

Hachetetepé. Revista científica de

educación y comunicación

ISSN: 2172-7910

revista.http@uca.es

Universidad de Cádiz

España

Peinado Jaro, Ángel

LA CREACIÓN DE REESCRITURAS ELECTRÓNICAS COMO APOYO INTERTEXTUAL
EN SECUNDARIA

Hachetetepé. Revista científica de educación y comunicación, núm. 8, mayo, 2014, pp. 83
-99

Universidad de Cádiz

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=683772580016>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org



LA CREACIÓN DE REESCRITURAS ELECTRÓNICAS COMO APOYO INTERTEXTUAL EN SECUNDARIA

The creation of electronic rewritings as intertextual support in secondary school

Ángel Peinado Jaro

Universidad Estatal Técnica del Don Rostov del Don. Federación Rusa. Rusia
E.mail: apeinado@adalid.org.es

Resumen:

Nuestra propuesta estriba en presentar una aplicación destinada al profesor de secundaria y orientada a elaborar una modalidad de hipertextos inspirada en los videojuegos de Ficción Interactiva, cuya lectura exige la participación del lector introduciendo comandos vía teclado, delineando así un itinerario de lectura de entre los múltiples que la trama de la obra permite. El objetivo es elaborar mediante un sencillo manejo breves reescrituras de obras del canon literario en formato digital, multimedia e interactivo que brinden apoyo al estudiante para acceder al hipertexto al permitirle gradualmente expandir su intertexto lector y desarrollar su competencia literaria. Para ello, y de manera somera, nos aproximamos teóricamente a la textualidad y proceso de lectura característicos de estas obras, así como reparamos en la funcionalidad de ADALID.

Palabras Clave: literatura interactiva, proceso de lectura, intertexto, reescritura, hiperficción.

Abstract:

In this paper we focus on introducing a tool for teachers aimed to create a type of hypertext inspired by Interactive Fiction video games, that requires the reader's participation by typing commands on a keyboard, defining one of the multiple paths of the plot. The goal is an easy development of short rewritings of the literary canon in a multimedia interactive digital format in order to work as a support to the hypertext by gradually expanding the students' intertext and improving their literary competence. To do so, we present a theoretical approach to the textuality and reading process of these works, including the functionality of ADALID.

Keywords: interactive literature, reading process, intertext, rewriting, hyperfiction.

Recibido: 09/1/2014 Revisado: 22/2/2014 Aceptado: 15/3/2014 Publicado: 1/5/2014

Introducción

Las nuevas tecnologías son las responsables del desarrollo de nuevas formas de literatura digital con nuevas características genéricas, nuevas formas de creación y nuevos lectores capaces de disfrutar de ellas en la pantalla (Romero, 2011). Es por ello que somos partidarios de la necesidad de que la didáctica de la literatura encamine sus planteamientos hacia metodologías que promueven la docencia con medios digitales.

Demando de ello no falta. Las últimas generaciones exigen lo ofrecido por los instrumentos de la era digital (ordenador, móvil, videojuegos (1), etc.): una mayor interactividad con el texto, con la imagen y el sonido, que conforma la cultura en el ciberespacio (Gullón, 2010: 15); al tiempo que se precisan también nuevas pautas pedagógicas (Villanueva, 2011: 51).

Los adolescentes leen, pero en la pantalla (Contreras, 2008: 186). La percepción del objeto de lectura por parte de los adolescentes responde a una cuestión de hábito: mantienen mayor contacto con las nuevas tecnologías y utilizan Internet para todo tipo de lecturas (2) (entretenimiento, profesional, estudio, búsqueda de información), con una única excepción: la lectura de literatura (185); actividad ésta identificada por los adolescentes con el libro impreso de una forma casi exclusiva y -remarca Contreras- excluyente (153).

A tenor de la comprensión lectora de los alumnos al leer en soporte digital, los datos obtenidos en el Informe PISA 2009 permiten afirmar que los alumnos que disfrutan leyendo los textos digitales obtienen una mejor comprensión lectora: “existe una relación positiva y fuerte entre el disfrute por la lectura y el rendimiento en lectura digital” (Instituto de

Evaluación, 2011: 38). Señala también el Informe que el 14% de media del rendimiento en lectura digital de los alumnos españoles puede ser explicado por el grado de disfrute por la lectura (38).

Pero es en la lectura literaria en donde nosotros queremos reparar. A este respecto compartimos la visión de Mendoza (2011) acerca de la actividad de los profesores de literatura, que debería estar centrada, primeramente, en la mediación entre la obra literaria y el lector, y, en segundo lugar, “en tratar de formar a los alumnos como lectores por encima de transmitir contenidos y aprendizajes historicistas o teóricos” (2011: 53). Sin embargo, el cómo hacer accesible la literatura a las generaciones recientes no es algo que resulte tan claro, especialmente habida cuenta de la reducida competencia lectora en las aulas (Gullón, 2010: 26). Una solución para ello, sabemos, vendría de la mano de la Literatura Juvenil, que, siguiendo la teoría de los polisistemas (3), constituiría un sistema literario dirigido a un público diferenciado por su edad.

Nuestra propuesta busca acercar las obras canónicas de la literatura a un público de lectores jóvenes por medio de unos textos con una modalidad de lectura característica que hace empleo de tecnología informática. Para ello llevamos a cabo el diseño de una herramienta cuyo uso está destinado a los profesores de lengua y literatura de Educación Secundaria, lectores que albergan en su experiencia lectora -en su intertexto lector- las obras del currículo educativo, para poder elaborar una breve obra interactiva que sirva de apoyo intertextual, de aliciente, para aproximar a los estudiantes a las obras del canon literario.

Textualidad de las reescrituras electrónicas: literarias, digitales e interactivas

Son muchas y variadas las denominaciones ofrecidas a las nuevas formas textuales surgidas con las nuevas tecnologías. Laura Borràs sanciona semejante multiplicidad de definiciones, que desemboca en dispersión terminológica, mezcla y confusión de conceptos (Borràs, 2005: 40). No obstante, aunque cada denominación intenta poner de relieve ciertos aspectos del tipo de textualidad a la que refiere, todas apuntan a nuevos modos de narrar empleando las nuevas tecnologías de la información e incorporan unas características intrínsecas que, por la relevancia otorgada, resultan distintivas respecto a modelos anteriores.

Textos literarios

Siguiendo a Jenaro Talens, partimos de la idea global de *texto* como sistema semiótico complejo que construye un sentido a través de todos sus elementos constituyentes (Valverde, 2004: 1007). Estos elementos constituyentes que integran un texto pueden pertenecer a diferentes medios y tipos de información: escritura, imagen, sonido, etc., como ocurre con los textos *multimedia*, como señalan Vouillamoz (2000: 44), Colina, Herreros, Díaz Noci, Salaverria (Díaz Noci, 2009: 214).

No obstante, de entre los tipos de textos que habitan los entornos virtuales pretendemos aquí ceñirnos sólo a aquéllos de índole literaria. Si una *narración* es la puesta en signos de algo vivido, presenciado, escuchado o imaginado: aquello que se relata de algún modo (Rodríguez, 2009); lo *narrativo*, en cambio,

“establece un pacto de lectura o interpretación de la narración que compromete la actividad creativa tanto del que narra como de quien lee” (16). De esta manera consideramos relevante dentro del grupo de *narración* sólo a aquel subgrupo que es *narrativo*. Asimismo, dentro de la *narrativa* consideramos al conjunto de textos que hagan uso de ciertas convenciones de creación y de lectura del discurso verbal: el campo de lo *literario*.

Aun con todo, nos preguntamos cuán restrictivos podemos llegar ser. En este trabajo entendemos el texto literario desde la perspectiva de Lotman: “El texto se halla fijado en unos signos determinados [...] Para la literatura se trata, *en primer término*, de la expresión del texto mediante signos de la lengua natural” (Lotman, 1978: 71). Destacamos *en primer término*, porque matiza Lotman que el texto lingüístico es acompañado necesariamente de elementos extrasistémicos. Esto es, es esencialmente verbal, pero no únicamente verbal. Cabría hablar, como hacen Pozuelo Yvancos y Alicia Valverde, de un predominio del lenguaje verbal frente al visual o el sonoro (Valverde, 2004: 1008).

Debido a lo anterior nos formulamos con Raine Koskima la pregunta de si las obras literarias en las pantallas acaso no intentan salir de lo que es entendido tradicionalmente como el campo de *literatura*, o bien lo que hacen es expandir el concepto de lo literario (Koskima, 2007: 91). El teórico finlandés responde con una dicotomía: *No*, pues no se da una literatura como nosotros la hemos conocido, entendida con idénticos rasgos formales; pero al mismo tiempo *sí*, pues la literatura no será nunca más lo mismo que solía ser. Por tanto los textos de literatura digital son parte de una literatura que se ha reformulado a

sí misma (2006: 91), atendiendo de esta manera a una concepción que tiene en cuenta los contextos de recepción y emisión de los textos literarios (4).

Además de las condiciones mencionadas de los textos literarios, asumimos que al criterio estructural y estilístico habría que sumar la concepción de un todo orgánico de significado (5) y una dimensión socio-histórica (convenciones, géneros, códigos, modelos) (6). Por economía, confinamos en el campo de la textualidad literaria a textos con tres rasgos: estéticos, ficcionales y primariamente lingüísticos, con pretensión de literalidad de su significante (7).

Textos digitales

Los modelos textuales dependen de las características de los medios habituales de difusión en cada momento (Lucía, 2012: 33), y nuestro momento es el de la llamada *era digital*, rodeados de procesadores, transcriptores voraces de ceros y unos, dígitos en los que está codificada cualquier tipo de información. Una manera de entender los textos digitales es atendiendo a esta codificación, como “capas de información matemática y humana, que, combinadas, forman lo que percibimos como *texto*” (Lucía, 2012: 114). Es posible contemplar que lo genuinamente digital es la intermediación del ordenador en la producción y exhibición de la obra (Berenguer, 1998; Adell, 2005). Sin embargo, cabría la discriminación desde un punto de vista funcional, como realiza Koskima (2005) entre aquellos textos que originalmente se publicaron como textos impresos o manuscritos, habiendo sido digitalizados a posteriori (*digitalizaciones*), nuevos textos publicados en formato digital en CD o en lenguaje de marcas (*digitales imprimibles*),

o bien textos que utilizan el formato digital para producir efectos que no son posibles en los textos impresos (*textos programados*). Estos últimos, los más propiamente *digitales*, son programas informáticos y, como tales, pueden incluir diversas funcionalidades, como la manipulación temporal y espacial, multimedia, o la posibilidad de interactuar modificando el itinerario de lectura escribiendo entradas de teclado, como es el caso de los textos producidos con *ADALID*.

Textos interactivos

En términos generales y desde la perspectiva del texto, la interactividad es la cualidad por la que el texto requiere sobre sí una acción del receptor: Un texto interactivo es una forma de escritura que de modo regular apela al usuario para que responda de algún modo (Orihuela, 1999), un texto que demanda la participación de un lector (Rodríguez, 2006: 50), ya que, técnicamente hablando, hace uso de las aportaciones de un lector (Ryan, 2004b: 250).

Se podría objetar que todo texto necesita de un receptor que coopere actualizando (8) su superficie, leyéndolo, y construyendo una suerte de interpretaciones *legitimables* (Eco, 1999). Pero la respuesta que un texto interactivo demanda del lector estriba, además de en lo anterior, en la previsión para su lectura de un mecanismo codificado (9), unas reglas de uso, que exija del lector la elección de un itinerario de lectura (10).

Federico Peinado, al respecto de la *Narración Digital Interactiva*, refiere esta interactividad como “la participación del usuario en la historia y a su capacidad de modificar significativamente el rumbo

de ésta en todo momento" (Peinado, 2004: 20). En un entorno no automático, como es el caso de la LID (11), esta llamada al lector se realizaría de manera explícita y localizada (Niesz & Holland, 1984: 111), señalizada puntualmente en la superficie de la obra mediante algún mecanismo, otorgando al lector el interactuar y ejercer un papel activo en la historia.

Reparemos en esta última cuestión: el autor, en la creación de la obra, contempla en la organización del texto una combinatoria de posibilidades de interacción para un lector modelo (12). Esas posibilidades de interacción se concretan en señales explícitas, ubicadas en el texto (o bien en un paratexto), y de las que se vale el lector cuando tiene que tomar una decisión respecto a su itinerario de lectura, esto es, qué secuencia de texto será mostrada a continuación. Como ejemplos de estas señales o *puntos de inflexión* (Pajares 2004: 37) se pueden citar los hipervínculos de un hipertexto, la parada del flujo de texto en una obra de *Ficción Interactiva*, o el paratexto de los libros de *Elige tu propia aventura* (13).

Además, las diferentes elecciones del lector pueden acarrear consecuencias en la historia, la diégesis, como son la alteración del tiempo de la historia, la aparición de unos personajes o de otros, etc., en función del conjunto de posibles historias que haya definido previamente el autor. Pudiendo, incluso, darse el caso de que el lector asuma al mismo tiempo el rol de un personaje de la historia, procedimiento muy común en las *Ficciones Interactivas* (Montfort, 2005).

Modalidades textuales existentes de la Literatura Interactiva Digital

Una de las modalidades textuales que reúne las características de ser literario, interactivo y necesitar de tecnología digital es el *hipertexto de ficción*. Entre la ingente diversidad de definiciones y de concepciones que la literatura que barajamos recoge sobre el hipertexto, apuntamos el punto de vista de Laura Borràs (2005: 38), que resalta el "estar compuestopor unidades narrativas fragmentadas", a lo que añadimos la formación de una red de enlaces entre dichos fragmentos, propiedad esta última en la que incide Susana Pajares (2004: 35) y que resume con la siguiente fórmula: "*Hipertexto = Texto Electrónico (Nodos) + Enlaces*".

Otra modalidad textual es la "*Ficción Interactiva*" (14). Las obras de *Ficción Interactiva* conjugan las siguientes características (Montfort, 2005: 23): a) ser un programa de ordenador que genera un texto escrito por pantalla a partir de una entrada de texto por teclado; b) ser un sistema de narrativa potencial, esto es, contar con una trama múltiple (15); c) ser una simulación de entornos o de mundos; d) establecer internamente un sistema de reglas en pos de un resultado.

La *Ficción Interactiva*, especialmente en su resurgir no comercial en los últimos años, se mueve en un espacio híbrido entre dos concepciones: la de juego, si potencia la simulación espacial y la mejora de estadísticas (puntos *c* y *d*) (16); y la de texto narrativo, si prima la narrativa (*a* y *b*), adoptando, eso sí, estructuras y modos de uso de un videojuego.

II: Escritura, textos y lectura de imágenes



Fig. 1: Ejemplo de *Ficción Interactiva: Don Quijote*. MS-DOS, 1987. Predominan las interacciones sobre escenarios, simulando espacios.

El proceso de lectura interactiva digital

Para entender el ejercicio de la lectura hay que tener en cuenta el soporte de la lectura: sus características y formatos en los que se presenta el texto, responsables de restricciones y potencialidades que afectan al lector (Solé, 2010: 18). Los textos de LID, dadas sus características, y en especial la interactividad, mantienen ciertas particularidades respecto al procedimiento de lectura tradicional. Atenderemos esas diferencias partiendo del rasgo común, nuclear, que mantiene con la lectura de textos impresos: la

actividad de la lectura. Y es que no existen los lectores pasivos, pero pinchar en los enlaces no es leer, ni tampoco recorrer con fruición y avidez la superficie de un texto. Aunque la física también participe en el proceso, la lectura es esa actividad cognitiva que hacemos con un texto, orientada a expandir nuestra conciencia del mundo. Preferimos las palabras de Isabel Solé:

«Leer es un proceso dialéctico entre un texto y un lector, proceso en el que éste aporta su disposición emocional y afectiva, sus propósitos, su experiencia, su conocimiento del mundo y del tema; es esa aportación, en interacción con las características y propiedades del texto la que permite comprender, construir un significado sobre este texto a ese lector» (18).

La lectura entendida así no es un acto *constatativo*, una mera decodificación de signos, sino que desde este ángulo, la lectura resulta al mismo tiempo un *proceso* y un *producto* propio del lector. Es más -señala Solé-, en su lectura, otro lector, con objetivos distintos y equipado con su propio *background*, construirá una comprensión diferente; incluso el mismo lector, ante el mismo texto puede modificar su interpretación cuando persigue propósitos distintos (18). En el caso de los textos de LID, como veremos, bajo esta concepción de la lectura como producto, la comprensión e interpretación que un lector haga de la obra dependerán también del itinerario de lectura que el lector decida, existiendo una retroalimentación continua -en la medida de lo previsto por el texto- entre la interpretación que realiza el lector y los itinerarios de lectura que decide. Pero antes atendamos a qué tipo de lectura exigen las obras de LID.

Lectura literaria

El discurso literario exige una *competencia específica* para su descodificación ya que está dotado de dos características especiales: la capacidad connotativa y la autonomía semántica (Cerrillo, 2010: 88), de las que no se eximen los textos de LID. La *capacidad connotativa* (17) es aquella por medio de la cual un texto no se acaba en lo que significa o en la información que aporta, su denotación, sino que le conciernen otros elementos de diverso carácter: emotivos, volitivos, sentimentales, lo que hace que sea *plurisignificativo*. La *autonomía semántica*, permite organizar y estructurar mundos expresivos completos, mundos de ficción (18). La competencia literaria así entendida implica toda la actividad cognitiva de la lectura y mide el nivel de eficiencia del lector ante cualquier texto, interviniendo una suerte de factores variados: lingüísticos, psicológicos, sociales, históricos, culturales y, por supuesto, literarios (90); siendo la experiencia lectora, con su acumulación de lecturas, la que hace posible la competencia literaria. Asimismo el lector de textos literarios es alguien que va delineando su propio paisaje cultural, entrelazando de manera personal una urdimbre de referencias y conocimientos intertextuales, lo que Mendoza Fillola denomina *intertexto lector*, un “diálogo intertextual que, en última instancia, se verifica y cumple plenamente en la conciencia que ofrece el espacio psíquico del lector” (Mendoza, 2012: 55).

Lectura digital

Si a día de hoy las nuevas tecnologías nos acompañan a todas partes, no menos para las actividades asociadas

a la lectura y escritura: como señala Sanz “leemos más en la pantalla y menos en papel” (2011: 32). Las actividades de comunicación escrita más habituales ahora están en la red y la mayoría de los textos que se escriben hoy día se ofrecen a los lectores mediante la pantalla. En relación con los adolescentes, el informe PISA refleja que las mayores diferencias entre la lectura de textos impresos y la lectura de los digitales estriba en *el acceso a los textos*, ya que leer textos digitales complejos depende tanto de las habilidades visuales y espaciales que cada uno posea como de las habilidades relativas al proceso de lectura; así como es relevante *la integración de diferentes tipos de texto* (19), que suele ser más elaborada en los digitales que en los impresos, por las propias necesidades de la navegación (Instituto de Evaluación, 2011: 8). Aun cuando se integren diversos textos, mientras los entornos digitales requieran de la misma interpretación y construcción del sentido que entendemos cuando hablamos de *lectura* –sin por ello dejar de reparar en otras habilidades extra que exijan los textos–, hablaremos de *lector* (20), un lector interactivo.

Lectura interactiva

La lectura interactiva requiere la comprensión de un nuevo procedimiento de lectura (21), propio de unos textos con las características especiales arriba mencionadas. En esta comprensión, señala Fainholc (2004: 60) “intervienen tanto el hipertexto, su forma y su contenido, como el haber del lector, sus expectativas y sus conocimientos previos”. Si bien la autora se centra en la lectura hipertextual que Internet permite, apunta dos claves para leer de manera interactiva:

-*Una clave mecánica*: se necesita manejar con soltura unas habilidades tecnológicas, no sólo las propias del medio digital, sino las de la interfaz de un *software* determinado. Fainholc apunta habilidades de “búsqueda avanzada” pensando en el manejo de un navegador web, un tipo concreto de programa. Pero habilidades diferentes serán requeridas en función de la aplicación. Como vimos, en el caso de la *Ficción Interactiva* es necesario introducir comandos basados en acciones contextuales.

-*Una clave cognitiva*: El lector está obligado a implicarse en un proceso de predicción en inferencia *continua*, que se apoya en la información que se va logrando a partir del texto y del instrumental que posee el lector/a a fin de consolidar procesos que permitan encontrar, evidenciar o rechazar las inferencias anticipadas *para ir creando sentido* (60). Este fenómeno, común tanto en el caso del hipertexto como en el de las *Ficciones Interactivas*, alude a la retroalimentación necesaria y continua a lo largo del texto entre las inferencias del lector y un mecanismo que permite su manifestación, originando la creación de un sentido al tiempo que el texto se actualiza en su superficie para que la lectura prosiga. Y así de nuevo, volviendo a comenzar todo este procedimiento de lectura (inferencia - acción - actualización de la representación textual) en el momento en que surge un nuevo fragmento de texto.

En función de su diferente grado de participación (Moreno, 2002), de la interactividad entre el lector y el sistema (Ryan, 2004a), podría hablarse de diferentes tipos de lector (22): El *lector-navegador*, aquél cuya participación se reduce exclusivamente a “seleccionar entre las opciones que ofrece el programa” (Moreno, 2002), manteniendo un bajo nivel de interactividad

con el texto: meramente elige entre alternativas predefinidas en lugar de la producción actualizada de signos (Ryan, 2004a). La diferencia con el lector tradicional estribaría en la posibilidad de *hacer click* en una palabra destacada para conseguir una información periférica que se sume a la historia principal, a modo de nota a pie de página (Pajares, 1997: § 2.2).

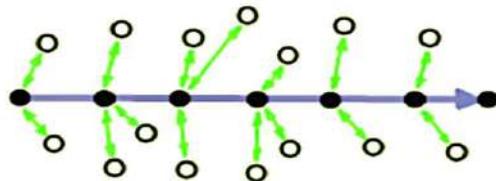


Fig. 2: Itinerario del *lector-navegador*. Los textos respetan una estructura axial, característica habitual de los libros electrónicos (*ebooks*) o de publicaciones que incluyan notas. (Según Ryan, 2004b)

Es posible también un lector con un nuevo rango de roles a desarrollar, como son la secuenciación de escenas o la capacidad de intervención textual (Sloane, 1991), donde la lectura vaya “más allá de la linealidad de los textos impresos” (Pajares, 2004: 38). Esta lectura no lineal permite dotar al lector de libertad sobre el modo de consulta del texto, libertad que tiende a resultar más motivadora para el aprendizaje, pues el estudiante (lector) es el centro, asume un mayor protagonismo y participa de manera más activa en el orden y ritmo en que lee los contenidos (Fuentes y Silva, 2011: 26-28). Es un *lector-usuario*.

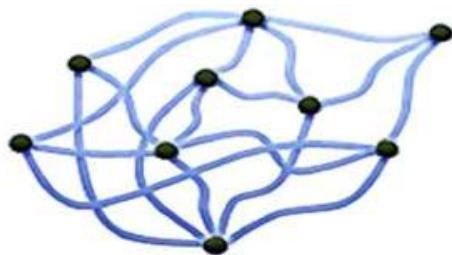


Fig. 3: Itinerario del *lector-usuario* en un hipertexto de ficción. El lector traza su propio camino, donde cada nodo podría servir de comienzo o fin. Una estructura en red extremadamente compleja y caprichosa haría que el lector se pierda o se desanime a seguir. (Según Ryan, 2004b)

En el caso de las obras de *Ficción Interactiva* el lector toma parte en el texto de manera sínica (Sloane, 1991: 78). El lector se inscribe en el texto, y esta intervención puede ser vista como un tipo de intercambio oral. Para Moreno (2002: 96-97) el lector (*usuario*) “no sólo selecciona los contenidos propuestos por el autor, sino que puede transformarlos, disponer de ellos”. La mayoría de estas transformaciones van encaminadas a la intervención sobre los escenarios, sobre los personajes y sobre el tiempo del relato. Y es que el lector-usuario “quiere que el texto diga su historia, una historia que no podría ser sin él” (Aarseth, 1997: 4).



Fig. 4: Posibles historias en función de las decisiones del lector. Con posibilidad de cruzar las historias (izq.) e historias divergentes (dcha.). (Según Ryan, 2004b)

ADALID: Aplicación para el diseño de adaptaciones en literatura interactiva digital

Sería posible alcanzar altos niveles de motivación y aprendizaje de construir un entorno verdaderamente interactivo, donde el aprendiente experimente una sensación de libertad, ejecutando diferentes acciones sin la supervisión de un tutor (Peinado et al. 2005: 1). Los entornos narrativos *inmersivos* podrían proveer un modelo positivo de aprendizaje en tanto sea posible anticipar todas las acciones del aprendiente (1). Nuestra propuesta, encaminada a la motivación del alumnado para la lectura, no permitiría anticipar todas las acciones posibles del lector con el entorno, el texto, pero sí disponer de un número razonable de ellas según el autor las defina previamente, fomentando de esa manera la inmersión en el mundo de ficción, y la continuación de la lectura.

Concepto

ADALID está dividido en dos partes según su funcionalidad: *editor* y *motor*. El objetivo del editor es brindar la posibilidad de construir una obra de LID con relativa facilidad mediante el manejo de una interfaz intuitiva. Al finalizar la edición, los datos se exportan a un archivo en formato *.xml* destinado a ser cargado por el motor cada vez que se realice una lectura de la obra. El motor procedería a leer el *.xml* y mostrar por pantalla el texto.

La herramienta de edición ha sido diseñada con *Adobe®Flash Builder 4.5™* y su ejecución está orientada a navegadores web de manera local. Su funcionalidad, más específicamente, reside en permitir disponer el texto en una estructura de nodos

II: Escritura, textos y lectura de imágenes

y definir los itinerarios posibles de lectura entre ellos (*conexiones*) por medio de declarar un conjunto de segmentos lingüísticos (*verbos* y *argumentos*) que serán los que permitan conectar los *nodos*. Todo ello junto a la declaración de otras variables como la *activación* o el *tiempo*, que afectan a la navegación entre nodos.

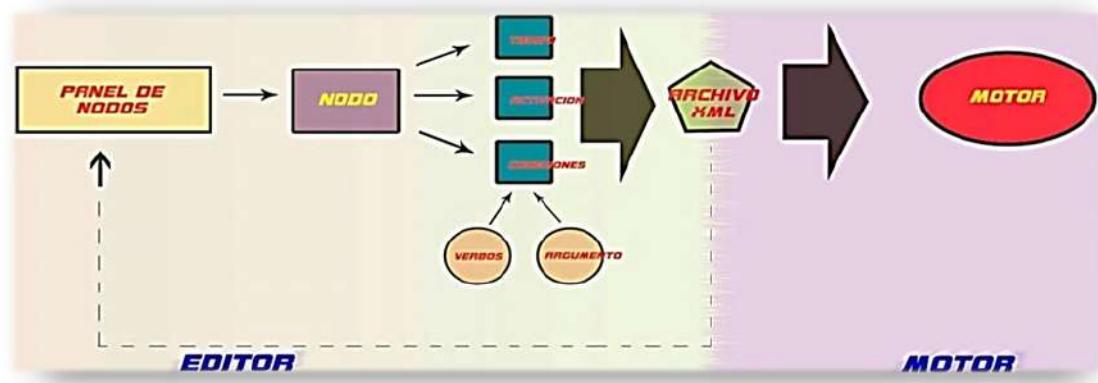


Fig. 5: Esquema de la funcionalidad del editor y del motor. Una vez diseñado el *xml* éste se carga en el motor para la ejecución, o bien se carga de nuevo en el editor para modificarlo.

Textos creados con ADALID

Los textos producidos por la herramienta son de tipo hipertextual, denodos enlazados, constituyendo cada uno de los nodos un fragmento de texto, al tiempo que la lectura imita la de las obras de *Ficción Interactiva*, mediante la introducción de comandos verbales por parte del lector en una casilla destinada a tal efecto. Las principales diferencias frente al hipertexto residen en la no explicitud de los enlaces que enlazan diferentes nodos, la inclusión de contadores de turnos para

simular tiempo (siendo el valor de la unidad temporal un movimiento entre un nodo y otro), el acceso condicionado de los enlaces en función de la visita de nodos, y, especialmente, en no ser posible un grado de caos tan alto como el que el hipertexto permitiría, al ser, previsiblemente, menos las comunicaciones entre nodos..



Fig. 6: Capturas del editor. Pantalla del *panel de obra* (izq.), donde se listan los nodos creados, y *panel de edición de nodo* (dcha.), donde se define el texto y se accede a los paneles de conexiones, activación y tiempo.

Las diferencias respecto a la *Ficción Interactiva* son, en primer lugar, el reconocimiento y manipulación del texto que el usuario introduce para ser reconocido en la lectura: la herramienta permite para cada nodo

la edición de comandos personalizados (*verbos*) así como la referencia a fragmentos cualesquiera de discurso (*argumentos*), que constituirán las palabras de pasos necesarias para navegar entre nodos. Segundamente, se distancia de la imperante espacialidad: en las obras de *Ficción Interactiva* los nodos de la trama están concebidos como *rooms* (Reed, 2011), elementos de la estructura del discurso que establecen un correlato espacial en el relato (23).

Conclusiones

Nuevas modalidades textuales son posibles con el desarrollo de las nuevas tecnologías, pero también, como apuntamos, nuevos roles a la hora de acceder a los textos. Acciones como hojear un texto, saltarse un capítulo o influir a nuestro gusto en la suerte de los protagonistas de la historia antes eran posibles por medio de manipular el texto a nuestro antojo, de manera no prevista por el mismo. Ahora estas acciones se tornan legítimas debido a que los textos pueden demandarlas del lector. Las obras de literatura interactiva digital constatan continuamente la presencia del lector: su intervención en la historia es relevante para conformar su significado, por lo que, en este sentido práctico, es mayor la implicación personal del lector con el texto.

Este escenario, en el que el texto en su superficie compele al lector a seguir leyendo, es el que se espera de las obras creadas con ADALID, reescrituras que conecten con el estudiante para acercarle a los textos clásicos. No obstante, a fecha de este trabajo la herramienta no es aún funcional, contando por el momento con el diseño de la parte dedicada a la edición (24).



Fig. 7: Ejecución del motor, esquema de lectura: la historia difiere en función de la acción del lector

Notas

¹ Según el Informe Anual de los Contenidos Digitales en España del Año 2011, la población española ha aumentado ligeramente el consumo de videojuegos durante el último año. “El 31,6% de los individuos declara ser usuario de este tipo de contenido concentrándose en aquellos más jóvenes. Entre la población internauta el porcentaje de usuarios de videojuegos asciende al 40,2%.” (FGEE, 2012: 94)

² Poco más de la mitad de los españoles de 14 o más años (52,7%) acostumbran a leer en soporte digital (FGEE, 2012: 57).

³ En la teoría de los polisistemas la literatura se entiende como un complejo sistema de sistemas, es

dicho, “un *polisistema*, en donde se sitúa un centro (ocupado por las lecturas canónicas o los clásicos, cuya dimensión es universal) y una periferia (ocupada por el resto de las obras literarias, que se dirigen a un público lector diferenciado)” (Cerrillo, 2010: 99-100).

⁴ Entendemos que Koskima reformula para su respuesta el concepto de *distancia estética* de Jauss: “la *distancia existente entre el previo horizonte de expectación y a la aparición de una obra cuya aceptación puede tener como consecuencia un “cambio de horizonte” debido a la negación de experiencias familiares o por la concentración de experiencias expresadas por primera vez, entonces esta distancia estética puede objetivarse*

históricamente en el espectro de las reacciones del público y del juicio de la crítica.”(Jauss, 1976: 172) (Citado por Cuesta Abad 2005, 872).

⁵ Pensamos en funciones regularizadoras para la interpretación de un texto a nivel global como son la *isotopía* de Greimas, las *macroestructuras* textuales de van Dijk, la *coherencia* de Halliday o, en textos de ficción, en la *función intensional* de Dolezel.

⁶ Resumimos en estas líneas los tres niveles de integración de una obra literaria que Culler (1993) propone como constituyentes de la *literaturidad* según un criterio constitutivo en la primera parte de su artículo. La otra cuestión que desarrolla y que también tomamos como rasgo constituyente es la relación del discurso literario con la realidad: el estatuto de ficcional.

⁷ Esta literalidad del texto, su vocación de perdurar inmutable, no sólo afecta a su contenido sino también a sus piezas y articulaciones, de ahí que la estructura tenga que someterse a un proyecto, entendiendo por proyecto una composición que implica la existencia de un cierre (Lázaro, 1980: 166).

⁸ Para Eco, un texto “tal como aparece en su superficie (o manifestación) lingüística, representa una cadena de artificios expresivos que el destinatario debe actualizar” (Eco, 1999: 73).

⁹ Esta nota final es un ejemplo -aunque no narrativo- de este tipo de interacción textual: el texto incorpora un sistema de notas con un uso codificado: se ha de compartir el conocimiento de que el superíndice de la nota refiere a un paratexto al que el lector puede dirigirse o no en su proceso de lectura para después continuar leyendo a partir de dicho superíndice. Dicho superíndice constituye un mecanismo explícito y puntual en la superficie de la obra.

¹⁰ Aarseth (1997: 1) define los textos interactivos, que denomina tanto *cibertextos* como *textos ergódicos*, como “sistemas que contienen un bucle de retroalimentación de información”.

¹¹ Como referiremos a partir de aquí a los textos con las tres características aquí expuestas “Literatura Interactiva Digital”

¹² Tomamos la noción de “lector modelo” de Eco (1999: 89), como estrategia textual. “El lector modelo es un conjunto de *condiciones de felicidad*, establecidas textualmente, que deben satisfacerse para que el contenido potencial de un texto quede plenamente actualizado”. En un texto interactivo satisfacer estas condiciones de felicidad debe implicar la identificación de los mecanismos de interacción y la garantía de activación de todos los posibles itinerarios de lectura.

¹³ Nos referimos a la colección de libros de Literatura Juvenil editados por Timun Mas en donde para avanzar en la lectura se planteaban al lector en una nota al pie diferentes decisiones sobre la historia que entrañaban un diferente número de página subsecuente al que dirigirse.

¹⁴ Traducción del inglés del término *Interactive Fiction* (que se suele referir contraído: *IF*). Se emplea indistintamente con *juegos de aventura* o *aventuras conversacionales* para denominar a un tipo de género de videojuegos basados en texto escrito, nacidos a mediados de los 70 (Douglass, 2007).

¹⁵ La trama de una obra de hipertextual es múltiple, presentando, por tanto, diferentes posibles historias en función de la combinación de sus elementos a nivel de discurso. Entendemos la *trama* como las estructuras *discursivas* de un texto narrativo, frente a *fábula*, que reflejaría la estructura de la *narración*. Seguimos

la oposición entre *fábula* y *trama* que recoge Eco: “La fábula es el esquema fundamental de la narración, la lógica de las acciones y la sintaxis de los personajes, el curso de los acontecimientos ordenado temporalmente” (Eco, 1999: 145-146), “la trama es la historia tal como de hecho se narra, tal como aparece en la superficie con sus dislocaciones temporales...”¹⁶.

¹⁶ Jesper Juul (1998), desde el punto de vista de la ludología, separa tajante al *lector* y al *jugador* afirmando incluso que “la ficción interactiva es una utopía” Argumenta que la narración de los videojuegos está desmantizada por no focalizar en el significado de todos sus elementos, sino “concentrarse en el flujo de movimiento a través del espacio, en patrones geométricos y en la posibilidad de mejorar una estadística”.

¹⁷ Seguimos las definiciones de Cerrillo (2008: 88)

¹⁸ Dolezel al respecto de la semántica de los mundos posibles define los mundos de ficción como un conjunto de estados de cosas posibles, ilimitados en número, heteróclitos y accesibles desde el mundo real. (Dolezel, 1997)

¹⁹ El Informe apunta en otro lugar (Instituto de Evaluación, 2010: 72) que de entre todos los tipos de textos, en todas las comunidades autónomas, son éstos cuya comprensión resulta más compleja, los textos discontinuos: aquellos textos que integran elementos gráficos, tablas, listas (Instituto de Evaluación, 2010: 24).

²⁰ Así también lo prefiere Pajares Tosca para el hipertexto (Pajares, 2004: 41).

²¹ Apuntamos que en la relación entre la diversidad de materiales utilizados en la lectura y el rendimiento en lectura digital, la variedad influye positivamente en el rendimiento (Instituto de Evaluación, 2011).

²² Las obras convencionales no poseen la capacidad de azuzar al lector con tanta fuerza y, a veces, con tanta tensión ética como consigue el medio interactivo (Sloane, 1991: 78).

²³ En *Inform 7*, un lenguaje de programación de obras de *Ficción Interactiva*, una *room* tiene una naturaleza triple: es un elemento del lenguaje de programación, un elemento de la estructura narrativa de la obra y un espacio de la ficción que crea la obra.

²⁴ Para acceder al progreso de la herramienta y su descarga (cuando disponible):adalid.org.es

Referencias

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Maryland: The John Hopkins University Press.
- Adell, J. (2005). “¿Ficción o dicción? Sobre la nueva condición de la textualidad literaria”. En Laura Borràs (Ed.). *Textualidades Electrónicas: Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: Editorial UOC; 95-114.
- Berenguer, X. (1998). *Historias por ordenador*. Serra d’Or. <http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/histor/narrc.htm>. (Recuperado el 25/01/2014).
- Borràs, L. (2005). “Teorías literarias y retos digitales” En Laura Borràs (Ed.). *Textualidades Electrónicas: Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: Editorial UOC.
- Cerrillo, P. (2010). “Lectura escolar, enseñanza escolar y clásicos literarios”. En Gemma Lluch (Ed.). *Las lecturas de los jóvenes un nuevo lector para un nuevo siglo*. Barcelona: Anthropos; 85-105.
- Contreras, J. (2008). “Leer en tiempos modernos: adolescentes y jóvenes profesionales frente a la

- lectura". En José Antonio Millán (coord.). *La lectura en España Informe 2008: Leer para aprender*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Rupérez; 153-187.
- Cuesta Abad, J. M. (Ed.) (2005). *Teorías literarias del Siglo XX: Una antología*. Madrid: Akal.
- Culler, J. (1993). "La literaturidad". En Marc Angenot et al. (Ed.). *Teoría Literaria*. México: Siglo XXI.
- Díaz Noci, J. (2009). "Multimedia y modalidades de lectura: una aproximación al estado de la cuestión". En *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 33; 213-219. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3056506>. (Recuperada el 25/01/2014).
- Dolezel, L. (1997). "Mímesis y mundos posibles". En Antonio Garrido (Coord.). *Teorías de la ficción literaria*. Madrid: Arco Libros; 69-94.
- Douglass, J. (2007). *Command Lines: Aesthetics and Technique in Interactive Fiction and New Media*. Tesis de doctorado. Universidad de California.
- Eco, U. (1999). *Lector in fabula: la cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.
- Fainholc, B. (2004). "Investigación: La lectura crítica en Internet: Desarrollo de habilidades y metodología para su práctica". En *RIED*, v.7: 1/1; 41-64.
- Federación de Gremios de Editores de España (FGEE) (2012). *Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España 2011*. Dirección General del Libro, Archivos y Bibliotecas del Ministerio de Cultura. www.mcu.es/libro/docs/MC/Observatorio/pdf/HLCLE_2011.pdf. (Recuperada el 25/01/2014).
- Fuentes, M. y Silva, J. M. (2011). "Lectura de textos. Lectura de hipertextos". *Textos de Didáctica de la Lengua y de la Literatura*, 57; 23-29.
- Gullón, G. (2010). *El sexto sentido: la lectura en la era digital*. Vigo: Academia del Hispanismo.
- Instituto de Evaluación (2010). *PISA 2009. Programa para la Evaluación. Internacional de los Alumnos. OCDE. Informe Español*. Madrid: Ministerio de Educación. http://www.mecd.gob.es/inee/publicaciones/estudios-internacionales.html#pisa2009_1 (Recuperada el 25/01/2014).
- Instituto de Evaluación (2011). *PISA - ERA 2009. Programa para la Evaluación Internacional de los Alumnos. OCDE. Informe Español*. Madrid: Ministerio de Educación. http://www.mecd.gob.es/inee/publicaciones/estudios-internacionales.html#ERA2009_1 (Recuperada el 25/01/2014).
- Juul, J. (1998). "A Clash between Game and Narrative". Tesis de Máster. Presentado en la conferencia sobre *Digital Arts and Culture*. Bergen, Noruega. Noviembre de 1998. http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html. (Recuperada el 25/01/2014).
- Koskimaa, R. (2005). "¿Qué es la literatura digital? Una panorámica general de la literatura digital: de los archivos de texto a los e-books". En Laura Borràs (Ed.). *Textualidades Electrónicas: Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: Editorial UOC. 2005; 81-93.
- Koskimaa, R. (2007). *El reto del cibertexto: enseñar literatura en el mundo digital* [artículo en línea]. *UOC Papers*. 4. UOC; 1-10. <http://www.uoc.edu/uocpapers/4/dt/esp/koskimaa.pdf> (Recuperada el 25/01/2014).
- Landow, G. P. (2009). *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Barcelona: Paidós.

- Lázaro, F. (1980). "El mensaje literal". *Estudios de lingüística*. Madrid: Crítica.
- Lotman, Y. (1978). *Estructura del texto artístico*. Madrid: Istmo.
- Lucía, J. M. (2012). *Elogio del Texto Digital: Claves para interpretar el nuevo paradigma*. Madrid: Fórcola Ediciones.
- Mendoza, A. (2011). "La formación receptora: análisis de los componentes del intertexto lector". *Tarbiya. Revista de Investigación en Innovación Educativa del Instituto Universitario de Ciencias de la Educación*, 41; 53-69.
- Montfort, N. (2005). *Twisty little passages: An approach to Interactive Fiction*. Cambridge, Massachussets: The MIT Press.
- Moreno, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedial*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Niesz, A. J. y Holland, N. N. (1984) "Interactive Fiction". *Critical Inquiry*, 11(1);110-129.
- Orihuela, J. L. (2001). "El narrador en ficción interactiva. El jardinero y el laberinto". En *Journal of Digital Information. (Número especial de crítica hipertextual)*. Enero 2001.
- <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/califia.htm>. (Recuperada el 25/01/2014).
- Pajares, S. (1997). "Las posibilidades de la narrativa hipertextual". En *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, v. Julio-Octubre, 6.
- http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm. (Recuperada el 25/01/2014).
- Pajares, S. (2004). *Literatura Digital: El paradigma hipertextual*. Cáceres: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Extremadura.
- Peinado, F. (2004). *Mediación Inteligente entre Autores e Interactores para Sistemas de Narración Digital Interactiva*. Trabajo de Investigación de Tercer Ciclo. UCM, Facultad de Informática.
- Peinado, F.; Gervás, P. y Moreno-Ger, P. (2005). "Interactive Storytelling in Educational Environments". 3rd International Conference on Multimedia and ICT's in Education. *Recent Research Developments in Learning Technologies*, III, 1345-1349; 15-18 de Junio, Cáceres: FORMATEX, Badajoz.
- www.fdi.ucm.es/profesor/fpeinado/publications/2005-peinado-interactive.pdf. (Recuperada el 25/01/2014).
- Reed, A. (2011). *Creating Interactive Fiction With INFORM 7*. Boston, USA: Cengage Learning.
- Rodríguez, J. A. (2006). *El relato digital. Hacia un nuevo arte narrativo*. Bogotá: Libros de Arena.
- Rodríguez, J. A. (2009). "Asedio a las narrativas contemporáneas: mapa de posibles investigaciones". En *cuadernos de Literatura*, 26; 14-51.
- ROMERO, D. (2011). "En busca de nuevos postulados. Retos de la literatura en la era digital". *Revista de pensamiento sobre tecnología y sociedad*, 2011(86); 45-50.
- http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/seccion=1268&idioma=es_ES&id=2011012709270001&activo=6.do#. (Recuperada el 25/01/2014).
- Ryan, M. (2004a). "El ciberespacio, la virtualidad, y el texto". En Domingo Sánchez-Mesa (Comp.). *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros; 73-116.
- Ryan, M. (2004b). *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.
- Sanz, G. (2011). "Escritura joven en la red". *Textos de*

- Didáctica de la Lengua y de la Literatura*, 57; 30–37.
- Sloane, S. J. (1991). *Interactive Fiction, Virtual Realities and the Reading-Writing relationship*. Tesis de doctorado. Universidad de Ohio.
- Solé, I. (2010). “Ocho preguntas en torno a la lectura y ocho respuestas no tan evidentes”. *Con Firma 2010 Leer para aprender. Leer en la era digital*. Madrid: Ministerio de Educación; 17-24. http://www.mcu.es/libro/docs/MC/Observatorio/pdf/leer_aprender_MEducacion.pdf. (Recuperada el 25/01/2014).
- Valverde, A.M. (2004). “Hacia una redefinición de los elementos narrativos en la ficción multimedia”. En

Arte y nuevas tecnologías: Actas del X Congreso de la Asociación Española de Semiótica, Universidad de La Rioja, Logroño; 1007-1014.

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=940586>. (Recuperada el 25/01/2014).

Villanueva, D. (2011). “La noción de literatura, hoy”. En *Nueva Revista de política, cultura y arte*, 132; 41-52.

Vouillamoz, N. (2000). *Literatura e Hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Paidós.