistema, como la música en la declamación o la pintura en el teatro, en la narrativa impresa se construyen posibilidades intertextuales, no hipertextuales -estableciendo la intertextualidad como la analogía estructural entre la narrativa y ciertos aspectos

³⁷ Por poner un ejemplo (Núñez, 2013), en *Farabeuf*, la pauta del proceso sobre la reconfiguración ecfástica de la fotografía en intertextualidad estructural parte del principio básico de que la imagen es un texto, cargado de significado pero también un signifiante que puede ser absorbido por otro texto. En la relación entre textos -no entre textos y su demarcación alusiva en el lector, como define Barthes ni la interacción de sentido que aplica Bajtin-, Elizondo utiliza la imagen en acepción intertextual, lo que le permitió asir el eje de su novela.

estilísticos de otras artes (Beristain, 2004)- que permiten trascender su uso ornamental al ir más allá de la trama.

Para mostrar cómo se puede utilizar la influencia de otras artes de una forma mucho más profunda que temas o personajes contruidos en torno analizaremos *El acoso*, donde Alejo Carpentier construye la obra literaria en torno a una obra musical de Beethoven y la fotografía como motivo estructural en *Farabeuf* de Salvador Elizondo. Utilizo estos dos ejemplos latinoamericanos para mostrar como dos artes audiovisuales, la imagen estática de la fotografía y la audición temporal de la música, transforman la narrativa. Mismas artes que en los siguientes soportes, como el video, serán fundamentales.

En 1955, el escritor cubano Alejo Carpentier termina su novela cumbre, mas no la más emblemática, *El acoso*, una noveleta que radica su fuerza en la intertextualidad multimedial con *La Heroica*, la sinfonía más importante por su sentido disruptivo, de Beethoven. *El acoso* transcurre durante los 46 minutos que dura la ejecución de la Sinfonía, en un teatro de La Habana en 1933 durante el fallido golpe de Estado a Machado³⁸.

Un consumado musicólogo como Carpentier sabía que no podía estructurar su novela como Sinfonía debido a que no cumple con la constitución que ésta solicita: *El acoso* es una novela demasiado breve para albergar una estructura sinfónica, por lo que recurre a la sonata. En sus “Confesiones sencillas de un escritor barroco” Carpentier aclaró que “*El acoso* está estructurado en forma de sonata: Primera parte, exposición, tres temas, diecisiete variaciones y conclusión o coda” (Volek, 1970: 388).

La Forma Sonata está dividida en tres tiempos –en ocasiones se usa un cuarto tiempo, normalmente duplicando alguno de la triada clásica, con un scherzo o un rondó- con una exposición, desarrollo y una recapitulación (A-B-A). Críticos, como Armando Cristóbal Pérez, han asegurado que *El acoso* tiene la forma sinfónica, donde los primeros subcapítulos

³⁸ La novela comienza cuando un estudiante de arquitectura se esconde en una sala de conciertos para huir de sus perseguidores, sus antiguos compañeros de una célula terrorista y la policía. Durante el tiempo que dura la Tercera Sinfonía de Beethoven, el estudiante recuerda los días que se ocultó, por el asesinato de un político, en un mirador de la casa de su antigua nodriza y en la casa de una prostituta de la que está enamorado, Estrella. En este monólogo interior, el protagonista recorre los avatares que le ocurrieron desde que llegó a La Habana procedente del poblado Sancti-Spiritus hasta el momento en que entra a la Sala, donde es asesinado al final de la pieza.

pertencen al *Allegro con brío*; El *Adagio Assai* y el *Allegro vivace*, representan el bloque intermedio; y el *Allegro molto, poco andante*, la conclusión; lo que equipara la distribución del libro con el tiempo de la obra auditiva. El problema es que la unión de los bloques centrales es menor, por casi ocho minutos, que la unión de los extremos, cuando en la novela la diferencia es de 39 páginas. Y aunque cumple con el uso rítmico que Carpentier utiliza, la división ternaria de la Sonata, descrita por Copland, se ajusta a la perfección.

Además de que la macroestructura es en forma de Sonata, el estilo funciona a partir de esta división musical. Aaron Copland argumenta que la exposición contiene a su vez un primer tema, un segundo tema y uno conclusivo, donde el segundo tiempo tiende a ser lento, por lo que Carpentier usa frases largas, en pretérito e imperfecto, con barroquismos y soliloquios entorno a la arquitectura, la política y la religión. Al utilizar esta división de forma perfecta en su armazón más superficial: el estilo, como se ve en el decimosegundo capítulo, noveno del segundo bloque³⁹, cuando el narrador hace un giro sobresaliente, en ritmo y perspectiva, al brincar de la perspectiva omnisciente a la protagonista, lo que recuerda al corno que entra a destiempo en la obra beethoviana.

Por todo ello, Emil Volek determina que *El acoso* es el nuevo género narrativo que tiende a la música. (Volek, 1970: 387) porque más allá de su trama sea musical o la profunda relación que Carpentier le imprime a la música⁴⁰, como declara Jean Jacques Nattiez, “Se

³⁹ Otro de los elementos que me llevan a asegurar el uso de la forma de *Allegro* de toda la obra, contrario a la idea de Volek, es que Carpentier recurre al tercer número de forma recurrente, tanto en temática como estructura. Son tres capítulos con dieciocho subcapítulos (Volek afirma que son 21 partes las que conforman la obra), múltiplo terciario; tres personajes (El acosado, la prostituta y el taquillero); tres traiciones y tres confesiones (el monólogo interior del personaje; estrella contándole al taquillero y este a los policías); el protagonista escucha tres veces la pieza (en la sala de conciertos, cuando está escondido en el mirador y la escucha de forma repetitiva, con el gramófono del taquillero, y en su cabeza, cuando puede anticipar los movimientos que seguirán, aunque no verse sobre música); y tres escenarios (la sala de conciertos, el mirador y la casa de Estrella). Además de que, continuando con esta idea multiplicadora, en el decimosegundo capítulo, noveno del segundo bloque, el narrador hace un giro sobresaliente, en ritmo y perspectiva, al brincar del omnisciente al protagonista, lo que recuerda al corno que entra a destiempo.

⁴⁰ Alejo Carpentier es el creador de lo real maravilloso, símbolo latinoamericano que destaca en dos de sus ensayos y cuatro libros deslumbrantes: *Los pasos perdidos*, *El reino de este mundo*, *Guerra del tiempo* y *El siglo de las luces*, donde debate entre la visión de América desde una perspectiva europea o el folclor de la autoctonía afroamericana. Y uno de los melómanos más importantes de este continente. Que abordó la música en la parte ensayística con libros como *La música en Cuba* (1946), y cientos de artículos en torno a este arte; como en la narrativa, en especial en tres novelas: *El acoso*, *Concierto barroco* y *La consagración de la primavera*. Las últimas, escritas en 1974 y 1978, se relacionan en el título -destaca la clara alusión a la obra de Igor Stravinsky- y en los personajes, en *Concierto barroco* se mezclan de forma fantástica Vivaldi, Scarlatti y Haendel, símbolos del barroco, con Stravinsky y Louis Armstrong, referentes del siglo veinte.

han establecido analogías estructurales y emocionales entre *ciertos aspectos* de la música y *ciertos aspectos* de la literatura.” (Nattiez, 2002:227)

Cuando se lee *El acoso* se percibe cómo ancla su estructura y pasajes en torno a la sinfonía de Beethoven, llevando a un límite la idea de Jean-Jacques Nattiez de que “en todo lo que precede nunca se ha dicho, ni por otros ni por mí, que la música en sí misma sea portadora de un relato.” (Nattiez, 2002: 227).

La música, como también es la foto, no llevan en sí una representación dramática sino que detonan ideas, recuerdos y emociones de forma tan abstracta que la impresión narrativa es personal por lo que la se construye como proceso de metaforización. Por ello, al no generar una acción, según el musicólogo español Juan Miguel González, las obras musicales si no tienen un vínculo vocal no pueden contar una historia (González, 2006).

En 1963, Cortázar describe en *Rayuela*:

Y mirando mejor se alcanzaba a ver que el torturado estaba vivo porque un pie se desviaba hacia fuera a pesar de la presión de las sogas, y la cabeza estaba hecha hacia atrás, la boca siempre abierta, en el suelo la gentileza china debía haber amontonado abundante aserrín porque el charco no aumentaba, hacía un óvalo casi perfecto en torno al poste. "La séptima es la crítica", la voz de Wong venía desde muy atrás del vodka y el humo, había que mirar con atención porque la sangre chorreaba desde los dos medallones de las tetillas profundamente cercenadas (entre la segunda y tercera foto), pero se veía que en la séptima había salido un cuchillo decisivo porque la forma de los muslos abiertos hacia afuera parecía cambiar, y acercándose bastante la foto a la cara se veía que el cambio no era en los muslos sino entre las inglés, en lugar de la mancha borrosa de la primera foto había como un agujero chorreado, una especie de sexo de niña violada de donde saltaba la sangre en hilos que resbalaban por los muslos. Y si Wong desdeñaba la octava foto debía tener razón porque el condenado ya no podía estar vivo, nadie deja caer en esa forma la cabeza de costado. "Según mis informes la operación total duraba una hora y media", observó ceremoniosamente Wong. La hoja de papel se plegó en

cuatro, una billetera de cuero negro se abrió como un caimancito para comérsela entre el humo. "Por supuesto, Pekín ya no es el de antes. Lamento haberle mostrado algo bastante primitivo, pero otros documentos no se pueden llevar en el bolsillo, hace falta explicaciones, una iniciación... (Cortázar, 1963: 112)

Esta fotografía y la relación en la que Salvador Elizondo decidió en 1962 componer su primera novela fue el detonante de mi texto de posgrado anterior. Ahí analicé la forma en la que el autor de *Farabeuf* construye una narración y estructuras intertextuales que conforman un iconotexto⁴¹ para tergiversar la idea ecfrástica y utiliza la esencia fotográfica como vinculación.

Utilizaré un pequeño elemento para poder explicar cómo la escritura impresa permite crear relaciones intertextuales imposibles en los soportes previos.

Elizondo crea una obra en 249 fragmentos que alterna de acuerdo con la teoría del montaje cinematográfico de Einsenstein y la concreción -de sentido léxico y movimiento visual- del ideograma chino. Esta alternancia o progresión de los fragmentos conlleva no un orden temporal ni lógico- como analizó Adriana de Teresa- sino la disolución de la trama y la concreción del texto en imágenes fracturadas que deben ser hilvanadas de una forma significativa, más allá de la reconstrucción narrativa que hace el lector.

El otro elemento que Elizondo dilucida es la característica más importante de la fotografía: su instantaneidad, tratando de romper la transición temporal propia de la narratividad. Ello permite que el lector, en lectura extratextual, reconstruya el suplicio del Leng T'ché, aprese el instante y concrete la lectura sacralizadora. "Se trata, pues, de equiparar hasta donde sea posible a la escritura con la fotografía." (De Teresa, 1996: 8).

⁴¹ Como Luz Aurora Pimentel determina, "no sólo la representación visual es leída/escrita -de hecho *descrita*- como texto sino que al entrar en relaciones significantes con el verbal le añade a este último formas de significación sintética que son del orden de lo icónico y de lo plástico, construyendo un texto complejo en el que no se puede separar lo verbal de lo visual: un *iconotexto*." (Pimentel: 1996)

Utilizo solo estos dos ejemplos para mostrar cómo el medio impreso fomenta que cada escritor entable sus propias reglas formales, acordes con su estilo, identidad o la trama pues en palabras de Adam Thriwell en *La novela múltiple*: “Como Toda novela es una red. Al nivel general todas las novelas funcionan del mismo modo. El verdadero interés radica en los minúsculos detalles de su funcionamiento. Al final, la historia de la novela es una historia de singularidades.” (Thriwell, 2013: 90) o en palabras de Alan Robbe-Grillet en *Por una nueva novela*, “Cada novelista, cada novela, debe inventar su propia forma. Ninguna receta puede remplazar a esta continua reflexión. El libro crea para él sólo sus propias reglas.” (Robbe-Grillet, 1973: 41).

En el siglo veinte se arguyó que la novela estaba condenada a morir porque pensaron que las estructuras estaban agotando a los lectores y no podrían competir con los nuevos formatos narrativos, por sus características propias no es sustituible. “La verdad de una novela es siempre la lucha que el escritor entabla consigo mismo; con ese y eso que está creando. La composición es simplemente la confusión de las palabras y los hechos; la confusión de esas cosas en el tiempo y el espacio; la confusión que es su propia identidad.” dice Salvador Elizondo, *El hipogeo secreto* (2000a:).

La novela permitió la creación de construcciones narrativas que en la oralidad y en la escritura primarias eran imposibles. Las nuevas formas permiten crear estructuras ágiles, palabras nuevas y una construcción narrativa que rompe con las construcciones previas. Si concordamos con Salvador Elizondo, la literatura se divide en dos bloques odiseicos; la literatura tradicional comienza con Homero y termina con el *Ulises* de Joyce. Y la literatura poshomérica, que aún no se conforma como tradición, nace con *Finnegans wake*, ese texto ilegible.

Tras esa época se creó el siguiente soporte literario, el electrónico. Tiempo después empezaron las narrativas digitales y sus nuevas taxonomías.

2.4 El cuarto soporte: multimedial

Entre la imprenta y el soporte digital se crearon otros medios para transmitir narraciones, en este caso, audiovisuales: el cine, el radio, la televisión, y cada uno tomó elementos de las estructuras que les antecedieron, desde distribuciones aristotélicas o isabelinas del teatro hasta el montaje y los momentos climáticos propios de la novela.

Multimedial es la capacidad de un soporte para que un texto incorpore diversos lenguajes, los casos más célebres son el audiovisual pues la unión de medios favorecen la inmersión. Como veremos más adelante, multimedialidad no es lo mismo que multitextualidad.

Esta construcción múltiple de la textualidad, al vincularse diferentes medios auditivos, visuales, léxicos, entre otros, de forma sinfónica transforman la receptividad y las construcciones narrativas. Por ello, Susana Pajarés Tosca determina que el segundo nivel de la literatura electrónica es multimedia, donde el texto -en su análisis, el literario- incorpora diversos lenguajes que favorecen la inmersión. En particular, audiovisual.

En esta tesis se ha preferido llamarlo multitextualidad a este tipo de creación en medios electrónicos pues en mi separación taxonómica el discurso no sólo utiliza otros medios sino que reconstruye su discurso a partir de la vinculación de diferentes textualidades de forma sinfónica, o polivocales como los nombra Marie-Laure Ryan.

En la segunda parte de esta tesis, cuando se analiza la multitextualidad digital, abordaremos algunos de estos elementos con detenimiento, aquí sólo queda constar que cada nuevo soporte conlleva nuevas formas de estructuras la información y cada nuevo medio conlleva una nueva resignificación.

Ahora, es importante entender que al mezclar medios se reconstruye la receptividad. La relación que se tiene con el soporte va más allá de una transformación de un medio léxico a uno audiovisual pues si “Siempre se pretendió que el telespectador es pasivo y que el lector del libro es activo. Todo lo contrario, dice McLuhan, el telespectador debe completar todo aquello que no le suministra la televisión. Su participación personal, pues, es mayor. El lector

del libro recibe su información de lo que está impreso. Lo que diferencia al mundo de la electricidad es que está fragmentado; esta totalidad permite la descentralización.” (Kattan, 1982: 16). En ello radica la importancia de la multimedialidad de los formatos, en cómo una misma historia en diferentes soportes permite, sino es que exige, la transformación constante de la receptividad y la construcción autoral.

Aunque la dramática griega unía el canto y la danza con el texto o la ópera vincula diferentes artes, la multimedialidad empieza cuando los hermanos Lumiere crearon el cinefotógrafo, pues aunque a ellos no les comercializar el aparato, fue su padre quién les exigió que trabajaran sobre esa idea para beneficio familiar, económico, pues lo veían como una búsqueda científica, no narrativa, las transformaciones que conllevó su experimento fueron fundamentales para la reconstrucción narrativa.

Es tan claro que no vieron la proyectiva de su herramienta que cuando Georges Melliés buscó hacer su adaptación de la novela de Julio Verne, “Viaje a la luna”, los hermanos Lumiere no le prestaron la cámara y tuvo que ir con Edison. Con el estreno de la película la gente reaccionó: era “el fin de la novela” o “la gente ya no va leería porque se hacen películas”. Más allá de que Gabriel Zaid mostró que la gente sigue leyendo, como nunca, y que los medios se nutrían entre ellos, es simple ver todas las adaptaciones que se hacen de novelas o cuentos en el cine y la televisión actuales para entender que no es una adaptación narrativa sino una reconstrucción medial.

Así como la lectura genera no sólo un nuevo lenguaje, sino la necesidad y capacidad de descifrar códigos, la multimedialidad necesita nuevos códigos y nuevas formas de descifrar el mensaje. Es importante aclarar que los niveles o capas multimediales son sinfónicos, ocurren en sintonía.

Un medio tan acorde a su soporte, que la construcción narrativa del arte, de forma audiovisual e inmersiva, transformó no sólo la forma en la que consumimos contenidos sino una nueva fenomenología artística. Walter Benjamin dicta sobre el cine, en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, que “sirve para ejercitar al ser humano en aquellas percepciones y reacciones que están condicionadas por el trato con un sistema de aparatos cuya importancia en su vida crece día a día” (Benjamin, 2003: 56)

Un ejemplo de multimedialidad, de este palimpsesto artístico, se puede ver como simbiosis en la película *Prospero's books* (1995) de Peter Greenaway, donde el cineasta vincula cuatro disciplinas artísticas -cine, música, pintura y literatura- para generar un discurso que vaya más allá de simplemente unir los soportes audiovisuales para reconfigurar la idea estética de la tragedia de Shakespeare.

La película *Los libros de Próspero*, de Peter Greenaway, está basada en *La tempestad* de Shakespeare⁴², pero no es una representación –como las tragedias filmadas por Franco Zeffirelli o Kenneth Branagh- sino una reconfiguración, y para ello Greenaway trastoca la obra literaria pues Greenaway sólo permite a su protagonista hablar, los demás personajes carecen de diálogos, sólo se escucha el texto dramático del mago en la poesía del escritor inglés.

A la par, en la película el nivel literario se despliega desde el inicio con la frase más significativa de *La tempestad*: “Sabido lo que estimaba mis libros, llevó su generosidad hasta proveerme, sacados de mi propia biblioteca, de volúmenes a los que yo concedía mayor valor que a mi ducado.” (Shakespeare, 1991: 24). Greenaway utiliza como premisa los libros que el duque de Milán consulta en su isla desierta y mezcla la última tragedia de Shakespeare con la pregunta fundamental: ¿cuáles eran los libros que Próspero estimaba tanto por los que aceptó legar su poder mundano?

Sobre el legado y el conocimiento, Greenaway también construye su discurso visual. Con encuadres que derivan del *quattrocento* italiano: el uso de la perspectiva y no del montaje, imágenes cinéticas que se desplazan como trípticos y acabados que recuerdan los cuadros de Bellini, Giorgione o Tiziano -el de mayor resonancia que emerge cuando el protagonista viste un traje similar al del eclesiástico que Tiziano retrata en *El Papa Pablo III con Octavio y Alejandro Farnesio*-. Sin embargo, no todo es similar al *quattrocento*, también hay

⁴² *La tempestad* pertenece al cuarto y último periodo del isabelino, caracterizado por la esperanza en la redención. Escrita en 1611, la tragicomedia relata las hazañas de Próspero, duque de Milán, condenado al exilio por la avaricia de su hermano en una lejana isla, durante más de una década, en compañía de su hija, Miranda, y los libros que le proporcionarán las herramientas mágicas para atraer al usurpador de su ducado y otros nobles italianos, entre ellos el rey de Nápoles. Gracias a las artes encantadoras ha configurado esa puesta en escena para demostrar que es el legítimo mandatario milanés y congeniar el amor entre Miranda y Fernando, el hijo del rey, que redimirá los problemas entre las casas monárquicas.

reminiscencias a pintores románticos, como la tormenta que memora los cuadros de Turner: “El naufragio” o “Tempestad en el mar”.

Como el acercamiento sistemático a la pintura es por medio de los libros, las páginas se desplazan sobre la pantalla mientras la acción transcurre al fondo, obligándonos a la multiplicidad de lecturas y actos visuales: ejemplo es la caligrafía que constante ornamenta la pantalla.

Esta simultaneidad le da rapidez al barrido visual pero también profundidad a un campo bidimensional. Y es que, como aclara Peter Greenaway: “Un cuadro es centrípeto; la pantalla, centrífuga. De ahí se sigue que, si invertimos el proceso pictórico y colocamos la pantalla a través del cuadro pictórico, esto es, si mostramos una sección de una pintura en la pantalla, el espacio de una pintura pierde su orientación y sus límites y es representado a la imaginación sin ningún límite.” (Pascoe, 2006: 17)

El cine es en esencia imagen en movimiento. No palabras que se desplazan frente a la retina, no sonidos que se entrecruzan con el silencio, son 24 cuadros por segundo, o como diría Jean Luc Godard, 24 verdades por segundo. La diferencia con la narración impresa es que la multimedialidad permite expandir las artes que le preceden, como dice Greenaway: “Puesto que el cine no es pintura –y no simplemente porque uno se mueve y el otro no-, yo quería explorar sus conexiones y diferencias –alargando los intereses formales hacia cuestiones acerca de editar, darle ritmo, estudiar las propiedades formales de los intervalos de tiempo, repeticiones, variaciones de un tema, etcétera.” (Greenaway *apud* Pascoe, 2006: 13)

Una vez que la *literatureidad* y los elementos pictóricos se despliegan sobre la pantalla cinematográfica, caemos en la cuarta disciplina: la auditiva.

El cine está tan vinculado con la sonoridad como con la imagen. Célebres escenas – como la bañera psicótica de Hitchcock o la pelea en *La naranja mecánica* de Kubrick- no podrían ser entendidas sin su contraparte musical. En este caso, más allá de que *La tempestad* tiene una relación con la música, al ser uno de los textos más aceptados por compositores de

óperas y obras sinfónicas⁴³, Greenaway alimenta su obra con una banda sonora compuesta exprofeso por su músico de cabecera: Michael Nyman⁴⁴. Es una película con un disco que vale por sí mismo. El cine multitextual dio paso a la televisión. Con lo que se crean nuevas estructuras narrativas, vínculos con el soporte y un nuevo receptor.

Norman Mailer en su libro *El arte espectral* declara, no sin preocupación, que si el cine transformó la literatura en el siglo veinte, en el futuro sería la televisión la que definiría la transformación narrativa pues la estructura televisiva se dividía por bloques entre anuncios. A diferencia de la experiencia íntegra de una película en el cine, la televisión permitía que el espectador cambiara constantemente de canal y el escritor tenía que adaptar la historia para que la gente interesada no le cambiara del programa ni en los comerciales.

La televisión serializada está dividida de manera macroestructural en temporadas y capítulos, heredera de la novela por entregas del siglo diecinueve, de las historias corales o ramificadas que se vinculan a partir de un personaje eje o de una trama, cada capítulo está dividido en cinco bloques recurre a los cinco actos isabelinos, en lugar de los tres actos aristotélicos que definen el cine para conformar la serialidad que la caracteriza.

Los bloques son: teaser o el inicio subyugante que genera el suspense que mantiene al lector en sintonía. Después tres actos, donde se entremezclan dos conflictos o tres historias que llevan a un tag, o el cierre sorpresivo del episodio que te invita a sintonizar el programa la siguiente semana. Además de un final único que vincule las diégesis. Además, la pauta estructural de las series dramáticas estadounidenses, tienen una sección breve, antes de cada

⁴³ Shakespeare es el escritor que mayor cantidad de óperas ha inspirado. La primera pieza es *The Fairy Queen* compuesta por Henry Purcell en 1692 en torno a *Sueño de una noche de verano*. Después le sucederían Verdi con su triada (*Otelo*, *Macbeth*, *Falstaff*), *Romeo y Julieta* de Bellini y Gounod, entre muchas otras. *La tempestad* fue configurada como ópera por Purcell en 1695. En 1981, Italo Calvino escribe la ópera *Un re in ascolto*, basándose libremente en la tragedia shakespereana.

También ha dado pie a reconfiguraciones musicales y no adaptaciones vocálicas, como *La tempestad* de Jean Sibelius. La pieza del nórdico, compuesta en 1925, destaca los elementos sonoros de la obra dramática desde el inicio con el agitado símil de la tormenta con violines escalonados que en agudas notas contrastan la sultura de los instrumentos de viento, logrando que el escucha sienta como la tempestad encalla en una metaforización que genera un vínculo estructural y no sólo vocálico con la tragedia isabelina.

⁴⁴ Nyman es un compositor inglés que acuñó el término de minimalismo en paridad con el arquitectónico para describir el uso de pocos elementos sonoros que alternando combinan de forma repetitiva. En el *Soundtrack* busca romper la causalidad armónica al huir de los puntos climáticos que la música “clásica” occidental había perseguido, para obviar los contrastes sonoros e impedir que el escucha alcance la catarsis auditiva.

capítulo, que versara sobre lo que ocurrió previamente en la historia y diera pie a lo que se vincularía en el episodio por si el espectador no recuerda o no vio los capítulos precedentes.

Con la difusión de Plataformas de Streaming como Netflix, pedagogos estimaron que los niños que veían series sin comerciales ahorraban entre 5 y 8 horas de anuncios al mes. Además de que se crearon nuevas construcciones dramáticas que reconstruyeron la forma en la que entendemos la narrativa audiovisual.

Desde 2005, con la crisis de guionistas que hizo que se reformulara la televisión, importantes directores de cine como Martin Scorsese, David Fincher o Alfonso Cuarón han migrado a la televisión pues el formato, más cercano a la novela por entregas que al relato, les permite expandirse.

De la misma forma, este nuevo medio construye para el espectador un concepto completamente diferente: si ir al cine es un ritual, cuando ves la televisión es una idea de temporalidad diferente, más íntima pero menos inmersiva y, de igual forma al cine, permite hacer algo que la lectura impide: una narración sincrónica.

	tv abierta	tv por cable	tv digital	Tv transmedia
CONTENIDO	Definidos por target. Reciclan historias	Se crean contenidos de diferentes formatos	Personal. Aumenta la cantidad de contenido.	Transmedia
USUARIO	Definidos por edad.	Se eligen programas por gusto y horario.	Elige qué ver por estado de ánimo, no por horario	Busca ser parte de la historia, crea el contenido
DIFUSIÓN	Horario y canal definido por la televisora.	Canales de acuerdo a sectores.	Multisporte	Multiplataforma
EJEMPLO	Barras infantiles, telenovelas	Sitcom/sitdrama	Apple TV, Amazon TV	A life in a day, Ridley Scott / Google



2.5 El quinto soporte: narrativas digitales

Como hemos analizado, cualquier transformación del sistema reconstruye una multiplicidad de códigos. En narrativa, los soportes generan nuevas vinculaciones con el auditorio y construcciones narrativas adyacentes a las capacidades del sistema: la oralidad conformó un discurso adaptativo y fórmulas repetitivas para reforzar la memoria; la escritura permitió el diálogo y fomentó la creación de la autoría; la imprenta nutrió los juegos estructurales narrativos para personalizar la interpretación y vinculó la ficción léxica con otros lenguajes artísticos; el quinto soporte, a partir de herramientas digitales, construye vínculos narrativos que serían imposibles en los sistemas anteriores y requieren una taxonomía para analizarlas.

En este trabajo la noción es mostrar cómo las posibilidades taxativas de un soporte conllevan transformaciones en la manera de contar historias –lo importante no es el dispositivo⁴⁵ en el que se reproduce sino las construcciones narrativas- por lo que no sólo utilizo ejemplos de literatura electrónica sino de narrativa multimedial.

Así como los sistemas computacionales evolucionan y se ajustan a una velocidad exorbitante, creemos que es fundamental entender y construir una taxonomía acorde a este medio. Para ello se ha utilizado un corpus que permita visualizar los niveles que surgen con la creación de narrativas adaptativas y su relación con las tres mímisis: Nodal (Texto / estructura humana), Adaptativa (Relación creativa entre la máquina y el usuario), Multitextual (texto sinfónico), Transdigitalidad (vínculo entre la realidad y ficción por herramientas digitales), Colaborativa (el usuario co-crea con data a los personajes y situaciones) y Electiva (el discurso se acopla a los gustos/deseos de cada participante). Veremos con detalle cada una y lo que representa en cada reconfiguración comunicativa.

Las también llamadas tecnonarrativas⁴⁶ son narrativas que utilizan los sistemas digitales para crear una obra abierta en concreción y fomentan la colaboración del sujeto con el fin de obtener o generar una respuesta. A partir del esquema de los elementos que confluyen con el

⁴⁵ Si se quieren conocer otros cambios a partir de las herramientas digitales, pueden ver la idea laboral que sustenta Pekka Himanen en *La ética del hacker*, la construcción de conocimiento de Alessandro Baricco en *Los Bárbaros* o Gilles Lipovetsky sobre la hipermodernidad para entender cómo los cambios ontológicos que conllevan la era digital transforman al hombre actual y por ende al arte.

⁴⁶ Noción teórica que se deriva de la postura del Dr. Javier Echeverría sobre tecnociencias y tecnopersonas, en este caso la forma en la que se relacionan las estrategias narrativas y las herramientas digitales.

proceso creativo -explicado en mi tesis de maestría, con las adecuaciones que presentaré a continuación⁴⁷- desarrollé una taxonomía que permite analizar la obra desde sus posibilidades narrativas y vínculos con el usuario para convertirlo en co-creador.

No es un tema reciente el análisis de la interacción de una computadora para definir las variables de un texto. En el ensayo de 1967, *Cibernética y fantasmas. Apuntes sobre la narrativa como proceso combinatorio*, Italo Calvino propone que el autor literario puede ser eliminado como sujeto y reducido a una serie de funciones que realizaría una máquina programada con un efecto combinatorio del lenguaje lo que permitiría la idea que desarrolla Janet Murray sobre el “argumento multiforme” donde “una obra dramática presenta una única situación o argumento en múltiples versiones, versiones que serían mutuamente excluyentes en nuestra vida común” (Murray, 1997:41). Tampoco es reciente la idea de que los lectores re-conformen la narración.

Lo que se transforman son los mecanismos creativos y taxativos. En la narrativa lineal, los textos, impresos o digitalizados, tienen una narrativa estable y un discurso cerrado e inamovible; si el trabajo está cerrado, como aclara Umberto Eco en *Opera Aperta*, el lector es solo un intérprete en el sentido de que altera los elementos que el autor plantea con sus ideas preconcebidas y visualiza los textos en un sentido único e irreplicable (Eco, 1990: 11). En cambio, con el soporte adaptativo que permiten las herramientas digitales, el creador debe estipular variables para que el usuario establezca su lectura personal, consciente de que se rige por sus decisiones, a partir de las reglas de juego preestablecidas.

Para mostrar este punto, empecemos con el ejemplo más extremo, la vinculación de la realidad en la ficción, aquello que ni siquiera con la adaptabilidad de la oralidad o el diálogo interno de la escritura se hubiera concebido: la inmersión del mundo real dentro del texto, lo que hemos llamado la transdigitalidad.

⁴⁷ A partir de la creación lineal, analizaré los seis elementos que Susana Pajarés Tosca determina como los elementos fundamentales de la literatura electrónica, taxonomía pilar para la que propongo en el siguiente apartado, donde el texto ya no es un proceso creativo único, rompe la mimesis II, ricoueriana, exclusiva del creador, por una confluencia co-constructiva. Lo que me permite situar a la textualidad, abrirla, entre mimesis II y mimesis III.

2.5.1 Análisis taxonómico de cómo el soporte transforma la textualidad digital: la transdigitalidad

Retratar la realidad es una de las funciones primarias del arte, y el análisis de este funcionamiento se puede trazar desde tiempos inmemoriales, como la anécdota de Vasari de que Tiziano pintó con preciso detalle a Pablo III con sus sobrinos que cuando la gente pasaba por la calle saludaba al retrato, creyendo que era el Papa, y no distinguía un retrato mimético de lo concreto.

Si partimos de estos ejemplos nos llevan a buscar aprehender una definición, ¿qué es la realidad?, que nos traspasa, nos es imposible definirla como un ente, y recurrimos a analogías o disimilitudes para aprehenderla. La Real Academia la define de forma ambigua, aclarando que es “lo que ocurre verdaderamente” o “la existencia real y efectiva de algo”, “en contraposición con lo fantástico o ilusorio”. En cambio, cuando define la realidad virtual no tiene problema en aseverar que es la “representación de escenas o imágenes de objetos producidas por un sistema informático, que da la sensación de su existencia real”. De la misma forma podríamos argüir, como San Agustín aseveraba del tiempo: “Si no me lo preguntan, lo sé; si me lo preguntan, lo ignoro” (Agustín, 1999:) o en un símil a la respuesta que el Juez estadounidense Potter Stewart estableció cuando le cuestionaron si una publicación era o no pornográfica a lo que contestó, “Lo sé, cuándo la veo”. Y si siguiéramos en ese camino, podríamos irnos hasta las nociones de Heidegger de que la realidad es un código que descifrar pues la experiencia de vida y toma de decisiones es una interpretación del mundo, un desciframiento complejo de un mundo repleto de significaciones.

La búsqueda de retratar la realidad ha llevado a teóricos de la literatura electrónica y a exponentes narrativos a asegurar que es más factible habitar en sí una realidad ya simulada⁴⁸

⁴⁸ A partir de la película de los hermanos Wachoski, Nick Bostrom, en 2002, desarrolló su ensayo *Are you living in a computer simulation*, donde explica en qué sentido vivimos, o la posibilidad de que nuestra realidad sea en parte simulada. Una de sus tres estrategias es aclarar que una civilización futura tendría la capacidad computacional para crear, y habitar, simulaciones de su pasado, nosotros.

Suena ridículo, aunque, si analizamos los avances que han tenido las computadoras en los últimos cuarenta años y la celeridad con la que ello aumentará, como aclara la ley Moore, no es una teoría descabellada ni lejana.

Para recrear esta realidad, sólo la habitable, sin los abismos del universo ni las regiones ocultas de la tierra, en un presente constante donde el pasado actúa como intertexto inmerso en los anales y que pueda simular la conciencia personal de un humano de que habita esa realidad, interactúa de forma superficial con otros entes y

o formas de construir simulaciones de experiencias como expliqué en *Neotipo: Life experience through digital simulation narratives*⁴⁹, ELO-MIT, Canadá, quedémonos en la narrativa:

En *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*, Wolfgang Iser explica que el texto literario tiene la potencialidad de impulsar a los lectores a construir-se más allá de sus capacidad cognitivas y vivenciales. Como determina la teoría de la recepción, los actos ficcionalizadores “transgreden lo real y vinculan a los lectores en interacción con la imaginación. La literatura es mediación que hace posible que observemos el fundamento de nuestra condición humana y explora por qué nos es inaccesible desde nosotros mismos. Según el crítico alemán, no podemos saber lo que es la existencia, por ello, optamos por las narraciones; éstas constituyen explicaciones que nos permiten comprendernos un poco más.” (Tornero, 2007: 125)

Ahora, si los vínculos tecnodigitales –la relación que permite establecer entre un discurso y elementos de la realidad por medio de herramientas digitales- permiten hacer un doble juego⁵⁰ pues se resignifica la realidad a partir de la tecnología y se puede vincular con un acercamiento metafórico a través del lenguaje. Paul Ricoeur determina que lo que se comunica proyecta y constituye el horizonte del lector y de su realidad⁵¹ (Ricoeur, 2000:

tiene una libertad de acción intrínseca, se necesitarían alrededor de 10^{36} operaciones por segundo. La primera supercomputadora, la CDC 6600, construida en 1964, alcanzó 10^6 , actualmente se trabaja en una supercomputadora que logre un exaflop, es decir 10^{18} . En cincuenta años, se triplicó la capacidad de una computadora, sin recurrir a bits cuánticos ni redes transplanetarias, factibles y cada vez más cercanas. La postura de Bostrom la retomó el cosmólogo Brian Green, uno de los científicos más respetados en la actualidad, en su libro *La realidad oculta*, como una posibilidad matemáticamente demostrable, científica. [...]”

⁴⁹ La experiencia ha sido vista como lo que recaudamos a través de las ideas o de los sentidos; en cualquier forma hablamos de la configuración de la realidad como un ente percibido a través de la mente. Y la mente puede ser manipulada con estrategias narrativas y por sí misma. El fin es entender estas transformaciones de la mente para poder recrear simulaciones de experiencia en el usuario. (Núñez, 2015)

⁵⁰ Para entender la noción del lector de la duplicación de experiencias entre un mundo textual y uno tangible sigo la estela de Marie-Laure Ryan, en particular en la noción de simulación mental psicológica (Ryan, 2004 : 140)

⁵¹ Nos conocemos a través del lenguaje, por ello el hombre y su entorno es un producto léxico, un acercamiento metafórico con la realidad, una resignificación del mundo y de su dimensión temporal (el pasado sólo puede reconstruirse por la imaginación, el presente se entiende al resignificarlo y el futuro es una proyección léxica), así como la ampliación de nuestro horizonte, empobrecido por la cotidianidad. Como aclaró Paul Ricoeur “lo que se comunica, en última instancia, es, más allá del sentido de la obra, el mundo que proyecta y que constituye su horizonte.” (Ricoeur, 200: 148).

148), con los datos que están desperdigando y la proyección de las posibles decisiones de los usuarios se pueden construir relatos estables; con ello se podría ir más allá de que el usuario se vincule emocionalmente con la narración a que la vida del usuario se plasme en la narración en tiempo real.

Es decir, bajo el principio de que la mejor forma de crear simulaciones estables, ontológicamente hablando, es la narratividad de nuestra *vivencialidad*. Como veremos, al estar generando tanta data, la máquina podrá ser alimentada con la realidad de forma veloz y construir con ellos narraciones.

Así como Aristóteles analiza la mimesis como un elemento fundamental de la poética griega, es importante utilizar una taxonomía -como la propuesta- para descifrar los textos adaptativos que se construyen con las nuevas herramientas digitales, lo que nos permite vislumbrar elementos que antes eran imposibles.

Por ejemplo, regresando a la transdigitalidad, las implementaciones tecnológicas permiten conformar una nueva vinculación del lector con los elementos del texto a partir de herramientas co-creativas –chats, redes sociales, uso de micrófono, cámara, Global Position System (GPS), metatextos, entre otros– que fomentan una mayor inmersión e interactividad por parte del usuario.

Quisiera desmarcar esta noción estética de la multiplicidad y de la transmedialidad, pilares de la literatura electrónica en las décadas anteriores, en el sentido que no es el contenido que va más allá del medio sino que el usuario es el que construye con su data el mensaje, muestra de la verdadera apertura del soporte digital.

En la multiplicidad se despliegan elementos estructurales y estéticos como la convergencia (Jenkins, 2008), la narración multicanal o crossmedia, el periodismo transmedial, la idea comunitaria del contenido, entre otros. Aunque hay diferencias entre las definiciones, Scolari afirma en su libro *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan* que “Las narrativas crossmedia o multiplataforma llevan la misma historia o producto a diferentes plataformas, las narrativas transmedia emplean estas plataformas para

contar una historia o tema que ha sido pensado, además, para generar experiencias en el público, con el fin de motivarlo y hacer que participe” (Scolari, 2013: 37).

Por ejemplificar, crossmedia significa que una historia se desarrolla en diferentes soportes. Como se puede leer-ver en la novela *Level 26: Dark origins*, co-escrita por el creador de la serie de televisión CSI, Anthony Zuiker, sobre un asesino impecable, en el sentido de no dejar huellas. En la obra, el lector es el único que puede entender las pistas -mezcladas como interludios en un soporte web que contiene fragmentos capitulares de una serie de televisión- y encontrarlo. Sin uno u otro soporte, la historia no se entendería⁵².

En videojuegos, está relación crossmedia se puede ver en muestras que van desde *Tengami* (Nyamyam, 2014) que utiliza la estética de un libro con *pop ups* como apoyo visual para localizaciones y escenarios o *Journey* (Thatgamecompany, 2012) que utiliza códigos QR con realidad aumentada para ver los modelos y diseños preliminares de enemigos y personajes lo que permite que el usuario juegue entre plataformas y consolas.

Ejemplos de cómo los diferentes medios generan nuevas construcciones narrativas son diversos. Juguetes como Lego o Transformers han sido convertidos en películas, series animadas, novelas, cómics, videojuegos. Todos ellos en una vinculación multicanal que construye un “universo” narrativo con fines mercadotécnicos no artísticos.

En un sentido literario más complejo y bajo esta perspectiva multicanal, la relación del lector con la obra narrativa se puede ver en la novela transmedia *Endgame* de James Frey, que utiliza diversas plataformas, desde la participación en espacios reales hasta el uso de realidad aumentada en torno a un texto fijo o en el *El cosmonauta* de Nicolás Alcalá, película española que une poesía y documentos históricos en una obra audiovisual anclada a un libro soporte.

⁵² En el caso de CSI, tienes a doce personas en una sala y tardas tres días en poner un episodio en el tablero. En el caso de [Nivel 26], empiezo con una tesis de diez páginas, y luego hablamos con el novelista [Duane Swierczynski] sobre la posibilidad de hacer una película de cuarenta o cincuenta páginas. Y recorremos todas las líneas argumentales, todos los personajes, sugerimos lo que será la película de la diginovela para el tercer libro, lo que tiene que ocurrir para la campaña... hay mucha charla de filosofía, y mucho desarrollo pesado que se llevará a cabo." (Zuiker, 2014: pant 1)

En esta tesis nos abocamos a esta distinción en contraposición a Henry Jenkins quien los vincula en un concepto que en sí no es semejante: “La narración transmedia representa un proceso donde los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de entrega con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente, cada medio hace su propia contribución única al desarrollo de la historia.” (Jenkins, 2007: pant 1). El teórico estadounidense determina que una narración transmedia recurre a siete elementos: expansión/profundidad, multiplicidad, extracción, serialidad, subjetividad, conformación de mundos y ejecución.

Quizás necesitamos una metáfora diferente para describir el compromiso del espectador con la complejidad narrativa. Podríamos pensar en tales programas como perforables en lugar de difundibles. Fomentan un modo de fandom forense que alienta a los espectadores a cavar más profundo, sondeando debajo de la superficie para comprender la totalidad de un artículo y su narración. Dichos programas crean imanes para el compromiso, atraen a los espectadores a los mundos de la historia y los instan a profundizar para descubrir más ... La oposición entre lo que se puede extender y lo que se puede perforar no debe considerarse como una jerarquía, sino más bien como vectores opuestos del compromiso cultural. Los medios extensibles fomentan las ondas horizontales, acumulando globos oculares sin alentar necesariamente un mayor compromiso a largo plazo. Los medios perforables generalmente involucran a muchas menos personas, pero ocupan más tiempo y energía en un descenso vertical hacia las complejidades de un texto. (Jenkins, 2009: pant. 1)

Transdigitalidad en cambio, representa vincular la realidad con la ficción a partir de las herramientas digitales. En una época en la que los humanos compartimos nuestra vida por medios digitales, desde fotografías de nuestro entorno o videos de nuestros encuentros sociales hasta nuestra ubicación geolocalizable, la capacidad transmedial de los relatos se potencia.

Con la vinculación entre la obra y el receptor se transforma de manera radical, el usuario puede empalmar su realidad con la ficcionalidad de la trama al igual que la máquina pueda generar un texto específico para el usuario a partir de esos datos; de esta forma el receptor se convierte en co-creador pues cambia la esencia, sólo ahora alterable, del texto.

De esta manera se transforma la multiplicidad genérica de Pajarés Tosca o la transmedialidad con el Internet de las cosas en una construcción narrativa que va más allá de múltiples discursos por la vinculación de la realidad con la ficción.

Analicemos un ejemplo de esta narrativa transdigital, donde se vincula la realidad física con la narrativa digital, en este caso, espacial.

En 2010, Microsoft lanzó una campaña transdigital “Decoded” para posicionar su buscador Bing frente a la aprobación de Google y atraer consumidores. La estrategia fue utilizar mapas digitales y narrativas.

Los mapas son la representación gráfica de la espacialidad de la realidad y un mapa conlleva en sí mismo una historia. Mapear el mundo es parte esencial del humano. Desde las cavernas paleolíticas donde se representa el paso de los astros y de las grandes manadas listas para ser cazadas hasta la espacialización gráfica del cerebro humano construido a finales del siglo veinte (Kaku, 2014), los mapas han sido una de las principales herramientas que el humano ha construido para entender el entorno y anticiparse a sus elementos, ya sea con mapas estelares o terrestres. Como se explica en el libro *Maps of the Imagination: the Writer as a Cartographer* de Peter Turchi “Los primeros textos alfabéticos, los primeros mapas geográficos y el primer mapa existente del cerebro humano se remontan al mismo período general: alrededor del año 2.000 a.C.” (Turchi, 2004: 11)

De igual forma, la narrativa ha abogado por la necesidad de conformar mapas o dramatizar la ausencia de estos con personajes extraviados como Odiseo o Robinson Crusoe, por mencionar dos arquetipos. Al final, como dice Ralph Waldo Emerson, el escritor es un explorador y cada avance es un acercamiento a una tierra nueva.

Para unir la narrativa y la espacialidad, Microsoft-Bing se asoció con Jay Z -un productor musical célebre de rap y hip-hop- con el fin de utilizar su incipiente biografía y que los lectores pudieran visitar los espacios recordados por este ícono popular de principios del siglo veintiuno. Para ello, cada página estaba repleta de hipervínculos con los espacios descritos en más de 200 ciudades estadounidenses: “pusimos toda la biografía de Jay Z en contexto. Los fans podrían realmente caminar a través de la vida de Jay Z, justo donde sucede.” (Microsoft, 2010)

El funcionamiento consistió en que primero rastrearon los lugares mencionados y los elementos objetuales narrados, catalogando desde una chamarra hasta un salón de billar para que la gente pudiera vincular el pasado del rapero con su realidad. A la par, permitieron que con medios sociales los lectores pudieran crear comunidad –la comunidad siempre está fuera del contenido, es extradiegético, pero permite al usuario tomar decisiones sobre la forma en la que se vincula con lo retratado- a partir de los espacios visitados.

Durante un mes, millones de usuarios rastrearon todos los espacios sugeridos y fueron etiquetando su realidad física para que la virtual se nutriera de esa información comunitaria. En menos de un mes se logró la vinculación entre la realidad y el libro escrito de una forma que en los medios anteriores era impensable.

Más de 300 páginas para decodificar, ubicadas a través de 600 ubicaciones publicitarias tradicionales, no tradicionales y digitales únicas en 15 ciudades de todo el mundo y en Bing Maps, 200 ganadores de premios, un ganador del gran premio y la presentación de " DECODED ", todo en las próximas cuatro semanas. [...] Jay inicialmente se unió a la agencia creativa Droga5, que concibió, creó, implementó, produjo y entregó la campaña con la ayuda del motor de búsqueda Bing de Microsoft. (Microsoft, 2010: pant: 2)

Microsoft al final utilizó la vida de un hombre célebre y una herramienta digital que se encuentra en cualquier dispositivo móvil para vincular la realidad con la ficción. Ello nos sirve como muestra de las transformaciones narrativas con un soporte digital.

De la misma forma, con las herramientas actuales se permite concretar una transformación narrativa pues si todos los celulares tienen un localizador satelital (por ejemplo, GPS en América) vinculado al reloj; esta herramienta temporal que brinda la locación del receptor es utilizado por programas computacionales para desplazarse por un entorno prediseñado, por ejemplificar el uso en una ciudad de navegadores como Google Maps o Waze que se actualizan en tiempo real gracias a la contribución constante de los usuarios (Eisnor, 2011). De esta forma, tenemos la localización exacta del usuario.

Como los espacios más poblados están fotografiados y categorizados por mecanismos como Google Street View -que ha fotografiado casi 20 millones de kilómetros desde su fundación en 2007 en más de 85 países (Ackerman, 2017)- se conoce el entorno del usuario.

No importa que las imágenes sean viejas y los espacios cambiantes, los principios básicos de la ciudad tienden a permanecer, pues como Carlos Fuentes dicta en *Geografía de la novela*: “el planificador de la ciudad la organiza para el beneficio del ciudadano, en lugar de dejarle vivir y crecer libremente. ¿Cuáles son las reglas del planificador?” (Fuentes, 1993: 132).

Una vez que se conoce la localización del usuario y se extraen las imágenes del entorno se puede utilizar una “arquitectura de aprendizaje profundo que genere relatos a partir de una secuencia de 5 fotografías reales” (González, 2018: 16) como explica Diana González en su tesis de posgrado en Ciencias de la Computación (UNAM)⁵³.

⁵³ “La arquitectura propuesta está compuesto también por una red neuronal recurrente LSTM, la cual es la encargada de generar los relatos utilizando la información provista por el codificador. Esta red es el decodificador de Show and Tell. Al igual que en la sección anterior, primero se definirán los elementos de los que hace uso el decodificador para realizar su función:

Imagen - Un tensor de dimensión $b \times c$ donde b representa el número de imágenes a procesar (en este caso solamente 1) y c es el tamaño de la representación de la imagen.

Como transformar una imagen en texto no es una técnica nueva, como analizamos es un proceso tan viejo como la éfrasis del escudo de Aquiles descrita por Homero o la forma en la que Salvador Elizondo conforma su iconotexto⁵⁴, la reconstrucción de la imagen en texto va más allá de la simple significación verbal de un elemento visual.

Ello nos permite reconfigurar el texto con la noción espacial de la realidad del usuario de una forma sencilla. De igual forma, programas como Microsoft Lens que ayudan a discapacitados visuales a reconocer el terreno permiten que la descripción informativa de un espacio se traspole a la narrativa y se convierta la locación en el que se desarrolla la acción de los personajes. De esta forma, el escenario en tiempo real se convierte en pilar de la ficción.

Esta idea de *Narrativa Data Driven* –concepto que se abordará en la segunda parte– sucederá en un mundo conectado (IoT) donde cada movimiento o idea que desarrollemos será registrada por una máquina nos permite reconstruir narrativamente el espacio del usuario, permitiendo que el personaje habite el espacio del lector y con ello transfigurando la noción del texto pues “la descripción es por ello el lugar de convergencia de los valores temáticos y simbólicos de un texto narrativo”. (Pimentel, 1998: 41)

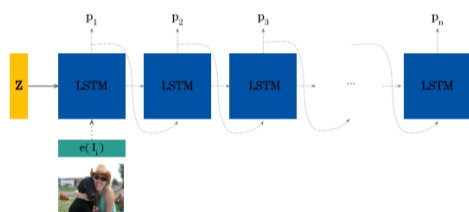


Figura 4.7: Decodificador del método. El estado del decodificador es inicializado con el último estado oculto del codificador Z. Asimismo, la primer entrada del decodificador es la representación de la imagen $e(I_t)$ de la secuencia. De esta manera, el decodificador genera una secuencia de palabras $\{p_1, p_2, p_3, \dots, p_n\}$, la cual está condicionada al contenido de la secuencia completa Z y a la imagen correspondiente.

de la imagen.

- Z - Generado por el codificador. Es un tensor de dimensión $b \times e$ donde b es el tamaño del lote y e es el número de unidades de la LSTM. Nótese que el estado oculto de una red recurrente contiene dos elementos en realidad, c y h mencionados en la sección 3.5, entonces tanto c como h son tensores de esta

(González, 2018: 66)

⁵⁴ Como Luz Aurora Pimentel determina, “no sólo la representación visual es leída/escrita –de hecho *descrita*– como texto sino que al entrar en relaciones significantes con el verbal le añade a este último formas de significación sintética que son del orden de lo icónico y de lo plástico, construyendo un texto complejo en el que no se puede separar lo verbal de lo visual: un *iconotexto*.” (Pimentel, :)

Pongo el ejemplo de la reconstrucción espacial con la transdigitalidad pues como aclara Janusz Slawinski en 1978 “la problemática del espacio literario ocupará en un futuro no lejano un lugar tan privilegiado en los marcos de la poética como los que ocuparon - todavía hace poco tiempo- la problemática del narrador y la situación narrativa, la problemática del tiempo, la problemática de la morfología de la fábula o-últimamente-, la problemática del diálogo y la dialogicidad.” (Slawinski, 1989: 265)

Ahora, no nos enfoquemos en la estética sino en las posibilidades de vinculación de la realidad con la ficción y la suplantación de texto en tiempo real, pues entre las escuetas descripciones de un espacio *taggeado* (etiquetado) como #calle #árbol #coche #gente a la descripción literaria descrita por un humano es tan grande como comparar “El metrobús color rojo atraviesa Insurgentes, la avenida más grande del mundo” y *La región más transparente* de Carlos Fuentes:

Ven, déjate caer conmigo en la cicatriz lunar de nuestra ciudad, ciudad puñado de alcantarillas, ciudad cristal de vahos y escarcha mineral, ciudad presencia de todos nuestros olvidos, ciudad de acantilados carnívoros, ciudad de dolor inmóvil, ciudad de la brevedad inmensa, ciudad del sol detenido, ciudad de calcinaciones largas, ciudad a fuego lento, ciudad con el agua al cuello, ciudad del letargo pícaro, ciudad de los nervios negros, ciudad de los tres ombligos, ciudad de la risa gualda, ciudad del hedor torcido, ciudad rígida entre el aire y los gusanos, ciudad vieja en las luces, vieja ciudad en su cuna de aves agoreras, ciudad nueva junto al polvo esculpido, ciudad a la vera del cielo gigante, ciudad de barnices oscuros y pedrería, ciudad bajo el lodo esplendente, ciudad de víscera y cuerdas, ciudad de la derrota violada [...] Aquí nos tocó. Qué le vamos a hacer. En la región más transparente del aire. (Fuentes, 1958: 20)

Por ello, como aclaré desde el inicio, no me adentro en las cuestiones estéticas ni en la subjetiva valorización artística del texto pero se considera que la narrativa adaptativa se asemejará más en estilo y lenguaje a la indeterminación que construye Italo Calvino en *Si*

una noche de invierno un viajero... cuando describe el lugar en el que se sitúa su historia inicial:

Las estaciones se parecen todas; poco importa que las luces no logren iluminar más allá de su halo deslavado, total, éste es un ambiente que tú conoces de memoria, con el olor a tren que persiste incluso después de que todos los trenes han salido, el olor especial de las estaciones después de haber salido el último tren. Las luces de la estación y las frases que estás leyendo parecen tener la tarea de disolver más que de indicar las cosas que aloran de un velo de oscuridad y tinieblas.”
(Calvino, 2011: 32)

Con este breve caso se pretende mostrar cómo la recopilación de data del usuario puede contribuir a reconstruir el relato ficticio. Como veremos, si el usuario transforma su nombre por el del personaje, lo que le he llamado adaptabilidad, el texto ya no sería sobre un Gregorio Samsa que se convierte en insecto, sino sobre “escribe aquí tu nombre” que vive en “escribe aquí tu dirección, ah no, ya sólo debes aceptar compartir ubicación...” Ahora pensemos en los cambios que permite la máquina actual al modificar textos con elementos fundamentales de la narrativa.

Ahora pongamos un ejemplo de cómo el soporte digital transforma en sí la textualidad hablemos de la Realidad Virtual y la transformación en la narración.

2.5.2 Breve ejemplo de un soporte transforma de textualidad digital: Realidad Virtual

La Realidad Virtual es una de las herramientas electrónicas que está en boga. Perteneciente a las narraciones digitales, trasciende a sus predecesores audiovisuales, como el cine o la televisión, y construye nuevas estrategias discursivas autónomas de otros géneros inmersivos, como los videojuegos.

Es cierto, como dice Roman Gubern, que “Aunque la RV se nos aparezca como tan novedosa y llamativa, en realidad no hace más que culminar un prolongado desarrollo histórico de la imagen-escena tradicional, acompañada de la vieja aspiración humana de

“duplicar la realidad.” (Gubern, 1996: 160) pero es esa su novedad, la facilidad con la que replica la realidad de una forma democrática e inmersiva como nunca había ocurrido.

La Realidad virtual busca recrear o duplicar la realidad como en todas las épocas del arte lo ha buscado la mimesis (Auerbach, 1996). Si recurrimos a anécdotas sobre la imitación del arte de la realidad podemos encontrar descripciones tan antiguas como las uvas de Zeuxis.

En el siglo V antes de nuestra era, el pintor griego Zeuxis -según cuenta Plinio el viejo- pintó una naturaleza muerta tan parecida al original que los pájaros picoteaba el lienzo. También cuentan que Parrasios, su rival contemporáneo, engañó a Zeuxis al pintar un cuadro con una cortina, tan exacta, que cuando le pidió que descorriera el velo para poder ver su pintura se dio cuenta ésa era la pintura. En China, existe la leyenda de un pintor que harto de esta realidad entró en el cuadro que había pintado y se esfumó. Estos ejemplos “bastarían para demostrar que el proyecto mítico de la RV viene de antiguo y que su desarrollo técnico en nuestro siglo no supone más que un nuevo eslabón, que no nos atreveríamos a calificar de definitivo, en esta vieja aspiración humana.” (Gubern, 1996: 160)

Tanto la Realidad Virtual que busca la inmersión del observador en un mundo virtualizado como la Realidad Aumentada que trata de implantar en la realidad del observador el mundo de la ficción tienen implicaciones filosóficas y narrativas fundamentales. Pero antes hablemos de cómo el soporte se está afianzando entre la población y sus implicaciones en el mundo actual.

En 2017, Facebook decidió que invertiría casi 400 millones de dólares para apoyar el desarrollo de aplicaciones educativas para realidad virtual. Con la finalidad de que los adultos trabajaran en una avatarización de la oficina desde casa y los niños hicieran lo propio en aulas virtuales. Sobre ello, los niños convivirían con el mundo virtual durante las seis horas de clase al día. A la par, la televisión, a la que un niño mexicano le dedica en promedio 4.5 horas cada tarde, se proyectaría en un visor, con lo que llevarían, en promedio más de diez horas. Si a esto le aumentamos las ocho del sueño sólo le restarían al niño de cuatro a seis horas en la realidad tangible. Si ello ocurre, como aclara Jane McGonigal (McGonigal, 2010) cuando el niño llegue a la adolescencia habrá transcurrido más tiempo en el ensueño que en la realidad palpable.

Sobre ello, en un símil a la pregunta que se hace Calderón de la Barca en *La vida es sueño*, ¿cómo podemos definir y distinguir cuál será la realidad o si la realidad sólo será la que habitamos físicamente? Y el mundo en el que construimos nuestros sueños y deseos será una simple ilusión.

Con la crisis del Coronavirus estos números han avanzado de una forma alarmante. En el 2020 la gente pasó en promedio 14.5 horas frente a una pantalla, utilizando el 60% de tiempo adicional de su tiempo en casa en plataformas digitales (UNICEF, 2019). La plataforma Steam, como aclara la UNICEF, pasó de 19 millones de usuarios que mantenía en marzo, antes de decretarse el encierro, a 23.5 millones un mes después. En México, uno de los países con menor penetración digital de la OCDE, el 88% de los ciudadanos tienen un Smartphone (ENDUTIH, 2019) y el avance es sostenible. En aras de que la gente pase más tiempo en la virtualidad se están desarrollando espacios simulados de oficinas y escuelas (AltspaceVR, Facebook Rooms, Rumii, entre otros) donde la gente pueda convivir de forma virtual, sin riesgo a infectarse.

Si con la crisis del SIDA, Baudrillard dictaminaba la simulación desencantada, donde hasta la experiencia más vivencial como la sexualidad se eximía de la realidad: “algo parecido a lo que ocurre con el porno, cuya fascinación es más metafísica que sexual.” (Baudrillard, 1978:55) pues este ejemplo “el colmo del simulacro” permitía la no necesaria vinculación emocional ni física sino la búsqueda del placer en sí mismo a partir de la ausencia del otro. El filósofo francés nunca imaginó que menos de veinte años después el 40% de los contenidos en la red sean pornográficos, pues de 1990 a 2005⁵⁵ se pasó de 14 a 428 millones de sitios pornográficos, y actualmente la interacción va más allá de la imagen y videochats eróticos hasta utilizar juegos mecánicos onanistas sincronizados con visores en gráficos 3D.

En estos tiempos hasta el trabajo y la educación es realizado de forma virtual por lo que la gente pasará de una realidad a otra con celeridad. Como explica el investigador Jeremy Bailenson, los verdaderos impulsos por la Realidad Virtual no son con afanes lúdicos o técnicos sino las empresas están enfocadas en desarrollar contenidos virtuales por los datos pues “Los sistemas comerciales de RV suelen rastrear los movimientos del cuerpo 90 veces

⁵⁵ Associated Press. «Report says porn Web sites 'exploding' as Internet goes unchecked» (en inglés).

por segundo para mostrar la escena adecuadamente, y los sistemas de alta gama registran 18 tipos de movimientos a través de la cabeza y las manos. Por consiguiente, pasar 20 minutos en una simulación de RV deja un poco menos de 2 millones de grabaciones únicas de lenguaje corporal.” (*TheConversation*, 2020).

Cómo estos datos aumentarán -si en 2019 el 13% de la población de los Estados Unidos usaba realidad virtual al menos una vez el mes se espera que para 2022 se haya duplicado esta cifra⁵⁶ y para 2024 se contempla un aumento de 74% en el consumo de RV (*TheConversation*, 2020)- será fundamental ver la forma de disminuir los fallos en el visor, desde los altos precios y la incomodidad al usar los lentes por su peso hasta el sobrecalentamiento que impiden contenidos más extensos y la democratización del medio.

El siguiente paso es la corporeización del medio. Luis Buñuel propuso que el cine del futuro sería el que se proyectaría de la mente a la pared, no de la pantalla hacia el cerebro. Hoy, la compañía Magic Leap trabaja en un dispositivo que permitiría mostrar elementos visuales no reales en medio de espacios físicos sin necesidad de gafas, sino con lentes de contacto o chips que se incrusten en el cerebro, como lo propone Neuralink, para poder acceder a la información visual sin necesidad de herramientas externas.

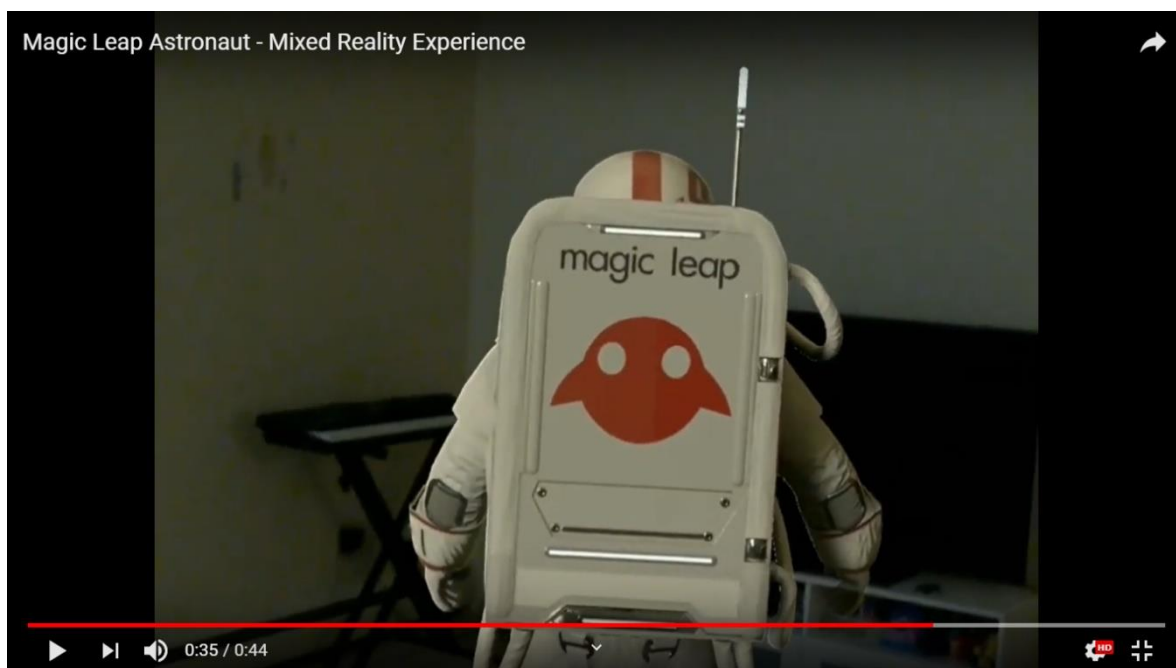
Lamentablemente los avances tecnológicos y sus implicaciones técnicas están más dependientes del mercado económico que de la vinculación del usuario con los soportes electrónicos (Korolov, 2020).

Ahora, más allá de las implicaciones políticas y sociológicas de tener a los ciudadanos conectados a un mundo aparente, en el sentido narrativo las posibilidades son enormes pues la realidad virtual, la realidad aumentada y la Realidad Extendida buscan que la ficción se adentre en la realidad y se concrete la posibilidad *de la imposibilidad* física de habitar dos espacios de forma simultánea a la par que le da al receptor la posibilidad de desenvolverse en el laberinto virtual como en la vida ordinaria, como veremos en el capítulo sobre la interpretación con medios digitales.

⁵⁶ Virtual reality and augmented reality users U.S. 2017-2022, [H. Tankovska](#), Sep 1, 2020.

Aunque los mecanismos digitales cada vez se acercan más a lo que consideramos la realidad y harán dudar, si partimos de cómo las gráficas de los videojuegos han evolucionado en pocos años, que nuestra percepción de la realidad sea menos real de lo que creemos.

Por ejemplificar el otro medio, la realidad aumentada puede vincular la realidad con elementos ficcionales. En 2019, Magic Leap mostró en Youtube (20/4/19) el video donde un astronauta aparece en el centro de un cuarto real, flotando, y se desplaza a la par que gira la cámara de acuerdo con el acomodo óptico de la pantalla. En el cuarto real, el astronauta se desplaza hacia donde gira la visión del espectador; de esta forma, el personaje se acopla al entorno, no sobreponiéndose sobre la visión sino acoplándose a los objetos en el cuarto y a los movimientos del observador.



Por ello, la taxonomía propuesta parte más de estrategias narrativas que tienen mayores implicaciones con la realidad que la simple idea efrástica de una imagen. De la misma forma que vimos cómo gracias a la geolocalización del lector se construye la transfiguración del espacio del personaje por la realidad del usuario. En los elementos en esta tesis analizados, la narración ocurre en el lugar que se habita, el personaje se vincula con las características del usuario y la trama se adapta a las condiciones de vida y del entorno.

Sobre ello surgen preguntas fundamentales como ¿qué oportunidades nos da el mundo digital actual a partir de los datos recopilados de los usuarios para crear una narrativa adaptativa? ¿Cómo tergiversar un texto por los usuarios gracias a los elementos colaborativos y multitextuales disponibles en cualquier dispositivo electrónicos? y ¿qué tanto el autor es el creador o el simple antologador de una arquitectura con secuencias intercambiables o nodales para que el receptor pueda aumentar el texto de forma polivocal? Y, cómo veremos en el siguiente punto ¿si la máquina es la que construye esos dos niveles, el recopilador y el arquitecto, podemos llamarla co-creador?

La pregunta será si el soporte transforma la manera de contar historias ¿puede ser la Inteligencia Artificial el sexto soporte de la narratividad?

2.6 El sexto soporte narrativo: la inteligencia artificial

Hemos analizado los cinco soportes en los que el humano se ha apoyado para crear narrativas: la palabra sonora, la palabra escrita, la palabra impresa, la construcción multimedial y la reconfiguración del lenguaje que permiten los soportes digitales. El siguiente estadio será cuando el humano no sea el centro creativo sino que la máquina pueda construir un discurso. Analicemos brevemente esta opción prospectiva como un nuevo soporte creativo.

Richard Feynman determinaba que la imaginación de la naturaleza es mucho más extraordinaria que la imaginación del humano. Por ser impredecible. Si es así, ¿cómo será la imaginación de una máquina? Hasta ahora los sistemas digitales sólo han aprendido a replicar a los humanos, buscar patrones y combinarlos. En obras artísticas, los avances son espectaculares.

En 2016, Sony “compuso” *Daddy’s Car*. A través la compañía Flow Machines, mezclaron 13,000 canciones de diferentes géneros y épocas para que el software construyera letra y melodía. El compositor francés Benoit Carré, supervisó la letra y prestó su voz. La única orden que le dieron al sistema fue que el estilo musical se asemejara a los Beatles. En *The ballad of Mr. Shadow* se hizo el mismo experimento, pero con estilo de jazz, en particular de Duke Ellington. Cuando la gente las escucha cree que las compuso un humano, como es

lógico. Imitar patrones es un paso lejano a crear, pero es el primer paso para ver de qué forma la máquina puede ofrecer resultados creativos, aun sea imitación, para ir generando nuevos resultados, algunos insospechados a la mente humana.

Milan Kundera, en su ensayo *In the Art of the Novel* declara:

En la actualidad, la música se puede componer por computadora, pero siempre había una especie de computadora presente en las cabezas de los compositores, en un apuro, podían componer una sonata sin una sola idea simplemente siguiendo las reglas de composición. Aproximadamente la misma idea se aplica a la novela: también se ve afectada por la "técnica", por las convenciones de que el trabajo del autor para él: presentar un personaje, describir un milieu, llevar la acción a una situación histórica, llenar el tiempo de la vida del personaje con episodios superfluos... mi propio imperativo es librar a la novela del automatismo de la técnica novelística. (Kundera, 1988: 36)

Aunque es fundamental el imperativo anti-automatista del escritor checo es factible crear una catalogación de estructuras narrativas episódicas a partir de reacciones para que sean replicadas de formas algorítmicas y obtener discursos coherentes y personalizados.

Como vimos, la interacción de una computadora para definir las variables de un texto no es una construcción inédita. Previamente hablamos del ensayo de 1967 de Italo Calvino donde propone que el autor literario sea reducido a una serie de funciones que realizaría una máquina programada con un efecto combinatorio del lenguaje. La diferencia es que ahora la conjunción entre creación artística y automatización computacional es cada vez más apropiada. Como Deniz E. Kurtz declara en su tesis doctoral *Artistic Creativity in Artificial Intelligence*: “En lo que respecta a esta relación simbiótica entre el arte y la tecnología, la creatividad computacional es un campo que explora la correlación evolutiva entre la inteligencia humana y la inteligencia mecánica”. (Kurt, 2018: 2) El paso es la nueva máquina, la que se está gestando.

Definir qué es Inteligencia Artificial es un paso complejo. Por argumentar, autores canónicos como Roger Penrose en *The emperor's new mind: concerning computers, minds, and the laws of physics*, Douglas Hofstadter en *Gödel, Escher, Bach: an Eternal*

Golden Brain y Catherine Hayles en *How we became posthuman*, o actualmente Ruy Kurzweil con su idea de la singularidad y Andrew Ng con la construcción de una máquina que aprende⁵⁷... construyen discursos contrapuestos y ambiguos en ocasiones, desde que tenga conciencia de sí misma⁵⁸ hasta la capacidad exponencial para procesar datos, pensar en red, posthumanizarnos, desarrollar pensamientos complejos y usar todas sus herramientas para resolver un problema.

Cuando se habla de Inteligencia Artificial se plantean dos posturas, una animista, donde la herramienta adquiere una construcción simbólica con conciencia de sí misma que se plantea cuestiones propias, lo que han nombrado la singularidad; la segunda es la utilitaria, en la que la IA se concibe como una herramienta al servicio del hombre con un poder extraordinario para procesar datos.

Aún no entendemos cómo lograr que cobre conciencia, ni siquiera sabemos bien de qué forma nosotros construimos o generamos nuestra conciencia pero se cree que brindarle concepción de creatividad, es decir la noción de autodeterminación de qué es inventiva y cómo se construye no sólo se replican construcciones narrativas -con todos los elementos cognitivos que conllevan, desde la construcción del tiempo como aclara Ricouer hasta las respuestas emocionales que favorecen la narración-, puede ser el punto de arranque más importante para la singularidad. Por ello, consideramos que más que partir de la máquina como ser creativo debemos enfocarnos en el proceso.

Es importante aclarar que, en esta tesis, y en este apartado, se analiza la IA como una herramienta para potencializar la creatividad, es decir, el proceso se mantiene con el humano

⁵⁷ En su artículo de 1950, Alan Turing determinó: 'instead of trying to produce a program to simulate the adult mind, why not rather try to produce a program that simulates a child's mind?' (Turing *apud* Kurt, 1950: 456).

⁵⁸ La noción de que la IA cobre autoconciencia parte de dos preceptos, los avances progresivos y dinámicos del poder de cómputo, con toda la información que está administrando, y un cambio de paradigma, la singularidad. "¿Pueden las máquinas reconocer su existencia? En otras palabras, ¿pueden ser conscientes? El concepto de una máquina consciente ha sido una idea que entusiasma y asusta al mismo tiempo. Mientras que el objetivo final de los programas maquinales se ha visto como su capacidad de alcanzar el nivel de pensamiento humano, la posibilidad de que la inteligencia de las máquinas supere a la de los humanos es una imagen distópica común que se ha acercado más a ser una posibilidad que a ser una ficción. Sin embargo, en qué campos y a qué escala pueden las máquinas alcanzar o superar el nivel humano es la cuestión fundamental. Los ordenadores ya han superado la inteligencia humana en varios ámbitos [...]" (Kurt, 2018: 3)

en el centro, mientras la IA resulta en un apoyo, en un sistema veloz que nos permite construir nuestras ideas más dinámicas. Ésta es la postura hegemónica.

La idea de máquinas inteligentes puede ser rastreada hasta 1947 cuando Alan Turing la describió en su ensayo “Computary Machine and Intelligence” –en esta tesis no nos adentraremos en el Test de Turing o “The Imitation Game” porque la idea es que la máquina sea una herramienta y no un sustituto humano-, pero la noción de creatividad computacional va mucho más atrás, hasta Ada Lovelace, hija de Lord Byron, quien se preguntó si una máquina, y cómo, podría ser creativa y no sólo replicar órdenes.

Como contamos, cuando nos referimos a tecnología parto del lenguaje o el control del fuego hasta las excavadoras que pueden suplir a decenas de trabajadores o los motores de barcos que sustituyen a marineros esclavizados a un remo. Esta tecnología no es física, como la excavadora imitando el movimiento de nuestro brazo o un motor que sustituye a nuestras piernas. Esta vez no es fuerza o resistencia la meta, lo que se busca igualar, y aumentar, es la inteligencia.

Inteligencia Artificial es un afortunado nombre, inventado en 1956 por John McCarthy, conlleva en sí dos elementos que los humanos siempre hemos idolatrado, nuestra inteligencia como arma y virtud para sobrevivir, y la creación de tecnologías, elementos artificiales que nos permiten expandir nuestras capacidades naturales. La tecnología nos permite concretar más rápido nuestros deseos, de una forma más eficiente.

Aunque el Diccionario de Oxford la define como: “desarrollo de sistemas informáticos capaces de realizar tareas que normalmente requieren de la inteligencia humana, como la percepción visual, el reconocimiento del habla, la toma de decisiones y la traducción entre idiomas”. Más allá de la idea de replicar nuestro pensamiento, la meta es amplia pues, como determinó John McCarthy: “AI es la ciencia e ingeniería de crear máquinas inteligentes”.

Ahora, para lograr que piense como un humano necesitamos construir una estructura que permita la aprensión de la información de la realidad como lo hacemos en la vida cotidiana; esa tarea que de forma intuitiva y subjetiva nos es tan “sencilla” a los humanos, ya

sea por nuestra enorme capacidad neuronal, aprendizajes culturales y la construcción social de la realidad es un procedimiento sumamente complejo. Por ello, “Las computadoras necesitan capturar este mismo conocimiento para comportarse de manera inteligente. Uno de los desafíos clave de la inteligencia artificial es cómo llevar este conocimiento informal a un ordenador.” (Bengio, 2016: 16)

Como es un campo que se reconstruye constantemente, utilizo la idea de inteligencia artificial (IA/AI) como una posibilidad de utilizar sistemas computacionales donde las variaciones no son simbólicas, sino que son el resultado de principios lógico-formales y cálculos predicativos y predictivos, respuestas directas. Esos sistemas, aunados a reglas y estrategias narrativas nos permitirán construir textos. Ya sea que los humanos definamos las reglas y las variables o que la máquina aprenda de ello.

Todo sistema de IA, ya sea un sistema clásico de IA en el que los humanos proporcionan la entrada y utilizan la salida, o un agente autónomo, debe de alguna manera traducir la entrada (estímulo) en información o conocimiento para ser utilizado para seleccionar la salida (acción). Esta información o conocimiento debe representarse de alguna manera dentro del sistema para que pueda ser procesada para ayudar a determinar la salida o la acción. [...] Cada una de estas estructuras de datos tiene su propio tipo de aparato de razonamiento o de toma de decisiones, su motor de inferencia. (Franklin, 2017: 24).

No ahondaré en los elementos técnicos de la IA, con la certeza de que para este planteamiento, lo fundamental son las características y estrategias para formar un nuevo código y no las capacidades y cualidades del sistema informático ni los elementos inteligentes de la computación actual.⁵⁹

⁵⁹ ¿Con qué herramientas contamos para que la Inteligencia Artificial pueda dar ese brinco, o como explica el Dr. Raj Ramseh en “Artificial intelligence for people in a hurry”:

La forma más fácil de pensar en la inteligencia artificial es en el contexto de un humano. Después de todo, los humanos son las criaturas más inteligentes que conocemos. Fuera de la IA es una amplia rama de la informática, el objetivo de la IA es crear sistemas que puedan funcionar de forma inteligente e independiente los humanos pueden: hablar y escuchar para comunicarse a través del lenguaje este es el campo del reconocimiento del habla. Gran parte del reconocimiento del habla se basa en la estadística, por lo que se llama aprendizaje estadístico. Los humanos pueden escribir y leer texto en un

En mi particular interés humanista, el individuo debe de ser el centro del texto, adaptarse a él y, a partir de esa reciprocidad se puede buscar narrar una experiencia, con base narcisista o autoficcionalizada, de la realidad. Como lo hacen los *social media*, pero con estructura narrativa, no sólo anecdótica.

Kathleen Watch en “Artificial Intelligence is Not a Technology” aclara que “La gente ha soñado durante mucho tiempo con la idea de que las máquinas tengan la inteligencia y las capacidades de los humanos. [...] La Inteligencia Artificial no es una tecnología. Preguntarse si una tecnología en particular es o no es IA no tiene sentido. La Inteligencia Artificial es el viaje. Es la búsqueda de una máquina inteligente.” (Watch, 2018: pant 1.). Por ello, Inteligencia Artificial no sólo es actualmente una rama del conocimiento, un campo de estudio, sino, como aclara Watch, es mejor pensar en ella como una meta y no una serie de herramientas perfeccionables o productos que hoy están en boga: como *machine learning*, *computer vision*, robótica...

¿Ahora, con estas herramientas qué elementos genéricos se pueden construir? Se ha buscado que la máquina imite al artista. Y se ha elegido imitar la inspiración como el elemento más significativo del romántico ideal del artista. Si los humanos que han vivido el “momento de inspiración” lo comparan con una revelación. Es un motivo, paragón al *Topos* griego o el *Loci ciceroneano*, un punto de partida sobre el que se conforma una historia, sede de argumentos ocultos que se catalizan y, cuando aparecen, sobre esa base se construye el espacio de la ficción.

Muse, proyecto de los artistas e investigadores Albert Barqué-Durán, Marc Marzenit y Mario Klingeman, estrenado en el Festival Sonar 2017, buscó pintar un óleo al fresco con

idioma; este es el campo de la PNL o el procesamiento del lenguaje natural. Los humanos pueden ver con sus ojos y procesar lo que ven, este es el campo de la visión por computadora; la visión por computadora cae dentro de la forma simbólica en que las computadoras procesan la información. Recientemente ha habido otra forma a la que llegaré más tarde. Los humanos reconocen la escena que les rodea a través de sus ojos que crean imágenes de ese mundo, este campo de procesamiento de imágenes que aunque no está directamente relacionado con la IA es necesario para la visión por ordenador. Los humanos pueden entender su entorno y moverse con fluidez, este es el campo de la robótica. Los humanos tienen la capacidad de ver patrones como la agrupación de objetos similares, este es el campo del reconocimiento de patrones; las máquinas son incluso mejores en el reconocimiento de patrones porque pueden utilizar más datos y dimensiones de datos, este es el campo del aprendizaje de las máquinas. (Ramseh, 2018: pant: 1)

un modelo diseñado no por un humano sino con una imagen producida por una red neuronal. Convertir a la máquina en una musa. ¿Cómo se hizo? Primero se le dio un *input* de la figura simplificada de un cuerpo humano en una pose concreta, por ejemplo: *La maja desnuda* de Goya, entre más de 300,000 imágenes. Después utilizaron un GANN (Genetic Algorithm Neural Networks) -dos redes neuronales compiten creativamente, en el sentido que una emite y la otra critica el modelo, para tratar de aprender cómo regenerar la imagen y qué información debería de añadir, rehacer- y sobre ello, la máquina devuelve la pose que será pintada, con colores y texturas preferidas del usuario, en cincuenta mil variaciones de abstracciones pictóricas.

Aunque para el pintor la inspiración da pie a una idea, eso no puede ser considerado el proceso creativo de una máquina. Mihaly Csikszentmihaly aclara que la noción de creatividad es demasiado amplia y ambigua. Normalmente nos enfocamos en sus portadores y en su huella en la matriz cultural para desembocar en que la “creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo” (Csikszentmihaly, 2014). Pero, define que “la creatividad no se produce dentro de la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural” (Csikszentmihaly, 2014). Es decir, la creatividad es un proceso social⁶⁰ que detona nuevas ideas o productos culturales que transforman su campo.

Aprovechando que las herramientas digitales cada vez están más imbuidas en nuestra cotidianidad, con IOT (Internet de las cosas) el mundo estará conectado y cada movimiento o idea que desarrollemos será supervisada, anotada.

Los vínculos tecnodigitales permiten hacer un doble juego⁶¹ al utilizar la resignificación de la realidad a partir de la tecnología y vincularla con un acercamiento metafórico a través del lenguaje -Paul Ricouer determina que lo que se comunica proyecta y

⁶⁰ Estela de los constructivistas, rompen la idea de que la creatividad es un acto solipsista por una construcción sociocultural como reflejo de una espaciotemporalidad definida. (Brunner, Vigotsky, et al)

⁶¹ Para entender la noción del lector de la duplicación de experiencias entre un mundo textual y uno tangible sigo la estela de Marie-Laure Ryan, en particular en la noción de simulación mental psicológica (Ryan, 2004: 140)

constituye el horizonte del lector y de su realidad⁶² (Ricoeur, 2000: 148)- a partir de sus datos y entender las posibles decisiones de los usuarios para construir con ello relatos estables. Bajo el principio de que la mejor forma de crear simulaciones estables, ontológicamente hablando, es la narratividad de nuestra experiencia de vida.

Se gestaría un discurso narrativo que vinculara la realidad del usuario con el discurso preestablecido por el autor, para que la máquina generara un texto específico para el receptor y éste puede empalmar su realidad con la ficcionalidad de la trama, de esta forma el receptor se convierte en co-creador pues cambia la esencia, sólo ahora alterable, del texto. (Nuñez, 2015)

Más allá de la idea de concebir a la máquina no como una herramienta sino como un posible ser autónomo, aquí la percibimos como un soporte que puede generar un texto específico para el usuario a partir de esos datos, a partir de las herramientas digitales se fomenta uno de los ajustes más interesantes para nosotros, las personas se esfuerzan cada día más en vincular la virtualidad con la realidad, de ahí parte el verdadero éxito de las redes sociales; ello nos lleva a preguntarnos qué estrategias y herramientas son necesarias para que desarrolle relatos personalizados al receptor, plenos de sentido.

Como dice Rafael Pérez y Pérez “El siguiente paso es averiguar cómo desarrollar los algoritmos y las estructuras de conocimiento que representan todos estos procesos; dicha representación debe ser lo más cercana posible al conocimiento, las teorías o las hipótesis que tenemos sobre el comportamiento humano. El investigador podría desarrollar nuevas técnicas, o emplear las que ya existen, para lograr este objetivo. (Pérez y Pérez, 2018: 32)

2.7 Reflexiones sobre las transformaciones a partir del soporte

⁶² Nos conocemos a través del lenguaje, por ello el hombre y su entorno es un producto léxico, un acercamiento metafórico con la realidad, una resignificación del mundo y de su dimensión temporal (el pasado sólo puede reconstruirse por la imaginación, el presente se entiende al resignificarlo y el futuro es una proyección léxica), así como la ampliación de nuestro horizonte, empobrecido por la cotidianidad. Como aclaró Paul Ricoeur “lo que se comunica, en última instancia, es, más allá del sentido de la obra, el mundo que proyecta y que constituye su horizonte.” (148).

Si la oralidad construyó el mito y al escucha, y la imprenta gestó la novela y el intérprete, esta tesis pretende discutir cómo las herramientas digitales aunadas a estrategias narrativas conforman nuevas posibilidades en el arte de contar historias y transforman al lector en un co-creador.

Consideramos que la narrativa de lectura lineal no va a desaparecer ni que el libro en soporte papel esté en proceso de extinción, creemos que el respaldo digital, y los cambios socioculturales que ello conlleva, pueden dar pie a la conformación de nuevos géneros literarios y nuevos procesos creativos y lectivos.

En el primer capítulo de la tesis nos adentramos en la construcción de una taxonomía a partir de tres cimientos: la narratología, el proceso creativo a partir de la mimesis de Paul Ricoeur y el uso de una metodología similar a la empleada por Jacques Attali en *Breve historia del futuro* para entender los elementos de los diferentes soportes (de la oralidad hasta la Inteligencia Artificial) que transforman las acciones narrativas.

A partir de estas ideas y partiendo de lo que determinaban Marshall McLuhan y Fiore (1967) en *The Medium is the Masagge. An Inventory of Effects*, el medio es el mensaje, se propuso una taxonomía para esta narrativa adaptativa que será utilizada con profundidad en el siguiente capítulo.

Los seis niveles, pilares, que abordo son: estructura en capas (Texto Nodal que le permite a la máquina que el discurso se adapte al usuario); Trama Adaptativa (Relación creativa entre la máquina y el usuario); el discurso es Multitextual (en el sentido que utiliza Roland Barthes de que un texto es cualquier código a descifrar, lo que conlleva no multimedialidad sino un lenguaje sinfónico, polivalente como le llama Marie-Laure Ryan); Transdigital (vínculo transmedial entre la realidad y ficción por herramientas IOT); Colaborativa (el usuario comparte imágenes, audiovideos inmersivos, textos interactivos, data para su personaje... no es sólo gracias a su data que se convierte en co-creador) y Electivo (eligen la emoción regente del texto y la resolución qué tipo de simulación desean habitar, como se hace con los subgéneros narrativos).

En el segundo capítulo abordé cada uno de los soportes, empezando con la palabra verbalizada, sin ningún soporte en el que resguardarse más allá de la memoria y la oralidad. Así, entre las palabras que durante miles de años se fueron heredando, se crearon géneros narrativos -en el sentido que se cuentan historias y se construyen estructuras que se legarían hasta nuestros días- como el mito, el ritual, con su personificación de la palabra, y la poesía, exclamación musical del texto.

Cuando se construyó la escritura, una de las herramientas más importantes que se han gestado, se transformó no sólo el medio sino se construyó el lector, este ser solitario e imaginativo que ya no era un interlocutor sino un receptor que dialogaba con el texto.

Ello perduró hasta que se gestó la imprenta, la herramienta ideal para que el humano se edificara en su individualidad. La noción de la lectura se reconstruyó, ya no era la extenuación del mensaje de un libro para encontrar su verdadero significado, en símil con Goethe que aseguraba que la sabiduría podría alcanzarse si se leía un libro bien, sino la posibilidad de leer para aprender, entretenerse y poder resguardar los libros en bibliotecas personales. Ello gestó dos géneros, el ensayo, la disertación sobre asuntos humanos, y la novela, el retrato individualizado de un ser en el mundo.

Se explicó cómo en la narrativa lineal los textos, impresos o digitalizados, cuentan con un relato estable y un discurso cerrado, inamovible; si la obra es cerrada, como aclara Umberto Eco en *Obra abierta*, el lector sólo es intérprete en el sentido que altera los elementos que el autor plantea con sus preconcepciones y visualiza las palabras en un sentido único e irreplicable (Eco, 1990: 11); con el soporte adaptativo que permiten las herramientas digitales, el creador debe estipular variables para que el usuario establezca su lectura personal, consciente de que la misma se rige a partir de sus decisiones y los datos que comparte en la virtualidad. Con ello, la vinculación entre la obra y el receptor se transforma de manera radical, el usuario puede empalmar su realidad con la ficcionalidad de la trama al igual que la máquina pueda generar un texto específico para el usuario a partir de esos datos; de esta forma el receptor se convierte en co-creador pues cambia la esencia, sólo ahora alterable, del texto.

La obra literaria no es exclusivamente idéntica ni con el texto ni con su concretización; ya que la obra es más que el texto, debido a que aquélla gana vida sólo en la concretización y ésta, a su vez, no es totalmente libre de los planes que el lector introduce en ella, aun cuando tales planes sean activados bajo las condiciones del texto. Allí, pues, donde el texto y el lector convergen, se halla el lugar de la obra literaria y éste tiene forzosamente un carácter virtual, ya que no puede ser reducido ni a la realidad del texto ni a las predisposiciones que caracterizan al lector. (Iser, 1987: 122)

Por ello, nos centramos en cómo las herramientas digitales manipularon la narrativa y el receptor se reconfiguró pues con las narraciones el intérprete decide la configuración de la trama, como en los videojuegos. Ello gestó nuevas formas narrativas, donde la historia se construye a partir de los deseos del lector y no sólo los designios del autor.

Después, analizamos brevemente los soportes multimediales -como la televisión, el cine y la realidad virtual- así como se hizo una escueta justificación proyectiva de los alcances que la Inteligencia Artificial tendrá en el arte y en la narrativa.

Es importante aclarar que mi tema de estudio sobre las transformaciones del proceso creativo y de lectura con la narrativa digital no es un tema inédito. Como vimos, desde hace décadas se han estudiado cómo las nuevas tecnologías están revolucionando el vínculo entre el texto y sus conformadores, la pertinencia de este trabajo es que nos permite comprender cómo cada uno de los seis soportes crea sus propios géneros narrativos, pues transforman la vinculación del receptor con el mensaje y reconfiguran su horizonte de referencialidad.

En este capítulo se trató de explicar cómo las herramientas digitales permiten "el trabajo en movimiento, en definitiva, es la posibilidad de una multiplicidad de intervenciones personales, pero no una invitación amorfa a la intervención indiscriminada: es la invitación no necesaria o unívoca a la intervención orientada, a insertarnos libremente en un mundo que, sin embargo, siempre es el deseado por el autor." (Eco, 1982: 96).

CAPÍTULO 3

ANÁLISIS TAXONÓMICO DE UN EJEMPLO DE NARRATIVA DIGITAL: STANLEY PARABLE (VIDEOJUEGO)

En el siglo veintiuno los videojuegos han sido concebidos, así como Richard Wagner dictaba hace doscientos años sobre la ópera, como “la obra de arte del futuro” (Riera Muñoz, 2013), pues más que una rama artística son una interdisciplina compuesta por imagen, texto, sonido y desarrollo de software que busca que el receptor esté inmerso en una constelación mediática construida alrededor de una narrativa videolúdica donde es él/la protagonista.

Para seguir con la hipótesis de esta tesis que sostiene que el soporte digital crea elementos narrativos nuevos, propicios al medio, adentrémonos en algunas estructuras y características narrativas electrónicas para mostrar la transformación taxativa con el nuevo medio.

Siguiendo la taxonomía propuesta en el primer capítulo, en este apartado se analiza la nodalidad y la multitextualidad en un videojuego, dos elementos fundamentales en este género característico de las narrativas digitales, así como elementos del proceso creativo inherentes al medio como es la colaboración interpretativa, es decir, el usuario que al aumentar o modificar el texto se vuelve en sí mismo coautor.

Los videojuegos son un paradigma de las tecnonarrativas por razones que rompen con las características y posibilidades que ofrecían los soportes anteriores, como que el sistema fomenta que se abra el discurso, es decir, la trama se reconstruye a la par que se juega la historia pues se modifica la relación textual ante la decisión del usuario y la jugabilidad interactiva, al igual que ocurría con la oralidad; además de que los videojuegos son obras multitextuales y colaborativas, demostrando que el texto ahora es adaptable pues no son palabras fijas sino píxeles que mutan.

Todo ello reconstruye elementos fundamentales de las narrativas. Si Aristóteles definía que la búsqueda narrativa era la imitación y la catarsis, Gonzalo Frasca aclara que los

videojuegos buscan simular, un rompimiento fundamental con la narrativa tradicional que aboga por la representación, la mimesis.

Por ello “mientras que un *narrator* diseña su obra para que siempre actúe de la misma forma, el *simautor* (el creador de simulaciones) educa al programa en un conjunto de comportamientos y predice el resultado, pues nunca estará seguro de lo que sucederá” (Frasca *apud* Planells, 2015: 79).

Para muchos teóricos ello conlleva, como Jasper Juul (2001) declara, que los videojuegos no son construcciones narrativas sino lúdicas pues no cuentan una historia estable a descifrar sino dan reglas de juego. De forma personal, no concuerdo con esa idea pues todos los juegos significan y cuentan en sí una narrativa.

Como veremos, en este soporte la capacidad de variaciones léxicas y de múltiples perspectivas de una trama sirve para crear tramas adaptativas pues permite que la narrativa esté implantada en la relación del usuario con el contenido y el contenido se despliega antes las reacciones de los usuarios.

Por ello, en lugar de acercarnos al videojuego como una obra literaria fija debemos incluir elementos específicos del soporte pues “una propuesta que contemple el videojuego como un mundo posible de ficción lúdico -un mundo ludoficcional- debe incidir al menos en tres aspectos clave: las relaciones entre ficción y reglas de juego, la estructura de mundos y la progresión interactiva, y finalmente la cuestión del usuario” (Planells, 2015: 93).

3.1 El videojuego como texto

La relación entre juegos e historias, como aclara Henry Jenkins (2003) en *Game design as a narrative architecture*, es compleja y antigua. En los videojuegos esa distancia se acrecienta, por la crítica en dos sentidos⁶³: los ludólogos más preocupados por la jugabilidad del usuario

⁶³ Los ejemplos que ofrece son: " La interactividad es casi lo contrario de la narrativa; la narrativa fluye bajo la dirección del autor, mientras que la interactividad depende del jugador como fuerza motriz" (Adams *apud* Jenkins, 2003: 1) en oposición a "Existe un conflicto directo e inmediato entre las exigencias de una historia y las de un juego. Desviarse del camino de una historia es probable que haga una historia menos satisfactoria; restringir la libertad de acción del jugador es probable que haga un juego menos satisfactorio". (Costikyan *apud* Jenkins, 2003: 1)

y las mecánicas del juego, y los narratólogos enfocados en el estudio de los juegos desde la perspectiva de la historia del juego.

La función de esta relación va más allá del entretenimiento o contar una historia de forma lúdica. Hans-George Gadamer considera que el juego es cosa seria por ello los jugadores plantean reglas y las justifican con una historia; de la misma forma la unión de reglas de juego y tramas complejas dan pie a la escenificación de un ritual (Núñez, 2007) y lo llevan hacia lo sagrado (Huizinga, 1938).

También se puede ver que a partir de esta actividad “no seria” concreta la reconstrucción simbólica del mundo y la necesidad de descubrimiento a partir de actos a simple vista innecesarios, como es el culto o el baile, elementos que no son fundamentales para sobrevivir como animales pero que nos han dado una de nuestras características más importantes como humanos: la búsqueda inherente de conformamos en nuestra experiencia lúdica⁶⁴ que nos lleva a ser *homo ludens*, como especifica Johan Huizinga,

Lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico. Pensadores como Huizinga, Guardini y otros han destacado hace mucho que la práctica del culto religioso entraña un elemento lúdico. Merece la pena tener presente el hecho elemental del juego humano en sus estructuras para que el elemento lúdico del arte no se haga patente sólo de un modo negativo, como libertad de estar sujeto a un fin, sino como un impulso libre. [...] Ahora bien, lo particular del juego humano estriba en que el juego también puede incluir en sí mismo a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano consistente en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente, y puede burlar lo característico de la razón conforme a fines. Pues la humanidad del juego humano reside en que, en ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por decirlo así, sus propios movimientos de juego [...] (Gadamer, 2009: 67- 68)

⁶⁴ En español se construyen las dos ideas de jugabilidad bajo un mismo verbo, jugar, pero que en inglés se diferencian como *playing* y *gaming*.

Todos los juegos simbolizan -desde una batalla divina detrás de una pelota o la magia de la palabra al darle voz a los muñecos- lo que conlleva reglas e historias que los justifican y vinculan. Huizinga asume que el juego es un medio donde la experiencia vivida es organizada como una situación estructurada, lo que nos brinda herramientas de vida y nos construye.

El filósofo mexicano Adolfo Sánchez Vázquez analizó los videojuegos en su seminario universitario *De la estética de la recepción a la estética de la participación*, “Por analogía con la distinción, que ya conocemos, entre texto y obra, puede decirse que esta historia de fondo y su instructivo -muy simples y esquemáticos- funcionan como texto y que todo el desarrollo de los acontecimientos con las opciones asumidas, o sea, el juego en su conjunto, constituyen la obra.” (Sánchez Vázquez, 2017: 92)

Aunque los juegos incluyen personajes cercanos al usuario o antagónicos así como dinámicas narrativas, Jesper Juul (2001) afirma que hay diferencias estructurales complejas que separan a los videojuegos de otro tipo de adquisición narrativa en dos sentidos que corresponden con la jugabilidad y no con la construcción de la trama: “El tiempo en los juegos funciona de manera diferente a las narraciones. La relación entre el lector/espectador y el mundo de la historia es diferente a la relación entre el jugador y el mundo del juego.” (Juul, 2001: pant 1).

Por ello, Antonio Planells trata de ajustar las distancias entre el mundo narratológico y la ludología, o estructura/dinámica del juego (*game play*), en la línea marcada por Gonzalo Franca, lo que permite acercarse al juego como un texto descifrar y no sólo a interactuar.

Para hablar de las transformaciones narrativas del soporte en esta tesis utilizamos los elementos narrativos de la historia, el texto. Aunque creemos que es imposible separar estos dos elementos por completo pues la jugabilidad hace que la obra avance, nuestra prioridad es enfocarnos en la textualidad para entender las transformaciones narrativas con el soporte digital y analizar el juego como si fuese un guion. Por la misma razón, no nos acercaremos a elementos multitextuales ni a la perspectiva gráfica del video-juego.

Es importante aclarar que no se puede separar el texto de la obra por completo pues sus características están tan unidas como lo exige el soporte. Doy estos breves atisbos para explicar por qué voy a separar lo inseparable. De igual forma, voy a acercarme brevemente a la ludología pero omitiré la ritualidad del juego y la idea comunitaria del arte-juego. Como aclara Gadamer, ningún juego es solitario, como ninguna historia lo es, pues “significa, a la vez, que al jugar exige siempre un «jugar-con». Incluso el espectador que observa al niño y la pelota no puede hacer otra cosa que seguir mirando. Si verdaderamente «le acompaña», eso no es otra cosa que la *participatio*, la participación interior en ese movimiento que se repite” (Gadamer, 2009:69). Todo ello con fines a centrarme sólo en la relación narratológica del videojuego.

Entiendo los riesgos de esta visión crítica, la amplío. Desde los inicios, títulos como *Tetris* (1984) de Aleksei Pázhitnov probaron que es posible crear diseño de mecánicas y reglas, *gameplay*, sin una construcción narrativa. Pero, en los últimos años, los videojuegos más exitosos están constituidos alrededor de una trama estructurada y personajes tridimensionales, por poner un ejemplo remarcable *Last of us* (Naughty Dog, 2013) con sus vueltas de tuerca o giros argumentales que transforman la receptividad de la trama (James, 2001: 27) y permiten que el usuario se vincule con los personajes y la historia.

Como una de las características de los juegos actuales es su *cinemática*, con escenas dramatizadas como pequeños clips intercalados en el juego donde el usuario no participa en el desplazamiento de los personajes o las reacciones. Estos breves episodios sirven -o son parte de una experiencia transmedia más compleja- para explicarle al usuario los elementos narrativos que necesita y pueda con ello descifrar las metas lúdicas del videojuego. Estos elementos contradicen la idea de Juul pues muestran cómo la narrativa es fundamental en este nuevo soporte.

Por ejemplo, en *Quantum break* (Remedy Entertainment/Microsoft, 2013) se incluyen secuencias audiovisuales de mayor duración que en *Last of Us*, considerada una de las mejores películas interactivas de la década (Empire online, 2020). Estos *websoides* -seriales televisivos que se difunden por medios como internet, en similitud a las series dramáticas- se

intercalan entre secuencias de juego para explicar la narrativa y fomentar una mayor vinculación entre el usuario y el personaje.

Para ello, se utiliza la narratología, corriente teórica que parte de que el relato es, en palabras de Claude Bremond, “un discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de la misma acción” (Bremond, 1970: 90). Sobre ello la primera pregunta metodológica es ¿qué elementos componen una narración?

Si para la narratología la trama y el uso del narrador, como hablamos con la imprenta, son los dos elementos básicos, para explicar los elementos inherentes a los videojuegos como obra narratológica parto de lo que Marie-Laure Ryan propuso en 2006 como los cuatro elementos distintivos que vinculan o amplían las relaciones entre los elementos lúdicos (*game play*) y la trama narrativa de los juegos.

El primer argumento está centrado en el orden secuencial de la trama, recordemos que los videojuegos ocurren en el presente del usuario, es decir, la enunciación y el accionar del personaje ocurren a la par.

Eso conlleva cambios fundamentales con los medios anteriores pues rompe la distancia entre el narrador y la deixis a la par que imposibilita la transgresión temporal de la narrativa. Es decir, el que cuenta la historia tiene una distancia diferente, mucho más próxima con el personaje de los videojuegos, que la tercera persona tan distante de la narrativa. Ello modifica muchos niveles en la interpretación de la obra, desde el beneficio estructural de la narrativa lineal, como lo vimos en novelas de autores como Faulkner o Vargas Llosa, hasta la imposibilidad de romper el presente eterno de la acción. De esa forma, sólo utilizan una narrativa con recuerdos encapsulados y explicaciones de otros personajes con fines contextuales. En general, en los videojuegos el personaje sólo está en tu tiempo de acción, no puede viajar a otras perspectivas de la historia o de sí mismo.

Como analizamos en el capítulo previo, los juegos temporales son fundamentales en soportes como la imprenta, pues los brincos entre analepsis y la prolepsis son elementos básicos de la novela y fomentan que las historias tengan estructura imbricada (Pimentel, 1998: 46).

Es decir, si en la novela las historias se construyen entre el tiempo de la enunciación y de la lectura, a la par que las tramas se exponen por medio de *flashbacks*, y a veces *flashforwards*, como elementos concordantes con la diégesis, la narrativa con sus “juegos” temporales confirma la noción de Iuri Lotman de que: “la esencia del proceso de generación no está sólo en el despliegue de las estructuras, sino también, en considerable medida, en su interacción. La interacción de las estructuras en el mundo cerrado del texto deviene un factor activo de la cultura como sistema semiótico que trabaja. El texto es un espacio semiótico en el que interactúan, se interfieren y se autoorganizan jerárquicamente los lenguajes.” (Lotman, 1990: 56)

El segundo punto que aboga Ryan (2006) es que los videojuegos son simulaciones no representaciones, donde el soporte favorece esta conformación narrativa que era inaccesible en los medios anteriores, como la imprenta, pues esta diferencia entre representar y simular es el punto máximo que se busca con un videojuego.

En el siguiente capítulo hablaremos de la simulación con la relación de este soporte digital, los videojuegos, la realidad virtual y los usuarios. Es fundamental entender que podemos recrear la realidad dentro de un videojuego como ocurre con los Sims y su reconstrucción de la espacialidad hasta la idea de interiorizarse en el juego, ser el personaje y tomar decisiones “reales” que afectan toda la dinámica de la trama en una construcción más cercana a la simulación que a la representación estática.

Ello, por supuesto conlleva implicaciones psicológicas, éticas y metafísicas que aquí no serán abordadas plenamente, pues, a diferencia de cuando leemos, aunque nos sumergimos en un mundo alterno, somos conscientes de que nuestra realidad no es transformada, ni siquiera es afectada en menor medida.

Sólo para aclarar, supongo que ninguno de nosotros, asiduos lectores, creemos en la idea quijotesca de que la ficción y el mundo tangible se mezclan; somos conscientes de que nuestra realidad no está siendo duplicada por otra, simulada, sino que hay una realidad alterna, con los mismos principios físicos y socioculturales, donde seres muy parecidos a nosotros resuelven conflictos tan humanos que nos permiten empatizar.

Hasta hace unos años los espacios eran prestablecidos, pero como vimos con *No Man's Sky* desde 2018 se pueden crear más escenarios posibles que días de vida por jugar. Partiendo de que son 6 mil millones de posibles locaciones, si jugaras un mundo al día durante toda tu vida, 24 horas dedicado a ello para que vieras todas las posibilidades, tomando como partida de que terminas un mundo cada minuto, tendrías que vivir 876 mil años para jugar todos los escenarios posibles. Más allá de que el promedio es de una semana por nivel, los escenarios posibles se convierten en una fachada y lo importante son las metas inequívocas.

Hasta ahora, las gráficas de alta inmersión y la reacción del personaje de forma intuitiva, ante las decisiones del usuario, permiten una inmersión mayor, casi una realidad alterna, definida por dos reglas que son similares a nuestra realidad, la objetividad del entorno y la subjetividad de los actores.

En 2020, el programador PipperFTS modificó el juego de *Minecraft* para poder alcanzar altitudes y escalas tan altas como el Monte Everest y vinculó Google Maps con el generador de mundos de *Minecraft* para construir la tierra entera en una escala de videojuego “posible gracias al uso de dos mods, Terra 1-to-1 y Cubic Chunks. Como explica PippenFTS, *Minecraft* tiene normalmente un límite de altura de 255 metros, lo que habría hecho imposible un terreno de la Tierra a escala real. El uso de Cubic Chunks "cambia la forma de los trozos de *Minecraft* a un cubo de 16x16x16, dándote una profundidad de construcción infinita en ambas direcciones verticales [...] La siguiente etapa es aplicar el mod Terra 1-1, que toma información de archivos de datos geográficos (como Google Maps) y la convierte en bloques de *Minecraft*.” (Kent, 2020: pant: 1). Ya hay más lugares a visitar en *Minecraft* que en el mundo real.

De igual forma, existe mayor contenido enciclopédico de lugares imaginarios que factibles, como auguraba Borges en “*Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*”, pues la biblioteca de *War of Warcraft* ya sobrepasó a la *Enciclopedia Británica* (McGonigal, 2010).

En el caso de los videojuegos, hasta este momento, no todas las plataformas están abiertas para la reescritura constante. Aún en los casos de una obra cerrada es importante recalcar que el autor de videojuegos no es un escritor sino funge como arquitecto, un planificador de mundos y extensiones que busca introducir a su usuario en un entorno de

nuevos caminos que descubrir al transitar por las páginas. Por ello, si hablamos del proceso creativo y del autor, es más fácil para entenderlo pensar en un creador de laberintos, como Dédalo lo fue en la antigua Grecia.

Cuenta la leyenda que el rey de Minos consciente de la invención extraordinaria del inventor griego le pidió que construyera un laberinto gigantesco donde pudiera encerrar a su monstruo particular, no por su monstruosidad sino por su cercanía emocional, el minotauro era su hijo. Dédalo creó senderos con incontables pasillos donde cualquiera que entrara se extraviaría.

Los laberintos al principio se construyeron como un espacio clásico, un funcionamiento cerrado, con una única entrada y salida con paredes estrechas y caminos predeterminados. Umberto Eco en *Obra abierta* aclara que el texto se construye de "forma completa y cerrada en su perfección de organismo perfectamente calibrado, es asimismo abierta, posibilidad de ser interpretada de mil modos diversos sin que su irreproducible singularidad resulte por ello alterada." (Eco, 1990: 11) La idea de un laberinto que puede recorrerse por diferentes senderos pero para el espectador sólo ocurre una acción como se puede apreciar en el videojuego *Doom* (1993).

Este laberinto mítico fue la base de las estructuras perdedizas que han poblado Occidente, desde los laberintos que anteceden los castillos europeos hasta los trazos de ángulos rectos impresos en una caja de cereal. Hoy en día, de la misma forma, se construyen los videojuegos nodales, como se verá. "Podrá entenderse ahora que consideremos a los mundos virtuales de la producción infográfica como verdaderos laberintos -laberintos formales y no materiales- basados en las metamorfosis y las sorpresas." (Gubern, 1996: 144).

En los videojuegos hay tres elementos que pueden construir el entretejido laberíntico que se despliega ante el usuario y, entre la complejidad de la trama multilínea digital, él puede elegir qué opciones seguir. Ya sea por la historia, los personajes o el mundo en el que se desarrollan las subtramas y se ejecutan las reglas del juego. Esto ha avanzado muchísimo en los últimos años. Por ejemplo, si nos enfocamos en el área de personajes y su construcción podemos ver las implicaciones y aceleraciones que van hacia el futuro.

En los inicios, los juegos tenían una historia muy simple, con personajes estereotípicos que cumplían funciones definidas y un mundo repetitivo, cíclico, que sólo ampliaba pequeños elementos de los niveles previos, ya fuese la dificultad del juego como los poderes que adquirirían los personajes. Como en Mario Bros (Nintendo, 1983), donde los laberintos de las tuberías te permitían ascender a otros niveles para combatir contra el mismo villano, que era un poco más fuerte o rápido que el anterior, y rescatar a la misma princesa secuestrada.

En videojuegos actuales como *Persona 5* (Atlus, 2017), con el fin de lograr que los usuarios empatizaran con el personaje, se crearon más de 100 horas de escenarios y situaciones anecdóticas para que los jugadores puedan transitar por un año el día a día del protagonista. Durante ese año del personaje, el jugador se adentra en múltiples actividades emocionales y sociales como ir al cine o a un bar en Tokio para entablar conversaciones con otros estudiantes, hasta atravesar las mazmorras y laberintos del mundo nocturno que debe de salvar. Esa constante información y obsesión con la cotidianidad del personaje y los que lo rodean hacen que el videojuego sea la construcción de una *Persona*.

Una vez que se encerraron a los monstruos que mutaron y se expandieron, los humanos se dieron cuenta que los laberintos cuadrados no podían contener a sus enemigos y construyeron laberintos circulares, con múltiples entradas y salidas⁶⁵, legando en la escritura el punto que Borges añoraba, como relata en “El jardín de senderos que se bifurcan”.

Esta variación se puede apreciar en los juegos de video en el paso de una trama lineal a una radial como ocurre con la adaptación de libros estáticos en juegos. Uno de los ejemplos más importantes ocurre con el videojuego polaco *The witcher* (Cd Projekt Red, 2011, 2015), saga que adapta las novelas de Andrzej Sapkowski y que transformó la noción de interactividad en los videojuegos ya que cada decisión que el usuario toma repercute no sólo en el personaje sino en su futuro entorno.

⁶⁵ En la literatura ocurrió algo similar, al principio se crearon textos que utilizaban juegos simbólicos que permitían diferentes lecturas. Por poner dos ejemplos del siglo pasado donde la transformación visual permitía una nueva lectura, como la presentación bicolor entre la realidad ficcionalizada y fantasía en *La historia Interminable* de Michael Ende hasta el juego que Daniel L. Mankiewicz hace en *House of Leaves* con una complejidad que algunos tildan de hipertextual, pues la lectura se construye de forma vinculativa con otros textos y metatextos.

Es decir, en el juego, si el usuario decide obviar un sendero o la interacción con otro personaje la historia que se muestra, cambia. Por ejemplo, si decide asesinar a un campesino al inicio del juego puede ser que, sin saberlo el jugador, en escenas posteriores ese campesino iba a ayudarlo a combatir un fuego y el protagonista pierde su casa o situaciones más complejas pues al ser un laberinto tan amplio, los diseñadores buscan que todas las situaciones tengan repercusiones con un sistema que se ajusta gracias a los algoritmos preestablecidos.

La adaptación de una novela canónica en una trama responsiva que permite al usuario crear sus caminos únicos de sentido se puede apreciar en el videojuego *The Lord of the Rings: Shadow of Mordor* (Monolith, 2015) con la saga escrita por J. R. R. Tolkien.

Así como la multiplicidad de la escritura se da en la infinidad de lecturas posibles e interpretaciones, con la revolución digital y la creación de nuevos soportes los laberintos autorales van más allá, pues no sólo se crean tramas y estilo divergentes con cada nuevo autor sino se plantean otras reglas de juego, metas, valores de juego, puntos de decisión, finales múltiples y elementos metatextuales que permiten que la narración se reconstruya conforme se desarrolla, como la vida y los videojuegos.

Ello conlleva, como aclara Alexander Galloway en *Gamming: essays on algorithm culture*, la gran distinción entre un texto interactivo es que necesita de la participación activa y estratégica del lector, más allá de la idea de Umberto Eco del texto como la máquina perezosa, se “distingue entre las formas de arte que requieren la acción física tanto del usuario como de la obra para que ésta exista, y las que no.” (Galloway, 2006: 128) La importancia de esta noción parte de que al conformar la obra, el o los autores deben buscar que todos los caminos sean verosímiles aún con sus contradicciones en aras de un diseño de opciones.

Como veremos en el siguiente capítulo, todo ello genera que el usuario establezca su lectura personal con la consciencia de que el discurso se construye a partir de sus decisiones, ramificadas, más allá de si es hacia una meta predefinida. Por ello, en los videojuegos, la idea nodal del texto es fundamental para que el participante pueda elegir entre las variables y construir su propio discurso coherente.

Y así como para escapar del laberinto, Dédalo inventó la aeronáutica, con las herramientas digitales en torno a las narrativas se pasó de un laberinto para contener a un monstruo a la posibilidad de crear laberintos que se amplían durante la lectura con una trama responsiva y una estructura narrativa que gira en torno a un mapa de decisiones que permiten al usuario crear sus caminos únicos de sentido y que se adaptan a sus elecciones en tiempo real (Meifert-Meinhart, 2013: 25).

Como cualquiera de los juegos actuales tiene la posibilidad de incluir reacciones preestablecidas que varían conforme a las “decisiones” que ejecuta el usuario, de la misma forma que varían las reacciones de los demás personajes que te rodean e impactan.

Es importante aclarar que aún con pesar, los asiduos participantes de juegos son conscientes de que el espacio del juego es simulado, que su realidad permanece inalterable. Sin importar si utilizan mecanismos inmersivos o historias cada vez más interactivas.

Desde sus inicios la narrativa aboga por la experiencia vicaria, la estrategia mental para aprender de vivencias ajenas reales o ficticias, estrategia fundamental para nuestra supervivencia (Ekman, 1997; Otley, 1999), así como la construcción de mundos posibles (Ryan, 2004; Bostrom, 2002). Como Marie-Laure Ryan aclara el simulador no es en sí narrativa sino un generador de narrativas.

Con las herramientas digitales esta conjunción permite ir narrativamente más allá pues el soporte permite que el contenido se ajuste a los deseos y decisiones de los usuarios pues el creador construye un laberinto tratando de crear todas las posibles soluciones y escenarios que su personaje controlado por el usuario pueda desear, en un símil con la vida: “La vida es como el ajedrez, y las tramas son como aquellos libros con las partidas de ajedrez más famosas que los jugadores con vocación estudian para estar preparados por si algún día se encuentran con apuros similares..” (Pinker, 2001: 692)

Un gran ejemplo de cómo los videojuegos sirven para simular la realidad es usado por las tropas militares para enseñar estrategias por medio de MACS (*Multipurpose Acade Combat Simulator*) o VIRTSIM (*Virtual Reallity Combat Training System*) pues crea “escenarios que el Ejército no puede recrear y permite a las tropas familiarizarse con las

armas y el equipo que llevarán en una situación del mundo real,” (Military.com, 2016: 1). Otra de las razones es que permite a los soldados escenificar, y en su momento aislar, las reacciones emocionales que tendrán en el campo de batalla (Schuzke, 2013).

Ello ocurre pues los videojuegos reconstruyen la construcción interna, ya sea la experiencial que se modifica con nuestras emociones y memorias (Kahnemann, 2010) o la construcción psicológica⁶⁶/traumática donde los miedos y deseos alteran la percepción de la realidad y su construcción.

El tercer argumento de Ryan sobre la diferencia entre el análisis de la ludología y la narratología es fundamental: la narración se construye mientras se avanza. Al igual que la música es un arte temporal, los videojuegos avanzan de forma lúdica, es decir, se construyen a partir de las decisiones del usuario ante las reglas del juego prediseñadas. “Para Aarseth, en el juego los resultados finales son reales y se experimentan de manera personal por parte del jugador, mientras eso no sucede así en la narrativa tradicional.” (Planells, 2015: 84)

Una vez aclarados estos elementos, adentrémonos en *Stanley Parable*, el videojuego elegido para el análisis de cómo se construye la narrativa textual digital.

3.2 Análisis taxonómico del videojuego Stanley Parable

Se eligió el videojuego *Stanley Parable* pues cumple con los elementos básicos de una narración acorde con el soporte electrónico.

Todas las narraciones, desde los mitos orales hasta las novelas sin trama del siglo pasado cumplen con algunos elementos narratológicos básicos, como ya vimos, pero ¿los videojuegos también son narrativas? Si la pregunta genérica: ¿qué es narración?, la podemos definir como el código aristotélico de una acción dramática que avanza o lo que estipula E. M. Forster en *Aspectos de la novela*, “la base de toda novela es una historia, y esa historia consiste en una narración de hechos organizados en una secuencia temporal” (Forster, 1983: 36), llegamos a la noción de que todos los videojuegos, aún juegos como *Tetris*, tienen una

⁶⁶ La Dra. Elizabeth Loftus, especialista en la adquisición de recuerdos falsos, especifica que todos nos narramos acontecimientos que tal vez no ocurrieron. Así que la herramienta principal de la simulación de experiencia, es la de generar una experiencia que se convierta en un recuerdo simulado en el usuario (Núñez, 2016).

noción de narratividad básica, aunque no de trama, pues el usuario siempre tiene que ir avanzando en el juego para ganar.

Lo que distingue al corpus elegido es que se erige en torno al elemento narratológico fundamental: un videojuego que se estructura sobre su narrador.

Se pueden categorizar a los narradores dependiendo de su nivel narrativo, grado de participación, perceptibilidad y fiabilidad⁶⁷ (Rimmon-Kenan, 1983). En *Stanley Parable*, el narrador define desde el inicio las reglas del juego. Empieza con la visión de la espalda de Stanley, sentado en su escritorio en una habitación pequeña, pero sucede algo peculiar mientras se explica la premisa, se cambia la visión de la cámara, la perspectiva, para que el usuario sea el personaje que se guía por dos narradores, el que cuenta la historia y el que comanda las acciones. "Algo que cambiaría a Stanley para siempre -como dice el narrador- el tiempo pasa y él no recibe ninguna orden." Entonces, "Stanley decidió salir de su oficina y mirar alrededor del edificio para ver qué sucedió".

Este videojuego visibiliza al narrador y lo hace transitar por tres de las ocho categorías que Norman Friedman (1955), en la línea de Percy Lubbock, distingue: la omnisciencia editorial, el modo cámara y el yo-testigo; además del yo protagonista que el videojuego promueve. Deja de lado la omnisciencia neutral, omnisciencia múltiple selectiva, omnisciencia selectiva y el modo dramático, pues en sí la historia no tiene una resolución. Todo para crear una relación dinámica entre el usuario, el personaje, el narrador y la historia.

Esta relación visible entre el narrador y el personaje no es un elemento original de los videojuegos. En *Niebla* de Miguel de Unamuno, escrita en 1907, el personaje se dirige al autor y le increpa su rol narrativo. De igual forma, en la película *Stranger than Fiction* (2006)

⁶⁷ Extradiegético: A nivel narrativo superior a la historia

Intradiegético: Se sitúa al nivel de la historia

Hipodiegético: El narrador participa en una historia que está dentro de la historia principal:

Heterodiegético: El narrador no participa en la historia

Homodiegético: El narrador participa en la historia

Hetero-extradiegético: narrador omnisciente

Homo-extradiegético: narrador personaje

Hetero-intradiegético: narrador testigo

Homo-intradiegético: narrador protagonista

el escritor Zach Helm hace narrar a la actriz Emma Thompson un soliloquio muy similar al de Stanley:

Esta es una historia de un hombre llamado Harold Crick -la cámara cruza por una ventana, entra a un cuarto en penumbras donde un hombre yace acostado y en el buró, entre un teléfono viejo y una lámpara barata, se encuentra un reloj plateado, con carátula blanca que de pronto se ilumina, en azul eléctrico⁶⁸- ... y su reloj de pulsera. Harold Crick era un hombre de números infinitos, cálculos interminables y, sorprendentemente, pocas palabras –el personaje se remueve entre la cama, despierto y apaga la alarma- Y su reloj de pulsera decía incluso menos.

[Se escucha un cepillo de dientes en funcionamiento. Entre la oscuridad, la boca se expande, mostrando los dientes enjabonados y la lengua carmín se refleja en el espejo.]

- Cada día de la semana durante doce años, Harold cepillaba cada uno de sus treinta y dos dientes, 76 veces.

La metadiégesis –la estructura abismada que permite el desarrollo de una acción dentro de los límites de otra acción ofrecida por un narrador/personaje dentro del marco de la diégesis o narración primaria o de primer grado (Genette, 1989)-, ocurre cuando un personaje de la historia relatada toma a su cargo la narración de otra historia, ocurrida en otro espacio, en otro tiempo y, quizá, con otros protagonistas, convirtiéndose así en un personaje narrador (intradiegético), de una narración secundaria o de segundo grado.” (Bersitán, 2001) es una de las estrategias más importantes de la narrativa contemporánea.

En *El Quijote*, se pueden apreciar nueve niveles o capas narrativas que logran que la vinculación inmersiva sea tan profunda que la realidad pertenezca a la ficción y con ello la relación del lector con la obra se transforme pues no sólo Cervantes aparece como un personaje, elemento que va más allá de la referencialidad por la simulación, sino que al plantear diferentes niveles narrativos logra la novela moderna, donde el artista se ficcionaliza

⁶⁸ Descripción propia sobre lo que ocurre en escena.

como un personaje que busca los textos traducidos por un escritor musulmán que se enteró de la historia de un loco manchego que leyó libros de caballerías... con este juego, Cervantes crea lo que Velázquez popularizaría en sus Meninas. La significación metaliteraria en los videojuegos es fundamental.

Cuando el jugador toma el control de Stanley y abandona su oficina, el narrador dicta: "Stanley decidió ir a la sala de reuniones. Quizás simplemente se había perdido un memo", con lo que el jugador debe encontrar la sala de reuniones, pero Stanley llega a una habitación con dos puertas: "Cuando Stanley llegó a un conjunto de dos puertas abiertas, entró por la puerta a su izquierda", ordena el Narrador y crea nuevas reglas del juego pues el discurso se adecúa a elecciones que sólo brindan las narraciones electrónicas de una forma personalizada; en la oralidad las decisiones eran comunitarias.

La noción de electividad del usuario no se refiere a la capacidad de elegir conforme el discurso avanza, eso es la estructura nodal o en capas, como la hipertextualidad, sino a la capacidad de que el usuario elija previamente elementos del discurso y la máquina tenga la capacidad de entregar una trama "a la medida" de los deseos del receptor.

En ese momento, el narrador y el usuario trastocan sus funciones pues "Este no era el camino correcto a la sala de reuniones y Stanley lo sabía perfectamente", contradiciendo los principios básicos de narratividad del soporte y la jugabilidad en los que el participante tiene la decisión sobre la trama, mostrando que el soporte permite crear una narrativa adaptativa.

Aunque uno de los elementos que Juul, a partir de Chatman (1990), construye como noción de que los videojuegos no son soportes narrativos sino lúdicos es que la historia se deforma de acuerdo con las nociones de los usuarios, es decir, si decide tomar un sendero u otro, en este videojuego ello se rompe hasta que al final es tan diferente que hablaríamos de tramas divergentes, aunque más allá de que la diégesis se trastoca:

Al principio, Stanley asumió que había roto el mapa, hasta que escuchó esta narración y se dio cuenta de que era parte del diseño del juego todo el tiempo. Luego elogió el juego por sus perspicaces e ingeniosos comentarios sobre la naturaleza de la estructura del videojuego y su examen de los tropos narrativos

estructurales. Así que ahora que estás aquí, ¿qué piensas? ¿No es un lugar divertido y único para estar? ¿Por qué no nos tomamos un minuto para beberlo todo? Vale, ya lo he superado. ¿Qué piensas? ¿Ya te has cansado de esta broma?

Cuando el narrador deja de nombrar al personaje y se dirige al usuario, al que participa en las decisiones, o debería, se crea un vínculo entre el receptor y la obra que recuerda a la novela de Italo Calvino *Si una noche de invierno un viajero*, con un narrador que invoca.

¿Qué ocurriría si el siguiente texto que leyeras estuviera dirigido a ti?, no que utilizara la referencialidad enclaustrada en la segunda persona del singular para dirigirse a un lector hipotético -como tan bien lo construyó/imitó Carlos Fuentes en *Aura* a partir de *Le modification* de Michel Butor- sino que la narración versara sobre ti, sobre tus características y cualidades, sobre tus miedos y deseos hasta que fuera una experiencia personalizada, como ocurre en la realidad. ¿Cuál sería tu proceso lectivo ante ese texto individualizado?, ¿cómo te vincularías con la ficción?

Por ello le he llamado “narrativa abismada” al proceso lectivo a partir del soporte digital, pues la relación y vinculación de la realidad del lector con la ficción es posible gracias a herramientas como la adaptabilidad digital y la data que estamos produciendo cada día. De esta manera, como se observará en el siguiente capítulo con mayor detalle, se reconstruye la receptividad del texto en tiempo real a partir de las decisiones que toma el participante sobre las circunstancias que se despliegan en la trama.

Esta relación del narrador que se dirige al lector no es nueva, pero en *Stanley* alcanza proporciones llamativas por la relación metanarrativa que ejemplifica características y virtudes del soporte digital mostrando que “el enfoque del diseñador del juego es diseñar el juego, concibiendo y diseñando las reglas y la estructura que resulten en una experiencia para los jugadores” (Salen, 2004: 1).

En *Stanley* las reglas se convierten en subversiones, si uno decide no jugar o cierra la primera puerta que Stanley encuentra en el juego, la de su oficina, en lugar de atravesar el primer pasillo, la voz de Kevan Brighting como el narrador retumba, consolidando el

patetismo del personaje y reconstruyendo la relación del juego con el participante: “Pero Stanley simplemente no pudo manejar la presión. ¿Y si tenía que tomar una decisión? ¿Y si un resultado crucial caía bajo su responsabilidad? ¡Nunca había sido entrenado para eso! No, esto no podría ir de ninguna manera excepto mal.” (Stanley, 2019)

En *Stanley* se utiliza un narrador de forma irónica, rompiendo las dinámicas del juego y la vinculación del usuario con el personaje, como aclara cada vez que uno desea tomar alguno de los *props* o elementos ornamentales del juego sin éxito “Stanley iba por ahí tocando todo lo que había en la oficina, pero no hizo ni una sola diferencia, ni adelantó la historia de ninguna forma”. ¿A dónde nos lleva este narrador? ¿De qué se trata este juego? ¿Seguimos órdenes ridículas hasta el hartazgo?

Esta sobreescritura del narrador, propia de los textos narrativos irónicos como describe Wayne Booth (1968) en su *Retórica de la ficción*, permiten que la construcción del narrador no confiable rompa la idea lúdica de que el narrador es fundamental para que la trama avance o se retraiga, haciéndonos dudar de las reglas del juego en sí.

Como analiza Sabine Schenk en *Running and clicking: Future narratives in Film*:

La causalidad no es el principio rector, sino la ilusión de causalidad, que hace que el espectador piense que cada trayectoria de la historia tuvo que ocurrir de esa manera. La causalidad sólo puede aplicarse retrospectivamente, lo que significa en este caso que una vez que un nodo ha implosionado en una serie de eventos, los caminos alternativos de la historia se organizan como PNs [Narrativas pasadas]. Que una causa haya tenido que llevar a un cierto efecto sólo puede ser observada retrospectivamente. (Schenk, 2013: 77)

Por ello, los videojuegos abogan por la posibilidad de que cada vez que se juega se crea un camino único, como vimos con los laberintos, y el mapa es un espacio por descifrar mientras avanza el juego, como en la vida.

Ello se puede ver cuando en uno de los finales, a Stanley le aparece la opción de presionar Sí o No en la pantalla y el usuario tiene la obligación de presionar NO.

¡Ah, bueno en ese caso continuaremos! Pero ahora viene la verdadera pregunta: ¿qué crees que habría pasado si me hubieras dicho que querías que esto se detuviera? ¿Crees que habría sido particularmente diferente?

¿Habría tomado esta misma idea pero la habría reformulado superficialmente para ajustarla a esa respuesta? ¡Quizás ni siquiera lo hubieras pensado si no hubiera sacado el tema en primer lugar!

Oh, ahora piénselo, ¿merecerá la pena que vuelva a empezar, y luego vuelva aquí, sólo para hacer la otra opción? Está claro que toda esta broma lleva su tiempo, ¡y si la otra opción es aún más larga! ¿Cuánto tiempo pasarás en total sólo para haber escuchado toda la narración?

O... ¡Esto es genial! - ¡Quizás acabas de jugar la otra opción y ahora has venido a ver qué pasa en esta! Entonces, ¿qué piensas, qué opción era la mejor?

Imagina si hubieras seleccionado "continuar" en tu primer juego, lo tentador que sería, sin saber lo que pasa cuando eliges la otra opción. De hecho, eres uno de los afortunados.

Aunque si la otra opción es realmente miserable de escuchar, entonces tal vez no lo seas. De hecho, sólo voy a decir que nadie que esté escuchando esto es afortunado.

Bueno, ahora he construido la otra opción tanto que voy a dejar de hablar y dejarte a tu decisión de si volver aquí, continuar con el juego, o simplemente sentarte aquí en este lugar para siempre. ¡Cheers!

Este fragmento muestra las virtudes narrativas de este videojuego y por qué nos es tan propicio para analizarlo con la taxonomía desarrollada, pues utiliza los elementos que la narratología determina como propios de un texto narrativo: tiempo, espacio, personajes, perspectiva narratorial, entre otros.

Partamos de que contiene una trama, la imposibilidad de escapar de la oficina en un día cualquiera, cumpliendo la idea de que “una historia es una fábula presentada de cierta manera. Una fábula es una serie acontecimientos lógicos y cronológicamente relacionados que unos actores causan o experimentan.” (Bal, 1985: 13). A su vez, contiene personajes, pues la ausencia de sus compañeros de trabajo y su jefe de oficina brinda una sombra similar a los que Kafka en *La metamorfosis* cuestiona sobre los que están del otro lado de la puerta, los que lo olvidaron; hay un espacio delimitado, la oficina; un tiempo interno y externo pues “un texto narrativo se funda en la dualidad temporal” (Pimentel, 1998: 42) y un discurso que muta de un Discurso Directo -Representación de la voz de los personajes en tiempo presente. Uso común del diálogo-, Indirecto libre -Discurso neutral al mezclar narrador omnisciente con primera persona emocional. El narrador toma prestada la voz del personaje-, un Monólogo interior -el narrador prescinde del personaje, pero se mantiene el orden sintáctico-.

Stanley, estoy hablando en serio. De hecho, esta es mi habitación seria. Es donde vengo a ser serio. Esa mesa es la más seria que he podido encontrar. He mirado muchas, muchas mesas. ¡Cientos de mesas! Es posible que haya mirado más de mil mesas, honestamente no lo sé. El número específico no es tan importante como el entendimiento de que de todas las mesas que miré, esta es la más seria.

Cuento esta historia para impresionarles, hasta qué punto esta es la sala más seria que tengo, por eso les he traído aquí. Acabas de intentar activar los trucos del servidor, lo cual, por supuesto, corre el riesgo de romper todo el juego. No tienes respeto por el estricto orden de los eventos de la narración y no puedo permitirlo. Es hora de ponerse serio, Stanley. Sin bromas, sin juegos.

Fuera de esta habitación, podría ser más tolerante con esas cosas, pero ahora estamos en la habitación. Por eso te someto al castigo más grave que se me ocurre: cien billones de trillones de años, aquí en la sala de los serios. Quizás después de eso, podamos hablar de la severidad de tus acciones, y si has aprendido algo. Pero, hasta entonces, en la sala seria, ¡Váyase!

En una narración nodal, es decir estructurada por bloques, la forma en la que se organiza el discurso es el elemento más importante. Si Vladimir Nabokov creía que el estilo era el centro de un texto –como se puede ver en su teoría de la traducción (Thirwell, 2014: 255-267) – aquí se plantea que la arquitectura narrativa es la base pues las construcciones estructurales permiten, o más bien fomentan, la idea de que “una obra de arte es algo más que una tradición y un estilo: una creación única, una visión singular.” (Paz, 2008: 4)

Más allá de que es un texto narrativo a partir de que es narrado, es decir conlleva como base un narrador (Bal, 1985), una vez que vemos todos estos elementos, podemos llegar al acuerdo de porqué un videojuego como *Stanley Parable* es una construcción narrativa acorde con su soporte e ir a los detalles narrativos.

Por todos estos elementos, se pueden tomar a los videojuegos como elementos narrativos contruidos de una forma predefinida por el soporte -los videojuegos ostentas ciertas características que son inherentes a su dinámica: la jugabilidad, de la que nos ocuparemos en el siguiente capítulo cuando se analice la receptividad con el paso de los soportes-, pero analicemos de forma más profunda los tres elementos propios de los videojuegos de acuerdo con la taxonomía descritos.

Empezaremos con el texto nodal, la forma en la que el autor construye las secuencias dramáticas para que el usuario pueda saltar de una a otra sin perderse; después veremos la multitextualidad, la construcción gráfica, audiovisual, que repercute en la trama del videojuego de Stanley y otros ejemplos audiovisuales para mostrar las diferencias narrativas que sólo son posibles con un soporte electrónico.

3.2.1 Análisis de la estructura nodal en narrativas digitales

El primer elemento taxonómico que utilizamos es la idea de “texto nodal” pues en la búsqueda de entender las características propias de los textos electrónicos, Susana Pajares Tosca en su libro *Literatura digital: el paradigma hipertextual*, ramifica las características por sus posibilidades creativas y características lectivas en: multilínea, multimedia, múltiple, interactivo, dinámico y conectado. El primer nivel, para un creador digital y un lector, por consecuente, interactivo es multilínea, “la posibilidad de estructurar la información de formas diferentes de la forma lineal típica de la literatura impresa” (Pajares, 2004: 20) y así como para Pajarés Tosca, la corriente Future Narratives (NAFU) determinan que el ser textos nodales, no secuenciales, es el elemento distintivo mínimo de la narrativa digital adaptativa. “El principio que subyace es, de hecho, muy sencillo: lo que tienen en común es que operan con nodos, más allá de que con secuencias (“events”) únicamente. A estas, las hemos definimos y las llamamos: Narrativas futuras” (Bode, 2013: 3).

En los dos sentidos, esta propiedad, que va más allá de enlaces e hipervínculos por la posibilidad de generar textos únicos, abre posibilidades creativas inexistentes en la narrativa lineal donde el autor conforma un diseño de posibilidades a partir del apoyo de sistemas computacionales. Con ello se obtiene una obra que le permite al receptor la posibilidad tan amplia de lecturas que transforman el proceso de vinculación con el texto.

Normalmente se ha utilizado la noción de no-lineal para las historias que no son estructuradas de forma cronológica, literatura lineal que no cumple con un orden causal de la historia como es la noción de estructura imbricada⁶⁹, pero quisiera desmarcarme de esa acepción así como la de multilínea como la relación del texto y sus posibilidades estructurales múltiples que necesita la participación del receptor en la estructuración pues como NAFU o Future Narratives propone: la recepción es lineal, la construcción es multilínea:

⁶⁹ En el sentido que denota Luz Aurora Pimentel (Pimentel, 1998: 46), donde los narradores exponen, por medio de juegos temporales, elementos concordantes con la historia. Ello se puede ver desde las narraciones con *mise en abyme* hasta juegos temporales como el que utiliza Virginia Woolf en *Mrs. Dalloway* donde rompe con la linealidad causal de las acciones.

La multilinealidad capta con más precisión su propiedad de permitir al lector/jugador tomar más de un camino a través de un texto. Sin embargo, incluso el concepto de multilinealidad debe utilizarse con cautela como característica definitoria de la Narración Futura (NAFU); se aconseja una advertencia cuando se habla de los recorridos individuales de un texto, ya que estos recorridos pueden, por supuesto, ser perfectamente lineales -el recorrido de lectura a través de una hiperficción, por ejemplo, que es en retrospectiva una construcción narrativa secuencialmente uni-lineal de protocolo. Por lo tanto, sólo la propia arquitectura permite la aplicación conceptual de la multilinealidad en absoluto, y no tiene mucho sentido clasificar la experiencia de lectura de una FN como multilineal, ya que la elección del lector/jugador eliminará necesariamente la multiplicidad en aras de determinar una ruta específica a través del mundo de los cuentos. (Meifert-Menhard, 2013: 108-109)

La recepción continúa siendo lineal, la estructura no. Veamos un poco de historia.

La multilinealidad interactiva empezó en 1966 cuando Joseph Weizenbaum crea el programa *Eliza*, un experimento relacionado con la inteligencia artificial que busca emular a un psicoterapeuta seguidor de Rogers.

Siguiendo la idea del test de Turing, *Eliza* responde a las respuestas del usuario con preguntas y diálogos basados en universos de oraciones constreñidos a repeticiones semánticas. Es decir, si el usuario escribe la freudiana oración “estoy enojado con mi madre”, la máquina preguntará “¿Por qué tienes problemas con tu madre? O “lamento saber que tienes problemas con tu madre”. Si el sustantivo cambia, por padre o jefe o esposa, la oración base permanece. Por la época de construcción y la complejidad ante los sistemas de esa época, *Eliza* es considerado un hito de narrativa electrónica y, en algunos casos, un postulado de la posibilidad de trascender al Test de Turing, pues muchos usuarios describían que del otro lado había un psicólogo y no un sistema.

En la siguiente década, programas como *Adventure* de Crowther (1976) o *Zork I* (Blank and Lebling, 1980) revolucionaron la idea de Interactividad al crear los Text-Adventure, libros interactivos donde el usuario elegía el camino que seguían los personajes, si tomaba una espada, combatía a un enemigo o escapaba, etcétera, con técnicas como *object orientation* que permitían crear universos ficcionales dinámicos (Murray, 1997).

Los *Text Adventure* están definidos por dos reglas que son: la objetividad del entorno y la subjetividad de los actores. Como los espacios son preestablecidos y las metas son inequívocas se busca una reacción preestablecida que varía conforme a las “decisiones” que ejecuta el usuario, de la misma forma que varían las reacciones de los demás personajes, que lo rodean.

En 1990, Michael Joyce con *Afternoon* impulsó el género de literatura hipertextual, al romper la linealidad narrativa y llevar a autores como Robert Coover a declarar en su ensayo “The End of Books”: “El nuevo elemento más radical que surge en el hipertexto es el sistema de enlaces multidireccionales y a menudo laberínticos que se nos invita u obliga a crear.” (Coover *apud* Rettberg, 2015: 24). Esta noción hizo que teóricos como George Landow celebraran esta nueva vertiente literaria y se convirtiera en una moda que duró más de una década⁷⁰ pero que hoy en día pocos recuerdan⁷¹.

También se hicieron narraciones hipertextuales colaborativas como las wikinovelas que se estructuran en torno a que un escritor propone un argumento o un primer capítulo y miles de manos desarrollan los siguientes. Esta estrategia discursiva ya es tan básica que cualquiera puede navegar, y escribir, con esta idea hipertextual. Ejemplo es Wikipedia, plataforma en la que cada texto te lleva en sí a otro texto editable y, al mismo tiempo, cada palabra se convierte en una entrada que te remite a otra y así *ad infinitum* en un juego fóbico con amplias variaciones informativas hasta llegar a la noción de “Tlön, Uqbar, Orbis

⁷⁰ Ejemplos como Stuart Moulthrop con *Victory Garden* (1991), Shelley Jackson con *Patchwork Girl* (1995) Robert Arellano con *Sunshine '69* (1996), Mark Amerika con *Grammatron* (1997), entre otros como Scott Rettberg o Dirk Stratton desarrollaron relatos hipertextuales en formato físico o en plataforma web (Antologías de Electronic Literature Organization, Grigar et al, 2012-2019).

⁷¹ Scott Rettberg dice que “Aunque no sería exacto decir que la novela hipertextual se abandonó por completo en la primera década del siglo XXI, sí es cierto que el hipertexto de enlaces y nodos dejó de ser el modo dominante de experimentación literaria en los medios digitales.” (Rettberg, 2015: 34)

Tertius”, donde Borges cuenta que “Ese plan es tan vasto que la contribución de cada escritor es infinitesimal. Al principio se creyó que Tlön era un mero caos, una irresponsable licencia de la imaginación; ahora se sabe que es un cosmos” (Borges, 1993: 165).

Todos estos ejemplos son no-lineales mas no multi-lineales, pues son historias que cumplen una función única de discurso, es decir, el lector define la lectura lineal y se agotan de forma rápida las posibilidades. Ello se puede ver en obras electrónicas de literatura, de cine y televisión, como el caso de Netflix con su película interactiva *Brandesnacht* (Brooker, 2018) con sus 13 finales diferentes y ramificaciones que se construyen a partir de ello, como veremos con el videojuego, aboga por la idea de Shaul en “Hyper-narrative interactive cinema: problems and solutions”: “El cine interactivo hiper-narrativo se refiere a la posibilidad de que los usuarios o "interactuantes" se desplacen a diferentes puntos en una narrativa cinematográfica en evolución a otras trayectorias de la narración cinematográfica. Tales trabajos han dado lugar hasta ahora a una distracción de los interactuantes en lugar de un compromiso sostenido.” (Shaul, 2008: pant 1).

En el capítulo perteneciente a la serie *Black Mirror* trataron de imitar tanto el funcionamiento de *Elige tu propia aventura* donde la trama y la estructura son construcciones reducidas de opciones que imitan la serie narrativa y no utilizan con fuerza las posibilidades de la bifurcación narrativa. En 5 horas y dos minutos de grabación, la serie de Netflix despliega decisiones sobre qué desayunar y qué escuchar pero no las conformaciones del conflicto, porque en televisión interactiva el orden de los factores transforma el producto.

La serie *Choose your own adventure*, en su primer volumen “The Cave of Time” de Edward Packard en 1979, promocionaban así su nueva construcción narrativa:

¡El logro! ¡40 emocionantes finales! ¿Te quedarás atrapado en el tiempo?

Estás caminando en el Cañón de la Serpiente cuando te encuentras perdido en la extraña y poco iluminada Cueva del Tiempo. Poco a poco podrás distinguir dos pasadizos. Uno se curva hacia abajo a la derecha y el otro hacia arriba a la izquierda. Se te ocurre que el que baja puede ir al pasado y el que sube puede ir al futuro. ¿Qué camino elegirás?

Si tomas la rama izquierda, pasa a la página 20. Si tomas la rama derecha, pasa a la página 61. Si caminas fuera de la cueva, pasa a la página 21. Tengan cuidado! En la Cueva del Tiempo podrías encontrarte con un hambriento Tiranosaurio Rex, o ser atraído a bordo de una nave espacial alienígena! ¿Qué sucede a continuación en la historia? Todo depende de las elecciones que hagas. (Packard, 1979)

En el cine ocurrió con historias como *Run Lola Run* (Tykwer, 1998), la multilinealidad de la historia lleva al espectador a definir cuál es la variación “real” de la trama aunque para ello tenga que verlas todas. Es decir, la película alemana es multilineal-estática pues hay una variación en la trama; es perspectivista, como tantas historias abiertas lo fueron antes en la literatura.

En la película, Lola recibe una llamada telefónica, su novio Manny (asimilación fonética de “money”) acaba de perder cien mil francos alemanes que cargaba en una maleta cuando tropezó con un vagabundo en el metro y en veinte minutos debe entregárselo a un mafioso que lo matará si no le da el dinero. Lola tiene veinte minutos para conseguir el dinero, recorrer Berlín y salvar a Manny. Esta premisa se repetirá en tres historias que variarán. En una Manny morirá, en otra Lola perderá la vida o al final habrá un final feliz. En esta idea de *movie-game*, el director alemán Tom Tykwer conjuga, más allá de una estructura colorida, hiperacelerada y un *soundtrack* que impacta, tres versiones de un mismo asunto.

En un símil a la teoría esgrimida por Borges en “Tres versiones de Judas” más que de “El jardín de senderos que se bifurcan” como postulan la mayoría de los críticos como David Bordwell, Slavok Zizek, Marta Grau, entre otros (Schenk, 2013) la historia varía por sus versiones. Al final de la historia el receptor no tiene que armar el rompecabezas de la historia, como sucede en la novela de Woolf, ni reconstruir el sentido de la obra como en las películas de Alain Resnais o *Irreversible* de Gaspar Noé, sino que tiene que elegir cuál es la resolución “correcta” para la historia. Cuando todos los caminos son posibles, el receptor es el que elige el óptimo.

Es decir, así como Tykwer opta por una premisa y tres resoluciones, a partir de finales dicotómicos: A salva a B, B muere o A muere, la historia no tiene un camino narrativo múltiple sino una interpretación abierta; ello lo vuelve multilineal-estático.

Lo interesante es que Tykwer repite escenas pero las variaciones le permiten al espectador entender cómo un elemento mínimo transforma la historia de todos los implicados, en un símil con el “efecto mariposa”, ya sea una mujer en la calle que su futuro cambiará drásticamente a partir de la interacción con Lola (desde convertirse en testigo de Jehová a ganar la lotería por un choque en la calle) como un perro que si le estorba a la protagonista en el camino repercute en las demás situaciones. Con ello se entiende que todas las variaciones conllevan diversos universos paralelos y causalidades divergentes. Como dice el narrador heterodiegético, el que dicta las reglas, “Ball ist rund, spiel dauert 90 Minuten, so viel ist schon mal klar alles andere ist Theorie.” o “La pelota es redonda, el juego dura 90 minutos, eso está claro, todo lo demás es teoría.” (Tykwer, 1998: 02:29)

Ahora, la fragmentación del texto para que el lector decida su lectura no es un mecanismo propio de la literatura digital. Hay célebres obras, principalmente en el siglo pasado que buscaban romper con la inalterabilidad de la obra.

En narrativa, novelas como *Rayuela* de Julio Cortázar o *L'amour absolu* de Alfred Jarry contienen múltiples caminos que transforman la historia dependiendo de su lectura. Si en la novela el lector es un intérprete, cambia su interpretación de la trama a medida que se construye, y redefine la historia y su conexión, construyendo la semántica de la comprensión. En soporte digital, el proceso va con el texto, como veremos más adelante, y el proceso creativo se tiene que adaptar a ello.

Esta multilinealidad textual se ve en la poesía francesa con *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau⁷², miembro del Oulipo, quien conformó diez sonetos de catorce versos que pueden ser acomodados según la voluntad del lector. Recitar todas las

⁷² “Y la razón por la que Queneau es mi héroe es que, si bien puede parecer que con estos ejercicios está demostrando la pura arbitrariedad de los signos lingüísticos -su total frivolidad-, en realidad yo creo que con este experimento demuestra otra cosa: que el mismo relato es distinto según las palabras de las que se componga. Hasta la menos de las reescrituras crea una proyección de lo real.” (Thirlwell,2014: 21)

combinaciones requeriría cerca de 200 años. Esta obra se publicó en 1961 así que ningún humano ha comprobado esta teoría, empíricamente. En 1997, o 2001⁷³, Magnus Bodin construyó un programa (<http://x42.com/active/queneau.html>), donde los sonetos de Queneau se acomodan de forma aleatoria.

Como muestra azarosa, como todas, apareció esta:

Le vieuxmarinbreton de tabacpritsaprise
 depuis que lord Elgin négligea ses naseaux
 la critique lucide aperçoit ce qu'il vise
 elle soufflait bien fort par dessus les côteaux
 Du voisin le Papou suçote l'apophyse
 on prépare la route aux pensers sépulcraux
 un frère même bas est la part indécise
 à tous n'est pas donné d'aimer les chocs verbaux
 Le poète inspiré n'est point un polyglotte
 on sale le requin on fume à l'échalotte
 les croque-morts sont là pour se mettre au turbin
 Sa sculpture est illustre et dans le fond des coques
 on mettait sans façon ses plus infectes loques
 la gémellité vraie accuse son destin⁷⁴

Con las herramientas digitales esta noción de no-linealidad aumenta. En los años sesenta, cuando Cortázar escribe su novela más famosa, Theodore Holm Nelson define el

⁷³ Variación temporal según Jenny Weight en “I, Apparatus, You: A Technosocial Introduction to Creative Practice”, *Convergence* 2006; 12; 413

⁷⁴ El viejo tabaco en escabeche
 desde que Lord Elgin descuidó sus fosas nasales
 lúcida crítica ve a lo que apunta
 ella soplabla fuerte sobre las colinas
 El vecino papuano apesta el proceso
 estamos preparando el camino para los pensamientos sepulcrales
 incluso un hermano bajo es la parte indecisa
 a todos no les gusta amar los choques verbales
 El poeta inspirado no es un políglota.
 ensuciamos el tiburón que fumamos con una chalota
 las funerarias están ahí para encender una turbina
 Su escultura es ilustre y en el fondo de los cascos.
 nos ponemos sus bribones más asquerosos
 el verdadero hermanamiento acusa a su destino

término de hipertexto como “un cuerpo de material escrito o pictórico interconectado de manera tan compleja que no puede ser convenientemente presentado o representado en papel.” (Nelson *apud* Rettberg, 2015: 23). Por ello, con las posibilidades de los soportes digitales una obra puede ser leída de formas “infinitas”, lo cual concreta la novela absoluta que ambicionaba Novalis.

Por todo ello, la multilinealidad va más allá en el sentido creativo pues la posibilidad de que la obra sea fragmentaria-nodal, junto con las posibilidades de vinculación del texto por medio de los sistemas informáticos, fomentan que se escriban varios textos pero el lector obtenga una obra única, no sólo ramificada.

En el videojuego es fundamental este giro de multilinealidad digital por estructura nodal, donde el autor se construye como arquitecto del discurso pues “La idea subyacente es que un concepto, representado por un nodo, adquiere significado a través de sus relaciones (enlaces) con otros conceptos.” (Franklin, 201: 24)

Los videojuegos como Stanley están contruidos por árboles de decisiones con un conjunto de reglas basadas en nodos etiquetados que permiten a los usuarios tomar sus decisiones de forma binaria y tienen elementos categóricos o continuos. Es decir, el diseñador del juego estipula cuál es la profundidad máxima de los nodos (*max_depth*) y el mínimo de instancias para evitar que las decisiones sean exponenciales, por lo que los nodos deben ser estipulados previamente y “podados”.

Stanley es una gran muestra de cómo pocos nodos permiten amplias variaciones y cómo la narración es la que amplía la simplicidad del texto nodal.

“Stanley usó la puerta de la izquierda”. Ya sea que uno decide obedecer las indicaciones o contradecirlas, se rompe la idea de estructuras secuenciales como en la narrativa lineal, pues si elegimos por la izquierda, el narrador continúe su historia, pero si rompemos el orden, la historia no continúa sino que el narrador nos desafía, nos repite que nos equivocamos: “Tras cada elección rebelde existe una corrección que redirige las acciones del jugador para adaptarla a una trama prediseñada. En una situación límite el videojuego altera la disposición de los escenarios para forzar a elegir el camino que conviene a la historia.

El narrador se verá en serios aprietos, titubeará e incluso hablará directamente con Stanley para intentar hacerle entrar en razón”. (Lozano, 2017: pant 1)

O, como diría el Narrador: “Este no era el camino correcto a la sala de reuniones y Stanley lo sabía perfectamente” dicta, cuando nos enfrentamos a la primera contradicción sobre los designios que se adelanta a las decisiones del jugador. Esta narración omnisciente o heterodiegética en un pretérito conlleva que todas nuestras decisiones como participantes están no sólo predefinidas sino que las acatamos en meta-ironía [como afirma Octavio Paz la meta-ironía es “una ironía que destruye su propia negación y, así, se vuelve afirmativa [...] Su ironía de afirmación es un procedimiento destinado a minar la autoridad de la razón” (Paz, 1985: 19)].

La modalidad de la narrativa digital de *Stanley Parable* rompe con dos elementos: la relación entre el usuario y la trama, como cualquier texto multilínea, y entre el personaje y sus metas. “En determinadas circunstancias el usuario se implicaría como agente decisivo para la evolución de la jugabilidad mientras que en otras ocasiones cedería protagonismo a diversas herramientas narrativas, adoptando como consecuencia una actitud pasiva. Sin embargo, se pueden señalar casos recientes que desafían las creencias establecidas acerca de la incompatibilidad entre narrativa y jugabilidad”. (Lozano, 2017: pant 1) Ello permite abogar por la modalidad de que se adapta al participante en un doble juego que distingue de la literatura lineal, la posibilidad de seguir los designios preestablecidos o la posibilidad de romper ese discurso para crear otro.

Bourneuf y Ouellet declaran en *La novela* que “En cada página que escribe se presenta al novelista una multitud de novelas posibles.” (Bourneuf, 1975: 67) En este caso el usuario es el escritor, donde navegar es decidir y, por ende, excluir. Por ello, la estructura de los juegos es tan importante, como lo vimos con la novela.

Si en *Rayuela*, Cortázar generó dos lecturas para mostrar la apertura del discurso, en la contradicción del videojuego está la muestra de que es un mundo cerrado, con menos posibilidades de las que parecerían a simple vista en “un alarde de los desarrolladores para armar la libertad de acción que reina en los videojuegos a diferencia de otros medios como la literatura” (Lozano, 2017: pant 1)

En *Stanley Parable*, la estructura está predefinida, pero al cambiar las reglas del juego con la metatextualidad irónica del narrador, el participante expande su jugabilidad, la relación del jugador con el texto. Lo que crea una nueva relación entre contenido nodal y el jugador es el uso del narrador que delimita y contradice la relación entre lo que se narra y la trama, como se puede apreciar en el mapa de decisiones del videojuego y como Gonzalo Frasca y Jasper Juul definen: “la relación entre el lector/espectador y la diégesis es diferente que la relación entre el jugador y el mundo de juego” (Juul, 2001: 1)

Mostraré algunos modelos de narrativa lineal para explicar las múltiples posibilidades que tiene el usuario de construir su obra nodal, como la serialidad o las cajas chinas. Sin embargo, es fundamental aclarar que aún al ser finitas las posibilidades estructurales para el autor, para el lector son movibles, a partir de la idea no cerrada de la obra multilineal.

Empecemos con el modelo basado en la serialidad. En el siglo XIX, la novela por entregas abogaba por la bifurcación de los personajes para entretener al lector el mayor tiempo posible -y que la telenovela llevaría a su límite-, así, los videojuegos buscan ampliar el sentido estructural de la narrativa lineal. Si “Toda novela es una red. Al nivel general todas las novelas funcionan del mismo modo. El verdadero interés radica en los minúsculos detalles de su funcionamiento. Al final, la historia de la novela es una historia de singularidades” (Thriwell, 201, 90), los videojuegos son la bifurcación máxima, borgeana.

Como aclaramos, el discurso puede dividirse en microestructura (lo que se encuentra en la diégesis), macroestructura (los elementos que están fuera de la narración) y los niveles narrativos, lineamientos de discurso y relato que postula Todorov.

Sobre ello se construye el uso de las cajas chinas o *matriushkas*, una de las principales y más antiguas estrategias discursivas. El ejercicio más notable es *Las mil y una noches* donde cada nivel narrativo cuenta una historia que enmarca a otro universo diegético, “es menos una distancia que una especie de umbral figurado por la narración misma, una diferencia de nivel.” (Pimentel, 1998:148). Como vimos, Cervantes recurre a nueve niveles en *El Quijote*.

Stanley está construida por un inicio único, no hay niveles que permitan al usuario avanzar en complejidad o cambios en la historia, como Mario Bros que cada nivel alude a su

vez a espacios diferentes, metas únicas y elementos acumulativos, aunque decidas buscar un camino/ final diferente el inicio es el mismo, logrando lo que Borges añoraba, como relata en *El jardín de senderos que se bifurcan*, “de qué manera un libro puede ser infinito. No conjeturé otro procedimiento que el de un volumen cíclico, circular. Un volumen cuya última página fuera idéntica a la primera, con posibilidad de continuar indefinidamente.” (Borges, 1993: 112).

Sobre ello, hay 19 finales que tienen a su vez caminos que se superponen o se contradicen. Desde el final nihilista en el que el usuario cierra la puerta y decide no jugar hasta el camino llamado “Confusion ending” donde la consola te pide que reinicies el juego cada vez que llegas a un laberinto trunco, un punto sin salida donde se logra el aburrimiento o la desesperación del usuario. Esta idea de romper los elementos narrativos base de los videojuegos, como lo hizo Cervantes, es una de las virtudes estructurales del juego. Es decir, *Stanley* busca una relación con el usuario que contradice los postulados populares de los videojuegos. Esta idea de llevar al usuario al límite lleva a la conclusión que el verdadero final de *Stanley Parable* es que el usuario desinstale el juego de su computadora.

Es decir, la regla del juego es hazle caso al narrador, la meta es psicológica, no hay logros, sólo paciencia. Jane McGonigal afirma: “Los juegos online pueden crear un mundo mejor” de la vinculación que existe entre el jugador y el juego determina que las condiciones fundamentales es la búsqueda de “montones y montones de personajes diferentes dispuestos a confiarte de inmediato una misión que salve al mundo. Pero no cualquier misión, sino una misión que concuerde perfectamente con el nivel actual de uno en el juego, ¿verdad? Así que uno puede hacerlo. Nunca te dan un desafío que no puedas lograr.” (McGonigal, 2010: 4:36), tras esa idea de una misión que lograr, desde 1994 hasta 2010, según McGonigal, los usuarios de *World of Warcraft* pasaron, sumando todas sus partidas, 5,93 millones de años dentro del mundo ficticio; una década después, la plataforma Steam informó que sus usuarios de videojuegos gastaron, sólo durante 2019, un total de 2.5 millones de años en superar mundos virtuales. (thenextweb.com/gaming). Stanley rompe con todo ello.

Uno de los primeros elementos ludológicos de los videojuegos es construir metas o misiones claras, el jugador necesita saber a dónde va a llegar y los diseñadores del videojuego

desean construir la mayor cantidad de ramificaciones para ello. Si partimos de que la base de todo texto es la respuesta emocional pues “las narraciones deben de ser máquinas instigadoras de emociones para que la ficción cumpla sus funciones” (Grau Rafael, 2011: 65) en el videojuego se busca la vinculación y los logros. Stanley Parable rompe con este principio por una necesidad narrativa y una emoción regente a desarrollar.

Ahora veamos dos construcciones ramificadas con pocas acciones, construida de forma ex profesa por los creadores para interrumpir el juego, es decir la narración rompe las reglas del juego al destruir la posibilidad ludológica del videojuego: En el “Final cobarde” uno puede comenzar el juego y cerrar la puerta de la oficina, en ese momento el juego termina; en el llamado “Final loco”, comienza el juego, entras por la puerta izquierda, caminas escaleras abajo como loop de Penrose hasta que te enojas y apagas la consola o vuelves a empezar, pero como en toda teoría de la recepción uno ya no es el mismo que empezó la primera vez a jugar Stanley Parable así que en sí buscan que los caminos sean diferenciados.

Italo Calvino en su citada novela, *Si una noche de invierno un viajero...* escribe diez inicios de novela que nunca culmina, por lo que el lector busca desesperadamente la continuación de una trama llamativa, bajo de idea de que la novela es la búsqueda de la continuación de un código que se rompe detrás de una trama incipiente y una estructura que busca abarcar diez géneros pero que no culmina en diez historias, pues las narraciones siempre son interrumpidas. Como los libros están incompletos o el narrador se entromete con la historia paralela, la de los lectores, es una novela de novelas o más bien una búsqueda del placer receptivo que lleva del final precoz a la insatisfacción. Por esa razón, cuando Susan Sontag y Carlos Fuentes platicaban de la novela italiana, los dos dijeron al unísono, según cuenta Fuentes en *Geografía de la novela*: “¿cómo no se nos ocurrió antes?” Un anti-Decamerón.

De la misma forma, Stanislaw Lem escribió un *Libro vacío* sobre libros que nunca se escribieron, crítica de historias que se quedaron en las primeras etapas del proceso creativo, o en las últimas, obviando la escritura. Este juego se visualiza en el nombrado: “El final de la confusión”:

*Comienza el juego * Entra por la puerta de la derecha * Ingrese al área de mantenimiento* Ingrese al elevador y presione el botón -Cargando pantalla- * Mira el spoiler #Primer reinicio *Comienza el juego * Ir a la sala de elección # Segundo reinicio- Cargando pantalla- *Comienza el juego * Ir a la sala de elección # Tercer reinicio -Cargando pantalla- * Siga The Stanley Parable Adventure Line™ * Traicionado por la línea # Quinto reinicio -Cargando pantalla- * Sigue el camino que el narrador te dejó ir * Ignora The Line™ * Toma la puerta correcta * Espere hasta que Narrador se encuentre en la situación * Espere hasta el último reinicio... # Noventa reinicio * ...

Como se explicó, con los laberintos circulares y la búsqueda que Borges añoraba aunque uno vuelve a empezar la partida, para reiniciar o reencarnar en este oficinista que nos lleva a la desesperación.

En el videojuego se conforma la idea de la multiplicad de historias nodales pero el reinicio de un camino repetitivo nos lleva a la idea del deja vú, tratar de encontrar pequeños detalles que nos permitan trascender la jugabilidad del discurso.

Otra forma de entender cómo Stanley rompe con la jugabilidad es el segundo modelo narrativo, más transgresor, que abunda en que “sería importante concebir un libro de un modo galáctico, como una nebulosa de información que estuviera compuesta únicamente por fragmentos.” (Sarduy *apud* Solotorevsky, 1995: 277).

En la construcción de un videojuego, nodal, la idea es crear caminos amplios. Por ejemplo, el videojuego de mundo abierto *No Man's Sky* (2018) construye escenarios y sucesos dramáticos en tiempo real para que cada jugador tenga una experiencia única. Es decir, su algoritmo crea seis mil millones de escenarios diferentes para que el usuario interactúe. Al ser mundo abierto, el participante puede recorrer el laberinto algorítmico construido en tiempo real al desplegar características estéticas (forma, color, profundidad, etcétera), aunado a reglas gravitatorias y de movimiento que permiten crear espacios tridimensionales y lecturas irrepitibles para el jugador. Esta noción de juego es más acertada compararla con lo que Borges cuenta en “Reloj de arena”:

Me dijo que su libro se llamaba el Libro de Arena, porque ni el libro ni la arena tienen ni principio ni fin.

Me pidió que buscara la primera hoja.

Apoyé la mano izquierda sobre la portada y abrí con el dedo pulgar casi pegado al índice. Todo fue inútil: siempre se interponían varias hojas entre la portada y la mano. Era como si brotaran del libro.

- Ahora busque el final.

También fracasé; apenas logré balbucear con una voz que no era la mía:

- Esto no puede ser. (Borges, 1975: pant 1)

Las posibilidades narrativas son limitadas, aún con la capacidad de crear nodos tan grandes que interactúen para crear una historia. Pero aquí analicemos algo ejemplificativo de cómo funcionan los nodos de lo que se ha llamado “Final de la libertad” en *Stanley Parable*, las decisiones que se toman y conducen la historia:

Comienza el juego; Entrás por la puerta izquierda; Subes las escaleras; Vas a la oficina del jefe; Escribes el código que te pide el narrador (si te equivocas, la ironía del narrador te lo recuerda); Vas al elevador y presionas el botón - Cargando pantalla-; vas a la instalación de control mental; Presionas los tres botones y vas al elevador: Caminas hacia los controles de la maquinaria; Presiona el botón que dice Off: Pantalla de carga secreta; Salir.

Las secuencias dramáticas están estructuradas por los mismos espacios que al cambiar crean nuevas secuencias. En el cine también cambian, cuando se alteran los tiempos o personajes que alteran a tal grado la acción, que no se puede hablar de la misma secuencia dramática, aunque el espacio permanezca o se trate de un solo tiempo.

En este caso, son once secuencias que se articulan por las decisiones del usuario, si vira hacia la izquierda un nodo continúa la historia, si vira hacia la derecha se muestra otro nodo construido con ramificaciones diferentes, es decir en un árbol de decisiones, cada decisión conlleva nuevos elementos narrativos.

En cambio, el llamado “Final de explosión”, los primeros pasos son los mismos, desde que comienza el juego hasta que en lugar de presionar Off presionas On. Lo que cambia es que se construye un nuevo final, incendiario.

Todas las historias se pueden ramificar, ya sea en nodos de sentido o en capas, en el sentido de que el discurso, como veremos, se puede dividir y ampliar no sólo en secuencias uniformes textuales sino multitextuales, ya sea música, texto o video como en una película subtitulada, o con geolocalización, realidad virtual, y otras herramientas que permiten crear sinfonías polivocálicas (Ryan, 2004) con los sistemas digitales actuales

La idea de capas, no nodos, se basa en la idea polifónica que el soporte digital favorece, como analizaremos cuando hablemos de la “lectura abismada”; en la estructura, lo que ocurre es que esta variación rompe la trama.

Didier Anzieu en *El cuerpo de la obra, ensayos psicoanalíticos sobre el trabajo creador* aclara que “si se distingue radicalmente la lengua del habla, como lo hacen Saussure o el narrador de “La biblioteca de Babel” Ninguna habla podrá jamás, en efecto, dar cuenta de la estructura de la lengua. Pero ¿qué posibilidad queda de estudiar científicamente esta estructura?” (Anzieu, 1993: 340). La estructura no será sobre el lenguaje como vehículo de pensamiento o expresión de realidad sino como sistema que permite las posibles vinculaciones narrativas que vinculan la realidad con la ficción y multiplican los elementos narrativos que se descifran en lectura, como veremos.

Así como Borges narra en el Aleph que todas las secuencias se le presentaban de forma instantánea, más que simultánea, las narraciones en capas permiten la sincretización, no sólo sincronización, de las posibilidades narrativas.

La narrativa adaptativa por capas requiere una lectura sinfónica. Y ello conllevaría una reestructura en el pensamiento y en el tiempo, como ya vimos, un lenguaje polivocálico como nos centró la mirada la lectura, nos permitiría percibir las narraciones como simulaciones (Nuñez, 2015) y ampliar el lenguaje.

En cambio, cuando son las mismas secuencias interconectadas pero dos nodos varían, como aclaró Aristóteles en la *Poética*, esa transformación puede reconformar toda la trama, como sucede en los géneros dramáticos donde el giro entre la comedia y tragedia es la resolución. De la misma forma en el “Final del museo” un pequeño elemento hace que el drama de Stanley se convierta en una historia metatextual, un giro nodal por un simple elemento dramático:

*Comienza el juego * Entra por la puerta izquierda *Sube las escaleras * Ve a la oficina del jefe * Escriba el código que le pide el narrador * Ve al elevador y presiona el botón -Cargando pantalla- * Ve al lugar que dice escapar * Entrar al museo * Busque un lugar negro que diga La parábola de Stanley y presione la palanca.

Como ya se explicó, este juego metatextual no es inédito.

Borges explica en “Pierre Menard, autor del Quijote”, un cuento tan inteligente y tan avanzado que construyó una teoría de la lectura, que el texto es una reconstrucción acoplada a tu tiempo, una reescritura donde el lector en aras de ser un co-creador, es sólo un intérprete. Si Pierre Menard, a diferencia de Funes que no olvida nada, no memoriza el texto sino lo escribe, frase por frase, hasta que termina con un Quijote que se ve exactamente igual, cuando uno juega un videojuego, aunque recorra el mismo espacio, la construcción hermenéutica del juego se acopla a nuestra circularidad lectiva. Aunque sean los mismos nodos, como cuando Menard no imita ni copia sino reescribe su *Ingenioso Hidalgo don Quijote de la Mancha* ya no como un personaje enjuto que habita en un cliché de pueblo, si no como un hombre delgado que vive en las afueras de un mundo contemporáneo.

En el videojuego actual no hay un distanciamiento entre la enunciación y la reconstrucción receptiva, aunque el autor es el ente literario conformado por el escritor -

implícito⁷⁵-, con los videojuegos creados con algoritmos lo que ocurre es que la preconstrucción son las reglas del juego y no los elementos narrativos predispuestos en una trama fija, como ocurre con las narraciones lineales. Como aclara Blanchot, la fragmentación va más allá de separar un texto en sus partes, es un proceso entre escritura y desciframiento que cobra diferentes sentidos cada vez.

Ahora, en los videojuegos es importante aclarar que la estructura tiene una función que va más allá del orden de la narración por el rompimiento de un montaje único. Como veremos en el siguiente capítulo, es fundamental esa noción para la interpretación y un rompimiento fundamental con las narrativas de los soportes anteriores.

Para ver la conraindicación de estos elementos lúdicos por los narrativos, entendamos el “Final del teléfono” donde las acciones contradicen las posibilidades del soporte digital:

*Comienza el juego * Toma la puerta correcta * Avanzar * Ir a la carga * Ve al cuarto negro * Presione E en el teléfono * Entrar al departamento * Presione los botones que la pantalla le indica que haga * Matarte en el juego

En la novela impresa, Severo Sarduy buscó utilizar esta estrategia en *Cobra* con una historia que va más allá de un simple rompecabezas por el “desborde metonímico o diseminación, es decir, el juego incesante de los significantes, que obstruyen el anclaje en significados, provocando un efecto de inestabilidad, indecidibilidad, indeterminación.” (Solotorevsky, 1995: 274)

En el soporte digital, *Stanley Parable* permite que las estructuras narrativas reconstruyen la visión del juego no sólo de lo que se trata sino la función que tengo como jugador. Ello se ve en el final denominado “Interminable Stanley”: Otra vez Comienza el juego; *Toma la

⁷⁵ Wayne Booth en *La retórica de la ficción* define al autor implícito como una creación del escritor: “Cuando escribe no crea simplemente un ‘hombre en general’, ideal, impersonal, sino también una versión implícita de sí mismo que es diferente de los autores implícitos que encontramos en las obras de otros. [...] El autor implícito erige consciente o inconscientemente, lo que leemos; le consideramos como una versión creada, literaria, ideal, del hombre real; es el resumen de sus propias elecciones.” (Booth, 1978: 66-70)

puerta correcta; *Avanza; *Caminar; *Ve al cuarto negro; *Desenchufa el teléfono; *Caminar; *Regresar al camino de regreso; *Ve a la puerta que quieras; *Después de que el narrador hable, toma la puerta opuesta que no tomaste antes; Mira a Stanley parado y mira los créditos.

Donde la no decisión es una decisión. En este caso, la ausencia de elecciones es una narración. Stanley busca romper esas capacidades del soporte, lo que lo hacen aún más visible las características fundamentales del sistema.

Si en la vida las posibilidades son enormes y en las narraciones digitales actuales lo que se busca es las situaciones infinitas pues “La vida es como el ajedrez, y las tramas son como aquellos libros con las partidas de ajedrez más famosas que los jugadores con vocación estudian para estar preparados por si algún día se encuentran con apuros similares. [...] En el ámbito de la inteligencia artificial, a este procedimiento se le denomina razonamiento basado en casos. La vida tiene aún más momentos que el ajedrez.” (Pinker, 2001: 692).

En estas simples estructuras podemos ver cómo un elemento nodal transforma no sólo los “eventos” -como los denomina NAFU- sino la emoción que el jugador adquiere con la trama. Utilizamos este corpus para mostrar, más que su utilidad, la necesidad que el soporte adquiere del texto nodal, sin los nodos no existen las narrativas adaptativas.

Como veremos en el siguiente capítulo, de la misma forma en que la lectura conlleva el desciframiento de códigos que se vinculan entre un objeto representado y uno representativo, entre el entendimiento y el objeto hay una palabra de por medio: el receptor. Ya nos adentraremos en ello cuando se hable de la “Lectura abismada”, nombre que proviene de la idea de Nietzsche de que, si te miras mucho tiempo en el abismo, en algún momento el abismo se ve en ti.

Para lograr la narrativa adaptativa por capas se requieren textos polivocálicos, con la expansión de los *wearebles*⁷⁶ será más sencillo, se crea un elemento fundamental para los videojuegos: la multitextualidad.

3.3 Análisis de la multitextualidad en narrativas digitales

Aunque el uso de elementos multimedia en la literatura digital es uno de los recursos más primarios, pues permiten mezclar diferentes estrategias discursivas en un solo texto, es necesario aclarar que el uso de estas herramientas no debe de ser decorativa, se pueden emplear las características de cada formato para profundizar en la búsqueda narrativa que el autor desea alcanzar; lo que no es una característica intrínseca al medio digital.

Como expliqué en el proceso lineal, introducir otro lenguaje conlleva aprovechar y conocer las características del arte para maximizarlo, como hace Carpentier al lograr la transposición estructural entre las artes en un proceso de metaforización entre la narrativa y ciertos aspectos estilísticos de otras artes, en su caso la música.

A diferencia de las palabras donde, como postulaba Gaston Bachelard: “Siempre se pretende que la imaginación es la facultad de formar imágenes. Antes bien, es la facultad de deformar las imágenes proporcionadas por la percepción” (Bachelard *apud* Barthes, 2005: 52). En los medios audiovisuales como los videojuegos, la relación de imaginación no consiste en deformar las imágenes, sino llenar los huecos de información que el medio no nos da. Ello ocurre en el cine (McLuhan, 1962) o en los videojuegos, con elementos multitextuales que tienen sus propias dinámicas acordes con el soporte. Un ejemplo es la realidad virtual.

Desde sus inicios, casi toda la literatura electrónica utiliza elementos multitextuales en la obra, aunque pocos trascienden el recurso y recaban en la estructura y su función simbólica. Un buen referente de lo opuesto es la hipernovela estadounidense *Pry* (Tender Claws, 2014),

⁷⁶ En el Media Lab de MIT, la española Judith Amores investiga la vinculación entre los sentidos para poder crear sinestesia olfativa o gustativa por medio de la realidad virtual, más allá de los avances en los elementos audiovisuales y kinestésicos.

finalista del premio Future of storytelling y del Independent Games Festival, por sus alcances multimediales.

Pry es la narración sobre un combatiente de la guerra de Irak que regresa a casa pero los recuerdos constantes de la batalla y su pasado lo desvinculan de la realidad. Una de las cualidades de la novela multimedial es que, aunque la palabra sigue siendo la base medular de la narración, el uso de imágenes, videos y sonidos remarcan la distinción de realidades del protagonista y reconfiguran el sentido del texto a partir del uso de un plano discursivo o de otro.

Pry aboga por el soporte táctil, con los dedos sobre la pantalla de la tableta se puede ajustar, o más bien reajustar, las múltiples pantallas que despliegan al unísono la psicosis del personaje. Se puede jerarquizar un audio sobre los otros, dependiendo de la narración que se elija, ya sea el ruido de la guerra o la insípida realidad del que vuelve a casa; se puede ampliar la lectura de un fragmento, al extender el discurso e introducir otras partes que permanecen ocultas a simple vista, lo que permite deformar el discurso visual constantemente, demostrando que en la textualidad digital la multiplicidad de variantes posibles más que reconstruir aumentan la idea totalizadora:

“La interactividad rompe el flujo lineal de la narración y le quita el control al diseñador; la volatilidad impide el escrutinio minucioso del texto que a menudo es necesario para apreciar las sutilezas del significado de la narración; y el trabajo en red -me refiero a la conexión de un gran número de usuarios para un intercambio en vivo- es más probable que produzca una charla indisciplinada que la producción colaborativa de una acción narrativa sostenida.” (Ryan, “Narrative and Digitality: learning to think with the medium”, 2005: pant. 2)

La obra de *Tender Claws* muestra que el proceso de la literatura multimedial es a partir de un palimpsesto, donde el texto se escribe y sobre escribe en una extensa cadena de significación. Si antes así se configuraban los textos con la oralidad, con la narrativa digital las escrituras son múltiples e inmediatas, contienen variaciones y senderos de lectura que afectan la interpretación del texto en cada lector.

Los videojuegos son similares, abogan por elementos visuales que permitan la inmersión del usuario para fomentar la vinculación del contenido, la superposición de realidades y que las decisiones participativas del usuario sean tan profundas como en una simulación (McGonigal, 2012),

En los videojuegos la vinculación es audiovisual, las gráficas con los elementos auditivos son fundamentales para el desarrollo inmersivo de la trama y en algunos casos kinéticos.

Stanley Parable utiliza una idea gráfica muy sencilla pero aboga por una visión de virtualización de la realidad al definir su perspectiva sobre la noción de que eres el observador, el que ve el entorno digitalizado como nos desplazamos en la realidad, experimentando la acción del personaje, lo que se ha denominado “cámara subjetiva”: “la cámara subjetiva fuerza al espectador cinematográfico a experimentar visualmente lo que un protagonista supuestamente experimenta; el espectador no puede evitar participar visualmente en la acción.” (Carrillo, 2013: 413)

Un gran ejemplo de esto es, en los videojuegos, los denominados juegos del género de tirador en primera persona, lo que genera un nivel de pro-prio-ceptividad, o la conciencia de nuestra posición corporal en el espacio; esta capacidad cognitiva de experimentar la espacialidad del movimiento conlleva una sensación de experiencia mayor que si sólo somos observadores ajenos, casi narradores omniscientes, del juego.

Es tan importante la posibilidad del usuario de recorrer el espacio a su voluntad que cobra un mayor sentido la espacialidad, la “representación del espacio en el discurso y la distribución del discurso en el espacio” (Beristáin, 2004: 25) que en este caso se vincula con la Perspectiva del narrador observacional, es decir la cámara. Y las estrategias de presentación del discurso, los tres elementos discursivos para Todorov.

La novedad respecto de la cámara subjetiva es que la mayoría de los cambios que aparecen en la pantalla están vinculados con los gestos voluntarios del jugador. [...] Tal software es un conjunto de algoritmo matemáticos codificados digitalmente cuyos valores calculatorios son determinados por elecciones tomadas por el jugador y traducidas a sus gestos. A través de la

interfaz de la computadora, los gestos voluntarios del jugador son convertidos en valores numéricos que a su vez alimentan los algoritmos, lo que lleva a resultados visuales en la pantalla -y a los efectos auditivos a través de altavoces. (Carrillo, 2013: 414)

El género en el que se inscribe el videojuego analizado es también nombrado como First Person Walker (Muscat, 2016), una construcción que incluye una interacción simple del jugador y movimientos lentos “Además, en los Caminantes hay pocas perturbaciones, obstáculos y presiones basadas en eventos para impedir el movimiento y la navegación del jugador. Por ejemplo (...) La Parábola de Stanley condensa detalles dentro de un ambiente más confinado, laberíntico y cerrado que le pide al jugador que se detenga o disminuya la velocidad, para encontrar puntos de investigación dentro del desorden y los detalles cercanos. La ralentización de las acciones del jugador intensifica la experiencia audiovisual como punto de interés, particularmente hacia el mundo de los juegos 3D.” (Muscat, 2016: 6)

En los FPS (*First Person Shooter*), la perspectiva del jugador es una cámara subjetiva, a la altura media del pecho, con la transparencia que permite ver cómo las piernas y los brazos se ajustan al entorno, así como los objetos del entorno, eliminando el torso o incluyendo pequeñas sombras que supongan un cuerpo que no se distingue por la perspectiva.

Los juegos digitales típicos que tenemos en mente aquí son los juegos del género de tirador en primera persona. [...] El espacio virtual es una figuración dinámica y como tal es generada por los cambios que sufre cada vez que el personaje se mueve. De hecho, lo que sucede realmente es que el personaje se aparenta moverse porque el espacio virtual cambia [...] ilusiones generadas por cambios en el espacio ilusorio desplegado en alguna pantalla, todo lo cual no remite a nada más que cambios visuales en la pantalla. (Carrillo, 2013: 414)

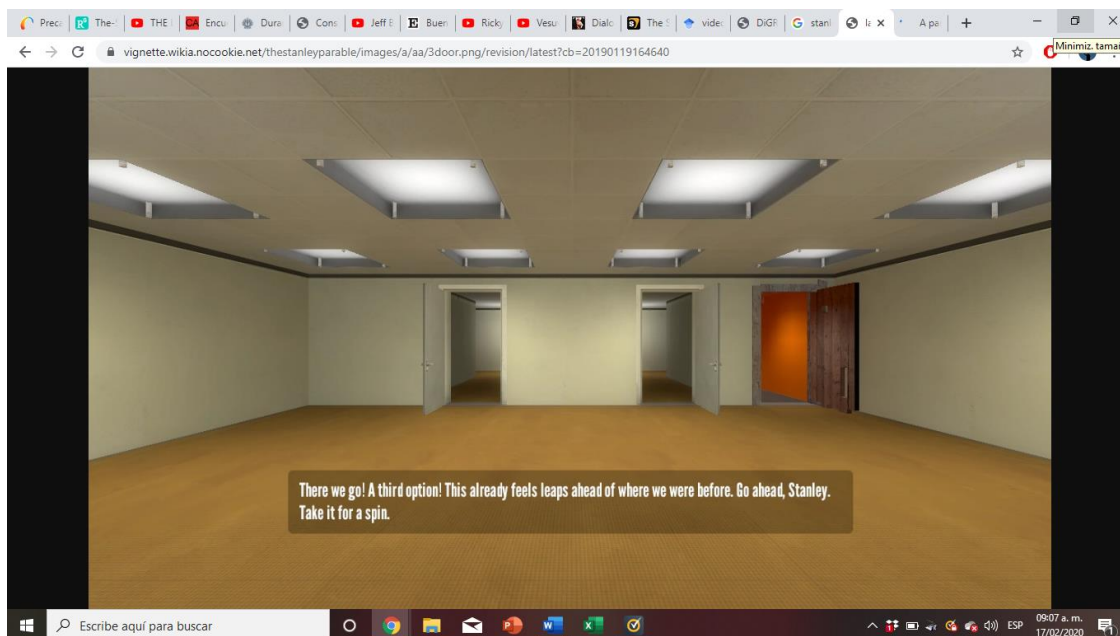
Al ser movimientos pausados, el usuario puede poner mayor atención en los detalles ambientales “la atención del jugador se divide entre múltiples fuentes de información en pantalla. Esto puede incluir detalles cosméticos del mundo, objetos a coleccionar, entidades como personajes no jugables, elementos en pantalla como el estado de su personaje, objetivos, indicaciones y tareas a completar. La navegación por el mundo del juego en sí

también conlleva riesgos. (...) Mientras que un jugador de Shooter debe negociar múltiples puntos de enfoque, el jugador de Walker sólo tiene unos pocos.” (Muscat, 2016: 9)

Si la experiencia es la vinculación con la realidad a partir de la observación y participación, esta vinculación se genera por medio de nuestros sentidos, de la forma en la que nos vinculamos con el entorno y nuestras preconcepciones (Ryan, 2004: 140).

Las nociones gráficas en Stanley sirven para la construcción de la trama, pues los objetos, como puertas y escaleras tienen funciones dramáticas no sólo espaciales o decorativas, pues uno de los elementos que más ha llamado la atención es la simpleza de sus gráficas, las paredes grises, las alfombras planas y ningún objeto del que asirse, ningún cuadro que mover para encontrar una puerta secreta o una pistola -bajo el principio de Anton Chekhov de que si uno acomoda una pistola al inicio de la obra es porque va a detonarla en el teatro- que llame nuestra atención; simples corredores que nos permiten caminar entre pasadizos como en un *loop* grisáceo con tono de oficina.

Ahora, aunque las gráficas sean simples, las funciones de la repetición son importantes; por ejemplo, cuando Stanley llega al primer punto de encuentro, el salón vacío y dos puertas idénticas se encuentran al fondo de la imagen superpuesta con las indicaciones específicas del narrador, obligando al personaje a utilizar la izquierda pero permitiendo al usuario a que elija en contra de lo expuesto, aún ante el reclamo del narrador por elegir la derecha o por la otra... por eso las gráficas tienen funciones dramáticas no sólo visuales.



En Stanley, los elementos, auditivos, entre las puertas que se abren, las bombas que se detonan y sonidos ambientales externos están superpuestos por la narración oral del Narrador poco confiable que generan una construcción textual que va más allá de la atmósfera, pues para avanzar el usuario tiene que poner atención a los detalles.

Es decir, además del narrador heterodiegético que funciona como elemento auditivo, no sólo narrativo, *Stanley Parable* utiliza efectos de sonido como elementos psicológicos más que de musicalización.

Por ejemplo, en el final donde la bomba destruye el juego, el sonido del reloj y la música estridente funciona para que el usuario se desespere y el estrés sea similar al del personaje, donde el efecto sonoro busca romper la causalidad armónica al huir de los puntos climáticos que la música “clásica” occidental había perseguido, para obviar los contrastes sonoros e impedir que el escucha alcance la catarsis auditiva y con ello transforma el ritmo por la repetición constante de acordes y ruido, lo que desconcierta al escucha, logrando, como describe Juan Miguel González, “la percepción de algo aberrante y sin sentido (que en muchos casos es precisamente lo que se pretende)”. (González, 2006: 160)

Los efectos sonoros se intercalan con la construcción animada del entorno y las posibilidades kinéticas del juego. Esta interactividad promueve que los usuarios transformen

no sólo el acomodo de la obra sino el sentido al incorporar dimensiones temporales y espaciales que mutan de acuerdo con la decisión de los usuarios, lo que conlleva una multitextualidad necesaria para la construcción de un discurso.

3.4 Colaborativo: el creador de videojuegos (*game designer*)

En los videojuegos, como en el cine, no se puede hablar de un creador único y de un proceso lineal pues, en proyectos conjuntos se fragmenta la autoría implícita pero se siguen manteniendo las condiciones iniciales del proceso creativo en el mismo orden que se estipula en la narrativa lineal (Núñez, 2013).

Las etapas del proceso creativo que analicé en mi tesis previa fueron:

El impulso, las causas que llevan al escritor a suplantar su realidad con palabras; la inspiración, la forma en que una intuición se materializa en obsesión y origina la idea que se expresará por escrito, la conformación de la trama, el soporte en el que se desarrolla la historia y los personajes, la construcción, la forma en que se desarrolla la intuición. El escritor estructura los materiales, y la escritura. la lectura sería una sexta fase si, merece una investigación más seria, muta al lector en un nuevo creador, lo que creo que sucederá antes de la conformación de un nuevo género de hipertexto. (Núñez, 2013: 99).

Henri Poincaré, el matemático, plantea cuatro fases en el proceso de invención: la fase de preparación, de incubación, de iluminación y de verificación. Aunque algunos elementos separan el proceso creativo científico al del artista, Didier Anzieu aclara que las diferencias no son tan amplias que tergiversen el mismo ciclo inventivo.

Pero, ¿qué ocurre con las siguientes etapas del proceso cuando la autoría no es única?

Si retomamos dos ejemplos divergentes del proceso creativo donde el autor no es un creador único, a diferencia de cuando se escribe a dos manos una novela o una sinfonía, no tiene que ser literario, como el cine y la oralidad, nos percatamos que existen dos registros sobre esta idea de no-autoría única.

La primera, más cercana a la comunitaria, en el sentido de amalgamamiento, es la oralidad donde, como ya vimos cada uno de los evocadores era un co-creador; la segunda es esta idea palimpséstica de las creaciones múltiples, como en el cine, donde el guionista es una parte inicial de la construcción literaria (Bercini, 1995) de la obra y sigue un proceso creativo que va desde el impulso⁷⁷ hasta la corrección final que termina el proceso de escritura y se da inicio a la siguiente etapa del proceso cinematográfico: la concreción audiovisual, una etapa que conlleva en sí misma su propio proceso creativo. Por ello, el proceso de gestación del guion y de la dirección de la película pueden ser vistos como dos procesos aislados que se conjugan más que como una adaptación de medios.

A diferencia de la oralidad, donde el autor era “anónimo”, la película es del director pues, como aclara el cineasta Sergei Einsenstein, el proceso creativo múltiple va más allá de la técnica de ensamblar planos por “la necesidad de la exposición coordinada y orgánica del tema, contenido, trama, acción, el movimiento dentro de la serie filmica y su acción dramática como un todo [...] con la tarea de presentar no sólo una narración lógicamente coordinada sino con el máximo de emoción y poder estimulante”. (Einsenstein, 1974: 15).

En cambio, en la literatura digital, el autor primigenio es consciente de que su obra variará; él es arquitecto y debe realizar los planos sobre los que se erigirá la narración digital. De la misma forma, sus receptores son conscientes del poder creativo que genera el formato por lo que tienen una actitud participativa con el relato.

Esto permite ir más allá de la idea de que "el trabajo en movimiento, en definitiva, es la posibilidad de una multiplicidad de intervenciones personales, pero no una invitación amorfa a la intervención indiscriminada: es la invitación no necesaria o unívoca a la intervención orientada, a insertarnos libremente en un mundo que, sin embargo, siempre es el deseado por el autor." (Eco, 1982: 96).

⁷⁷ El primer estadio en el proceso narrativo es el detonante de la escritura, también llamado “El impulso”, que abarca desde las causas que llevaron al artista a convertir su vida en narraciones, la vocación, hasta la idea originaria de la obra, lo que se ha llamado comúnmente: la inspiración. Las razones personales de la vocación varían, como la personalidad de los creadores. Gabriel García Márquez aclaraba que escribía para que sus amigos lo quisieran y Jacques Borel aseguraba que “si escribo, lo hago también, puede que, sobre todo, para no ser un extraño”. (Bourneuff, 1975: 239).

Todo ello rompe las reglas de interpretación, fundamentales para Umberto Eco, ya que el autor ya no delimita el texto ni el receptor sólo lo amplía con sus ideas preconcebidas, sino que es una obra terminada en construcción. Paradoja de que toda obra aunque está terminada sigue en construcción, elemento que nos lleva a la idea de Augusto Monterroso y su título emblemático: *Obras completas y otros cuentos*.

Ahora, en internet, el autor no es dueño de su discurso final, como podemos ver en la anécdota que cuenta el famoso astrofísico Neil deGrasse Tyson cuando narró en una entrevista (DeGrasse, 2019) sobre la construcción del universo, y la idea de dios que en su página personal de Wikipedia -que algún fan creo, no él- estaba escrito en el apartado de religión la palabra ateo. DeGrasse al verlo quiso modificarlo por el más acertado de “agnóstico”; por sus posturas filosóficas y científicas, por lo que modificó su propia biografía y al poco tiempo se dio cuenta que otro usuario había reescrito su entrada por ateo, otra vez. Ante la imposibilidad de que su definición personal fuera respetada y reflejada en su propia biografía, tuvo que ampliar su postura como si fuese un subcapítulo de la página. Más allá de que así se dio cuenta, como narra, que ni siquiera la noción de definir sus posturas le pertenecían; es necesario entender que en la red todo es comunitario. Es ahí de dónde parte uno de los seis pilares de la taxonomía aquí descrita: la noción colaborativa de la obra digital.

En 1997, J. K. Rowling publicó *Harry Potter*, una novela sobre magia y niños que persiguen la idea arquetípica del héroe y la obra atrapó a más de 500 millones de lectores en más de 77 traducciones. En 2016, la teórica Anna Cruz Martín contaba que Harry Potter tenía no sólo el récord de la historia con más versiones, sino que en una sola red de FanFiction (.net) tiene 732,000 autores que reconstruyen y amplían la travesía original.

J.K. Rowling primero trató de promover la co-creación de su obra como una estrategia de mercadotecnia, aunque terminó por prohibir la reconstrucción narrativa por sentir que desvirtuaban a sus personajes. De la misma forma que María Kodama, la viuda de Borges, decidió demandar al escritor argentino Pablo Katchdjian por su *Aleph engordado*, donde el autor deseó ampliar las descripciones que se relatan en el cuento “El Aleph”, quien no sólo no utilizó la misma estructura magistral de Borges “vi todos los espejos del planeta y ninguno me reflejó, vi [...]” (Borges, 1993: 265), sino optó por ampliar el texto en sus momentos no

climáticos de la visión especular; en pocas palabras, optó por reescribirlo, como en la oralidad.

La reescritura está planteada en el marco de la teoría de la intertextualidad propuesta por Genette (1989) en su obra *Palimpsestos* como ejemplo de hipertextualidad, pues cuando un autor decide reescribir una obra de la tradición literaria o un autor contemporáneo está transformando el hipotexto en un producto alternativo, creando así un hipertexto. Esta transformación se da porque el hipertexto fomenta una doble lectura como obra independiente o en relación con el hipotexto. Por poner un ejemplo final de esta idea de reescritura colaborativa en obras no digitales, veamos las obras de Ben H. Winters.

En *Android Karenina*, Ben H. Winters reconstruye a Tolstoi y su novela romántica canónica, al introducir robots, en un mashup posmoderno que une la novela realista más importante rusa con la palabra inventada por Karol Čapek en 1925 y que aún nos asusta. Este ajuste, hizo que hubiese robots en la trama y por ende la historia realista, punto clave del romanticismo, se convierta en un relato kitsch de ciencia ficción.

Ello ocurre porque, como Henry Jenkins ejemplifica cuando habla de Multiplicity, son variaciones a la narrativa lineal en el sentido de que más que *mise en abyme* la multiplicidad textual permite una reconstrucción del texto con otro texto. Winters utilizó la misma técnica de Smashup con otros autores decimonónicos como Jane Austen, ejemplo que ejemplifica, en particular con la novela expandida *Sense and Sensitivity and Sea Monsters* (2009).

Ahora, ni la colaboración es algo reciente ni el ajuste de cuenta entre los dueños, o herederos, de las obras.

Antes de publicar su segunda parte del Quijote de Cervantes (1615) se publicó una obra apócrifa, firmada por un escritor español desconocido (Avellaneda es su seudónimo) que aprovechó la fama de la novela cervantina para escribir un tercer viaje de don Quijote. Cervantes enfurecido, no demandó al autor pues en esa época las leyes de autoría eran menos rígidas que ahora, aprovechó para jugar en la segunda parte con la existencia de los tres libros, la primera parte de Cervantes, la versión de Avellaneda y la segunda que lees, logrando ridiculizar para su inmortalidad al contrincante. Más allá de que aceleró la publicación de la

segunda parte de Cervantes, sólo un año previo a su muerte, como aclara Ricardo Castro la obra es interesante como una suerte de lectura del Quijote de Cervantes. De igual forma hay continuaciones apócrifas de *La Celestina* y del *Lazarillo de Tormes*.

Con digital, el anonimato se basa en que se conservara el nombre del creador original como uno de los tantos escritores o artistas del producto, conscientes de que entre tantas reescrituras es fácil que lo primero que se escribió desaparezca entre las reescrituras palimpsésticas, como platicamos en el primer capítulo con las llamadas wikinovelas.

Esta idea colaborativa tiene sus virtudes. En 2010, Ridley Scott produjo el documental “Life in a Day”, donde 80,000 personas retrataron en video un momento de su vida y enviaron por internet el clip personal para ser tomado en cuenta en él largometraje que al final duro 95 minutos. En 2021 Kevin MacDonald publicó el trabajo de edición que habían hecho sobre los videos tomados el 25 de junio de 2020, en medio de la pandemia global del covid-19, a partir de más de 300,000 colaboraciones, 65 idiomas y 191 países diferentes.

Como platicamos, si la *Comedia humana* de Balzac –construida por 95 novelas publicadas más 48 partes inacabadas- sólo es posible con la imprenta que permite la vinculación de personajes, espacios y situaciones difuminados en diferentes volúmenes; con la colaboración del usuario podríamos hablar de una verdadera Comedia Humana, donde no sólo un humano la escribió.

De esa misma forma se puede reconfigurar la idea de la multiplicidad de autores a la idea que Borges retrató en “Tlön, Uqbar, Urbis Tertius”: “En los hábitos literarios también es todopoderosa la idea de un sujeto único. Es raro que los libros estén firmados. No existe el concepto de plagio: se ha establecido que todas las obras son obra de un solo autor, que es intemporal y anónimo. [...] Los [libros] de ficción abarcan un solo argumento, con todas las permutaciones imaginables.”

Ahora, en los videojuegos esa idea colaborativa no siempre es entre humanos. Muchas veces es la computadora la que va re-construyendo el texto, enramado de historias y de hilos, como cuenta Virgilio en la metamorfosis de Aracné, por medio de algoritmos que permiten que se creen en tiempo real los diferentes escenarios narrativos, como lo explica Sean Murray

en su conferencia “Building Worlds in No Man’s Sky using Maths” (2017). Ello permite que el texto sea adaptable y transforma la relación con la obra.

Como veremos en el siguiente capítulo con el soporte adaptativo que permiten las herramientas digitales, el creador debe estipular variables para que el usuario establezca su lectura personal, consciente de que se rige por sus decisiones. Ya hemos hablado de que en la narrativa lineal los textos, impresos o digitalizados, tienen una narrativa estable y un discurso cerrado e inamovible, donde si el trabajo está cerrado, como aclara Umberto Eco en *Opera Aperta*, el lector es solo un intérprete en el sentido de que altera los elementos que el autor plantea con sus ideas preconcebidas y visualiza las palabras en un sentido único e irrepetible (Eco, 1990: 11).

Con las narrativas digitales y su poder de cálculo expansivo, el lector es único, por lo que las posibilidades fenomenológicas son impresionantes. Las variaciones y colaboraciones constantes permiten que cada lector sea primigenio. Ello rompería el error de la lectura, su estaticidad, no presente en el lenguaje. Por ello, todo lector es un autor de sí mismo. Cada lector vive su mundo, su ensoñación le llamaría Bachelard.

Pero dejemos la textualidad para adentrarnos en la tercera parte de esta hipótesis. Pues, como D. F McKenzie elabora, la transformación del soporte siempre ha conllevado nuevas formas de lectura, o más bien, “Los nuevos lectores contribuyen a elaborar nuevos textos, y sus nuevos significados están en función de nuevas formas” (McKenzie *apud* Chartier, 1998: 18). Por ello, para entender las nuevas formas de lectura tenemos que adentrarnos en los rituales pasados de lectura, siguiendo la estela de la prospectiva y taxonomía que hemos utilizado hasta ahora.

Adentrémonos en el usuario, el humano que, para crear, interpretar el texto y reconstruirlo, primero debe vincularse con él y llegar al punto que empezó este proyecto hace varios años cuando, en mi tesis de maestría *Creación y escritura en Farabeuf de Salvador Elizondo* (UNAM, 2013), al final en las no llamadas conclusiones sino “Consideraciones finales”, argumento que la “lectura sería la sexta etapa del proceso creativo. Sin embargo, es una teoría que amerita un estudio posterior y más profundo, por ello sólo me adentré en las cinco fases del proceso a partir del autor.” (Núñez, 2013: 96).

CAPÍTULO 4:

LAS TRANSFORMACIONES EN LA RECEPCIÓN A PARTIR DEL SOPORTE

Orhan Pamuk comienza *La vida nueva* con una revelación:

Un día leí un libro y toda mi vida cambió. Ya desde las primeras páginas sentí de tal manera la fuerza del libro que creí que mi cuerpo se distanciaba de la mesa y la silla en la que estaba sentado. Pero, a pesar de tener la sensación de que mi cuerpo se alejaba de mí, era como si más que nunca estuviera ante la mesa y en la silla con todo mi cuerpo y todo lo quera mío y el influjo del libro no sólo se mostrara en mi espíritu sino en todo lo que me hacía ser yo. Era aquél un influjo tan poderoso que creí que de las páginas del libro emanaba una luz que se reflejaba en mi cara: una luz brillantísima que al mismo tiempo cegaba mi mente y me hacía refulgir. Pensé que con aquella luz podría hacerme de nuevo a mí mismo, noté que con aquella luz podría salir de los caminos trillados, en aquella luz, en aquella luz sentí las sombras de una vida que conocería y con la que me identificaría más tarde. [...] (Pamuk, 2009: 1)

Llegamos a la lectura, a la recepción y a sus variaciones con los soportes previos a las herramientas digitales pues, más allá de la calidad de la obra o la razón de la lectura, como aclaran Roger Chartier y Cavallo en *Historia de la lectura en el mundo occidental*, los procesos de interpretación se transforman de acuerdo al medio en que se gestan.

Con los nuevos soportes el brinco es decisivo porque el texto es abierto, el proceso de lectura es interactivo no interpretativo, al ser el contenido adaptativo a nuestras características la realidad tangible no se mimetiza, como ya vimos, sino que se simula; ello permite que el receptor se avatarice en la la ficción-real duplicada y acople el texto a sus necesidades primordiales, deseos y elecciones circunstanciales.

Witold Gombrowicz (1967) narra en *Cosmos* que el lector lee todo como si fuera un mensaje dirigido personalmente para él, por primera vez esto es real no sólo el detonante hermenéutico que se genera con los previos.

En la primera parte de esta tesis analizamos cómo cada soporte conlleva características propias, ya sea la necesidad mnemotécnica de la oralidad que dio pie al ritmo poético, la extensión de la novela que permitió juegos estructurales sólo posibles con la imprenta o los videojuegos y la realidad virtual con sus posibilidades simulatorias.

En la segunda parte, a partir de la taxonomía construida para ello, observamos cómo el soporte digital construye una narrativa propia que permite desde vincular la realidad con la ficción transdigital hasta la multitextualidad de los videojuegos.

Ahora, veamos brevemente cómo el soporte transforma la recepción, la relación del receptor con el código propio de cada sistema y concluyamos el recorrido que construye la hipótesis de esta tesis.

Siguiendo la metodología empleada, de forma breve abordemos cómo se ha reconstruido la recepción con el cambio de los soportes, analizando el proceso desde la interlocución en la oralidad, la construcción del lector con la escritura, la interpretación con la palabra impresa, la participación con los medios multitextuales y la co-creación del usuario gracias a los medios digitales. Es importante entender las progresiones pues “del código a la pantalla, el paso ha sido tan gigantesco [...] (que) con ella se afirman o imponen nuevas maneras de leer que todavía no es posible caracterizar pero que, sin que quepa duda alguna, entrañan unas prácticas de lectura sin precedentes.” (Chartier, 1998: 54)

En este apartado no nos adentraremos en *Stanley Parable* para entender las transformaciones narrativas que conllevan las herramientas digitales en los receptores, sino abordaremos esta transformación a partir del medio más inmersivo y que involucra más al receptor en los medios digitales como es la realidad virtual

Como vimos en el capítulo previo, uno de los atributos de *The Stanley Parable* es que, como su título intuye, se forma en la parodia de los mecanismos de elección que subyacen

en la mayoría de los videojuegos, con lo que expone una tensión fundamental, el conflicto entre el impulso de una narrativa hacia una conclusión satisfactoria, como aspiran las reglas y metas de casi todos los videojuegos, y su necesidad de dar a entender que los personajes son libres de tomar decisiones, pues el usuario es el que los controla, aunque las resoluciones sean insoportables o autodestructivas, sin un final en sí.

“La parábola de Stanley enseña al jugador que tomar las decisiones que el narrador propone puede parecer que te "libera", pero solo porque te has conformado con el programa" (Bushnell, 2016: V), en el momento en que contradices y fracasas o aceptas para intentar triunfar, el receptor está tratando de ajustar su narrativa a las causalidades que pueden parecer casualidades, lo que le permite construir el montaje de la historia al determinar su visión y eso transforma nociones narrativas que en otros soportes eran impensables, como la adaptabilidad del medio.

4.1 Las transformaciones de la receptividad en cada soporte

En “La historia según Pao Cheng”, una trama metaficcional de corte borgeano, Salvador Elizondo relata en un cuento su idea recurrente del solipsismo de la aprehensión de la realidad a partir de la lectura. En la narración, Pao Cheng es un filósofo oriental que imagina a un creador que escribe un cuento sobre la historia según Pao Cheng. Elizondo utiliza una estructura de *myse en abisme* circular, que parte de la escritura y desemboca en uróboros, la serpiente que se come a sí misma, donde la lectura y escritura devoran la realidad: “Comprendió, en ese momento, que se había condenado a sí mismo, para toda la eternidad, a seguir escribiendo la historia de Pao Cheng, pues si su personaje era olvidado y moría, él, que no era más que un pensamiento de Pao Cheng, también desaparecería.” (Elizondo, 2001: 98).

Como se abordó al inicio del capítulo anterior, y Ricardo Piglia demarca en *El último lector*, “el bovarismo se ha invertido: no se trata de leer en un libro una vida posible que se pretende alcanzar, sino de leer en un libro la propia historia, la letra del destino.” (Piglia, 2005: 148). Pero ya llegaremos a eso.

De igual forma que el proceso creativo tuvo cambios fundamentales con los soportes, la receptividad ha tenido reconstrucciones abismales entre cada medio. Si partimos de la escucha en la oralidad que se esforzaba por seguirle el hilo a una narración repleta de dioses y monstruos mágicos, al ser que tuvo que aprender los signos lingüísticos para dialogar con la escritura, el intérprete que se individualiza con la imprenta, tal vez podemos entender al participante de los videojuegos y al usuario, quien utiliza los medios electrónicos para retratar su vida y acoplar la información a sus deseos y necesidades de forma cotidiana.

Empecemos con la oralidad en el pensamiento para dar pie al auditorio. Ya hablamos de que el lenguaje es lo que nos construye, lo que nos explica la realidad, pues como determina Heidegger toda comprensión se da por mediación del lenguaje y es el lenguaje el exoesqueleto que nos permite aproximarnos a la realidad, siempre conscientes de la incisión entre lo que somos y lo que nombramos, pues como aclaran Berger y Luckmann en *La construcción social de la realidad*, “el lenguaje es por supuesto, el vehículo principal de este proceso continuo de traducción en ambas direcciones” (Luckmann, 1995: 168).

Es importante entender que aún el lenguaje más primitivo supone una modelización de la realidad y por lo tanto su virtualización pues toda representación mental es una realidad virtual (Bruner, 2012: 19) o como Pierre Lévy definió en 1995 en *Qué es lo virtual*, el lenguaje es el más complejo y el más reciente de los sistemas representacionales y nuestro primer paso hacia la virtualización de la realidad.

En el proceso de imaginación que ocurre con la lectura, el procesamiento del cerebro actúa de forma diferente en sentido neurológico y psicológico de cuando imaginas, es decir, cuando tú generas tu propia representatividad (Kaku, 2014: 150) por lo que pasar de la imaginación o el recuerdo a partir de los propios pensamientos hacia reconstruir los de otros es un paso gigantesco en la construcción de un lenguaje no como fin personal sino comunitario.

4.1.1 La interlocución

Como se analizó, mientras se gestaban mitos y estructuras orales replicables, del otro lado del fuego se erigía el interlocutor que imaginaba y se maravillaba con lo que escuchaba, con

los giros que la autora múltiple -la heredera de la tradición que aumentaba o recortaba pasajes de acuerdo con las necesidades de la representatividad- narraba.

En la oralidad, la narración fue modulándose, ampliando los registros de la necesidad de transmitir a la de construir cultura, la conformación de religión, la forma de entender la realidad y el origen, lo que había ocurrido antes del tiempo, la construcción de sociedades y tantas cosas que ahora nos definen como especie. Con ello se crearon historias que generaban herramientas para los interlocutores, no sólo estructuras, y ahí se gestó, entre la oralidad, géneros narrativos que aún nos albergan y enorgullecen⁷⁸

Como partimos, el soporte construye el texto. En la oralidad, al ser un soporte humano no objetual impacta aún más en la conformación del auditorio y el pensamiento. Y por ende una construcción de texto acorde a la acción y viceversa. Si mientras los juglares recitaban a una comunidad reunida, el escucha imaginaba las vicisitudes de los personajes y contagiado por las reacciones del público aplaudía o vociferaba, ello a su vez obligaba a que el discurso se ajustara a las necesidades emocionales del auditorio. Por ello, más cercano al ritual, la oralidad definió el tipo de mensaje, la reacción del escucha y la vinculación entre los implicados alrededor del texto.

En la escritura la originalidad autoral es el bien más importante, pues permite crear nuevo pensamiento, no sólo historias innovadoras; en la oralidad, lo importante es el proceso de recepción, de acoplamiento entre el interlocutor, la reconstrucción del texto gracias al impacto del escucha con la trama y resignificación de la realidad.

Claro está, las culturas orales no carecen de una originalidad de carácter propio. La originalidad narrativa no radica en inventar historias nuevas, sino en lograr una reciprocidad particular con este público en este momento; en cada narración, el relato debe introducirse de manera singular en una situación única, pues en las culturas orales debe persuadirse, a menudo enérgicamente, a un público a responder. (Ong, 2016: 88)

⁷⁸ “Jan Vansina sostiene que, entre las fuentes de la historia, las tradiciones orales ocupan un lugar decisivo, son las más importantes, tanto para el estudio de las sociedades sin escritura, como para el origen de la infinidad de textos de la Antigüedad y la Edad Media” (Amador, 2015: 137)

La oralidad revela, según narra Julio Amador y Eric Havelock, pues “la narratividad dota de sentido a seres, cosas y acciones. La narratividad invita al escucha a estar atento y es la forma más atractiva y placentera del discurso.” (Havelock *apud* Amador, 2015: 132). Y como Parry y Lord comprobaron, la oralidad era adaptativa a las circunstancias de una historia, de un público. Esa mezcla transformó las nociones de comunidad y hasta la manera en la que justificaban a sus dioses.

En la época de la enunciación hablada, la interpretación de lo sagrado lo hacían los profetas y adivinos -como aclara Amador, es en la verbalización donde se dan las revelaciones de los elegidos- seres que viven tanto en el tiempo humano, el instante, como en el divino, el eterno, y comunican las predicciones -previsiones basadas en un proceso lógico-, ante la imposibilidad de conocer el futuro, mediante un lenguaje simbólico que exige una interpretación. La Pitia emitía frases inconexas que un sacerdote escribía en verso; este proceso metafórico, que para Bajtin revela el conocimiento intuitivo, es un ejemplo de la ausencia de estructuras polifórmicas en la oralidad. (Bajtin, 2011:79)

Una de las principales transformaciones que analizamos es que las obras que se crean en la enunciación no se basan en el gusto personal del creador sino en su impacto pues “la originalidad no consiste en la introducción de elementos nuevos, sino en la adaptación eficaz de los materiales tradicionales a cada situación o público único e individual.” (Ong, 2016: 113); por ello en la oralidad es fundamental el proceso de recepción, de acoplamiento entre el interlocutor y el escucha con la trama. (Amador, 2015: 132) con un proceso de recepción más cercano al ritual (Rappaport, 2001). Todo ello definió el tipo de mensaje –pensemos en la rítmica poesía-, la reacción del escucha –pensemos en la religión mítica- y la vinculación entre los implicados –como en el teatro.

Como ya vimos, hay cuatro elementos narrativos característicos en la oralidad: la capacidad adaptativa del texto, los elementos formulaicos, la estructura teleológica y la construcción de los personajes, y la trama, de una forma arquetípica y heroica.

Esta construcción del escucha, del auditor, del que recibe las palabras sólo con los oídos perduró en un mundo no letrado, aunque como remito al libro de Walter Ong la construcción del analfabeta no es la misma que la del ser en la oralidad pero se puede rastrear esa sensación del escucha hasta ciento cincuenta años después de la invención de la imprenta de tipos móviles cuando Cervantes relata en *El Quijote* la lectura comunitaria: “Porque cuando es tiempo de la siesta, se recogen aquí las fiestas muchos segadores, y siempre hay algunos que saben leer, el cuál coge uno de estos libros en las manos, y rodéamonos de él más de treinta y estámosle escuchando con tanto gusto, que nos quita mil canas” (Cervantes, 2005: 321)

4.1.2: La lectura

La creación de un lenguaje replicable sin la necesidad de que el emisor tenga que estar presente o explicar su mundo más allá de las palabras simbólicas es una de las más profundas invenciones humanas (Ong, 2004), ese cambio conllevó desde una estructura de la conciencia y de la sociedad disímil hasta una relación con el texto en sí (Ricoeur, 2010: 104).

Cuando nombramos no sólo explicamos y conceptualizamos sino que construimos mentalmente una relación especular o simétrica entre nuestra noción mental y el elemento al que nos referimos; cuando escribimos el objeto no existe, sólo la simbolización evocativa del objeto. Por ello, a diferencia del sonido la lectura no ocurre en el tiempo de la enunciación sino en el acto de leer algo previamente emitido, como en la mecánica cuántica: el observador construye el discurso y la realidad con una lejanía del objeto referido tal que, por ello, la reconstrucción habla más del sujeto que recibe que del objeto invocado.

Leer y escribir son de los procesos más complejos del ser humano; convertir en símbolos los sonidos y acomodarlos para que armen ideas y ensoñaciones es un proceso admirable. Este punto máxime, como vimos, de la comunicación es tardío ya que de los 132 mil años del *homo sapiens sapiens*, hace sólo 5, 400 años se conformó la escritura y 3,800 que apareció el primer alfabeto. Se necesitó tanto tiempo no sólo por su complejidad sino su necesidad.

Si analizamos el proceso neurológico, donde el ojo y el cerebro se unen para descifrar palabras, nos percatamos de su complejidad. Primero, un área central de la retina, la fovea, recibe la información visual; como tiene un estrecho campo visual y la retina un diámetro de

.5 milímetros sólo podemos reconocer entre siete y nueve letras a la vez. Una vez que atraviesa el órgano ocular, la región del lóbulo occipito-temporal izquierdo, situado detrás de la oreja, conforma las palabras relevantes en mapas mentales y sonidos.

Cuando tú eres tu propio personaje o identidad a partir del recuerdo y proyección, ocurre lo mismo que cuando un tercero, en este caso el autor, te muestra es lo que tienes que imaginar, es decir dicta e imprime pensamientos ajenos a ti que construye reacciones cerebrales diferentes.

El lenguaje y las emociones se conforman en diferentes zonas del cerebro, “los recuerdos emocionales se conservan en la amígdala, pero las palabras se almacenan en el lóbulo temporal” (Kaku, 2014: 150). Lo que ocurre es que la lectura pasa de ser el proceso de construir signos en palabras fonéticas al sentido barthesiano que nos permite descifrar códigos y entenderlos.

En entrevista para esta tesis, la Dra. Itzel Galán, neuropsiquiatra clínica de la Facultad de Psicología de la UNAM, respondió:

En realidad esta situación de la evocación en el sentido neurológico pareciera que son las mismas áreas de representación. Es decir, el hecho de que tu estés representando mentalmente algo a que alguien te permita evocarlo, en [los dos casos, el pensamiento imaginativo propio y la reconstrucción del ajeno] la construcción sigue siendo personal y las áreas involucradas en la representación icónica son las mismas, porque tienes una activación que te permite generar esas imágenes.

Sí, lo que se ha podido observar es que a lo mejor hay otras áreas involucradas para la participación o la generación de esas imágenes, pero la representación [proyección e imaginación] como imagen es prácticamente la misma y se ha utilizado en algunos estudios con resonancia magnética, en la que se ha visto justamente la participación de áreas comunes. (Galán, 2018)

Ese giro que Paul Ricoeur escribe en *Del texto a la acción*: “la escritura convierte al texto en algo autónomo con respecto a la intención del autor. Lo que el texto significa no

coincide con lo que el autor quiso decir.” (Ricoeur, 2010: 104) Ello ocurre por que los textos son interpretados no al reconstruir el primer sentido de texto sino al marcar este intervalo temporal que para Jauss es fundamental, generar el horizonte de expectativa y la experiencia, fundamentos que definen el vínculo entre la historiografía y referencias diacrónicas de la producción y de la recepción.

Vayamos al momento en que ya hay lectores. En la Antigüedad y la Edad Media occidental, los receptores eran seres privilegiados, sacerdotes, gobernantes, aristócratas que podían acercarse a un manuscrito y aprehenderlo. No se leía mucho pero se hacía con detenimiento, al final, se trataba de re-construir el significado de los textos, particularmente los sagrados.

Como lo abordamos en el segundo capítulo, las religiones monoteístas se fundan sobre textos, nociones fijas de pensamiento simbólico que en la lectura son interpretados por medio de la hermenéutica, fundamental cuando tratan de entender lo que una divinidad determinó y sus implicaciones profundas más allá de la obvedad.

Antes, la filología alejandrina, al atribuir, controlar, transcribir y comentar los textos, redujo a libro, si bien a libro destinado sólo a una lectura erudita, toda una literatura de época más antigua que no había nacido para ser plasmada en libro. La filología alejandrina, en suma, impuso la concepción de que el texto es un texto escrito, y que eso se puede captar a través de las lecturas conservadas gracias al libro. (Chartier, 1998: 27)

Por ello el acumular libros ostentaba poder, no sólo la lectura como conocimiento y diversión, lo que genera un receptor diferente al interlocutor de la oralidad, más cercano a un asistente a un ritual que un exégeta.

Eso crea diferentes tipos de lectores, más adelante hablaremos del lector modelo, pero se han diferenciado de acuerdo con sus capacidades lectoras y como a la forma en la que se plantan ante el texto. Cortázar los mal llamó hembras y machos, aquí los diferenciaré entre los que disfrutaban la lectura sin llevarla a sus máximas consecuencias y los que analizan los textos con ahínco, dentro de éstos últimos se encuentran los críticos y los escritores. Los

escritores buscan un lenguaje preciso; los críticos recorren diversas latitudes literarias para entender por qué los escritores utilizaron ciertas fórmulas. Ahora, como explica la Teoría de la recepción⁷⁹ “el historiador de la literatura debe convertirse el mismo primero en lector, antes de comprender y clasificar una obra” (Jauss, 354).

Con la lectura, cambia hasta el sonido, llegando al punto máximo con la frase de Sor Juana “oyeme con los ojos pues me quejo muda”. Fue en la Europa de la alta Edad Media que se pasa de la lectura en voz alta a la murmurada. Basta recordar la anécdota que San Agustín relata en *Confesiones*. Un día, el prócer eclesiástico encuentra a San Ambrosio leyendo en silencio, "sus ojos recorrían la página y su corazón exploraba el significado, pero su voz permanecía en silencio y su lengua quieta." (Agustín, 1999: 104) Fue hasta el siglo IX, quinientos años después de la revelación agustina, que era común la lectura silenciosa, pero faltaban cinco siglos para que se “democratizara” la lectura.

Ese gran cambio que es la lectura personal, en voz baja, y regresando al texto con la paciencia de un verdadero descifrador y no sólo una recepción a la velocidad de las palabras conlleva, como determinan Chartier y Cavallo, la tercera revolución de la lectura, en silencio, un logro anterior a la revolución técnica de la imprenta, por casi diez siglos.

De igual forma, cuando se permitió tener papel, no sólo aumenta la cantidad de textos⁸⁰, sino que el proceso escritural se transformó. En la Edad Media “se leía para escribir, para la *compilatio*, que era el método peculiar de la composición de las obras de la escolástica. Y se escribía con miras a la lectura.” (Chartier, 1996: 39) A la par, en un mundo analfabeta, los pocos que sabían leer se convertían en cuentacuentos a la primera instancia, como relata Cervantes.

⁷⁹ Por ello, viendo que el autor y el texto eran utilizados como únicos puntos, Hans Robert Jauss y Wolfgang Iser conforman la Teoría de la recepción, donde concilian diversos enfoques que se podrían oponer o romper en sus principios, al hablar de una apropiación del entorno por medio de la palabra, al ser el lector co-artífice de una realidad, como un creador que frente a sus ojos conforma, el mundo determinado. Como aclara Wolfgang Iser “La teoría de la recepción siempre tiene que ver con lectores que se constituyen históricamente, mediante cuya relación debe experimentarse algo acerca de la literatura. Una teoría del efecto está anclada en el texto – una teoría de la recepción, en los juicios históricos del lector” (Iser, 12).

⁸⁰ Al no haber una larga amplia de co-autores que portaban el sentido, no sólo los textos dejan de retrabajarse, construyéndose la idea de autoría que la modernidad encauza, sino que se aumenta la cantidad de personas dedicadas a crear nuevos textos, a construir el lenguaje.

La importancia de que la lectura conlleve silencio, interiorización del texto, es que permite conversar con los textos sin la necesidad de tener el primer impacto de la oralidad en palimpsesto con las ideas. La escritura permitió el entender el texto, dialogar con el autor, pero, ante todo, dialogar con uno mismo. La importancia de la creación del lector es que se crea el ser receptivo y pensante a la par, el hombre meditativo que podía sobrescribirse a sí mismo con lo aprendido. La construcción del lector da pie a la conformación del pensamiento lento, rumiante, que dio pie a las grandes construcciones sociales y culturales que definen nuestro tiempo. A diferencia de la lectura ágil y veloz que nos permite entender culturas, aprehender autores, de una forma constante, como se da con la imprenta, la escritura primigenia favorecía que un lector recabara en un texto hasta deconstruirlo. Como decía Goethe, un sabio es aquél que conoce un texto a fondo, no lee cientos de ideas. Los primeros lectores asiduos, los silenciosos, eran los que desentrañaban a esos personajes que hoy en día llamamos tutores de occidente.

Por ello, Wolfgang Iser en *El acto de leer* reevalúa la función del texto y su efecto en el lector, bajo la idea de que “si el escritor sufre una pérdida a causa del significado que el crítico desvela, entonces el sentido es algo sustraído al texto. Si se consigue diferenciar del texto el sentido como el núcleo propio de la obra, entonces la obra es consumida; por lo tanto, la interpretación coincide con el consumo de la literatura.” (Iser, 2005: 219 Como aclara, el sentido debe ser más que sólo el producto del texto, en cuanto a secreto oculto, donde el lector es un descifrador en tiempo presente - si la pintura es espacial, al igual que la música la narración es un arte temporal- conforme las palabras van avanzando van develando secretos atemporales.

Todo ello conllevó a la creación de un lector como ser que asimila de una forma personal cada texto construido por un ajeno que comunica, pues “la lectura forma parte del texto, está inscrita en él” (Chartier, 1996: 69) Y así se da paso al intérprete.

4.1.3: La interpretación

Si en la oralidad se necesitaba que hubiese un interlocutor y en la escritura se favorecía el diálogo, con la idea hermeneútica del desciframiento, la imprenta permite el lector único. Al existir suficientes ejemplares para no tener que compartir su lectura, como en la escritura

en soportes rígidos como la piel, con el tiempo de lectura idóneo para releer de diferentes formas, y para generar nuevos esquemas de interlocución y de concreción; es decir, se democratiza la convención del texto, como refiere Umberto Eco, y a la par se individualiza la experiencia. En un lugar de encuentros, de una experiencia intelectual y sentimental que solo se puede lograr a partir de la imprenta.

Para interpretar y no sólo ser receptor de un texto, se necesita una actitud que no era posible antes de la imprenta, pues si en la Edad Media preguntaban meticulosamente sobre el texto y lo que el autor o la divinidad quiso decir, con la modernidad se plantea la pregunta qué me quiere decir este texto y qué me deja a mí, individuo que se conforma en el tiempo y, como la imaginación no es estable, muta constante.

La obra literaria no es exclusivamente idéntica ni con el texto ni con su concretización; ya que la obra es más que el texto, debido a que aquélla gana vida sólo en la concretización y ésta, a su vez, no es totalmente libre de los planes que el lector introduce en ella, aun cuando tales planes sean activados bajo las condiciones del texto. Allí, pues, donde el texto y el lector convergen, se halla el lugar de la obra literaria y éste tiene forzosamente un carácter virtual, ya que no puede ser reducido ni a la realidad del texto ni a las predisposiciones que caracterizan al lector. (Iser, 1987: 122)

¿Cómo ha sido el cambio que ha conllevado esta evolución? Richard Tarnas en *Cosmos y Psique* declara que se da el paso renacentista, “una nueva forma de ser humano se anuncia a sí misma: dinámica, creativa, mutidimensional, proteica, sin terminar, que se autodefine y se autocrea, de aspiraciones infinitas, separa del conjunto, supervisora del resto el mundo con soberanía única, y situada oportunamente en los últimos momentos de la vieja cosmogonía para alumbrar una nueva y entrar en ella.” (Tarnas, 2009: 25) En menos de cinco siglos, esta evolución nos lleva a entender cómo se puede pasar de la frase de Pico en su *Tratado* a que

Oxford, el diccionario más prestigioso de la actualidad, declaró en 2015 la palabra *Selfie*⁸¹, como la palabra más importante de ese año. ¿será *Selfie* la adquisición léxica que nombrará una época?

Es decir, en sólo quinientos años el humano pasó de ser parte de una sociedad, de una nación, de un mundo, de una divinidad, donde todos le antecedían en importancia, hasta este momento en que lo que un hombre cree que lo mejor puede compartirle al mundo es su propia imagen. Narcisismo freudiano o no, si en la mitología se hablaba de dioses y seres ajenos, en la novela lineal de inicio del siglo XXI la autoficción es el género más popular entre los narradores. La gente pasó de interesarse en contar vidas de héroes a pensar que su vida era lo suficientemente interesante para ser contada.

Gabriel García Márquez comienza sus memorias con la siguiente frase: “La vida no es la que uno vivió, sino la que uno recuerda y cómo la recuerda para contarla” (García Márquez, 2003: 12). Es una frase memorable porque más allá de lo que conlleva: la literatura como algo más cierto que la realidad, más verdadera que la vida misma (ya hablaremos de ello cuando lleguemos al lector modelo de la literatura digital). Aunque *Las confesiones* retratan la conversión y vida de San Agustín, no es autoretrato porque considere su vida memorable sino que es su justificación para abordar el camino hacia su Dios.

Ahora, la interpretación como acto de individualidad se puede ver en otras artes. Umberto Eco empieza su *Obra abierta* analizando a los intérpretes musicales, la forma en la que reconstruyen la pieza. En el poder que tiene el intérprete sobre la obra en sí.

Pensemos en las *Variaciones Goldberg* de J.S. Bach, interpretadas por Glen Gould en dos momentos de su vida, 1955 y 1981. La misma partitura, el mismo autor, pero la obra interpretada por Gould a los 22 años dura 39 minutos mientras que la siguiente interpretación dura 51 minutos. Aunque Bach no determinaba en sí el ritmo de una forma precisa, la transformación que ocurre en los doce minutos de diferencia en la pieza habla más del pianista canadiense que del compositor alemán, pues si “la comprensión de la forma

⁸¹ La primera selfie que se creó fue una fotografía de un hombre llamado Robert Cornelius en Filadelfia en 1839. Hoy en día, cada minuto 46,740 personas publican una foto en Instagram.

originaria se lleva a cabo según determinada perspectiva individual” (Eco,1982: 75), esto nos muestra que no sólo la interpretación de Bach cambia de Daniel Berenboim a Gould, sino que el mismo pianista, durante tres décadas, la transforma como intérprete. Es importante aclarar que el receptor transforma a su vez lo que escucha, de acuerdo a nociones tan personales que se considera que las interpreta, o en término de Eco contiene su apertura con las reglas predefinidas del texto.

En la novela, el lector es intérprete en el mismo sentido, primero imagina los textos de una forma u otra, cambia su interpretación de la trama conforme se construye con el texto y llega a redefinir la historia y su vinculación de acuerdo a su bagaje cultural además de que, después de la lectura, construye la comprensión semántica del texto con un efecto kuleshov mental.

Recordemos la imagen de Kuleshov, una niña en la primera imagen, una flor en la segunda y dependiendo de la tercera variable, que puede ser una tumba o un niño, se reconstruye la imagen primera, interpretando si la niña de la flor está triste o alegre. Porque, como dice Eco, “Postular la cooperación del lector no significa contaminar el análisis estructural con elementos extratextuales. El lector, como principio activo de interpretación, forma parte del cuadro del proceso generativo del texto.” (Eco, 1979: 4)

La estaticidad de la lectura impresa obliga a seguir las reglas fijas de la obra, pero la vinculación masiva por la multiplicidad de lectores y de relecturas genera que la obra sea en movimiento, es decir que cada vez que se abra se modifique en su concepción mental de la obra. Junto a Eco, los teóricos de la recepción y los hermeneutas, recaen en la búsqueda fenomenológica del lector, pues su concepto individual de mundo, determina su lectura.

Por todo ello, es un intérprete, contra un escucha, pues permite que “la *obra en movimiento*, en suma, es posibilidad de una multiplicidad de intervenciones personales, pero no una invitación amorfa a la intervención indiscriminada: es la invitación no necesaria ni unívoca a la intervención orientada, a insertarnos libremente en un mundo que, sin embargo, es siempre el deseado por el autor.” (Eco, 1982: 96)

Con la modernidad se han creado otro tipo de lecturas, como la reescritura tardía por parte del autor, la corrección y la reescritura, donde la obra aún le pertenece al escritor para ajustarla pues “Resulta difícil para un autor decir que su obra está terminada. Una manera de evitar esa dificultad es dejarla inconclusa y engancharse en una nueva obra o en otra tarea, sin dar tiempo a que la angustia del vacío o de la pérdida –análoga a la depresión pospuerperal de las parturientas– se instale.” (Anzieu, 1993: 143); el caso enigmático es Kafka, quien no sólo no terminaba sus obras sino pidió a Max Brod que las quemara, pues él no se atrevió a desprenderse de ellas.

4.1.3.1 La Corrección como primera lectura interpretativa

Es fundamental para entender el proceso creativo partir de que todo escritor es antes un lector, no simultáneo, ya que ser lector nulifica al creador. Es decir, tiene la capacidad de ser lector reflexivo o artífice.

Si cada lector es intérprete de una obra, altera los elementos que el autor plantea, con sus preconcepciones, y simboliza las palabras en un sentido único —de su lectura individual, más allá de la dimensión social de la interpretación— e irrepetible. Para el escritor la tarea es que en esta primera lectura el producto le sea “ajeno”; la obra pertenece a sí misma.

Novalis declaró que el creador es dueño de su obra mientras la compone. Se instaura como autor al revelársele la idea y el texto deja de vincularle en el momento de corregir, cuando observa, con la distancia que debe autogenerar, al texto como un ente ajeno. Entre la hoja en blanco y la obra se construye el autor y se conforma la labor creativa. Cuando hay palabras escritas por otro yo, previo a la corrección, se conforma una lectura interpretativa.

Para entender este proceso, es necesario aclarar la diferencia entre escritor y autor. El escritor es el ser de carne y hueso que se sienta todas las tardes frente a la hoja en blanco y redacta caracteres; ese ser no nos importa. El autor es el ente literario conformado por el escritor, el que toma las decisiones: el autor implícito.⁸²

⁸² Wayne Booth en *La retórica de la ficción* define al autor implícito como una creación del escritor: “Cuando escribe no crea simplemente un ‘hombre en general’, ideal, impersonal, sino también una versión implícita de sí mismo que es diferente de los autores implícitos que encontramos en las obras de otros. [...] El autor implícito

Como determina Salvador Elizondo en entrevista con Miguel Ángel Quemain: “Lo que digo no son mentiras, son explicaciones alternas. Han pasado 30 años de *Farabeuf*. Cuando lo publiqué, intenté explicármelo aunque no es fácil que uno explique teóricamente su propia producción en el momento mismo en que se genera, es una limitación de época, diría. Las teorías las descubre uno a posteriori.” (Quemain, 2011, pant: 1)

Algunos llegan a extremos de reescritura e interpretación. Es célebre la relación de Flaubert con la reescritura, en el momento en que eliminaba una palabra o cambiaba una frase tenía que reescribir todas las partes consecutivas con el fin de que ese vocablo no se repitiera y el párrafo siguiente fluyera en ritmo preciso sobre ese ajuste, pues “Cada párrafo es bueno en sí y estoy seguro de que hay páginas perfectas. Pero, precisamente, a causa de eso, *no funciona*. Se trata de una serie de párrafos que no fluyen entre sí. Será preciso desatornillarlos, aflojar las juntas.” (Flaubert *apud* Thirlwell, 2014: 57)

Otro ejemplo es James Joyce quien corrigió más de catorce veces *El Ulises*, en siete años, algunas veces cambiando elementos mínimos en las galeras, pero la mayoría de las veces haciendo cambios drásticos y duplicando el contenido. Por ello, Anzieu (1993) hace la aclaración entre la obra abierta y la obra cerrada para el autor, la obra terminada y la obra que será retrabajada, incansablemente. O el proceso de Stendhal reescribiendo su obra años después, consciente de que su yo escritural cambia y por ende sus gustos estéticos y necesidades artísticas sobre su propia obra. Y ahí termina el autor y empieza el editor, el lector, el crítico y la posibilidad de que el autor sea intérprete de sí mismo.

Cuando la editorial Gallimard le propuso a Jorge Luis Borges publicar sus obras completas, sólo encontró cinco propuestas y una negativa, detrás de la entusiasta acogida del escritor argentino. Las propuestas dadas al editor Jean-Pierre Bernés fueron: no desarmar los libros publicados, acomodarlos en orden cronológico, no incorporar las *Obras completas en colaboración*, incluir una sección de textos no compilados y corregir las traducciones existentes. La editorial sabía cuál era la negativa: no podía incluir *Inquisiciones* (1925), *El tamaño de mi esperanza* (1927) y *El idioma de los argentinos* (1928). Borges se arrepentía

erige consciente o inconscientemente, lo que leemos; le consideramos como una versión creada, literaria, ideal, del hombre real; es el resumen de sus propias elecciones.” (Booth, 1978: 66—70)

de sus obras de juventud, de todas, pues aunque reimprimió su primera obra, *Fervor de Buenos Aires* (1923), la edición de 1969 contiene cambios tan sustanciales en los poemas escritos antes de los veinticinco años que se consideran libros diferentes.

De la misma forma que “la angustia del creador al exponer su obra ante un público tan sólo es proyectiva” (Anzieu, 1993: 245), pues el que sea bien recibida o no, no depende de su calidad ni su aportación sino del momento sociocultural en el que se inscribe⁸³.

Eso sí, todo intérprete respeta la obra del autor, a diferencia de la lectura en soporte digital donde el usuario no tiene reparos en reconstruir la obra y eso da pie a la idea del intérprete por el co-creador, como veremos con el lector modelo. Pero antes terminemos con un breve repaso por las transformaciones receptoras a partir de los soportes y adentrémonos en el participante digital.

4.1.4. El participante

Con los textos digitales se transforma la relación del receptor con la obra, convirtiéndose en un usuario. La conformación de un intérprete en un participante que reconstruye los textos es un rompimiento fundamental con los niveles anteriores.

En la oralidad el escucha imaginaba y trataba de memorizar pasajes, en la escritura dialogaba con el texto y construía glosas, en la imprenta se convierte en intérprete y construye el sentido a partir de sus vivencias; con digital el receptor deja de recibir y reconstruye, rompe con la estaticidad del texto, con la idea hegemónica de que el autor era un ser especial que tenía una estructura que legar y se convierte en un participante.

Como aclara Adolfo Sánchez Vázquez, con esa juventud mental y capacidad de interpretación que le permitió a los 89 años, en 2004, afirmar que “Ya no se trata de la participación sólo mental, reivindicada por la estética de la recepción, ni tampoco de la intervención práctica, como continuación de la producción de la “obra abierta”, teorizada por

⁸³ Ello genera que se retrase la publicación de las obras o que sean publicadas póstumamente. Caso ejemplar es la novela *La conjura de los necios* de John Kennedy Toole, que fue publicada años después del suicidio del autor -agobiado por su falta de talento- ante la insistencia de la madre. Ese año ganó el premio Pulitzer y es considerada una de las obras emblemáticas de la segunda mitad del siglo veinte.

Umberto Eco, sino de la participación que se integra a ella, de tal manera que el receptor con su actividad se siente parte de la obra misma” (Sánchez Vázquez, 2007: 92)

A diferencia de lo que creían a principios del siglo pasado cuando el cine iba a acabar con los libros, hoy todos agradecemos que existan películas y un mercado editorial exponencial, pues un nuevo medio no sustituye a los anteriores sino fomenta que se aumente la productividad y la receptividad.

A la par, las herramientas digitales no cancelan sino aumentan el proceso creativo. Así como el cine transformó hasta nuestra forma de soñar, de editar las escenas grabadas de la vida en narrativas oníricas con cambios de perspectiva y movimientos de cámara que en la realidad nuestra visión contenida imposibilita –cambio de la subjetividad de mi visión a vista aérea o omnisciente- ahora incluidos en el subconsciente (Borwell, 2015); una pregunta a responderse es ¿qué transformaciones mentales generará este nuevo soporte lectivo?

Es importante aclarar que el impacto de la literatura electrónica no ha llegado a los lectores al ritmo que se esperaba⁸⁴, pero con la reclusión por la pandemia de la Covid-19 (2020-202?) las posibilidades que se lea cada vez más en dispositivos electrónicos permite suponer que el cambio será, sino acelerado, sí generacional.

Jacques Attali describe en *Breve historia del futuro* cómo será la lectura en 2030. En 2009 creía que esta transformación tomaría más de veinte años pero sólo siete años después su enfoque prospectivo era una realidad:

⁸⁴ 2015: En Estados Unidos: El libro electrónico recaudaba el 20% del sector en Estados Unidos, según el informe anual de BookStats realizado para la Asociación de Editores Americanos. En 2005, el negocio del ebook era el 0,05%.

2016: Amazon representa el 74% de las compras de libros electrónicos de EE. UU y el resto era compartido por Apple iBookStore, Barnes & Noble, Kobo US y GooglePlay Books. Del 82% de las ventas diarias de libros electrónicos en Amazon (arriba de 1 millón de ebooks por día), un 42% estaba representado por autopublicados, mientras que un 23% correspondía a los grandes sellos editoriales. La facturación de Amazon en venta de libros digitales era de USD 5.7 millones por día.

2021: En el año posterior a la pandemia Harpercollins declaró que las ventas de ebooks aumentaron un 38%, es decir ventas por 490 millones de dólares; Penguin Random House tuvo en 2020 un aumento del 4,6% a nivel mundial en las ventas digitales e ingresos por 4,460 millones de dólares. (Klozohsky, 2021)

Los libros serán también accesibles en pantallas baratas y tan finas como el papel, *e-paper* y *e-ink*: nuevo objeto nómada de forma cilíndrica que dará por fin realidad comercial a los libros electrónicos. No sustituirán a los libros, pero tendrán otros usos, para obras efímeras, continuamente actualizadas, y escritas especialmente para esos nuevos soportes. Antes de 2030, nuevas obras de arte mezclarán todos los soportes y todos los medios de difusión: ya no se distinguirá en ellas lo que proviene de la pintura, de la escultura, del cine o de la literatura: habrá libros que contarán historias con imágenes en tres dimensiones, esculturas que bailarán con los espectadores al son de nuevas músicas, juegos que se habrán convertido en maneras de crear, de imaginar, de informar, de enseñar, de vigilar, de aumentar la autoestima y el sentido comunitario, películas, pasadas y futuras, que se podrán ver en tres dimensiones y se completarán con simuladores sensoriales y olores virtuales. (Attali, 2007: 123)

Ahora, es importante no confundir la lectura digital de libros no lineales con la lectura de libros digitalizados.

Resumiendo, la lectura digital cambia en varios sentidos, por un lado le concede al usuario el poder de reconstruir el texto, colaborar con la obra, ser un co-creador; por otra parte esta apertura del discurso fomenta la relación especular del usuario con el contenido, la búsqueda de que la realidad del usuario y la ficción se semejen o viceversa, la simulación de la que habla Frasca y un proceso electivo, donde el contenido se ajusta a las características del usuario. Esta avatarización de la lectura, que no ocurría desde la correspondencia o los juglares que inventaban historias sobre circunstancias y gestas de los reyes durante la oralidad, como podemos verlo en nuestro *feed* de Facebook que se actualiza a partir de los gustos, la interactividad con el contenido y la capacidad de que el texto no sea interpretativo sino adaptativo.

Para entender esto hablemos de nuestro lector ideal pues aún creyendo como Gombrowicz que el lector era su contrincante, todo autor, y todo texto, tiene un propio lector modelo.

4.2. Lector digital modelo

Para Gabriel Zaid (1972), Borges es su lector ideal. Para mí es el escritor ideal. Vivió 86 años, fue un solitario célibe, cualquiera con pareja sabrá que eso ocupa mucho tiempo y nunca tuvo hijos; no trabajaba en nada que no fuera su escritura, su servicio en la Biblioteca Nacional fue decorativo; empezó a leer a los cinco años, en varios idiomas, y durante toda su vida tuvo insomnio, solo podía dormir cuatro a cinco horas al día, por lo que en la noche le leía su madre o una de sus enfermeras, una de ellas se convertiría en su esposa y por la personalidad del argentino podemos suponer que sus dotes eran más los de una lectora que una amante.

A partir de ello, Zaid hace un cálculo del supuesto de que si Borges leía entre diez y quince horas al día, ¿cuántos libros podría haber leído en su vida? Y llego al número de 8,000 libros. Más allá de que los libros que leía eran clásicos como el Bhagavad Gita o iban de Schopenhauer en alemán a autores de su época como Faulkner, los 8 mil volúmenes que Borges pudo haber leído en su vida, ninguno de nosotros los leerá. Al menos yo ni siquiera lo intentaré bajo el afán de conocerlo todo, pues esos libros representan menos de tres horas de producción editorial actual, sin contar el punto exponencial de la producción digital.

Como aclara Umberto Eco (1979), no hay lector modelo, en el sentido de que sea único sino de que muta con el texto. Dependiendo del texto se inventa ese lector modélico que se trata de encontrar en la vida real. Son célebres los casos afortunados que cuentan cuando leyeron un libro que estaba hecho para ellos. Algunos autores lo encuentran en sus contemporáneos, algunos textos tienen que esperar a que el mundo cambie para encontrar lectores que se ajusten a sus palabras. Todo texto tiene un propio lector modelo, aspiracional. Lo interesante es cuando el texto se ajusta al lector. Eso es posible, si cada texto se convierte en modelo para un lector.

Partamos de que el *lector implícito* ha sido concebido como aquella "entidad humana abstracta que se halla en condiciones de responder a todas las exigencias que le plantea la estructura apelativa [del texto]" (Vital, 1981: 22). Este lector, aclara por su cuenta Dietrich Rall, "no es una abstracción de un lector real, sino sólo un elemento constitutivo del texto para generar, por medio de los "vacíos" estructurales, una tensión productiva en el lector real, o mejor dicho, en los múltiples lectores reales." (Rall, 1981: 203) Podemos encontrar otros tipos de lectores modelos: el lector informado (Stanley Fish); el archilector (Michel Riffaterre) y otros que cumplen las mismas características de un receptor donde la naturaleza del *lector*, así como la del *autor implícito*, es sólo textual, y también virtual. (Stoopen, 2005: 22)

En este caso, como partimos de que la lectura es parte del proceso creativo, la tesis doctoral se enfoca en las dos vertientes que no me adentré en el posgrado anterior: la estructura adaptativa y la receptividad, es decir, el lector como co-creador: "La lectura sería la sexta etapa del proceso creativo. Sin embargo, es una teoría que amerita un estudio posterior y más profundo, por ello sólo me adentré en las cinco fases del proceso a partir del autor." (Núñez, 2013: 105). Por ello, uno de los elementos fundamentales de nuestro usuario-lector, y co-creador, es el ser consciente de su participación. El otro punto es la vinculación del texto ficticio con la realidad y la construcción de lo que hemos llamado la lectura abismada.

Para Paul Ricoeur las narraciones son modelos para describir el mundo y para Jerome Bruner el relato no es en sí mismo el modelo sino la representación mental que tenemos del modelo (Bruner, 2012:19); por ello, nuestro lector ideal cree, más allá de que la realidad es un texto a descifrar, que la realidad se puede textualizar; es decir, la realidad se puede convertir en data que se puede retratar en la ficción y viceversa. Este lector modelo del medio digital es aún más narcisista que el intérprete moderno.

En la tragedia griega, el viejo Tiresias, el ciego que contemplaba el futuro, acudió al oráculo de Delfos para conocer el destino de Narciso, el hombre enamorado de sí mismo. Se sentó frente a la madre y le explicó que mientras su hijo no se conociera, viviría. Cuentan que Narciso, un día en que la sed lo orilló a un estanque, se vio reflejado y pereció. Algunos

relatan que murió de sed, pues cada vez que su mano se entrometía entre el agua y su reflejo, las ondas distorsionaban la imagen y no deseaba interrumpir su contemplación. La pasividad sobre sí mismo lo exterminó. Otras versiones narran que Narciso muere al fondo de un estanque, cuando ve su imagen se abalanza para abrazarla y muere ahogado, repleto de agua; es la búsqueda de apropiación del ser lo que lo orilla a la muerte.

Nuestro lector modelo se ve al espejo, se idolatra como lo único de lo que está seguro que existe, cartesiano narcisista podría ser el subtítulo de esta construcción duplicada de la realidad social a la que asistimos todos los días. Hace cinco siglos, ni siquiera se planteaba la idea de individuo; hoy partimos de que la realidad es una construcción.

En 1486, Pico della Mirandola declaró al inicio del *Discurso sobre la dignidad del hombre*:

Oh Adán, no te he dado ni un lugar determinado, ni un aspecto propio, ni una prerrogativa peculiar con el fin de que poseas el lugar, el aspecto y la prerrogativa que conscientemente elijas y que de acuerdo con tu intención obtengas y conserves. La naturaleza definida de los otros seres está constreñida por las precisas leyes por mí prescritas. Tú, en cambio, no constreñido por estrechez alguna te la determinarás según el arbitrio a cuyo poder te he consignado. Te he puesto en el centro del mundo para que más cómodamente observes cuanto en él existe. (Mirandola, 2006: 6)

Sobre ello, preguntémosnos, ¿qué pasó del hombre que leía en voz baja la vida de santos a este hombre que quiere conocer la vida profana de los otros y mostrar la de él?

El siguiente paso es la relación especular, el espejo narcisista que vimos fomenta el soporte electrónico actual y permite, más allá de la inmersión y la interactividad como se ha postulado históricamente, la transformación de la relación fija de la trama para reconfigurarse de forma específica por medio de la apertura del discurso entre el usuario y la máquina.

Inventarse a sí mismo, sin embargo, es difícil. La liberación a través del arte de la ficción, en particular, es complicada. El primer problema es el lenguaje.

Y el segundo es el lector ausente. Aunque, en realidad, creo que esos dos problemas son en realidad aspectos de otro problema: el viejo problema de la monomanía. El lector, al fin y al cabo, se encuentra en la misma situación que el personaje: ambos son ordenadores que no pueden cambiar su cableado. (Thirlwell, 2013: 134)

Ello ocurre, pues los vínculos tecnodigitales actuales permiten hacer un doble juego⁸⁵ al utilizar la resignificación de la realidad a partir de la tecnología y vincularla con un acercamiento metafórico a través del lenguaje. Si Paul Ricoeur está en lo correcto, al determinar que lo que se comunica proyecta y constituye el horizonte del lector y de su realidad (Ricoeur, 2000: 148), a partir de los datos de los usuarios y entender las posibles decisiones de los receptores para construir con ello relatos estables, se podrían crear horizontes virtuales referenciales.

Es decir, eso permitiría que nuestro lector modelo sea en sí mismo un lector como co-creador llegando así a que Borges también será este lector ideal, no sólo porque vivió inmerso en palabras, sino que era un lector que no buscaba romper con la realidad reconstruyendo otra imaginaria sino reconformarla a partir de las palabras para concederle sentido, pues "yo vivo, yo me dejo vivir, para que Borges pueda tramar su literatura y esa literatura me justifica." (Borges, 2005: 34) Como aclaramos, todo lector es un autor de sí mismo. O como lo llamaría Bachelard, cada lector vive su mundo, su ensoñación.

Ahora, la importancia de la transformación creativa y lectiva con este soporte es que se trastoca el vínculo participativo entre el relato, la máquina y el receptor. El participante elige primero la trama (género/resolución-emoción regente a seguir), vinculación de su data con los personajes protagónicos (transformación fundamental que amerita una investigación posterior y permite al usuario ser partícipe de la obra de forma activa), acoplamiento de la trama y el estilo a las características de la trama deseada por el usuario y las reacciones base

⁸⁵ Para entender la noción del lector de la duplicación de experiencias entre un mundo textual y uno tangible sigo la estela de Marie-Laure Ryan, en particular en la noción de simulación mental psicológica (Ryan, 2004 : 140)

de los personajes, lectura multitextual, colaboración, reescritura... De una forma que convierte una historia expansiva en una obra lineal a medida del receptor.

Esta noción parte de tres elementos, el acercamiento quijotesco con el texto, la idea de que la realidad es una construcción narrativa y que la gente da tantos detalles personales en el mundo digital que se pueden buscar patrones y mutarlos en ficciones.

Ahora, veamos esa idea de modelaje cuando el texto se ajusta al lector a partir de los últimos dos elementos de la taxonomía propuesta que son la capacidad adaptativa del medio y la construcción electiva del discurso.

4.3. Elemento taxonómico de la recepción: Electivo

La posibilidad de elección es una de las virtudes del medio digital. Como mostramos en el tercer capítulo, las herramientas permiten que no sólo el mensaje se transmita más rápido, sino que podamos interactuar con el contenido y colaborar, es decir, el discurso unilineal de la narrativa escrita o audiovisual se deforma en una participación activa entre el contenido y el usuario gracias a los sistemas digitales.

Para explicar este punto pondremos dos ejemplos, uno donde el usuario elige la perspectiva sobre el contenido y su receptividad co-creativa por medio de realidad virtual y por el otro lado cuando es el sistema el que elige el contenido por el usuario gracias a la data del espectador, como lo hacen plataformas de televisión como Netflix o medios sociales como Facebook (Kosinski, 2009).

Empecemos, como siempre, con el humano.

En los capítulos previos analizamos la realidad virtual y sus implicaciones como soporte y proceso inmersivo así como la forma en la cuál se recolectan datos sobre el usuario lo que permite a su vez posibilidades creativas que sólo son posibles si el participante interactúa, si elige la perspectiva visual de una historia que ocurre en 360 grados.

Esa variación obliga al creador a construir historias poliformes y le da al espectador la certeza de que él es co-creador pues con la realidad virtual se reconstruye la idea del montaje, fundamento autoral básico en todos los medios, y el usuario reconfigura la historia.

Estos dos elementos, donde el receptor está tratando de ajustar su narrativa a las causalidades que pueden parecer casualidades, le permite construir el montaje de la historia al determinar su visión y transformar nociones narrativas que en otros soportes eran impensables.

Si analizamos la parte técnica para plantear los cambios co-creativos del espectador, la perspectiva de una historia se vuelve fundamental en este nuevo medio. En la realidad virtual, el espectador es el creador del montaje, de la perspectiva de la narración, como antes sólo lo concretaba el artista. Es decir, en el cine la función primaria del director es elegir la perspectiva narratorial de la historia al transpolar el elemento literario del guion (Mckee 2011, Bercini, 1995) a una estructura visual cuya función va más allá del orden de la narración a un montaje.

Como aclara Chris Milk en su Tedtalk “De cómo la realidad virtual puede crear la máquina de empatía definitiva”:

Es difícil de explicar. ¿Por qué? Porque es un soporte experimental, basado en sentimientos. Es una máquina, pero dentro de ella, parece la vida real, todo parece real. Se sienten inmersos en este mundo y se sienten interactuando con las personas que les rodean. [...] Se trata de un nuevo sistema que integra cámaras 3D en todas las direcciones y micrófonos estéreo orientados en cada dirección. Con este sistema se construye una esfera del mundo circundante. Lo que les mostraré no es una visión del mundo, sino todo el mundo proyectado sobre un fotograma. (Milk, 2015: 05:15)

Se graba en 360 grados pero se observa en una sola dirección, con una capacidad de atención líneal no determinada en totalidad por el director.

En la realidad virtual (*VR*) no hay un montaje sino una exposición, pues el usuario decide qué ángulo ver de la escena; por ejemplificar con uno de los movimientos más célebres como del cine como lo es el plano-contraplano, pensemos en una conversación donde el usuario decida si observar al protagonista, al personaje testigo o el entorno. Aun así, el montaje escénico depende del creador, pero la estructura de planos es configurada por el receptor.

Cuando el artista elige la realidad virtual y no el cine o la novela como soporte para la creación, dos variables aumentan el proceso creativo, la duda sobre la perspectiva del espectador y sus posibilidades, así como la recreación o invención de una realidad, lo que permite que el usuario sustituya su consciencia de vivencialidad con historias narradas de forma sensorial.

El orden de las secuencias filmicas conlleva una forma única de observar una película, una perspectiva estética y una construcción ideológica del discurso. Como aclara el cineasta Sergei Einsenstein, el montaje es, más allá de la técnica de ensamblar planos, “ese papel que toda obra de arte se señala a sí misma: la necesidad de la exposición coordinada y orgánica del tema, contenido, trama, acción, el movimiento dentro de la serie filmica y su acción dramática como un todo [...] con la tarea de presentar no sólo una narración lógicamente coordinada sino con el máximo de emoción y poder estimulante”. (Einsenstein, 1974: 15).

Por poner un ejemplo narrativo que cambia con otros soportes, los plano-secuencia en 360 grados se pueden aprovechar narrativamente de una forma muy diferente que en el cine pues la perspectiva de la trama varía con la ubicación del espectador. Por ello con *VR* se busca que la historia cambie con la visión del espectador, ya sea que, desde el inicio de la serie, tú decides la perspectiva del contenido o conforme pasan las acciones puedes cambiar la perspectiva emocional que asumir. Como con *VR* cada personaje tiene una visión única, el guionista debe de ser consciente en todo momento que la distracción del espectador es una oportunidad para narrar y que el montaje es una oportunidad creativa del usuario no del director únicamente.

La teórica mexicana Adriana de Teresa explica que “Históricamente han existido dos tipos de montaje: el montaje-relato y el montaje-expresivo. El montaje-relato (al que Deleuze

llama orgánico-activo) consiste en la reunión de diversos planos, dentro de una secuencia lógica o cronológica que contenga una historia [...] Por su parte el montaje expresivo (o montaje dialéctico para Deleuze) se basa no en un sentido de continuidad, sino en la yuxtaposición de los planos, con el objeto de producir un efecto preciso en el espectador” (De Teresa, 1996: 74)

Este es uno de los cambios fundamentales. El otro es la re-significación emocional del espectador con el contenido. Si la narrativa aboga por la experiencia vicaria -la estrategia mental para aprender de vivencias ajenas reales o ficticias (Ekman, 1997)- la realidad virtual conforma una relación vicaria mucho mayor pues el espectador no sólo tiene inmersión emocional sino sensorial.

El propio Milk (2015) relata el modo en que realizó su transición de soportes:

Empecé a usar las herramientas disponibles para mí como cineasta para tratar de contar las historias más convincentes para la audiencia. Y el celuloide es una manera increíble que nos permite empatizar con personas que son muy diferentes de nosotros y mundos completamente ajenos al nuestro. [...] me puse a pensar si hay alguna manera de usar tecnologías modernas y emergentes para contar historias de maneras diferentes y otros tipos de historias, que tal vez yo no podía contar usando las herramientas tradicionales de cine que hemos estado usando desde hace 100 años. Así que empecé a experimentar, y estaba tratando de construir la máquina de la empatía.

Milk la llamó “la máquina última de la empatía”, lo cuál es un título complejo, pues todas las historias conllevan vinculación emocional entre el usuario y la trama y la máquina no es la que construye las historias, en este caso, como si sucede con algunos productos de creatividad computacional, como vimos.

La realidad virtual aspira a dos elementos, por un lado la empatía y por el otro la experiencia.

La empatía y la imaginación nos permiten transportar la ficción a la realidad, al recrear a los personajes y sus situaciones con nuestro bagaje cultural y receptividad histórica para crear la catarsis aristotélica, además de ser hermeneutas de un texto ajeno que nos permite sentir y aprender a partir del otro con una receptividad fija, como afirma Marta Grau Rafael en *La mente narradora*.

Tal como hemos señalado, Aristóteles definía que la búsqueda de la imitación era la catarsis. La mimesis del mundo y de las esencias humanas que nos llevan a sentir por el otro, a relacionar no sólo la empatía sino el aprendizaje, a partir de la posibilidad de identificarnos con la ficción. En *El futuro de nuestra mente*, Michiu Kaku sostiene que es fundamental “la imitación y la empatía, ya que nos permiten no sólo copiar las acciones complejas que llevan otros a cabo, sino experimentar las emociones que esas personas están sintiendo” (Kaku, 2014:87)

Así que piensen, si sus acciones no tuvieran consecuencias, ¿qué les gustaría hacer en su vida? Todas las opciones son válidas y posibles.

Con Realidad Virtual se pueden lograr desde recreaciones simples como caer en un paracaídas, ya con más de 500 mil videos en Youtube, o simulaciones para que el receptor sienta que está dando un concierto en un estadio; pero, últimamente se han concretado posibilidades más extremas, cienciaficcionalas, como la que ocurrió a principios de 2021 cuando la firma Vive Studios recreó a Kang Na-Yeon, una niña de siete años que había muerto cuatro años antes, para que pudiera interactuar con su madre.

Como se ve en el documental “Meeting You”, la mamá les dio todo el material audiovisual que se puede recopilar en la época *Instagram*⁸⁶ para que reconstruyeran celebraciones como el cumpleaños de la niña hasta los lugares a los que normalmente acudían, como un parque de Corea del Sur. Con ello, rastrearon las expresiones físicas y

⁸⁶ Hasta 2020 se habían subido más de 50 billones de fotografías en la plataforma social, en promedio 1,074 imágenes cada segundo, de las cuáles más del 5% son fotos de niños publicados por sus tutores; uno de los temas más delicados de la actualidad por todos los riesgos sociales y de información que acarrea publicar imágenes de infantes (Papermag, 2019)

faciales, modulaciones de voz y movimientos característicos para que al utilizar los cascos de realidad la madre pudiera interactuar con su hija virtualizada.

Entre lágrimas y pláticas dirigidas al avatar de la hija, la mamá demuestra el rompimiento de realidad que se puede generar con este nuevo medio y cómo la tecnología nos permite atravesar nuestros miedos en espacios seguros de una forma tan inmersiva que el cerebro no nota la diferencia emocional entre un entorno virtual y uno real, como ocurre en el sueño.

La recreación de la niña costó sólo 42 mil dólares y menos de un año de trabajo, por lo que la inmortalidad digital ahora es una búsqueda accesible, lo cual nos hace confrontar que con *Virtual Reality* surgen implicaciones éticas que es fundamental abordar en otra entrega.

Y ahí es donde creo que solo empezamos a acercarnos al verdadero poder de la realidad virtual. No es una herramienta de los videojuegos. Conecta a la gente de una manera extraordinaria que nunca había visto antes con otros medios de comunicación, cambiando la percepción de las personas sobre otras. De esta manera creo que la realidad virtual tiene el potencial de cambiar el mundo realmente. Por lo tanto, se trata de una máquina, pero a través de esta máquina llegamos a ser más compasivos, nos volvemos más empáticos, más cerca de los demás. Y en última instancia, nos volvemos más humanos. (Milk, 2015).

Aunque “habitar” en el medio virtual no obliga a que el usuario se pueda vincular con el entorno de una forma empática o cognitiva más allá de la sensorialidad. Como se ha analizado, “Los análisis de subgrupos revelaron que la RV mejoraba la empatía emocional, pero no la cognitiva. En otras palabras, la RV puede despertar sentimientos de compasión, pero no parece animar a los usuarios a imaginar las perspectivas de otras personas. Otros análisis de subgrupos revelaron que la RV no era más eficaz para aumentar la empatía que las intervenciones de empatía menos avanzadas tecnológicamente, como leer sobre otros e imaginar sus experiencias.” (Martingano, 2021, pant: 1). La empatía cognitiva requiere el esfuerzo mental de imaginar las otras perspectivas para poder ponerse uno en la situación del

otro y no sólo percibirla con los sentidos auditivos y visuales, como hasta ahora se promueve en la realidad virtual. Pero los avances e intentos son sostenibles.

La otra esfera, donde uno no siente por el otro sino sensibiliza en el otro, es la búsqueda de vivir experiencias no la de habitar situaciones.

En mi conferencia “Fragmentar la realidad: la posibilidad de simular experiencias a partir de las nuevas tecnologías” (UNAM, 2015), abordé la idea de experiencia que se conforma en la mente humana, los elementos que generan la impresión de realidad y, a partir del estudio de la reacción del cerebro en las experiencias y simulaciones tanto de generación propia (sueño, lectura, imaginación y proyección) cómo eran las características que ostentan las simulaciones y la ficcionalidad virtual con el afán de explicar los elementos que conllevan esta sustitución, sus implicaciones y necesidades en un futuro cada vez más cercano. Así como la importancia de conformar simulaciones, a partir de las nuevas narrativas digitales, para lograr la inmersión que permita a la gente sustituir realidades.

La experiencia ha sido vista como lo que recaudamos a través de las ideas o de los sentidos; en cualquiera de las dos formas hablamos de la configuración de la realidad como un ente percibido a través de la mente. Y la mente puede ser manipulada con estrategias narrativas y por sí misma. El fin es entender estas transformaciones de la mente para poder recrear simulaciones de experiencia en el usuario.” (Núñez, 2015: 14)

Ese, creo, es el paso narrativo que se busca con este nuevo medio pues, como aclara el psicólogo y premio Nobel de economía Daniel Kahnemann, estamos escindidos en un ente que experimenta la vida y otro que la recuerda, que se van alternando. En su conferencia “el enigma de la experiencia frente a la memoria” explica que “en realidad no elegimos entre experiencias, elegimos entre los recuerdos de la experiencia. E incluso cuando pensamos en el futuro, no pensamos normalmente en nuestro futuro en cuanto a experiencias. Pensamos en nuestro futuro en cuanto a recuerdos previstos.” (Kahnemann, 2010: 3:35 min.), por lo que la realidad virtual pasa de la experiencia a la simulación de un recuerdo de una experiencia.

Si el término "realidad virtual" fue "acuñado por primera vez por Antonin Artaud para describir una característica de valor añadido de ciertos tipos de espectáculos teatrales". (Cogburn, 2013: pant 1) y más allá de la distinción entre la máquina empática de Milk (2015) y la "máquina de la experiencia" de Robert Nozick (1974) con su afirmación "de que ninguna persona razonable querría conectarse a su hipotética máquina de la experiencia a la luz de una comprensión ampliamente enactivista⁸⁷". Como se prospectiva, las futuras tecnologías de RV buscarán la simulación, como lo analizamos con los videojuegos.

Robert Nozick (1974) declaró que la finalidad de este tipo de simulaciones es para evadir el sufrimiento cotidiano o sustituir la realidad, más allá de aumentar la sensación vital de la experiencia. Como en una simulación existe la posibilidad de conseguir lo imposible (física o vitalmente hablando), así como romper ejes de la ética sin afectaciones jurídicas o morales, ello permitiría alcanzar una libertad absoluta que la realidad nos suscribe y de una forma más inmersiva que la lectura o la propia imaginación.

Parto de que con nuestra tecnología actual y conocimientos es imposible simular una realidad, ni siquiera nuestra mente, como los sueños o la imaginación, tienen la capacidad de recrear todos los elementos que conlleva la realidad, lo que si cambia con la VR es la vinculación con una experiencia, lo que vivimos y sentimos en una recreación virtual.

Los que nacimos en el siglo anterior aún tenemos resistencia a la duplicación de la realidad, pero las generaciones que nacieron después del 2006 emparentan el mundo social y el virtual con una facilidad emocional que nos deja perplejos (Jenkins, 2015).

Con la crisis del Coronavirus estos números han avanzado de una forma alarmante. Y se han creado espacios simulados de oficinas y escuelas para la gente que prefiere convivir de forma virtual, ya sin riesgo de infectarse. Ahora, cuando se logren disminuir los fallos en el visor, los altos precios y la incomodidad por peso o sobrecalentamiento de los lentes, que impiden contenidos extensos, seguramente el impacto del soporte aumentará.

⁸⁷ El enactivismo es una corriente de las ciencias cognitivas que no separa el cuerpo de la mente sino como un sistema en el cuál se es en el mundo y con el mundo. En el enactivismo autopoietico "el agente es un individuo que actúa sobre el entorno y lo experimenta como algo significativo siguiendo sus normas internas" (Calvo Fernández, 2020)

Más allá de las implicaciones políticas y sociológicas de tener a los ciudadanos conectados a un mundo aparente, en el sentido narrativo las posibilidades son enormes pues la realidad virtual, la realidad aumentada y la realidad extendida buscan que la ficción concrete la posibilidad *de la imposibilidad* física de habitar dos espacios de forma simultánea a la par que le da al usuario la capacidad de elegir la perspectiva de la historia, todo ello permite una nueva forma de contar historias y sus posibilidades de impactar al usuario.

En 2016 cuando cuatro directores adaptaron para realidad virtual la obra “Notes on Blindness”. En 1983, John Hull se enteró que perdería la vista y decidió grabar en casetes el proceso de la ceguera. Utilizando *Unity*⁸⁸ para las imágenes y la voz en off del párroco, lograron que el usuario observe la historia y sienta que va perdiendo la vista, no sólo porque el visor está oscuro, sino porque las manchas e imágenes que se crean sobre la historia te hacen dudar de tu visión.

Una experiencia sensorial y psicológica que conlleva no sólo “mirar la oscuridad que ven los ciegos”, como refería Shakespeare, sino la re-significación emocional del espectador con el contenido hasta lograr la experiencia vicaria, esa estrategia mental para aprender de vivencias ajenas reales o ficticias que Paul Ekman propone que nos define como humanidad.

Por la facilidad con la que replica la realidad de una forma democrática e inmersiva como no había ocurrido, trascendiendo en empatía a sus predecesores audiovisuales como el cine o la televisión y construyendo nuevas estrategias discursivas autónomas de otros géneros donde lo que se ve depende no del director sino del espectador, como los videojuegos.

Por ello, apostar por la realidad virtual como una forma diferente de contar el mundo, de simularlo, permite crear experiencias que son imposibles de lograr con las historias impresas, el cine o los videojuegos. Más allá de que, hasta ahora, las simulaciones narrativas no tienen éxito sustitutivo porque los usuarios nunca rompen el principio de la suspensión de la incredulidad por sentirlo como algo lejano, ajeno a la expectación, eso se modificará ya

⁸⁸ Unity es uno de los *Game Engines* más populares en el mercado, la herramienta permite crear videojuegos mediante un editor visual y un programing script que permite crear juegos multiplataforma y aplicaciones. Unity utiliza C#, en cambio como vimos, Unreal Engine utiliza C++.

sea con historias menos simples y más adaptativas o cuando se combinen estos nuevos soportes narrativos con herramientas como Inteligencia Artificial.

J. G. Ballard en el prólogo a su novela *Crash* (1974) declaró: que el balance entre ficción y realidad ha cambiado, sus roles se han invertido y cada vez es menos necesario que el hombre invente un contenido ficticio por lo que la función del escritor “es inventar la realidad.” O para hablar de algo en nuestro idioma, en símil a la pregunta que se hace Calderón de la Barca en *La vida es sueño*, ¿cómo podemos definir y distinguir si la idea de realidad aumentará? O si el mundo que habitaremos por la mayor parte del día donde concretemos algunos sueños y deseos será una simple ilusión.

Ahora, ninguno de nosotros creemos en la idea quijotesca de que la ficción y el mundo tangible se mezclan pues somos conscientes de que nuestra realidad no está siendo duplicada por otra sino simulada. Pero no es la primera herramienta narrativa que nos invita a dudar de nuestra realidad y sumergirnos en historias inmersivas que nos alejan del mundo físico.

En el sueño ocurre algo similar, nuestro cerebro simula una realidad y la experiencia que se tiene de ella. La amígdala provoca emociones, como el miedo o la excitación, producen “impresiones sensoriales aparentes”, como las denomina el Dr. Allan Hobson (1988) de la Facultad de Medicina de Harvard.

Se les han llamado “Sensaciones falsas” pues se generan en nuestro interior aun cuando escuchamos, vemos y sentimos que las percepciones ocurren sin que se activen los receptores físicos pues nuestro cuerpo no tiene un detonante externo, está apartado de esas sensaciones. Ello, más allá de que los lineamientos narrativos del sueño desafían la lógica, involucran la sensación de realidad y de presencia en totalidad de una forma más cercana a la simulación de la experiencia y con un proceso de inmersión total.

Concretando lo que Jean Baudrillard afirma en *Cultura y simulacro*, “la imposibilidad de escenificar la ilusión, es del mismo tipo que la imposibilidad de rescatar un nivel absoluto de realidad. La ilusión ya no es posible porque la realidad tampoco lo es” (Baudrillard, 1978: 47).

Ahora, sin adentrarnos en ello pues amerita un estudio posterior, si logramos simular realidades podríamos recrear mundos en un *mise en abyme* perfecto, donde en algún momento no seríamos plenamente conscientes de cuál es la realidad real y cuál la duplicada. Ello nos llevará a plantear preguntas ontológicas de ¿si la realidad es virtual, porque la virtualidad no puede ser real? (Núñez, 2016) o ¿qué conlleva esa transformación en la conformación del usuario?

Con la aparición de nuevas herramientas digitales, la posibilidad de vincular realidades será cada día más sencillo y fructífero. Aprovechándolas, desde la noción narrativa, nos permitirá generar experiencias en el usuario que en su vida cotidiana jamás podría realizar, como en el Neotipo (Núñez, 2016) o en los videojuegos en tiempo real que utilizan VR.

Con lo que los mundos se van construyendo conforme te desplazas por ellos, por ello si él usuario no colabora y reinterpreta, el texto no sucede, como en *La historia Interminable*

La Emperatriz estuvo largo tiempo en silencio, mirándolo. En realidad, lo que hacía el hombre no era escribir: más bien deslizaba la pluma lentamente sobre las páginas en blanco y las letras de las palabras se formaban por sí solas, como si surgieran del vacío.

La Emperatriz Infantil leyó lo que ponía y era exactamente lo que en aquel momento estaba ocurriendo, es decir: «La Emperatriz Infantil leyó lo que ponía...».

Escribes todo lo que ocurre -dijo ella.

-Todo lo que escribo ocurre -fue la respuesta. Y otra vez era aquella voz profunda y oscura, que ella había escuchado como un eco de sus propias palabras.

Lo curioso era que el Viejo de la Montaña Errante no había abierto la boca. Había anotado sus palabras y las de ella, y ella las había oído como si sólo recordase que él acababa de hablar.

-Tú y yo -pregunto- y toda Fantasía... ¿todo está anotado en ese libro?

Él siguió escribiendo y, al mismo tiempo, ella escuchó su respuesta.
(Ende, 19

Por todo ello, el elemento que según Gonzalo Frasca los videojuegos y los nuevos medios buscan es la simulación y eso conlleva un rompimiento fundamental con la narrativa tradicional que aboga por la representación, la mimesis, la interpretación receptiva, como son las posibilidades electivas y ello transforma la recepción de la misma forma que cambió el creador al pasar del *narrator* al *simautor* (el creador de simulaciones) de Frasca (Frasca *apud* Planells, 2015: 79).

Ahora, si nuestro lector modelo es un ser que busca una participación activa en la lectura, adentrémonos un poco a que la máquina elija por nosotros y agradezcamos sus sugerencias narrativas.

Si las narrativas digitales permiten, más allá de la inmersión y la interactividad como se ha postulado históricamente, la transformación de la relación fija de la trama para reconfigurarse de forma específica por medio de la apertura del discurso entre el usuario y la máquina, rompiendo el postulado interpretativo de la teoría de la recepción, se podría brindar al lector activo una obra personalizada, con ello se idearía un nuevo género hipertextual, al vincular las herramientas digitales con la multitextualidad, en el sentido que utiliza Roland Barthes de que un texto es cualquier código a descifrar. Ello implicaría cambios profundos en la forma de narrar y leer las historias, como se abordará más adelante.

Esta vinculación de textos de manera sinfónica se puede lograr pues la máquina permite, con procesos combinatorios y estrategias narrativas específicas, crear obras particulares para cada usuario. Esta transformación narrativa conlleva un proceso activo de lectura y de escritura, pues como en la novela de Italo Calvino *Si una noche de invierno un viajero...* (1979), donde el italiano construye un lector que muta de descifrar textos a un co-creador ficticio. Ahora, se plantea una triada entre creador primario, máquina y receptor-usuario.

La máquina se apropiará de los datos que los usuarios dejan en diferentes plataformas sociales. Esta Narrativa *Data Driven* aprovecha que cada vez más la gente está virtualizando su realidad y que con el Internet de las cosas (*IOT*, por sus siglas en inglés) el mundo está aún más conectado, donde cada movimiento o idea que desarrollemos será supervisada por una máquina y podrá ser utilizada como elemento narrativo responsivo.

Veamos qué hace la máquina cuando tiene nuestros datos para elegir por nosotros.

El artículo “This is how Netflix’s top-secret recommendation system works” comienza así “Más del 80% de los programas de televisión que se ven en Netflix se descubren a través del sistema de recomendaciones de la plataforma. Esto significa que la mayor parte de lo que decides ver en Netflix es el resultado de las decisiones tomadas por una misteriosa caja negra de un algoritmo. ¿Intrigado? Así es como funciona.” (Giesbrecht , 2017: pant. 1)

Los medios sociales, las plataformas televisivas, los buscadores y los algoritmos de consumo se estructuran a partir de decisiones previas del usuario, que construyen las recomendaciones óptimas.

En su página principal, Netflix aclara que “Nuestro negocio es brindar un modelo de servicio por suscripción que ofrece recomendaciones personalizadas para ayudarte a encontrar series y películas de tu interés. Para cumplir este objetivo, creamos un sistema de recomendaciones complejo y patentado” (Netflix, 2017)

Para ello utilizan aprendizaje automático y algoritmos que combinan la metadata⁸⁹ de los contenidos, el historial de visualizaciones del usuario y la “actividad de otros miembros con gustos y preferencias similares a los tuyos” para llegar a poderte recomendar desde un título similar al visto, una película de menos de dos horas en ciertos horarios que el usuario no puede dedicarle más tiempo hasta una serie de varias temporadas en fin de semana. Todo ello con base en sus decisiones previas, con el fin de que no se desconecte de la pantalla.

⁸⁹ La metadata o “datos acerca de los datos” consiste en información precisa que describe el contenido, condiciones, historia, disponibilidad, entre muchos más de los datos. El ejemplo más recurrente es en el catálogo de una biblioteca, la ficha bibliográfica son metadatos.

Netflix asegura que sus contenidos listados siempre serán de acuerdo con las necesidades o gustos aparentes de los espectadores.

Para entender el aprendizaje profundo, Ramseh dice que partamos del cerebro humano, de la red de neuronas que si podemos replicar, en su estructura y sus funciones, con ello seríamos capaces de obtener capacidades cognitivas en máquinas; mientras más complejas y profundas son, aumenta el campo del aprendizaje profundo:

Hay diferentes tipos de aprendizaje profundo y máquinas que son esencialmente diferentes técnicas para replicar lo que hace el cerebro humano. Si conseguimos que la red escanee imágenes de izquierda a derecha, de arriba a abajo, es una red neuronal de convolución; una CNN se utiliza para reconocer objetos en una escena, así es como la visión por computador encaja en un reconocimiento de objetos que se logra a través de la IA. Los humanos pueden recordar el pasado como lo que cenaron anoche, bueno al menos la mayoría de ustedes podemos conseguir una red neuronal para recordar un pasado limitado, esta es una red neuronal recurrente; como ven hay dos formas en que un ojo trabaja, una es basada en símbolos y la otra es basada en datos, para el lado de la base de datos llamada máquina de aprendizaje necesitamos alimentar la máquina con muchos datos antes de que pueda aprender. (Ramseh, 2018: pant: 1)

Para ello utilizan algoritmos y recolección de datos explícitos –como los likes que reciben los contenidos por parte de los usuarios- y implícitos, que son datos de comportamiento, como los horarios de consumo o las pausas sobre el contenido. Es decir, primero listan los contenidos y, a partir de tus elecciones, te categorizan. A partir de ello, aparecerán tres capas de personalización: la elección de filas (Continuar viendo, Tendencias, películas galardonadas, etc.), qué títulos se muestran y el orden de éstos

Como aclara Todd Yellin, vicepresidente de innovación de productos de Netflix, "Lo que vemos de esos perfiles son los siguientes tipos de datos: qué ve la gente, qué ve después, qué ve antes, qué vio hace un año, qué ha visto recientemente y a qué hora del día". Ello se

une a los “empleados internos y autónomos que ven cada minuto o cada programa de Netflix y lo etiquetan” (Giesbrecht , 2017: pant. 1)

Una de las cosas que han reconstruido en los últimos años es que “las etiquetas que se utilizan para los algoritmos de aprendizaje automático son las mismas en todo el mundo. Sin embargo, un subconjunto más pequeño de etiquetas se utiliza de forma más externa, alimentando directamente la interfaz de usuario y variando según el país, el idioma y el contexto cultural.” (Giesbrecht , 2017: pant. 1)

En los dos casos, donde una máquina decide qué debemos o queremos ver como en la noción opuesta donde el usuario es el que elige qué observar en un ambiente inmersivo, las posibilidades electivas, ya sean temáticas o perspectivistas, que el medio digital fomenta transforman el proceso receptivo.

Por poner otro ejemplo, en “Libros evolutivos” (Núñez-Rábago, 2018) usamos una multiplicidad de historias capitulares que, a través del uso de un algoritmo genético, los usuarios pueden determinar cuál es la versión óptima. De esta manera, buscamos pasar de la imposición lineal de la lectura a un proceso de recepción participativa, con el apoyo de los sistemas informáticos.

En este texto hiperdigital, los fragmentos se intercalan y se estudian a partir de algoritmos evolutivos, herramientas computacionales que buscan resolver problemas de optimización a través de mecanismos similares a los que se encuentran en el proceso de evolución biológica (utilizan los conceptos de herencia, selección natural, mutación y genética, recombinación, entre otros) para generar diferentes soluciones a problemas con un espacio de búsqueda demasiado amplio para explorar exhaustivamente. Los algoritmos genéticos pertenecen a esta rama y requieren dos preguntas fundamentales: una representación genética de posibles soluciones y una manera de evaluar su optimización. A partir de esto, el mecanismo busca generar mejores soluciones en cada iteración de su operación.

En nuestro experimento digital el estatuto es muy simple, los capítulos de diferentes géneros y formatos son calificados por los usuarios para determinar la versión óptima; así

como participar con textos propios que ingresarían al conjunto de elecciones. La estrategia no es dividir la trama, sino desmantelarla en pasajes que varían en estilo y dimensión para que los sistemas digitales apoyen a que el usuario tenga una lectura única.

Es momento de pasar al último nivel de la taxonomía digital descrita en el primer capítulo, la capacidad adaptativa del discurso a las necesidades del usuario y los cambios que conllevan en la receptividad y en la capacidad del usuario como un co-creador.

4.4. Sexto elemento de la Taxonomía: Adaptatividad

Orson Wells decía que la diferencia entre historia que pertenecería al género de comedia o de tragedia son veinte minutos. Si se deja de contar antes de tiempo, toda la trama se altera: Edipo se casó y tuvo tres hijos con una reina de un lejano Tebas mientras gozaba de la tranquilidad de que sus padres estaban a salvo en otro reino; una semana antes de Sófocles esa era la realidad del personaje.

Tanto el género como las características de la historia son fáciles de cambiar con las herramientas digitales y en la narrativa el orden de los sucesos altera el producto argumental y la resolución. De igual forma, como vimos con crossmedia, el texto desde hace mucho se ajusta a las necesidades y soportes de los receptores; ya con los videojuegos los detonantes de la historia son cada vez más sencillos de transformar y vincular de forma interactiva.

Para poder entender estas posibilidades del soporte analicemos el poder de adaptabilidad en tiempo real a situaciones externas a la historia, es decir, cómo las decisiones del jugador impactan en la construcción de la trama y de qué forma algunos soportes narrativos, por ejemplo los videojuegos, utilizan herramientas digitales como Inteligencia Artificial para reajustar la historia y la reacción de los personajes a las decisiones de los jugadores.

De esa forma podremos entender cómo el usuario se convierte en un co-creador al servir de espejo y aprendizaje de los personajes pacientes o re-actantes, es decir que reaccionan a la jugabilidad metadieética.

En los videojuegos, desde los inicios, uno puede jugar contra la máquina o contra otro humano, dependiendo de la cantidad de *players* y características de la historia. Aunque las

reacciones del sistema al jugador humano se basan en el simple “If... Then” o toda acción conlleva una reacción determinada... lo que ha cambiado con los años es que mientras más elementos a los que reaccionar existan más compleja es la interacción de los elementos objetuales al usuario.

Con los avances computacionales, los juegos actuales están diseñados para tener reglas del juego cada vez más profundas lo que permite desde simular o hacer ver inteligentes a los oponentes así como un complejo proceso mimético de las narraciones que se adaptan a la circunstancia del juego.

Vayamos a lo básico. Los personajes se construyen con características que pueden variar en su simbolismo arquetípico o su nivel de implicación y pueden decidir si son agentes o pacientes. Los agentes hacen que la acción avance y los pacientes carecen de libertad en torno a la anécdota y al narrador, por lo que tienden a ser indeterminados, huecos, codificados pero que siguen a los personajes para ser parte de la acción.

Teóricos como Greimas esquematizan a los personajes con base en sus funciones y no por sus características simbólicas individualizables; es decir, son definidos de acuerdo a su nivel de participación y al papel que ejecutan en la trama. Para el estructuralista, existen seis actantes: Sujeto, el que conduce o comunica; Oponente, el que genera conflicto; el Objeto, deseado o temido; el Destinador, es el destino que se enfrenta con el personaje; el Destinatario, beneficiario de la acción; y el Adyuvante, el que ayuda a los anteriores. Estos personajes pueden ser unidimensionales, mas no planos⁹⁰, o tridimensionales, lo que nos permitirá conocerlos y vincularnos.

En juegos como *Red Dead Redemption 2 (RDR2, 2018)* desarrollado por Rockstar Advanced, creadores de *Grand Thief Auto V*, confluye la perspectiva de la primera y de la tercera persona visual lo que permite alternar la vinculación del usuario con el juego, pero en este caso hablaremos de las dos versiones de reacciones de los NPC (Non-Player Characters) personajes externos al protagonista que controla el juego: los personajes secundarios

⁹⁰ Forster aclara la diferencia entre personajes planos y redondos en *Aspectos de la novela*. (Forster, 1983:74-84)

pacientes que habitan los pueblos y ayudan a generar historias realistas en cada situación dramática, desde simples transeúntes hasta implicados en el juego, ya sean animales, seres que apoyan a que el protagonista logre sus metas o contrincantes aleatorios que ralentizan la narración; por otra parte, existen personajes secundarios agentes que son enemigos múltiples que no sólo interactúan con el usuario sino que adaptan sus movimientos a los patrones de juego que desarrolla el jugador, aprendiendo a partir de mimetizarse o reaccionando.

Por ejemplo, si en un juego de *First Person Shooter* el jugador decide disparar de lejos (modo *sniper*), los soldados controlados por el sistema reaccionan protegiéndose, desde utilizando cascos en los siguientes niveles o creando una estrategia conjunta como en el caso de *S.T.A.L.K.E.R* (2007) o adquiriendo poderes o una armadura de los ogros que más trabajo le costó aniquilar al usuario durante la conquista de Mordor en la adaptación de *El señor de los anillos*, todo para aumentar la dificultad necesaria para combatir a cada protagonista.

Es decir, la cualidad de este juego de mundo abierto es que los personajes además de ostentar sus movimientos prediseñados, acordes con las elecciones del jugador -nivel de dificultad, género del juego, aptitudes preestablecidas y métrica de reacciones a si el jugador decidió ser el villano sanguinario o el héroe del pueblo- aprenden a partir de variables y las reacciones del usuario en niveles anteriores ante situaciones similares.

Si a elementos como gravedad, temperatura, locatividad -ya reseñados en otros juegos de mundo abierto- se les añan rutinas propias de cada personaje, vínculos entre ellos y reacciones mutables de acuerdo' con sus vínculos sociales con otros personajes -como lo hizo Sherwood Anderson en *Winnesburg, Ohio* al crear obras corales- se crean variables que se interpolan en palimpsesto que construyen situaciones casi únicas.

Por ejemplo, si en el *Red Dead Redemption 2* -que narra un *western* clásico de pistoleros y vaqueros- el usuario decide matar a uno de los personajes secundarios que simplemente caminan por el sendero, los amigos del pueblerino incrementarán su fuerza bajo una idea de venganza y tendrán mayor acierto contra el jugador afectándolo a futuro. Por ello, sin ser consciente o con una estrategia clara, el jugador podrá crear y manipular las reacciones de la trama y los personajes, como se analizó con *The Witcher*.

Todo ello surge a partir del elemento del aprendizaje mimético sobre las acciones que analizamos anteriormente. En esta muestra, como en el mito que narramos de Narciso, ya sea que murió de sed -pues cada vez que su mano se entrometía entre el agua y su reflejo, las ondas distorsionaban la imagen y no deseaba interrumpir su contemplación- o al fondo de un estanque -se abalanza para abrazar su imagen y muere ahogado; es el reflejo lo que importa de Narciso, el detonante de las acciones; el reflejo es el jugador.

En el caso de los videojuegos, el jugador emite señales identificadas por el control, almacenadas en patrones, contrapuestas contra las reglas del juego prediseñadas y el sistema devuelve reacciones que varían de acuerdo al nivel del juego, las acciones repetitivas del jugador y, como en el caso de RRD2 que se juega con lentes de realidad virtual para un mayor elemento inmersivo, a partir de las reacciones corporales ante el juego. Además de que puede reajustar las secuencias obviadas por el usuario pero fundamentales para el juego como cuentan en el artículo “Red Dead Redemption 2’s AI Even Corrects Itself When It when it meses up a Scripted Scene” (2020)

Bajo esta premisa, como vimos en el análisis de la Inteligencia Artificial como herramienta creativa, la combinatoria será adaptable y utilizará los datos del usuario para perfilar y crear historias personalizadas a partir de textos escritos previamente o por los propios sistemas, si se logran las capacidades literarias que se buscan actualmente con Procesamiento de Lenguaje Natural.

Como el proceso de narración digital es un palimpsesto (es decir, el texto está escrito en una extensa cadena de autoría y significado con la máquina y el receptor), las escrituras contienen variaciones y caminos de lectura que van más allá de la interpretación del texto en cada lector por una superposición de elecciones narrativas personalizadas por el ordenador.

La mayoría de los críticos se centran en la relación de la IA como posible herramienta para crear o un autor autónomo que repite patrones intrínsecos del texto narrativo. Desde Marie-Laure Ryan hasta Pablo Gervás, hay una bibliografía importante sobre cómo la IA generará narraciones y las implicaciones de la teoría de la narrativa en la conformación de un texto coherente, aunque en este momento la máquina no puede plantear historias

autónomas, puede replicar estructuras narrativas valiéndose de sistemas informáticos complejos.

Las pruebas de este progreso se pueden apreciar en iniciativas creadas por sistemas computacionales de creatividad en obras como *La verdadera lista (The TrueList)* de Nick Montford o *Mexica* del mexicano Rafael Pérez y Pérez (México, 1997-2017), quien creó un “modelo informático que produce marcos para relatos cortos basados en el relato cognitivo de compromiso-reflexión de la escritura. Durante el compromiso, MEXICA genera material guiado por el contenido y las restricciones retóricas, evitando el uso de objetivos explícitos o información sobre la estructura de la historia [...] y verifica que se satisfagan los requisitos de coherencia.” (Pérez y Pérez, 2001: 1).

Retomando lo expuesto en el primer capítulo y recordando que mi postura de investigación es de narratividad estética, no me adentraré en la construcción de un sistema inventivo sino en la aplicación de una herramienta que parte de conformar las reacciones macroestructurales y la vinculación de las partes confirmando que la esencia del proceso de generación no está sólo en el despliegue de las estructuras, sino también, en considerable medida, en su interacción. (Lotman, 1990)

Esta no es una noción nueva, bajo el principio que el deconstructivismo pugna sobre que las historias se pueden fragmentar en sus componentes, como demostró Vladimir Propp en 1927 y Pablo Gervás ha replicado (2016), todas las historias pueden ser definidas en elementos estructurales, contables.

Ahora, si como busca Rafael Pérez y Pérez en *Mexica* (1997-2017), las historias son elementos dramáticos consecutivos, acción y reacción, con Inteligencia Artificial tenemos la posibilidad de ampliar los datos para que sea más grande el árbol de posibilidades y con ello, la máquina pueda desplegar reacciones emocionales del personaje en cada vez más situaciones determinadas por estructuras y ramificaciones predefinidas.

Así como en los videojuegos ya se hacen personajes que reaccionan a los sucesos del juego ¿que se hará con toda la información desperdigada en los medios sociales? Como hemos

señalado, cada vez es más sencillo segmentar a los individuos por medio de herramientas digitales.

De la misma forma que Amazon puede sugerir qué comprar -es decir, definir cuál es el deseo no la necesidad de cada cliente, y obtener con ello hasta un 60% de conversión y basar el 35% de sus ingresos en las recomendaciones personalizadas de los productos (Ecommerce-tp.com, 2021)- bajo el principio de que el cliente se lleva algo que no necesita por la noción de que es una oferta óptima o un producto casi ideal; o Netflix basa su impacto o tiempo de pantalla en su sistema de recomendaciones más que en sus producciones originales. ¿De qué forma se pueden usar los datos para crear historias óptimas para cada usuario?

En toda la tesis, los ejemplos que vimos son adaptativos, es una de las características de los contenidos narrativos en los soportes digitales. Los videojuegos nodales son adaptativos cuando eliges una puerta u otra. La realidad virtual electiva es adaptativa en el sentido de que el discurso se transforma a partir de las perspectivas del usuario, la capacidad colaborativa es la base de esa posibilidad, en un medio estático como la televisión esta adaptabilidad sería imposible. Es decir, la historia se construye en tiempo presente, de la enunciación como en la oralidad pero con la individualidad de los avatares digitales.

Estos últimos ejemplos nos llevan a una narrativa en la que el usuario co-crea el devenir de la narración y otorga elementos de su realidad a la historia para que la acción suceda en un medio o provoque una reacción similar a la que se despliega fuera de la pantalla.

Por ello le he llamado “narrativa abismada” al proceso creativo y lectivo a partir de la adaptabilidad del soporte digital, pues la relación y vinculación de la realidad del lector con la ficción es posible gracias a herramientas como la inteligencia artificial y la data que estamos produciendo cada día. De esta manera, se reconstruye la receptividad del texto en tiempo real a partir de las decisiones que toma el participante sobre las circunstancias que se despliegan en la trama.

Una vez que entendemos los cambios que el soporte fue gestando en las narrativas humanas, la pregunta original de cómo las transformaciones en el proceso creativo, la

textualidad digital y la vinculación del usuario a partir de estrategias tecnonarrativas permiten crear un género narrativo que fomente la participación activa del sujeto para que vincule la ficción con la realidad y con esos datos la máquina genere un relato abierto/vinculativo. (Núñez, 2016)

¿Qué pasaría si los textos se adaptaran a los lectores, les dieran lo que quieren elegir, no un metabuscador de libros, sino una máquina que crea narraciones personalizadas? Eso lo logrará la inteligencia artificial, pero aquí la pregunta es ¿cómo se identificarán los lectores con esas narraciones personalizadas, adaptativas? Eso es lo que hemos llamado “lectura abismada”.

4.5. La lectura abismada

Italo Calvino comienza su última novela con la siguiente premisa: “Estás a punto de empezar a leer la nueva novela de Italo Calvino, *Si una noche de invierno un viajero*. Relájate. Concéntrate. Aleja de ti cualquier otra idea. Deja que el mundo que te rodee se esfume en lo indistinto.” (Calvino, 2011: 23)

¿Qué ocurriría si el siguiente texto que leyeras estuviera dirigido a ti? No que utilizara la referencialidad enclaustrada en la segunda persona del singular para dirigirse a un lector hipotético, sino que la narración versara sobre ti, sobre tus características y cualidades, sobre tus miedos y deseos, que fuera una experiencia personalizada, como tu mente lo hace en la realidad y analizamos arriba. ¿Cuál sería tu proceso lectivo ante ese texto individualizado y cómo te vincularías con la ficcionalización de tu realidad?

Como vimos en el segundo capítulo, la explosión de las redes sociales, la comunicación digital y el auge de medios inmersivos fomentan que la gente equipare las dos realidades, la tangencial y la imaginativa, más allá del bovarismo. Por ello fue necesario estudiar no sólo las estrategias narrativas y digitales, sino onto-fenomenológicas que permiten romper la línea cada vez más endeble que separa la ficción de la realidad.

Por ello, una vez que el sujeto utilice la oportunidad de colaboración proporcionada por la herramienta, los sistemas tendrán una cantidad de datos y textos escritos previamente

y reescritos por los usuarios, con los que se podrían desarrollar historias únicas, específicas para cada tipo de receptor.

Ahora, si se utilizan todos los elementos que fomentan las narrativas digitales en conjunción, desde la colaboración del usuario, el texto nodal, los elementos multitextuales, la electividad narrativa, la adaptabilidad del discurso hasta la transdigitalidad, se entiende cómo se reconstruye la relación del texto abierto con el receptor además de la confirmación de un creador múltiple que va desde el autor primigenio, los sistemas digitales y el usuario co-creador.

Si en la oralidad los mitos trataban de los dioses, en la escritura los dioses se comunicaban con los hombres, en la imprenta los personajes eran hombres prototípicos, arquetipos los más afortunados, en digital los personajes son el otro, fragmentos de identidad ajena, desde los que publican su vida sin miramientos a la privacidad, hasta lo que uno construye de su sociedad a partir de la ficcionalización de la realidad. El siguiente paso en esta búsqueda de la simulación textual.

Una vez que el usuario colabora -de una forma que va más allá de la resignificación del avatar (Ryan, 2006) pues el soporte actual permite apropiarse de los datos que los usuarios dejan en diferentes plataformas sociales hasta el uso de *IOT* (Internet de las cosas) donde cada movimiento o idea que compartamos puede usarse como un elemento narrativo- y profundiza en la ficción, el siguiente paso para crear la simulación es derivar el contenido más allá del soporte que transforma la historia de acuerdo con las necesidades textuales que el lector decodificará y permitirá ingresar la ficción en la realidad.

En este breve acercamiento podemos ver cómo la adaptabilidad es una de las nociones más importantes de la narrativa digital pero las posibilidades van más allá de las características interactivas predefinidas a la realidad del usuario.

Por ejemplificarlo, veamos las construcciones de los personajes en el soporte digital sin adentrarme en la cuestión de cómo fueron las transformaciones de otros soportes, a menos que sea necesario en afán de no repetirme.

Históricamente se ha constituido una mimesis cada vez más cercana entre el receptor y los seres retratados. Si en la oralidad los protagonistas eran dioses y seres lejanos y en la novela se le da voz al hombre vulgar aristotélico, en Facebook aparece tu imagen al iniciar el recorrido virtual y la avatarización es un fundamento de la literatura digital (Ryan, 2006).

La búsqueda de similitud entre los personajes y los lectores no es algo nuevo. En el siglo XIX, las mujeres burguesas eran las que más tiempo le dedicaban a la ficción, por la cantidad de tiempo libre, aburrimento, educación y otros factores socioculturales que favorecieron que ellas se adentraran en la narrativa con mayor lucidez. En respuesta, los personajes de las novelas realistas eran mujeres aburridas que buscaban algo más con su vida: Anna Karenina de Leo Tolstoi, Emma Bovary de Gustave Flaubert, la Regenta de Leopoldo Alas Clarín ... entre muchas más.

En la narrativa actual, los personajes comunes, más cercanos a nuestra banalidad que a la didáctica aristotélica ejemplifican este cambio. Con las herramientas digitales, la cercanía narcisista se construye de forma exponencial y los personajes retratados son cada vez más similares a los emisores y receptores, como Paula Sibila retrata en *La intimidad como espectáculo*. Así, el paso de *Las confesiones* de San Agustín a los textos confesionarios que todos los días se postean en las redes sociales habla más de la transformación del individuo y su relación con el texto que de la pobreza intelectual o espiritual de los emisores.

La razón es que más allá de la eterna pregunta de si soy Yo o el reflejo de las proyecciones de los otros sobre mí, es necesario entender que: nos gusta vernos reflejados en los medios sociales, de que las millones de fotografías que se publican por minuto permiten hacer un perfil del usuario y que lo que uno comunica normalmente en esos medios, más allá de sus excepciones, tiende a ser veraz (Kosinski, 2009).

A ello podemos sumar que con los medios digitales se da un cono de información que favorece la idea narcisista del yo, que en los videojuegos se adaptan los del protagonista a los

movimientos que desea el usuario, que el usuario puede avatarizarse en la realidad virtual con rasgos de identidad otorgados por el usuario... la simulación es fácil de generar.

En la narrativa adaptativa, el texto toma elementos del usuario, como su nombre, edad, características físicas y construcciones emocionales para reconstruir elementos básicos o complejos de los protagonistas, como lo hacen los videojuegos de mundo abierto.

Empecemos por el nombre. En un personaje la carencia de nombre impide permanencia y pertenencia, como ocurre con las creaciones de Kafka o Elizondo. En la literatura antigua, es célebre la anécdota odiseica de que se reconstruye Ulises en un Nadie que el ciclope no puede ver ni acusar. Es en torno del nombre que los personajes adquieren identidad, podemos evocarlos con sólo escuchar el vocativo.

Walter Benjamin e Irving Wohlfarth hablan de la importancia del nombre como medio de individualización, el nombre vuelve único al ser y le da su carácter de existente, pues se le puede convertir en signo y símbolo. Por ello “el personaje es su nombre, tenerlo o no implica dejar de ser.” (Ramos, 1998: 38).

Es muy sencillo técnicamente hacer la sustitución del protagonista por el nombre del usuario, ya no hablemos de la adaptación del texto a las emociones, pues como demostró Michael Kosinski⁹¹ así como existen técnicas para, "al asociar ciertos comportamientos o pensamientos con patrones de actividad cerebral, ahora es posible decodificar el pensamiento de las personas, sus sueños y eventos para predecir sus intenciones". (Kosinski, 2009: 2), gracias a las herramientas digitales, lo que la gente comparte en estas redes de información, "demuestra que el comportamiento humano en el entorno digital no está psicológicamente divorciado del comportamiento en línea, ya que está impulsado por rasgos psicológicos bien establecidos" (Kosinski, 2009: 3). Así se puede profundizar en otros elementos de identificación más complejos.

⁹¹ Doctor en psicología por la Universidad de Cambridge con la tesis doctoral “Measurement and prediction of individual and group difference in the digital environment”, tesis que se hizo célebre por ser la base teórica, aunque el autor estuvo siempre en contra de ese tratamiento práctico de su estudio, de la consultora Cambridge Analytica, acusada de manipular elecciones políticas a partir de la segmentación emocional del público.

Por ello, explica Nietzsche, el abismo se abre insondable y si, como Orhan Pamuk cuenta, cuando lees un texto entras en la ficción y el mundo desaparece nos lleva a preguntas que abisman la lectura, llegando a la idea de Jorge Luis Borges en “Magias parciales del Quijote”: “¿Por qué nos inquieta que don Quijote sea lector del Quijote y Hamlet espectador de Hamlet? Creo haber dado con la causa: tales inversiones sugieren que si los caracteres de una ficción pueden ser lectores o espectadores, nosotros sus lectores o espectadores podemos ser ficticios.” (Borges, 1997: 36).

Para encontrar un ejemplo de cómo se genera este abismo entre la realidad y la ficción podemos recurrir a la realidad aumentada, la capacidad que gracias a una pantalla -ya sea en forma de lentes o de un celular- la realidad tangible se entremezcle con una interfaz digital, con gráficos virtuales que permiten que toda la información de la red y las capacidades metatextuales analizadas confluyan por una retina mientras el ojo absorbe el mundo que nos rodea y así se hace posible construir una realidad mixta o extendida.

A partir de todos estos casos, resulta importante entender cómo la narrativa utilizará estos elementos narrativos y digitales para desarrollar un vínculo entre los elementos de la trama y la realidad, es decir, la relación constitutiva entre el sujeto y el personaje, así como visualizmos la forma en la que la realidad puede ser replicada como una trama –como vimos con la transdigitalidad- al usar esa cantidad de datos que le otorgamos todos los días y que se construyan narraciones.

Sobre ello surgen preguntas fundamentales que van más allá de ¿qué oportunidades nos da el mundo digital actual a partir de los datos recopilados de los usuarios para crear una narrativa adaptativa?, ¿cómo tergiversar un texto por los usuarios gracias a los elementos colaborativos y multitextuales disponibles en cualquier dispositivo electrónicos? o ¿qué tanto el autor es el creador o el simple antologador de una arquitectura con secuencias intercambiables o nodales para que el receptor pueda aumentar el texto de forma polivocal? Y se pueden llegar a interrogantes como si la máquina es la que construye esos dos niveles, el recopilador y el arquitecto, ¿podemos llamarla co-creador? Todas estas preguntas conllevan elementos ontológicos que transformarían la forma en la que percibimos el mundo

y nuestra identidad de la misma manera en la que la escritura repercutió en cómo entendemos nuestra realidad actual.

Friedrich Nietzsche en su libro *Más allá del bien y del mal* define en el aforismo 146: "cuando uno se mira en el abismo mucho tiempo, también el abismo se refleja en ti."

Más allá de que ninguno de los lectores crea en la idea quijotesca de que la ficción y el mundo tangible se mezclan, conscientes de que nuestra realidad no está siendo duplicada por otra, simulada, sino que la ficción actúa como una realidad alterna, con los mismos principios físicos y socioculturales, como lo hicieron en *Second Life* o aumentará con *Metaverse* (Sony, lanzamiento anunciado: 2023/25).

Maurice Blanchot en *El espacio literario*, dice que al leer "alguien está fascinado, puede decirse que no percibe ningún objeto real, ninguna figura real, porque lo que ve no pertenece al mundo de la realidad sino al medio indeterminado de la fascinación." (Blanchot, 1992: 26). El asunto es que cuando leemos, aunque nos sumergimos en un mundo alterno, somos conscientes de que nuestra realidad no es transformada, ni siquiera es afectada en menor medida, pues lo que cambia no es la realidad sino nuestra percepción de ella. Lo que en narrativas digitales, en este caso en la simulación, se busca es vincular la realidad del usuario con la ficción.

Un caso paradigmático de esta búsqueda es *Second Life* de LiebenLab, programa que fue lanzado en 2003, donde la gente podía simular su vida a través de un avatar y realizar actividades que van desde platicar con usuarios o ir de compras hasta pilotear un avión o tener relaciones sexuales con otros avatares. En menos de cinco años, los 38 mil "residentes" de *Second Life* habían pasado más de 8 millones de horas, 945 años, en este mundo alterno. En el siguiente año, el número de residentes aumentó en un 232%. En 2013 tenían más de 36 millones de usuarios permanentes, hoy son menos de 600,000.

Por un tiempo era común pensar que SL ofrecía más que un simple escapismo y que en gran medida era la cara del futuro [...] Universidades como MIT y Stanford construyeron espacios virtuales para dar cátedras y conferencias y llevar a cabo experimentos. El espacio atrajo a artistas, curadores y galeristas

con la intención de montar exposiciones, instalaciones y performances. Hoy todo eso se ha evaporado. (Yehya, 2018: 21)

Como se ha aclarado, en esta tesis se aborda la idea de simulación en el sentido de una narración en el que un usuario habita una realidad o vive una experiencia, no en las estrategias tecnológicas para optimizar resultados. Por ello, crear simulaciones nos permitiría habitar y concretar nuestros deseos, aún los más inalcanzables, haciéndole creer a nuestro cerebro que ello es real, tanto como en este momento nosotros dialogamos. Aunque, prosigue Naief Yehya en “Vidas alternativas, artificiales, paralelas, simuladas”:

Es probable que Second Life se haya vuelto una especie de antigüedad nostálgica, un objeto de ridículo o una reliquia extraña a la que se aferran algunos cientos de miles de usuarios que construyeron ahí sus ilusiones y negocios virtuales. El aparente fracaso de esta promesa de vida virtual se debe a que la tecnología y sus usuarios han seguido otros cauces; en particular por la masificación de los dispositivos portátiles y la integración de las redes mediáticas a la vida cotidiana, algo que SL no logró predecir. De cualquier manera, SL, con su modelo gratuito y sus libertades, se convirtió en un ejemplo y en un oráculo de las posibilidades de la digitalización de todo. (Yehya, 2018: 22)

Más allá de que el aumento del tiempo dedicado al morbo provocado por los mensajes e imágenes compartidas es superior por casi el doble a las horas dedicada a la narrativa, confirmando que a la gente le gusta más ver el reflejo del otro y retratar el propio que hablar en un lenguaje simbólico.

En 2018 explicaba que mi posición era que, hasta ahora, las simulaciones de la realidad no tienen éxito porque ni en los videojuegos o en la realidad virtual

Los usuarios nunca rompen el principio de la suspensión de la incredulidad. Si partimos de cómo los gráficos de los videojuegos han evolucionado en unos pocos años, podríamos interrogarnos si nuestra percepción de la realidad es menos real de lo que pensamos, hasta donde podemos llevar ese abismamiento. "La lectura, dijo Ezra Pound, es un arte de replicación. A veces los lectores viven en un mundo paralelo y otras imaginan que este mundo se convierte en realidad" (Piglia, 200: 12). Este proceso es el principio básico de la simulación, tal como se ha entendido hasta ahora. (Núñez, Unesco, 2018)

Bajo este principio, la realidad podría ser replicable y lo ha sido por miles de años, como vimos en el segundo capítulo, donde las artes narrativas lineales, como la novela o el cine, han buscado crear en el lector la idea esencial de que dejamos de habitar la realidad tangible para pertenecer a una ensoñación o, como determina Salvador Elizondo en *El hipogeo secreto* "Quizá fuera más fácil escribir un libro sencillo, un libro que simplemente describiera la vida de los hombres y la vida de las mujeres, como todos los libros que a lo largo de los siglos han sido escritos al margen de toda embriaguez o de toda ensoñación; es decir: cuyos argumentos se inscriben cuidadosamente dentro de los límites de esa falacia suprema que es la realidad." (Elizondo, 2000a: 47)

Resumiendo, si las transformaciones de la lectura desde diferentes soportes, desde la oralidad hasta la Inteligencia Artificial se da a través de ciertos elementos que confluyen entre el soporte, el autor y el lector; cada soporte fomenta características y necesidades en el receptor: la atención con la oralidad, la lectura personal con la escritura, la interpretación con el texto impreso, la lectura multimedial con el soporte digital y el abismamiento... de igual forma cada medio crea sus propios géneros narrativos que transforman el vínculo entre el receptor y el mensaje y reconfiguran su horizonte de referencia. En el caso de los medios digitales, el género al que aspiran, como vimos, es la simulación.

CONCLUSIONES

Mi investigación de doctorado se centró en el estudio de la narrativa digital, en particular, la transformación del proceso creativo a partir del soporte y la modificación de la receptividad interpretativa del usuario, la cual se transforma en una interacción co-creativa.

Al analizar las transformaciones en los diferentes soportes, desde la oralidad hasta la inteligencia artificial, con la relación entre la textualidad, el autor y el receptor comprobamos que el medio *mcluhiano* es un generador de mensajes, en el sentido de que cada uno de los géneros narrativos se construye a partir de las características del medio de emisión y su impacto narrativo: la interlocución con la oralidad, la lectura personal con la escritura, la interpretación del texto impreso, la lectura multimedial e interactiva con el soporte electrónico y la lectura abismada con las herramientas actuales... cada medio crea sus propios géneros narrativos, pues transforman el vínculo receptor-mensaje y reconfiguran su horizonte de referencia; en el caso de los medios actuales, se aspira a la simulación.

Para seguir con la hipótesis de esta tesis que sostiene que el soporte digital crea elementos narrativos nuevos, propicios al medio, nos adentramos en algunas estructuras y características narrativas electrónicas para mostrar la transformación taxativa con el nuevo medio y de qué forma los sistemas que recolectan datos permiten la segmentación y provocan la vinculación de la realidad con la ficción.

De la misma forma, analizamos cómo con la experiencia vicaria el lector toma posesión del mundo de una manera narrativa y reconstruye la realidad a través de la lectura de las experiencias del otro, -el lenguaje es nuestro primer paso hacia la virtualización de la realidad, como notifica Pierre Lévy-, aunado al momento narcisista del receptor y la facilidad para replicar elementos sensoriales de la realidad con medios digitales como realidad virtual se fomenta la simulación narrativa.

Nuestro lector modelo cree, más allá de que la realidad es un texto a descifrar -el relato no es en sí mismo el modelo sino la representación mental que tenemos del modelo (Bruner, 2012:19)- y se puede textualizar; es decir, la realidad se puede fotocopiar o más bien retratar,

en la ficción. Como lo hacen los 4 mil millones de seguidores de redes sociales en el mundo cada día.

Concluimos que los avances vertiginosos en la exploración de diversos soportes como parte de las indagaciones de la textualidad contemporánea, así como la re-concepción tanto del autor como del lector, generan una transformación prospectiva muy interesante para la creación y la recepción con la narrativa digital.

Es importante confirmar que no creemos que la narrativa digital vaya a fomentar que la novela desaparezca o que el libro en soporte papel esté en proceso de extinción, pero el soporte electrónico y las transformaciones socioculturales que ello conlleva pueden dar pie a la conformación de nuevos géneros literarios y nuevos procesos creativos y lectivos, como ocurrió con la imprenta.

Además, las posibilidades que el soporte crea tanto en el proceso creativo como en el proceso de interpretación, al transformar al lector de un co-creador, son radical en sí por sus implicaciones. Por primera vez, la plataforma permite que se altere la obra no sólo se interprete. Este detalle, y los avances en el soporte, hacen que todo se transforme: el orden del proceso creativo, la relación del autor con la obra, el acercamiento del usuario y, ante todo, la obra, sin un punto final, que la clausure.

Partimos de algunos supuestos como que, a partir de la tecnología, el arte ha transgredido las fronteras para unificarse en disciplinas artísticas y de divertimento que trascienden los elementos intertextuales y que históricamente estas transformaciones han generado nuevas disciplinas estéticas.

Ante ello, se plantearon preguntas a atender: ¿Cómo es la transformación del proceso creativo y lectivo de la narrativa en soporte digital y cuáles son sus implicaciones? Y de esas se derivaron cuestiones como ¿cuáles son los elementos del proceso creativo de la narrativa digital y en qué se distingue, en el uso de herramientas narrativas y el orden creativo del proceso, de la conformación de literatura lineal? O ¿de qué forma repercute en la relación del texto con el lector y en sus cualidades lectivas, el que pueda transformar el texto? ¿Cuáles son las implicaciones estéticas y ontológicas de ello?

Es decir, si la imprenta dio pie a la novela –la extensión y la relación con el lector sólo se puede dar con lectura impresa no con oralidad, ello conlleva un acercamiento a un mayor público, en ese caso la burguesía- los soportes digitales permiten crear un nuevo género multidisciplinario que une diversas ramas del arte y elementos que interactúan con la pantalla táctil –videos, audio, textos literarios e informativos, imágenes e hipervínculos con otras plataformas como videojuegos, chats, redes sociales, uso de micrófono, cámara, giroscopio, GPS, recolección de data, sistemas con reconocimiento visual y textual, aprendizaje profundo, vínculos metatextuales, entre otros- en torno de una narración.

Por ello, en esta tesis doctoral analizo la forma en la que las herramientas digitales transforman el orden, que sí altera el producto, del proceso creativo. Por ejemplificar, al ser un soporte no lineal y multitextual (en el sentido que utiliza Roland Barthes, de que un texto es cualquier código a descifrar), el primer punto que el autor debe esclarecer es el medio. Aunque un videojuego con VR y un cortometraje en realidad virtual pueden utilizar la misma herramienta; la relación con el usuario es completamente diferente: oscila entre aspirar a la jugabilidad del usuario y que el montaje escénico sea creado por el espectador.

Para poder entender cuáles son los elementos representativos de las narrativas digitales actuales, como la realidad virtual o la inteligencia artificial, tuvimos que hacer un análisis de las mutaciones narrativas en los diferentes soportes. Seguimos el principio de la triple Mímesis de Paul Ricoeur donde se estudia no sólo el texto, como lo hace la semiótica, sino la conformación de la obra y la reconfiguración por parte del receptor, para analizar los cambios narrativos, las características y el impacto en el texto y en los implicados, los creadores y los receptores.

Como esta tesis doctoral está inscrita en el plan de estudios de Comunicación me centré en el proceso de vinculación narrativa gracias a las herramientas digitales. Por la naturaleza de la investigación se tuvieron que descartar preguntas fundamentales sobre el impacto social que genera cada soporte, como las implicaciones éticas de la recopilación de data o las implicaciones de la simulación en la construcción de identidad, pero sí se tuvieron que anclar las dudas en las cuestiones históricas de los medios y las características

fundamentales de sus mensajes para poder entender los ajustes narrativos en su relación con los soportes.

Empezamos con la oralidad, la palabra verbalizada sin ningún apoyo para refugiarse más allá de la memoria y algunos apoyos mnemotécnicos en las artes visuales y la cultura material, los géneros que se conformaron en la oralidad fueron el mito, la poesía y el ritual vocalizado. Como el medio es el humano y el receptor un oyente en comunidad, el texto se reconstruía constantemente sin poseer un creador único, como lo es el caso de los *Homeridas*.

En la oralidad el discurso se construye y pervive en la memoria valiéndose de recursos como el ritmo, la rima, la iteración vocálica que asemejan a la música y al ritual. También utilizan, para la transmisión del texto, características internas como la métrica y las repeticiones. Por ello, hay cuatro elementos narrativos característicos de la oralidad: la capacidad adaptativa del texto a los oyentes, los elementos formulaicos para recordar el texto, la estructura teleológica y la construcción de personajes y una trama proteica. Con la oralidad vimos que esta función que permite adaptar los textos, reconstruirlos y construirlos en tiempo real es el legado que se usará en la narrativa de soporte digital y una de las grandes virtudes creativas de la oralidad, misma que se termina con el texto escrito y su inalterabilidad autorial.

Con la conformación de la escritura, la idea de interlocutor se cede al lector, quien transforma tanto la lectura como la unión creativa. La creación de un lenguaje replicable sin la necesidad de que el usuario esté presente permite el diálogo, fomenta la vinculación del receptor con el discurso, crea nuevos senderos interpretativos hermenéuticos y, como ocurre en *Las confesiones* de Agustín, posibilita la conformación de un lector modélico y de la intertextualidad.

Las bases de la oralidad, la memoria y la creación comunitaria, dejan de tener sentido con la escritura, en su lugar se crean concepciones como la autoría y la trascendencia del pensamiento individual. Cuando se crea el autor se construyen razones arquetípicas que fomentan la creación, se da una separación entre el autor y el receptor por medio del texto, lo que reconstruye la idea narrativa del mensaje; además que con la escritura la memoria cede al aprendizaje, el conocimiento se expande y el relato se ajusta del rito al diálogo.

Después analizamos la imprenta que, más allá de ser un medio de difusión de contenido y uno de los pilares más importantes para la construcción de la modernidad, contribuyó a la idea de las historias proteicas sobre y para individuos, con lo que se crearon nuevos esquemas de interpretación y concreción, con lo que la prensa creó dos géneros: el ensayo, la disertación sobre sujetos humanos y la novela, el retrato individualizado de un ser en el mundo. Estos géneros utilizan construcciones narrativas que eran imposibles en los soportes previos como la metatextualidad y las estructuras imbricadas.

Entre la imprenta y los medios digitales se conformaron otros medios de transmisión de narraciones: cine, radio, televisión, y cada uno tomó elementos de las estructuras que los precedieron. Desde los actos aristotélicos para las películas o en la televisión se utilizan las distribuciones isabelinas y la idea episódica de la novela por entregas en las series; estos medios ampliaron la idea de multitextualidad que antes el teatro o la ópera fomentaban.

Así, en el tercer y cuarto capítulo, analizamos los medios digitales creados en los últimos años y las posibilidades creativas, receptivas y taxativas a partir de géneros digitales multidisciplinares que unen diversas ramas del arte como son los videojuegos, la realidad virtual o la narrativa nodal, todos desde su función narrativa, no técnica.

Siguiendo este camino, analizamos diversos ejemplos de cómo los vínculos tecnodigitales –la relación que permite establecer entre un discurso y elementos de la realidad por medio de herramientas digitales- permiten hacer un doble juego pues se resignifica la realidad a partir de la tecnología y se puede vincular con un acercamiento metafórico a través del lenguaje, los datos que están desperdigando y la proyección de las posibles decisiones de los usuarios que permiten construir relatos estables. Se mostró cómo las implementaciones tecnológicas permiten conformar una nueva vinculación del lector con los elementos del texto a partir de herramientas co-creativas –chats, redes sociales, uso de micrófono, cámara, Global Position System (GPS), metatextos, entre otros– que fomentan una mayor inmersión e interactividad por parte del usuario.

Partiendo de que tecnología es todo aquella herramienta o construcción simbólica y técnica que nos permite manipular el entorno; en este caso, el entorno es narrativo. No me adentré en las características de los sistemas o herramientas ni de lo revolucionaria que puede

ser una adquisición tecnológica ya sea el lenguaje, la escritura o la conectividad digital pues sólo analicé los soportes de códigos narrativos.

Código y sistema no son sinónimos, el segunda abarca al primero. Por ejemplo, sería imposible la enorme extensión narrativa de la *Comedia humana* de Balzac -tanto por la cantidad de palabras empleadas, alrededor de 11 millones, como subtramas, construidas en las 95 novelas publicadas más 48 partes inacabadas- sin la imprenta. El sistema favorece la creación de un código que vincula personajes, espacios y situaciones difuminados en diferentes volúmenes, sin ello no podríamos hablar de una Comedia Humana.

Las tecnonarrativas son narrativas que utilizan sistemas digitales para crear un trabajo abierto en la concreción y permiten fomentar la colaboración del sujeto para obtener o generar una respuesta activa del usuario. (Vouillamoz, 2000: 19). De esta forma, se permite modificar el trabajo, no solo interpretar la obra, lo que transforma el proceso creativo, la relación entre el autor y el trabajo, el enfoque del usuario y, sobre todo, el trabajo, sin un punto final que lo cierre.

Después de analizar el proceso creativo primigenio, nos adentramos en la mutación del lector, pues con la literatura digital se transforma la idea de un lector/espectador/escucha pasivo a una función activa como co-creador o usuario.

La diferencia con los libros lineales, impresos o digitalizados es que ellos cuentan con un relato estable y un discurso cerrado, inamovible; si la obra es cerrada, como aclara Umberto Eco en *Obra abierta* (1990), el lector sólo es intérprete de una obra en el sentido que altera los elementos que el autor plantea, con sus preconcepciones, y visualiza las palabras en un sentido único e irrepetible, aunque ello no lo convierte en co-creador pues no transforma la esencia inalterable del texto.

Esta variación en la lectura repercute a su vez en la escritura y por ende en la colaboración. En la literatura digital, el autor primigenio es consciente de que su obra variará; él es arquitecto y debe realizar los planos sobre los que se erigirá la narración digital. Además, sus receptores son conscientes del poder creativo que genera el formato por lo que tienen una actitud participativa y activa con el texto.

Como vimos, desde hace décadas se han estudiado cómo las nuevas tecnologías están revolucionando el vínculo entre el texto y sus conformadores, la pertinencia de este trabajo radica en que nos permite comprender cómo cada uno de los seis soportes crea sus propios géneros narrativos, pues transforman la vinculación del receptor con el mensaje y reconfiguran su horizonte de referencialidad.

La propuesta de esta tesis consiste en comprender, a partir de la taxonomía de seis puntos, cómo el avance de los soportes digitales permite que el usuario se convierta en un co-creador del texto. La idea de construir una taxonomía es necesaria porque las herramientas se han modificado y permiten nuevos elementos que no se podían contemplar en los estudios anteriores (Pájares Tosca, Landlow, Murray, entre otros) pues en esa época los sistemas eran interactivos y ahora tienen nociones complejas como el aprendizaje a partir de los datos y la vinculación de la realidad con la ficción a través de los soportes digitales. Al ritmo del avance técnico computacional se necesitará una adecuación en breve.

La vinculación entre la realidad del usuario con la ficción a partir de la simulación narrativa, no la mimesis, es posible a partir de seis características que sólo existen con las narrativas digitales; ello no es posible con los medios previos.

Estas fueron las categorías a partir de las cuáles se construyó la taxonomía y se comprobó con múltiples corpus de narrativa electrónica:

1. Vinculación Transdigital: vínculo entre la realidad y la ficción por medio de herramientas digitales como el “Internet de las Cosas”, donde los dispositivos electrónicos recogen data de los usuarios que es utilizada con fines narrativos, ya sea que se recreen los personajes, escenarios y situaciones en símil con la realidad que habita el usuario y retrata digitalmente. Para entenderlo analizamos la avatarización, la espacialidad y el uso de data.
2. Estructura en capas (Nodal): Texto dividido en secuencias o bloques narrativos que pueden ser intercambiados de forma estructural estable. El uso de capas con los medios actuales superpone elementos estructurales polivocálicos que le permitan a la máquina que el discurso se adapte al usuario. El ejemplo analizado fueron los videojuegos.

3. Discurso Multitextual: noción de texto como lo utiliza Roland Barthes, cualquier código a descifrar, lo que conlleva no multimedialidad sino un lenguaje sinfónico, polivalente como le llama Marie-Laure Ryan. El corpus fue la realidad virtual.
4. Relación Colaborativa: El usuario amplía la obra, la corrige o transforma el contenido a partir de sus co-creaciones, datos y decisiones.
5. Texto Electivo: al elegir una emoción regente o la resolución del texto, por ejemplificar dos elementos que permiten construir subgéneros narrativos, el usuario elige el texto a descifrar y permite que la máquina reconstruya el texto.
6. Trama Adaptativa: Relación creativa entre la máquina y el usuario donde el texto se adapta a reglas y patrones que interactúan de forma individualizada. Muestra de ello son los videojuegos, donde se construye el discurso en tiempo real de acuerdo con las decisiones del jugador.

Todos estos niveles están correlacionados pues el proceso de la narrativa digital es un palimpsesto donde cada nivel contribuye con características internas y dinámicas ergódicas. Vista la noción de ergódica como la idea de tránsito que permite al lector desempeñar diversas tareas para desentrañar el sentido del texto o simplemente para seguir el hilo de la lectura. Es la idea del palimpsesto sobre la que se erige la teoría de la simulación narrativa digital y la construcción de esta taxonomía de narrativas adaptativas.

En el primer capítulo se expuso la taxonomía propuesta, en el segundo se analizó la transdigitalidad y la multitextualidad en narrativas electrónicas; en el tercer capítulo se ahondó en la nodalidad un videojuego y la capacidad colaborativa, y en el cuarto capítulo se analizó la adaptabilidad y la capacidad electiva que fomentan las herramientas digitales en la narrativa.

Como en todas las narrativas, los soportes generan nuevas vinculaciones con el auditorio y construcciones narrativas adyacentes a las capacidades del sistema: la oralidad conformó un discurso adaptativo y fórmulas repetitivas para reforzar la memoria; la escritura permitió el diálogo y fomentó la creación de la autoría; la imprenta nutrió los juegos estructurales narrativos para personalizar la interpretación y vinculó la ficción léxica con otros lenguajes

artísticos; el quinto soporte, a partir de herramientas digitales, construye vínculos narrativos que serían imposibles en los sistemas anteriores y requieren una taxonomía para analizarlas.

En este trabajo nuestra intención fue mostrar cómo las posibilidades taxativas de un soporte conllevan transformaciones en la manera de contar historias –lo importante no es el dispositivo en el que se reproduce sino las construcciones narrativas- por lo que no sólo utilizaron ejemplos de literatura electrónica sino de narrativa multimedial.

Somos conscientes de que la interacción de una computadora para definir las variables de un texto no es un tema reciente, lo importante de esta tesis es que para entender cómo se transforman los mecanismos creativos y taxativos, así como la relación del usuario con la obra en los medios digitales, nos adentramos en cómo un nuevo sistema conlleva la posibilidad de estructurar los contenidos en diferentes patrones y la forma en la que cada soporte transforma las características externas del relato y el ensamblaje narrativo.

Por resumir, para analizar la nodalidad utilizamos los videojuegos, en especial *Stanley Parable* que por el uso del narrador que nos permite acercarlo a la narrativa textual y no sólo a la concreción lúdica del videojuego. Vimos cómo la nodalidad es lo que fomenta la posibilidad de las reglas del juego y la búsqueda de la apertura del medio para construir una relación única entre el participante y el contenido es fundamental. En *Stanley* las reglas se convierten en subversiones que ponen en entredicho la ludología detrás del juego y la narratividad de la historia, algo que sólo es posible en un soporte adaptativo.

Los videojuegos son un paradigma de las tecnonarrativas por razones que rompen con las características y posibilidades que ofrecían los soportes anteriores. El sistema fomenta que se abra el discurso, es decir, la trama se reconstruye a la par que se juega la historia pues se modifica la relación textual ante la decisión del usuario y la jugabilidad interactiva, al igual que ocurría con la oralidad; además de que los videojuegos son obras multitextuales y colaborativas, demostrando que el texto ahora es adaptable pues no son palabras fijas sino píxeles que mutan.

Todo ello reconstruye elementos fundamentales de las narrativas. Si Aristóteles definía que la búsqueda narrativa era la imitación y la catarsis, Gonzalo Frasca aclara que los

videojuegos buscan simular, un rompimiento fundamental con la narrativa tradicional que aboga por la representación, por la mimesis. Y aunque muchos teóricos declaran que los videojuegos no son construcciones narrativas, sino lúdicas, pues definen las reglas de juego, partimos de que todos los juegos significan y cuentan en sí una narrativa.

En una narración nodal, es decir estructurada por bloques, la forma en la que se organiza el discurso es el elemento más importante. El texto nodal, la forma en la que el autor construye las secuencias dramáticas, abre posibilidades creativas inexistentes en la narrativa lineal donde el creador conforma un diseño de posibilidades a partir del apoyo de sistemas computacionales y se genera una obra que le permite al receptor la posibilidad tan amplia de lecturas que transforman el proceso de vinculación con el texto.

Ahora, la fragmentación del texto para que el lector decida su lectura no es un mecanismo propio de la literatura digital por lo cual se analizaron obras célebres, principalmente del siglo pasado que buscaban romper con la inalterabilidad de la obra, desde novelas fragmentarias hasta películas con diversos finales.

Todas las historias se pueden ramificar, ya sea en nodos de sentido o en capas, en el sentido de que el discurso, como vimos, se puede dividir y ampliar, no sólo en secuencias uniformes textuales sino multitextuales a partir de unir elementos extradiegéticos como la geolocalización, inmersivos como realidad virtual u otras herramientas que permiten crear sinfonías polivocálicas (Ryan, 2004).

A la par requiere un proceso creativo diferente pues en los videojuegos, como en el cine, no se puede hablar de un creador único y de un proceso lineal pues en proyectos conjuntos se fragmenta la autoría implícita pero se siguen manteniendo las condiciones iniciales del proceso creativo en el mismo orden que se estipula en la narrativa líneal (Núñez, 2013), por ello es tan importante la colaboración del usuario para que la trama avance. Ahora, en los videojuegos esa idea colaborativa no siempre se da es entre humanos. Muchas veces es la computadora la que va re-construyendo el texto, enramado de historias por medio de algoritmos que permiten que se creen en tiempo real los diferentes escenarios narrativos.

Y a la par que analizamos las transformaciones históricas, nos adentramos en los 6 niveles taxonómicos que nos permitieron entender cómo los nuevos medios digitales permiten que se reconfigure la creación, el mensaje y los procesos de interpretación.

Con los nuevos soportes el brinco es decisivo porque el texto es abierto, el proceso de lectura es interactivo no interpretativo, al ser el contenido adaptativo a nuestras características la realidad tangible no se mimetiza, como ya vimos, sino que se simula; ello permite que el receptor se avatarice en la la ficción-real duplicada y acople el texto a sus necesidades primordiales, deseos y elecciones circunstanciales.

Siguiendo la metodología empleada, de forma breve abordamos cómo se ha reconstruido la recepción con el cambio de los soportes, analizando el proceso desde la interlocución en la oralidad, la construcción del lector con la escritura, la interpretación con la palabra impresa, la participación con los medios multitextuales y la co-creación del usuario gracias a los medios digitales.

Entendemos que el impacto de la literatura electrónica no ha llegado a los lectores al ritmo que se esperaba, pero con la reclusión por la pandemia (2020-202?) las posibilidades que se lea cada vez más en dispositivos electrónicos permite suponer que el cambio será, sino acelerado, sí generacional; de la misma forma, es importante no confundir la lectura digital de textos no lineales con la lectura de libros digitalizados.

La lectura digital cambia en varios sentidos, por un lado, le concede al usuario el poder de reconstruir el texto, colaborar con la obra, ser un co-creador; por otra parte esta apertura del discurso fomenta la relación especular del usuario con el contenido, la búsqueda de que la realidad del usuario y la ficción se semejen o viceversa, la simulación de la que habla Frasca y un proceso electivo, donde el contenido se ajusta a las características del usuario.

Esta avatarización de la lectura, que no ocurría desde la correspondencia o los juglares que inventaban historias sobre gestas de los reyes durante la oralidad, podemos verlo en nuestro *feed* de Facebook que se actualiza a partir de los gustos del usuario, la interactividad con el contenido y la capacidad de que el texto no sea interpretativo sino adaptativo.

Ahora, la importancia de la transformación creativa y lectiva con este soporte consiste en que se trastoca el vínculo participativo entre el relato, la máquina y el receptor. El participante elige primero la trama (género/resolución-emoción regente a seguir), vinculación de su data con los personajes protagónicos (transformación fundamental que amerita una investigación posterior y permite al usuario ser partícipe de la obra de forma activa), acoplamiento de la trama y el estilo a las características de la trama deseada por el usuario y las reacciones base de los personajes, lectura multitextual, colaboración, reescritura... De una forma que convierte una historia expansiva en una obra lineal a medida del receptor.

Para mostrar como esa variación obliga al creador a construir historias poliformes y le da al espectador la certeza de que él es co-creador, analizamos la realidad virtual y cómo se reconstruye la idea del montaje, fundamento autoral básico en todos los medios, para que el usuario reconfigure la perspectiva de la historia.

En la realidad virtual no hay un montaje sino una exposición, pues el usuario decide qué ángulo ver de la escena. Por ello, cuando el artista elige la realidad virtual y no el cine o la novela como soporte para la creación, dos variables aumentan el proceso creativo: la duda sobre la perspectiva del espectador y la recreación o invención de una realidad, lo que permite que el usuario sustituya su consciencia de vivencialidad con historias narradas de forma sensorial y aspira a dos elementos, por un lado la empatía y por el otro la simulación de una experiencia; construcción narrativa sensorial que es imposible con las historias impresas, el cine o los videojuegos.

Y así llegamos a la pregunta: ¿qué hace la máquina cuando tiene nuestros datos para elegir por nosotros? ¿Dónde? Ahí donde los medios sociales, las plataformas televisivas, los buscadores y los algoritmos de consumo se estructuran en torno a que, a partir de tus decisiones previas y se construyen las recomendaciones óptimas.

Por lo que, como vimos en el segundo capítulo, la explosión de las redes sociales, la comunicación digital y el auge de medios inmersivos fomentan que la gente equipare las dos realidades, la tangencial y la imaginativa, más allá del bovarismo. Por ello es necesario

estudiar no sólo las estrategias narrativas y digitales, sino onto-fenomenológicas que permitan romper la línea cada vez más endeble que separa la ficción de la realidad.

Es importante entender cómo la narrativa utilizará estos elementos para desarrollar un vínculo entre los elementos de la trama y la realidad, es decir, la relación constitutiva entre el sujeto y el personaje deberá explicarse, así como visualizar que la realidad será replicada como una trama, al usar esa cantidad de datos que le damos a la máquina todos los días y que se construyan narraciones.

Analizados los soportes en los que el humano se ha apoyado para crear narrativas, el siguiente estadio será cuando no seamos el centro creativo sino que la máquina pueda construir un discurso estable.

Es importante aclarar que en esta tesis se analizó la inteligencia artificial como una herramienta para potencializar la creatividad, es decir, el proceso se mantiene con el humano en el centro, mientras la IA resulta en un apoyo, en un sistema veloz que nos permite construir nuestras ideas, de manera más dinámica. En mi particular interés humanista, el individuo debe de ser el centro del texto, adaptarse a él y, a partir de esa reciprocidad se puede buscar narrar una experiencia narcisista, o autoficcionalizada, de la realidad. Como lo hacen los *social media*, pero con estructura narrativa, no sólo anecdótica. Así, se gestaría un discurso narrativo que vinculara la realidad del usuario con el discurso preestablecido por el autor, para que la máquina generara un texto específico para el receptor y éste puede empalmar su realidad con la ficcionalidad de la trama, de esta forma el receptor se convierte en co-creador pues cambia la esencia, sólo ahora alterable, del texto.

Las preguntas serían ¿cuáles son las necesidades narrativas para concretar esta vieja aspiración de expandir la realidad con la ayuda de la ficción? ¿Cuáles son las implicaciones emocionales y ontofenomenológicas de esta duplicación o expansión de la realidad?

BIBLIOGRAFÍA

- La Sagrada Biblia (1968): Madrid, Nacar Colunga, Sagradas escrituras.
- Agustín (1999): *Confesiones*, México, Porrúa.
- Amador Bech, Julio (2015): *Comunicación y cultura, conceptos básicos para una teoría antropológica de la comunicación*, UNAM, México.
- (2019): *Ensayos de hermenéutica. Perspectivas para una teoría de la interpretación*, México, (en prensa), Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial, UNAM.
- Arana, Juan (1999): "La eternidad de lo efímero" en *El siglo de Borges Vol 1. Retrospectiva- Presente- Futuro*. Eds. Alfonso de Toro y Fernando de Toro. Madrid. Iberoamericana, pp. 209-221.
- Aristóteles (2000): *Poética*, México, UNAM.
- Anzieu, Didier (1993): *El cuerpo de la obra*, México, Siglo XXI.
- Arnold, Mathew (1997): "La función de la crítica en el momento actual" en *El placer y la zozobra*, México, UNAM.
- Attali, Jacques (2007): *Breve historia del futuro*; España, Paidós.
- Auerbach, Erich (1996): *Mímesis: la representación de la realidad en la literatura Occidental*, México, FCE.
- Bachelard, Gaston (1973): *La intuición del instante*, Buenos Aires, Siglo XX
- , (2014): *La poética de la ensoñación*, México, FCE
- Baena, Guillermina (2011): *Desarrollo del pensamiento anticipatorio*. Cuadernos de pensamiento prospectivo iberoamericano 3, UNAM DGAPA
- Bajtín, Mijail (1986): *Problemas de la poética de Dostoievski*, México, FCE.
- , (1990): *Estética de la creación verbal*, México, Siglo XXI
- Bal, Mieke (1985): *Teoría de la narrativa*, Madrid, Cátedra.
- Balasubramanian V., "The State of the Art Review on Hypermedia Issues and Applications" en http://www.isg.sfu.ca/~duchier/misc/hypertext_review/default.aspl.
- Ballard, J. G. (1996): *Crash*, Barcelona, Minotauro.
- Barthes, Roland (2011): *El grado cero de la escritura*, México, Siglo XXI.
- (2005): *La preparación de la novela*, México, Siglo XXI.
- , (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona. Paidós.

- , (1991): "Introducción al análisis estructural del relato" en *Análisis estructural del relato*, México, Premia
- Bataille, Georges (1998): *El erotismo*, Barcelona, Tusquets.
- (1997): *Las lágrimas de Eros*, Barcelona, Tusquets.
- (1979): *La literatura y el mal*, Barcelona, Taurus.
- Baudrillard, Jean (1978): *Cultura y simulacro*, Barcelona, Editorial Kairós.
- Bauman, Zygmunt (2004) "Modernidad líquida" Barcelona, Paidós.
- , (2012) *Amor líquido* Barcelona, Paidós.
- Benjamin, Walter (1934): "El autor como productor", traducción de Bolívar Echeverría en <http://ceiphistorica.com/wp-content/uploads/2016/05/BenjaminWalter-El-autor-como-productor.pdf>
- , (2003): *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* en https://monoskop.org/images/9/99/Benjamin_Walter_La_obra_de_arte_en_la_epoca_de_su_reproductibilidad_tecnica.pdf
- ..., (2008): *Sobre la fotografía*, Valencia, Pre-textos.
- Beristáin, Helena (1991): *Diccionario de retórica y poética*, México, Porrúa.
- Blanchot, Maurice (1969): *El espacio literario*, Buenos Aires, Paidós.
- Bloom, Harold (1996): *El canon occidental*, Barcelona, Anagrama.
- (2000): *Cómo leer y por qué*, Barcelona, Anagrama.
- (2011): *La anatomía de la influencia*, México, Santillana.
- Blumenberg, Hans (2004): *El mito y el concepto de realidad*, Herder
- , (2013): *Teoría del mundo de la vida*, México, FCE
- Bolter, Jay David (1985): "The Idea of Literature in the Electronic Age", *Topic: A Journal of the Liberal Arts* 39.
- Bolter, Jay David y Richard Grusin. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge. Mit Press.
- Booth, Wayne (1968): *La retórica de la ficción*, Buenos Aires, Antoni Bosch editor
- Bourneff, R. y Ouellet R. (1975): *La novela*, Barcelona, Ariel.
- Borrás Castanyer, Laura (ed.) (2005): *Textualidades electrónicas*, Barcelona, EDIUOC.
- Borges, Jorge Luis (1992): *Historia de la Eternidad*, Buenos Aires, Emecé.
- (1993): *Obras completas*, Madrid, Círculo de lectores.

- (2001): *Arte Poética*, Barcelona, Crítica.
- (1979): *Ficciones*, Madrid, Alianza-Emecé.
- (1993): *Ficciones*, Madrid, Círculo de lectores.
- (1997): *Otras inquisiciones*, Madrid, Alianza.
- (2005): *Otras inquisiciones*, Argentina, Emecé.
- (2000): *Borges oral*, Madrid, Alianza.
- (1985): “Nueva refutación del tiempo” en *Ficcionario. Una antología de sus textos*, Ed., Emir Rodríguez Monegal, México, FCE.
- Block, Friedrich (2006): *Poesis: The Aesthetics of Digital Poetry*, London, The Mit Press.
- Bradbury, Ray (2006): *Fahrenheit 451*, Barcelona, Anagrama
- Brown, Calvin (1963): *Music and literature. A comparison of the arts*. Athens, University of Georgia Press.
- Calvino, Italo (1998): *Seis propuestas para el próximo milenio*, Barcelona, Siruela.
- , (2011): *Si una noche de invierno un viajero...*, Barcelona, Siruela
- Campbell, Joseph (1959): *El héroe de las mil caras*, México, FCE.
- Cannizaro, Danny y Samantha Gorman: (2014): *Pry* en www.prynovella.com
- Carlyle, Thomas (1999): *De los héroes*, México, CONACULTA-Océano.
- Carpentier, Alejo (1956) *El acoso*, México, Lectorum, 2005
- , *Concierto barroco* (), México, Siglo XXI, 1974.
- Carr, Nicholas (2011): *Superficiales, ¿qué está haciendo internet con nuestras mentes?*, México, Taurus.
- Catalá, Joseph (2010): *La imagen interfaz*, País Vasco, Euskal Hereriko Unibersitatea.
- Cervantes, Miguel de (2001): *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, Barcelona, Crítica.
- Chatman, Seymour (1990): *Historia y discurso*, Madrid, Taurus Humanidades.
- Cioran, Emile (1999): *En las cimas de la desesperación*, Barcelona, Tusquets.
- Conolly, Cyril (1995): *La tumba sin sosiego*, México, UNAM.
- Copland, Aaron (2006): *Cómo escuchar la música*, México, FCE.
- Cortázar, Julio (2010): *Rayuela*, México, Alfaguara.

- Cuevas Velasco, Norma Angélica (2004): *El espacio poético en la narrativa: de los aportes de Maurice Blanchot a la teoría literaria y de algunas afinidades con la escritura de Salvador Elizondo*, Tesis para optar al grado de Doctor en Letras, México, UAM Iztapalapa.
- Csikszentmihaly, Mihaly (2014): *Creatividad*, Paidós, México.
- De Teresa, Adriana (1996): *Farabeuf: escritura e imagen*, México, UNAM.
- Derrida, Jacques (2008): *De la gramatología*, Madrid,
- Espen J. Aarsaeth (1997): *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, John Hopkins University.
- Eco, Humberto (1990): *Obra abierta*, Barcelona, Ariel.
- , (1993): *Lector in fábula*, Barcelona, Lumen.
- , (1979): “Possible worlds and text pragmatics” en *The Role of the Reader: Explorations in Semiotics of Texts*, Bloomington, Indiana Press.
- . (1969). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona. Lumen.
- Eichenbaum, Boris (1999): “La teoría del ‘método formal’ en *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*, comp. Tzvetan Todorov, México, Siglo XXI.
- (1999b): “Sobre la teoría de la prosa” en *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*, comp. Tzvetan Todorov, México, Siglo XXI.
- Eisenstein, Sergei (2006): *La forma del cine*, México, Siglo XXI.
- (1974): *El sentido del cine*, México, Siglo XXI.
- Eliade, Mircea, (1967) *Lo sagrado y lo profano*, Madrid, Ediciones Guadarrama.
- Elizondo, Salvador (2000): *Farabeuf*, Madrid, Cátedra.
- (1972): *El grafógrafo*, México, Joaquín Mortiz.
- (1999): *Narrativa completa*, Alfaguara, México.
- (2000a): *El hipogeo secreto*, México, Fondo de Cultura Económica.
- (2000b): *Autobiografía precoz*, México, Aldus.
- (2000d): *Cuaderno de escritura*, México, FCE.
- (2001a): *Camera lucida*, México, FCE.
- (2008c), “El oficio de escribir. Diarios (1958-1963)”, en *Letras libres*, núm. 112, México, Editorial Vuelta, abril.
- (2008d), “El escritor”, en *Letras libres*, núm. 113, México, Editorial Vuelta, mayo.
- (2011): “Contextos” en *La voz del autor*, México, FCE.

- Eliot, T. S. (1997): “La tradición y el talento individual” en *El placer y la zozobra*, México, UNAM.
- Ende, Michael (1983): *La historia Interminable*, México, Alfaguara
- Fenollosa, Ernest (2007): *Los caracteres de la escritura china como medio poético*, México, UAM.
- Forster, E.M. (1983): *Aspectos de la novela*, Barcelona, Debate.
- Foucault, Michel (1979): *Las palabras y las cosas*, México, Siglo XXI
- Flaubert, Gustave (1983): *Madame Bovary*, Colombia, R.B.A.-La oveja negra.
- Frasca, Gonzalo ()
- Fuentes, Carlos (1993): *Geografía de la novela*, México, FCE.
- , (1990): *Valiente mundo nuevo*, México, FCE.
- Frey, James (2014): *Endgame*, Kindle.
- Gadamer, Hans George (2009): *Verdad y método*, FCE, México
- Galloway Alexander (2006): *Gaming: Essays on Algorithm Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- García Canclini, Néstor. (1995). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos culturales de la globalización*. México. Grijalbo.
- García Márquez, Gabriel (2003): *Vivir para contarla*, México, Diana.
- Gardner, John (1987): *El arte de escribir novela*, México, Publigráficos.
- Garibay, Ángel María (1953): *Historia de la literatura náhuatl*, vol. I, México, Porrúa.
- Glazier, Loss (2005): *Digital Poetics: Hypertext, Visual-Kinetic Text and Writing in Programmable Media*, London, The Mit Press.
- Genette, Gerard (1989): *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Madrid, Taurus.
- Giacoman, Henry, “La relación músico-literaria entre la Tercera Sinfonía ‘Eroica’ de Beethoven y la novela ‘El acoso’ de Alejo Carpentier” en *Homenaje a Alejo Carpentier. Variaciones interpretativas en torno a su obra*, Nueva York, Las América, 1970.
- Godet, Michel, *Creating futures. Scenario planning as a Strategic Management Tool*; Londres, Económica, 2001.
- Gorostiza, José (2000): “Muerte sin fin” en *Poesía completa*, México, FCE.
- Greene, Brian (2013): *La realidad oculta*, México, Crítica.
- Gubern, Roman (1996): *Del bisonte a la Realidad Virtual*, Barcelona, Anagrama

- ..., (2005): *El eros electrónico*; México, Taurus
- Gutiérrez, Edgardo (2001): *Borges y los senderos de la filosofía*, Buenos Aires, Grupo Editor Altamira.
- Hayles, Katherine, (1999), *How we became posthuman*, Chicago, The University of Chicago Press
- Handler Miller, Carolyn, (2008): *Digital Storytelling*, Oxford, Focal Press.
- Harvey, Colin (2015): *Fantastic transmedia*, London, Mcmillan.
- Heidegger, Martin (1958): *Arte y Poesía*, México, FCE.
- High, Rob (2016): “The quest for AI creativity” en <https://www.ibm.com/watson/advantage-reports/future-of-artificial-intelligence/ai-creativity.html>
- Highsmith, Patricia (1987): “*Suspense*” *Cómo se escribe una novela de intriga*, Barcelona, Anagrama.
- Hofstadter Douglas R. (1999): *Gödel, Escher, Bach: an Eternal Golden Brain*, Basic Books, New York.
- Huizinga, Johan (1987): *Homo Ludens*, Madrid, Alianza Editorial
- Hutcheon, Linda (1988): *A Poetics of Postmodernism. History, Theory, Fiction*, New York & London, Routledge.
- Huxley, Aldous (1998): *La filosofía perenne*, Barcelona, Editorial Sudamericana.
- Iser, Wolfgang (2005): *Rutas de la interpretación*, México, FCE.
- (1974), *The Implied Reader*, Baltimore—Londres: The John Hopkins University Press.
- , (1987): *El acto de leer: teoría del efecto estético*, Madrid, Taurus
- James, Henry (2001): *El arte de la novela y otros ensayos*, México, Ediciones Coyoacán
- Jenkins, Henry. (2008). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona. Paidós.
- (2003): “Transmedia Storytelling” en *MIT Technology Review* en <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>
- , (2009): “The revenge of the Origami” en http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- . (2009a). *Fan, blogueros y videojuegos: La cultura de la colaboración*. Barcelona. Paidós.

- Jordanous, Anna (2012): A standardized procedure for evaluating creative systems: Computational creativity evaluation based on what it is to be creative. *Cognitive Computation*, 4(3).
- Juul, Jesper (2005): *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds*, Cambridge, The MIT Press
- Kaku, Michio (2014): *El futuro de nuestra mente*, México, Debate.
- Kayser, Wolfgang (1965): *Interpretación y análisis de la obra literaria*, Madrid, Gredos.
- Kundera, Milan (1988): *El arte de la novela*. México, Vuelta.
- Kurt, Deniz (2018): *Artistic Creativity in Artificial Intelligence*, Tesis que para para al grado de Maestría en Artes, Radboud University Nijmegen, Holanda.
- Landow, P. George (2005): *Hypertext 3.0: New Media and Critical Theory in an Era of Globalization*. Baltimore, The John Hopkins University Press.
- , (comp.) (1997): *Teoría de hipertexto*. Barcelona, Paidós.
- Levitin, Daniel J. (2014): *The Organized Mind: Thinking Straight in the Age of Information Overload*, U.K., Dutton.
- Littleford, Alan (1991): "Artificial Intelligence and Hypermedia", en Emily Berk y Joseph Devlin (eds.), *The Hypertext/Hypermedia Handbook*, Nueva York, McGraw-Hill.
- Lispector, Clarice (1988): *Silencio (Onde Esteives de Noite)*, Barcelona, Grijalbo.
- (2001): "escribir" de *A Descoberta do Mundo*, en C.L., comp. Laura Freixas, Barcelona, Omega.
- Lodge, David (1998): *El arte de la ficción*, Barcelona, Ediciones de Bolsillo.
- Lubbock, Percy (1962): *The craft of fiction*, New York, Viking
- Lyotard Jean-François (1994): *La condición posmoderna*, Madrid, Cátedra.
- Manovich, Lev. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona. Paidós Ibérica.
- Meifert-Menhard, Felicitas (2013): *Playing the Text, Performing the Future*,
- Mckee, Robert (2011): *El guion*, Barcelona, Alba.
- McLuhan, Marshall (1962/1969): *Galaxia Gutenberg*, Madrid. Aguilar.
- . (1996). *Comprender los medios de comunicación*. Barcelona. Planeta.

- McLuhan, Marshall y Fiore, Quentin (1967): *The Medium is the Masagge. An inventory of Effects*, San Francisco, Hardwire.
- Metz, Christian (1974). *Lenguaje y cine*. Barcelona. Planeta.
- Morley, David. (1996). *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Buenos Aires. Amorrortu.
- Moreno, Isidro (2002): *Musas y Nuevas Tecnologías. El relato hipermedia*, Barcelona: Paidós.
- Muir, Edwin (1984): *La estructura de la novela*, México, UAM.
- Mumford, Lewis. (1997). *Técnica y Civilización*. Madrid. Alianza Editorial.
- Murray, Janet (1997): *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge, MIT Press.
- Nabokov, Vladimir (1987): *Curso de literatura Europea*, Barcelona, Ediciones B.
- , (1987a): *El Quijote*, Barcelona, Ediciones B.
- Navarro, Desiderio (1997): “Intertextualité: treinta años después” en <http://www.criterios.es/pdf/intertextualite30.pdf> Consultada el 20 de octubre de 2017
- Nattiez, Jean-Jacques (2002): “Relato literario y relato musical” en Silva, Alonso (ed.), *Música y literatura. Estudios comparativos y semiológicos*, Madrid, Arcos.
- Negroponte, Nicholas. (1996). *Ser digital*. Buenos Aires. Editorial Atlántida.
- Nietzsche, Frederich (1969): *Así habló Zaratustra*, Poseidon Pocket, Buenos Aires.
- , (1998): *El nacimiento de la tragedia*, Edad y Editores, Madrid.
- Núñez Ruiz, David Roberto (2013): *Creación y escritura en Farabeuf de Salvador Elizondo*, Tesis para optar al grado de Maestro en Letras, México, FFyL–UNAM.
- , (2015): “Libros que evolucionan”, Conferencia, Centro Multimedia, CENART, México
- , (2015^a): *Bastardo*, NIS, México
- , (2016): Protocolo de Doctorado en Ciencias Políticas y Sociales (Comunicación), UNAM.
- , (2016A): *Neotipo: Life experience through digital simulation narratives*, ELO-MIT, Canadá.
- , (2018): *The Reading Abyss: Narratives in Times of Artificial Intelligence*, ELO-UQUAM, Canadá.

- , (2018b): *La creatividad en la Inteligencia artificial*, UNESCO-Tecnológico de Monterrey, Guanajuato.
- Nuño, Juan (2005): *La filosofía en Borges*, Barcelona, Reverso Ediciones.
- Ouspensky, P. D. (1932): *Tertium Organum*, México, Ediciones Botas.
- Ong, Walter (2016): *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*, México, FCE
- , (2012)
- Pajares Tosca, Susana (2004): *Literatura digital: el paradigma hipertextual*, Cáceres, Universidad de Extremadura.
- , "Crítica: cuatro hipertextos de Eastgate" en <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/eastgate.html> Consultada en agosto de 2018
- Paz, Octavio (1994): *Los hijos del limo* en *La casa de la presencia*, FCE, México.
- , *El arco y la lira* en *La casa de la presencia*, FCE, México.
- , (1980): "La palabra edificante" en *Cuadrivio*, Joaquín Mortiz, México.
- , (1985): *Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp*, ERA, México.
- Platón (1998): *Diálogos*, México, Porrúa.
- Pérez y Pérez, Rafael (2018): "The Computational Creativity Continuum", ICCC, Universidad de Salamanca, España.
- , (1997-2017): *Mexica*,
- Penrose, Roger (2012): *La mente nueva del emperador, en torno a la cibernética, la mente y las leyes físicas*, México, FCE.
- Pimentel, Luz Aurora (1998): *El relato en perspectiva*, México, UNAM–Siglo XXI Editores.
- , *El espacio en la ficción* (2001): México, UNAM-Siglo XXI Editores.
- Planells, Antonio J. (2015): *Videojuegos y mundos de ficción*, Madrid, Cátedra.
- Propp, Vladimir (200): *Morfología de los cuentos fantásticos*, México, FCE
- Rall, Dietrich (1981): "Teoría de la recepción: el problema de la subjetividad", *Acta poética*, 3
- Robbe–Grillet, Alan (1973): *Por una nueva novela*, Barcelona, Seix Barral.
- Ricoeur, Paul (2007): *Tiempo y narración I-III*, México, Siglo XXI.
- (2010): *El texto a la acción*, FCE, México
- , (1999b,) *Historia y narratividad*, Barcelona, Paidós.
- , (1996b), *Sí mismo como otro*, México, Siglo XXI.

- Rorty, R. (1988): “Habermas y Lyotard sobre la posmodernidad”, en: *VVAA: ¿Postmodernidad?*, Buenos Aires, Biblos.
- Ryan, Marie-Laurie (2004): *La narración como realidad virtual*, Barcelona, Paidós.
- , () “Narrative and Digitality: learning to think with the medium” en
 --, *Avatars of*
- Romero, Dolores y Sanz, Amelia (2008): *Literaturas del Texto al Hipermedia*, Rubí, Anthropos.
- , (eds.) (2007): *Literatures in Digital Era: Theory and Praxis*, Newcastle, Cambridge University Press.
- Tarnas, Richard (2009): *Cosmos y psique*, Girona, Atalanta
- Thirlwell, Adam (2013): *La novela múltiple*, Barcelona, Anagrama,
- Sapkowski, Andrzej (2002): *El último deseo*, Madrid, Bibliópolis.
- Scolari, Carlos Alberto (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital*. Barcelona. Gedisa.
- . (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona. Deusto.
- Serres, Michel (2013): *Pulgarcita, el mundo cambió tanto que lo jóvenes debe reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer...*, México, FCE.
- Shakespeare, William (1991): *La tempestad*, en *Obras completas*, Aguilar, México,
- Shillingsburg, Peter (2006): *From Gutenberg to Google: electronic representations of literary texts*, U.K., Cambridge University Press.
- Shklovski, Vladimir (1999) “El arte como artificio” en *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*, comp. Tzvetan Todorov, México, Siglo XXI.
- (1999b) “La construcción de la “nouvelle” y de la novela” en *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*, comp. Tzvetan Todorov, México, Siglo XXI.
- Stam, Robert (2009): *Teoría y práctica de la adaptación*, México, UNAM
- Todorov, Tzvetan (1991): “Las categorías del relato literario”, en *Análisis estructural del relato*, México, Premiá Editora.
- Tomashevski, Boris (1999) “Temática” en *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*, comp. Tzvetan Todorov, México, Siglo XXI.

Tubau, Daniel. (2011). *El guión del siglo 21: El futuro de la narrativa en el mundo digital*. Barcelona. Alba.

Turing, Alan (1950): “Computing machinery and intelligence” en <http://loebner.net/Prizef/TuringArticle.html> Consultada el 19 de septiembre de 2020

Turkle, Sherry. (1997). *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet (Transiciones)*. Barcelona. Paidós.

..- (1985): *El Segundo yo: las computadoras y el espíritu humano*, Argentina, Ediciones Galápagos

Turner, Fred. (2006). *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the whole earth network and the rise of digital utopianism paperback*. Chicago. University of Chicago Press.

Unamuno, Miguel de (199): Niebla, Madrid, Cátedra

Vargas Llosa Mario (1971): *Historia de un deicidio*, Barcelona, Monte Ávila Editores.

-- (1997): *Cartas a un joven novelista*, Barcelona, Planeta.

-- (2002): “¿Por qué se escribe” en *El oficio de escritor*, comp. Ana Ayuso, Madrid, Ediciones y talleres de escritura creativa Fuentetaja.

-- (2007): *La orgía perpetua: Flaubert y Madame Bovary*, México, Alfaguara.

Vicens, Josefina (2006): *El libro vacío*, México, FCE.

Volek, Emil (1979): “Análisis del sistema de estructura musicales e interpretación de *El acoso* de Alejo Carpentier” en Giacoman, Henry (ed.) *Homenaje a Alejo Carpentier. Variaciones interpretativas en torno a su obra*, Nueva York, Las América.

Voullamoz, Núria (2000): *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*, Barcelona, Paidós.

Yates, Frances A. (1982): *La filosofía oculta en la Época Isabelina*. México, FCE.

Yehya, Naief (2001): *El cuerpo transformado*, México, Paidós.

Zizek, Slavoj (2006): *Lacrimae Rerum, ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*, Debate, Barcelona

La Sagrada Biblia, Nacar Colunga, Sagradas escrituras, Madrid, 196

Tesis

Cuevas Velasco, Norma Angélica (2004): *El espacio poético en la narrativa: de los aportes de Maurice Blanchot a la teoría literaria y de algunas afinidades con la escritura de Salvador Elizondo*, Tesis para optar al grado de Doctor en Letras, México, UAM Iztapalapa.

Marcos Dayan, Linda (1992): *Las puertas del tiempo: Configuraciones filosóficas y literarias*, Tesis, Facultad de Filosofía y letras, México, UNAM.

Hemerográfica

E. Concepción, Gervás, P., and Méndez, G., (2017): "A common model for representing stories in automatic storytelling", 6th International Workshop on Computational Creativity, Concept Invention, and General Intelligence. Madrid

---, (2018): collaborative architectural model for automatic story generation?, 5th AISB Symposium on Computational Creativity, University of Liverpool, Reino Unido

Garza Saldívar, Mónica, "La memoria del palimpsesto" en *Metapolítica*, núm.47, mayo-junio, 2006, pp. 46-50.

Glodenau, Gheorghe, "Proyecciones en lo universal: la metamorfosis del tiempo en Jorge Luis Borges y Mircea Eliade" en *Casa del tiempo*, núm. 41, marzo, 2002, pp: 40-46.

González Martínez, Juan Miguel (2006): "El resultado creativo de la convergencia estructural entre las formas musicales y literarias" en *Imafronte*, N°18, 2006, Madrid.

Lotman, Iuri (1990): "El texto en el texto" en *Semiosis*, Universidad Veracruzana, no. 24, enero-junio.

Muñiz-Huberman, Angelina (2009): "El mar de la melancolía" en *Solario*, núm. 6, enero-marzo de 2009, México.

Pascoe, David (2006): "Cine y pintura en Peter Greenaway" en *Estudios cinematográficos*, núm. 30, agosto-octubre 2006, México, UNAM.

Pimentel, Luz Aurora (2003): "Écfrasis y lecturas iconotextuales", *Poligrafías. Revista de Literatura*, México, UNAM, núm. 4.

Rall, Dietrich (2003): "Teoría de la recepción: el problema de la subjetividad", *Acta poética*, 3.

Tapia Zúñiga, Pedro C. (1996): "La magia de la hechicera de Teócrito", en *Acta Poética*, núm 17. México, UNAM.

Wohlfarth, Irving (1989): "Sobre algunos motivos judíos en Benjamin" en *Acta Poética*, México, UNAM.

Zlotchew,-Clark-M., "La experiencia directa de la obsesiva fantasía en Borges y en Robbe-Grillet" en *Kanina*, núm. 4, enero-junio, 1980, pp. 61-67.

Red

Cortázar, Julio: "Aspectos del cuento" en <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/cortaz1.htm> Consultado: 25 de julio de 2012

Korolov, Maria (2020): "75% of Top brands have VR Projects" en <https://www.hypergridbusiness.com/2015/10/75-of-top-brands-have-vr-projects/>

Consultada el 20 de noviembre de 2020

Montagu, Ashley (1958): *The cultured men* en Consultada el 19 de septiembre de 2020

Navarro, Desiderio (1997): "Intertextualité: treinta años después" en <http://www.criterios.es/pdf/intertextualite30.pdf> Consultado el 7 de septiembre de 2012

Quemain, Miguel Ángel (2011): "Salvador Elizondo, la historia pasado mañana" en <https://literatura.inba.gob.mx/entrevista2/3296-elizondo-salvador-entrevista.html?showall=1> Consultado 15 de junio de 2021

Ryan, Marie-Laurie () "Narrative and Digitality: learning to think with the medium" en Solotorevsky, Myrna: "Poética de la totalidad y poética de la fragmentación" en http://cvc.cervantes.es/literatura/aih/pdf/12/aih_12_7_037.pdf. Consultado 7 de agosto de 2012

Verdú, Vicente: "Reglas para la supervivencia de la novela" en *El país*, 17 de noviembre. (http://www.elpais.com/articulo/narrativa/Reglas/supervivencia/novela/elpepuculbab/20071117elpbabnar_13/Tes) Consultada 13 de julio de 2011

Van den Born, Zilla (2014): "Photoshop para fingir unas vacaciones en Asia" en <https://www.tintacora.com/photoshop-para-fingir-unas-vacaciones-en-asia/> Consultado en abril de 2020

<https://theconversation.com/facebooks-virtual-reality-push-is-about-data-not-gaming-145730> Consultada el 19 de septiembre de 2020

<https://help.netflix.com/es/node/100639>

<https://www.wired.co.uk/article/how-do-netflixs-algorithms-work-machine-learning-helps-to-predict-what-viewers-will-like>

https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine/transcript?language=es

<https://www.weforum.org/agenda/2021/05/covid-19-travel-tourism-virtual-reality/>

[https://www.jpismjournal.com/article/S0885-3924\(10\)00462-8/fulltext](https://www.jpismjournal.com/article/S0885-3924(10)00462-8/fulltext)

<https://link.springer.com/article/10.1007/s13347-013-0137-4>

<https://ecommerce-top.com/amazon/recomendaciones-amazon-para-vender-mas/>

Klozohsky, 2021: <https://goodereader.com/blog/e-book-news/major-publishers-are-selling-a-ton-of-ebooks-in-2021> (consultada el 16/07/2021)

Ludología

Eliza (1964), MIT

Mario Bors (1983), Nintendo

No man's Sky (2017), Hello Games

Persona 5 (2017), Atlus

Stanley Parable (2013/2019), Galactic Café

Second Life (2003), Linden Research

Quantum break (2016), Remedy

Tetris (1984), Aleksei Pazhitnov

Witcher 2 (Wiedźmin 2: Zabójcy królów) (2011), Atari.

Witcher 3 (Wiedźmin 3: Dziki Gon) (2015), CD Projekt Red/Atari.

Zork (1977), Infocom

Videografía

Alcalá, Nicolás (2013): *El cosmonauta*, Madrid, Riot Cinema Collective.

Greenaway, Peter (1995): *Los libros de Próspero*, México, Zafra

Wachowsky, Laurence y Andrew (1999): *Matrix*, Warner Bros

Fincher, David (1999): *The Fight Club*, Fox

Tykwer, Tom (1998): *Run Lola Run*, X-Filme Creative Pool

Jackson, Peter (2001-2003): *The Lord of the Rings*, Newline Cinema

Renaís, Alain (1961): *El año pasado en Marienbad*, México, Zima Entertainment.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
El objeto de estudio.....	7
Hipótesis y estructura de la investigación.....	8
El corpus.....	11
Metodología.....	15
CAPÍTULO 1: UNA TAXONOMÍA PARA NARRATIVAS ADAPTATIVAS	20
1.1 Macroestructura: análisis taxonómico con “la triple mimesis”.....	24
1.2 Microestructura: análisis cronológico	26
1.3. Análisis taxonómico a partir de la narratología.....	28
1.4 Una taxonomía para narrativas adaptativas.....	33
CAPÍTULO 2: LAS TRANSFORMACIONES EN LA TEXTUALIDAD A PARTIR DEL SOPORTE.....	35
2.1 El primer sistema: El lenguaje oral.....	40
2.2 El segundo soporte narrativo: la escritura	53
2.3 El tercer soporte: la imprenta.....,	69
2.4 El cuarto soporte: multimedial.....	80

2.5 El quinto soporte narrativo: electrónico/digital.....	86
2.5.1 Análisis taxonómico de cómo el soporte transforma la textualidad digital: la transdigitalidad.....	88
2.5.2 Breve ejemplo de cómo un soporte transforma de textualidad digital: Realidad Virtual.....	100
2.6 El sexto soporte narrativo: Inteligencia Artificial	108
2.7 Reflexiones sobre las transformaciones a partir del soporte.....	116
CAPÍTULO 3: ANÁLISIS TAXONÓMICO DE UN EJEMPLO DE NARRATIVA DIGITAL: <i>STANLEY PARABLE</i> (VIDEOJUEGO).....	113
3.1 El videojuego como texto.....	114
3.2 Análisis taxonómico del videojuego <i>Stanley Parable</i>	125
3.2.1 Análisis de la estructura nodal en narrativas digitales.....	134
3.3 Análisis de multitextualidad en narrativas digitales.....	152
3.4: Colaborativo: El creador de videojuegos (<i>game designer</i>).....	158
CAPÍTULO 4: LAS TRANSFORMACIONES EN LA RECEPTIVIDAD A PARTIR DEL SOPORTE	164
4.1 Las transformaciones de la receptividad en cada soporte.....	166
4.1.1 La interlocución.....	167
4.1.2 La lectura.....	170

	245
4.1.3 La interpretación.....	174
4.1.3.1 La Corrección como primera lectura interpretativa.....	178
4.1.4 El participante.....	180
4.2. El lector digital modelo	183
4.3 Elemento taxonómico de la recepción: Electivo.....	187
4.4 Sexto elemento de la taxonomía: adaptatividad.....	202
4.5 La lectura abismada	208
CONCLUSIONES	216
BIBLIOGRAFÍA.....	229