

Alicia María VALVERDE VELASCO

(Universidad de Almería)

HACIA UNA REDEFINICIÓN DE LOS ELEMENTOS NARRATIVOS EN LA FICCIÓN MULTIMEDIA

En el ámbito de la literatura electrónica se ha conformado un nuevo tipo de discurso narrativo que se conoce como *hiperficción* (Bou, 1997: 174) o *ficción hipertextual* (Vouillamoz, 2000: 120), nueva categoría genérica que se inscribe junto con la *poesía hipertextual* (*id.*) en lo que algunos autores consideran nuevos géneros gestados en y para un entorno digital, creaciones originales y no adaptaciones de obras impresas a las nuevas tecnologías.

Los *sistemas de hipermedios* (Hernando Cuadrado, 1997: 255) o *hipermedia* (Vouillamoz, 2000: 49) aúnan, como ya sabemos, la organización asociativa de la información y la interactividad, que proporciona el hipertexto, y los recursos o herramientas multimedia (imagen, lenguaje verbal y sonido). Si bien la ruptura de la linealidad en el discurso narrativo o la incorporación de la imagen o el sonido a éste no es una novedad, dado que especialmente la novela ha venido manifestando propuestas estéticas de esa índole, sí cabe esperar que la narración literaria haya consolidado ciertas prácticas artísticas e introducido modificaciones en la configuración del discurso narrativo con la irrupción del sistema hipermedia.

Nuestra concepción del *texto narrativo* enlaza con la de J. Talens de *texto artístico* como sistema semiótico complejo que construye un sentido a través de todos sus elementos constituyentes (1995: 41-42): “El fenómeno artístico se caracteriza por el uso deliberado que el emisor de un mensaje hace de unos elementos para indicar el carácter fundamentalmente connotativo de concebir el mensaje que resulta de ese uso” (Talens, 1995: 32), sin olvidar la importancia del papel del receptor en ese proceso de producción de sentido. En el caso de la literatura, los elementos de base provenían generalmente de la lengua natural. De hecho, en la caracterización de la narrativa como

género, Kurt Spang en su trabajo sobre los géneros la considera “esencialmente verbal y si hay algunos textos con ilustraciones, mapas, dibujos, fotos, etc. éstos forman la excepción y no la regla” (1993: 105). En otra dirección, Francisco Gutiérrez Carbajo, en “El intento de la novela multimedia” (1997) indica cómo en ésta se hacen evidentes cuestiones como la de la intertextualidad, la multiplicidad de lecturas de un texto dado gracias a un planteamiento estructural de tipo asociativo (*Juego de cartas* de Max Aub), que requiere, además, de la cooperación del lector para la construcción del sentido del texto, etc. E incluso, más allá de la experimentación narrativa de base lingüística, Nuria Vouillamoz (2000: 106-110) recoge en un cuadro sinóptico opciones de software, en categorías gráficas y visuales y referentes a la comunicación autor/lector, con correspondientes alusiones literarias que ponen de manifiesto el precedente impreso de la literatura electrónica.

En primer lugar, y centrándonos en los textos narrativos, cabe destacar el predominio del lenguaje verbal frente al visual o el sonoro, lo cual no quiere decir que la narrativa se vehicule únicamente a través de los signos lingüísticos. Desde una perspectiva semiótica, Pozuelo Yvancos la define como “una ciencia general del relato que puede manipular diferentes sustancias o materiales: la palabra, la banda sonora, el film...” (1992: 232).

Por tanto, la hiperficción, como *texto narrativo*, estaría constituida por el lenguaje verbal y la imagen y/o el sonido como elementos de base cuyo uso connotativo define a este tipo de texto como artístico. La integración de los diversos códigos, ya habitual en los medios audiovisuales, caracteriza a la narrativa hipermedia, donde frente a la subordinación de la palabra a la imagen que se da, por ejemplo, en la publicidad (García-Page, 1992: 379-387), encontramos un intento por equilibrar la presencia de todos ellos.

Por ello, consideramos viable una aproximación semionarrativa a ficciones hipertextuales que tenga en cuenta en el análisis del proceso de producción de sentido, especialmente en el nivel sintáctico y semántico, el funcionamiento conjunto de los códigos en el discurso narrativo, que ya no es esencialmente verbal.

Asimismo, la configuración de los estratos del relato, es decir, de la historia en el discurso, se ha visto modificada no sólo por los códigos sino por el diseño estructural del hipertexto, cuya incidencia ha sido evaluada especialmente en el nivel pragmático. Si durante los últimos años de la cultura del libro impreso, antes de su coexistencia con el soporte digital y el espacio hipertextual, ya era reconocida desde la teoría literaria la

actividad receptora-interpretativa del lector en tanto instancia susceptible de generar significados con la lectura, se añade ahora la de creador. Enric Bou habla del “escribitor” (1997: 167), porque interviene y reordena el hipertexto para seleccionar su discurso de entre todos los posibles.

Consideramos que esta cuestión interviene en la disposición del discurso inicial que se presenta ante este tipo de receptor. El mensaje que se convierte en el objeto de su lectura-creación-interpretación, el hipertexto sobre el que genera su propio discurso, no sólo supone una “nueva geometría del texto” (De las Heras, 1997: 82; 1996: 31), sino que dicho texto es productor de sentido a través de todos sus elementos constituyentes, desde los códigos hasta la estructura discursiva, y es susceptible, a su vez, de generar nuevos textos de similares características.

Hiperficciones como *Un mar de historias* o *Pangea*, divulgadas por Internet, cumplen los requisitos de los productos hipermedia: están configurados mediante el sistema hipertexto y combinan e integran el lenguaje verbal con el sonido y la imagen, de lo que resulta:

a) Se localizan en un soporte físico, el ordenador, y en el ámbito de las redes informáticas que han alterado los hábitos y las estrategias de lectura. Como señala Enric Bou (1997: 166): “[...] en Internet no se ‘lee’ sino que se ‘navega’. Se mira, pero se pasa poco tiempo saboreando las palabras. [...] Se va de un sitio a otro. Se busca al azar. Se juega”. La ficción hipertextual tiene el reto de captar la atención del internauta el tiempo suficiente como para transformarlo en lector, en co-autor del discurso narrativo y también en productor de sentido.

b) Se formaliza la materia narrativa, los sucesos ficticios que se cuentan, en un hipertexto, que proporciona la interactividad anteriormente mencionada y, desde el punto de vista externo, una “interficie”, que Antonio de las Heras define como “una membrana lógica permeable que posibilita el encuentro físico del lector con las palabras, que al tocarlas, al tocar [...] los *pliegues* del texto se desliza por él” (1996: 31). Es decir, el “interfaz” provee al lector de herramientas que le permiten orientarse en el intrincado laberinto de trayectos de lectura que puede seguir, en virtud de esa organización asociativa de la información que caracteriza al hipertexto, y construir su propio discurso.

c) Las hiperficciones multimedia, en nuestro caso *Pangea* y *Un mar de historias*, creadas ambas por un colectivo de productores, que pone de manifiesto la pertinencia de la colaboración interdisciplinar, han transformado la materia narrativa, la

historia, en un *discurso inicial* o génesis de innumerables *discursos finales*, que constituyen, a su vez, una red de significaciones y sentidos, ya presentes en cada lectura individual de un texto impreso. Ahora, el proceso de lectura de cualquiera de las dos hiperficciones genera simultáneamente la materialización de nuevos textos con sus correspondientes plurisignificaciones.

Por ese motivo, más allá de la cuestión pragmática, nos interesa, como ya hemos explicado, la influencia de los sistemas hipermedia en la configuración del discurso narrativo en un plano sintáctico y semántico.

Aunque algunas de las modificaciones expuestas no son exclusivas de la narración, sí es cierto que el hecho de que la teoría literaria se haya aproximado a la fijación de ciertas constantes estructurales en esta modalidad hace más necesaria la revisión de estos elementos en la ficción hipertextual.

Asimismo, consideramos pertinente matizar que, en nuestra opinión, se dan en ella dos estratos en la codificación del mensaje —cada uno de los cuales con sus respectivos niveles de codificación de los elementos de base y la de su uso connotativo:

a) El construido por el productor de la hiperficción, que transforma una/s determinada/s historia/s en un discurso que a través del interfaz se pone al alcance del receptor-lector-creador, y que puede ser un punto de partida para prever ciertos procesos de significación o sentido;

b) el de los múltiples discursos que se construyen sobre éste y que resultan inasibles para un análisis semiótico, dados los resultados de un cálculo combinatorio de los posibles trayectos de lectura que configuran cada nuevo texto.

Así pues, si nos ocupamos del llamado *discurso inicial*, podemos extraer interesantes conclusiones sobre la estructura narrativa en las ficciones hipertextuales o hiperficciones, teniendo presente que esta aproximación inmanentista se ha de complementar con los restantes niveles del análisis semionarrativo.

Un mar de historias se ajusta al tipo de narrativa a la que venimos haciendo referencia. Esta creación original interactiva es un hiperdocumento construido en un entorno hipertextual y cuyos elementos de base son el lenguaje verbal, el sonido y la imagen. No obstante, su presentación y disposición, desde una perspectiva paratextual, se asemeja a la de los libros impresos según vamos abriendo nuevas ventanas: título, sinopsis y, dentro de esta última dos enlaces fundamentales: *película introductoria* y *comienzo*. Ambos conducen a “nudos” -“piezas de información almacenadas electrónicamente” (Hernando Cuadrado, 1997: 252)- o “lexías” —tomado de R.

Barthes, que hace referencia a la “unidad mínima de significante sobre la que se apoya la organización de un texto”, pero dentro de una “serie definida”; en el hipertexto, E. Bou la considera parte de una “serie sin definir en la que cada lector decide tomar caminos distintos” (1997: 174), y se corresponde con el contenido al que llegamos mediante los enlaces— cuya conexión o interrelación aporta el sentido completo del texto, bien de una manera jerárquicamente organizada, o bien, aleatoriamente si así lo decide el lector. Un conocimiento de todos los elementos activos o enlaces y de los nudos nos dará la información necesaria como para valorar el proceso de producción de sentido.

En primer lugar, y siguiendo las pautas de la aparente disposición gradual de los enlaces, la *película introductoria* nos aporta ciertos componentes semánticos que nos permitirán captar mejor el sentido del texto base o principal, al que se accede desde la palabra activa *comienzo*.

Dividida en siete secuencias construidas cada una por una imagen animada y frases, proyectadas sobre un fondo negro, emula la estructura compositiva del cine mudo. La animación se ve complementada por el lenguaje verbal al construir el relato un narrador autodiegético, Amaro, que narra su experiencia al enrolarse en un pesquero que naufraga. Él sobrevive y en medio del mar es recogido por un barco fantasma.

Un sonido metálico, continuado y rítmico, acompaña la película introductoria y el hipertexto principal, creando una atmósfera ancestral y de suspense que se integra perfectamente en el carácter legendario de las historias que se pliegan en el hipertexto base y que tienen como vínculo de unión tres narradores comunes y los iconos del paratexto (remiten a nudos que contienen información sobre otras leyendas, naufragios, un glosario y datos de tipo sociológico sobre la emigración gallega).

Los narradores, heterodiegéticos, transmiten cada una de las tres historias de esta hiperficción, pero son, a su vez, caracterizados gráfica y verbalmente —mediante otro narrador heterodiegético—. El hipertexto base, cuyos enlaces conducen a los nudos de estas ficciones hipermedia, contiene una imagen central clave: los tres personajes aparecen sentados en torno a una mesa, en el interior de un barco, quedando vacío un cuarto lugar en el que se ubicaría el internauta o lector, el narratorio en el marco de la ficción. Al situar el puntero del ratón sobre la imagen de cada uno de ellos, aparecen bocadillos de cómic mediante los que se presentan personalmente. Tanto una como otra característica crean para la narración de las historias una situación comunicativa que intenta reproducir la de la transmisión oral —el propósito de los productores de la

hiperficción es combinar “elementos de la literatura oral tradicional con aspectos visuales y auditivos” (cita del nudo “síntesis”) —. Por otra parte, cada uno de ellos es un enlace con otra lexía o nudo que contiene una ficha informativa de caracterización de los personajes: la prosopografía reside en la imagen y la etopeya en el texto verbal, que revela cómo los tres narradores son protagonistas de sus propias historias, en las cuales todos han terminado desapareciendo en el mar. Por tanto, estamos ante la narración de tres historias ficcionales —nivel metadieético— dentro de otra ficción —nivel intradieético—, que nos introduce un narrador desde el nivel extradieético.

En lo que respecta al discurso principal, vamos a ocuparnos de una de las tres historias, “Sangre maldita”, como paradigma de la estructura narrativa de este discurso hipermedia. Así, de la combinación de las tres posibles voces narrativas y de las seis funciones —los nudos o lexías, pero ya en un plano sintáctico— de que consta, se podría extraer un total de 729 discursos finales. El icono con el rostro de los narradores, al margen izquierdo de la ventana principal, es un enlace con los nudos, que en tanto funciones, podemos agrupar en tres secuencias: llegada de Carlomagno a Galicia, lucha contra los paganos y maldición final de la ciudad de Valverde, combinadas por encadenamiento. Las funciones cardinales —el emperador llega a Costa da Morte/ en Valverde se encuentra con un reducto pagano/ se cuestiona cómo abordar la situación/ asedio y batallas/ destrucción del pueblo/ maldición y hundimiento en un lago de la ciudad— son constantes en los tres discursos de los narradores, no así las funciones catálisis y las integradoras, informaciones e indicios, que se ocupan de describir las acciones y las restantes instancias narrativas. La estructura de las funciones combina la imagen con los fragmentos verbales, y mantiene de fondo el ritmo metálico al que ya aludimos. El conjunto de todos estos códigos dan sentido y significación a cada una de las historias, y la posibilidad de contrastar los diferentes discursos amplía sus significaciones.

Así, por ejemplo, en el dn1 (discurso del primer narrador, y como los demás, contado desde la omnisciencia) la llegada de Carlomagno a las costas gallegas proviene de un mandato divino, una revelación; en el dn2, el emperador sencillamente es conducido a Costa da Morte como parte de sus campañas de cristianización; y en el dn3, las estrellas son las que lo guían hasta Valverde. Ocurre igual con la caracterización de los lugares o los personajes: dn1: presenta a Carlomagno como un conquistador; dn2: el emperador es descrito como un ser irreverente y sádico; dn3: como un fanático religioso. En lo referente a los actantes, quedarían del siguiente

modo: destinador (Dios/ cruzadas/ estrellas) — objeto (cristianización) — destinatario (religión/ logro personal como soldado/ religión); ayudante (huestes) — sujeto (Carlomagno) —oponente (habitantes de Valverde).

El espacio y el tiempo aparecen, dada la brevedad del hipertexto en cuestión poco concretados: a) Localización: Costa da Morte, luego la fortaleza de Valverde y por último el lago; b) ámbito de actuación: los tres lugares como espacio para la lucha entre cristianos y paganos; c) configuración espacial: topónimos, sustantivos con referencialidad de lugar, imágenes de fortalezas, del lago, etc. Respecto al tiempo, sólo se da una sucesividad lineal y cronológica del tiempo de la historia en el discurso, sin anacronías; se acelera el ritmo del relato con el sumario, y en relación con la frecuencia, son tres relatos singulativos (se narra una sola vez lo que sólo ha sucedido en una ocasión). Algunos de estos rasgos vinculan a la hiperficción con la narrativa literaria breve.

El objetivo de esta propuesta de análisis radica en la posibilidad de integrar imagen y sonido con la palabra como elementos funcionales de un texto narrativo hipermedia y el hecho de poder comparar estructural y semánticamente diversos trayectos posibles de lectura derivados de un discurso ya codificado pero susceptible de generar otros discursos con nuevos sentidos y significaciones.

Algo similar ocurre en *Pangea*, que también integra los diversos códigos y está construida en un entorno hipertextual. Así, el hipertexto se va desplegando (De las Heras, 1997: 84; 1996: 31) en diversas lexías o nudos, a los que llegamos mediante enlaces. En ellos residen las funciones distribucionales e integradoras, susceptibles de aunarse en secuencias, pero también los iconos y las palabras activas conducen a informaciones e indicios que completan el sentido de esta hiperficción que entronca con la novela de aventuras y la de investigación. De igual modo, la configuración de las lexías está realizada mediante texto verbal —diálogo entre personajes con acotaciones que integra fórmulas del género dramático (se combina el narrador heterodiegético y el modo dramático) —, la imagen —asociada a la voz de cada personaje está una fotografía del mismo o de cabezas de barro que simbolizan el entorno de la arqueología, enlazando con nudos que describen su carácter— y el sonido —de nuevo música étnica, para potenciar el ambiente ancestral.

Referencias bibliográficas

- BOU, E. (1997). «A la búsqueda del aura. Literatura en Internet». En *Literatura y multimedia*, F. Romera Castillo, F. Gutiérrez Carbajo y M. García-Page (eds.), 163-180. Madrid: Visor.
- DE LAS HERAS, A. R. (1996). «Hipertexto. El texto plegado». *El Urogallo* 126, 30-33
- ____ (1997). «Hipertexto y libro electrónico». En *Literatura y multimedia*, F. Romera Castillo, F. Gutiérrez Carbajo y M. García-Page (eds.), 83-90. Madrid: Visor
- GARCÍA-PAGE, M. (1992). «Lenguaje escrito y lenguaje ‘visual’: signos e imágenes». En *Investigaciones Semióticas IV. Describir, inventar, transcribir el mundo*, 379-388. Madrid: Visor.
- GUTIÉRREZ CARBAJO, F. (1997). «El intento de la novela multimedia». En *Literatura y multimedia*, F. Romera Castillo, F. Gutiérrez Carbajo y M. García-Page (eds.), 195-205. Madrid: Visor.
- HERNANDO CUADRADO, L. A. (1997). «El hipertexto». En *Literatura y multimedia*, F. Romera Castillo, F. Gutiérrez Carbajo y M. García-Page (eds.), 249-257. Madrid: Visor.
- POZUELO YVANCOS, J. M. (1992). *Teoría del lenguaje literario*. Madrid: Cátedra.
- ROMERA CASTILLO, J. (1995). «Teoría y técnica del análisis narrativo». En *Elementos para una semiótica del texto artístico*, J. Talens y otros (eds.), 112-152. Madrid: Cátedra.
- SPANG, K. (1993). *Géneros literarios*. Madrid: Síntesis.
- TALENS, J. (1995). «Práctica artística y producción significativa. Notas para una discusión». En *Elementos para una semiótica del texto artístico*, J. Talens y otros (eds.), 16-60. Madrid: Cátedra.
- VALLES CALATRAVA, J. R. (1999). *El espacio en la novela. El papel del espacio narrativo en La ciudad de los prodigios de Eduardo Mendoza*. Almería: Universidad de Almería.
- VALLES CALATRAVA, J. R, y ÁLAMO FELICES, F. (2000). *Fundamentos de semiótica narrativa*. Almería: Universidad de Almería.
- VOUILLAMOZ, N. (2000). *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Paidós.

<http://mccd.udc.es/unmardehistorias/>

<http://www.avalonworlds.com/en/fictions.html>