



José Luis Orihuela Colliva

El narrador en ficción interactiva. El jardinero y el laberinto

Universidad de Navarra

«... yo me había preguntado 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. [...]

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'ui Pên, opta -simultáneamente- por todas. Crea, así, diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan. De ahí las contradicciones de la novela».

Jorge Luis Borges. El jardín de los senderos que se bifurcan (1941)

Introducción

El estudio del perfil y las funciones del narrador en ficción interactiva

plantea de entrada la necesidad de argumentar el propio carácter narrativo de tales ficciones, y la existencia del narrador. Desde allí, una buena parte de los conceptos sobre los que se articula la narratología exigen ser repensados, no tanto porque se cuestione su validez, sino más bien para extender su alcance. Así las viejas convenciones resultarán útiles para dar cuenta de los nuevos universos de ficción que emergen con las tecnologías digitales¹.

La novela hipermedia *Califia* de M. D. Coverley ofrece, por su carácter innovador y experimental, un revelador caso de estudio por el modo en que resuelve algunos de los numerosos dilemas a los que se enfrentan hoy tanto los escritores como los lectores de hipertextos narrativos. Objeto ya de varias investigaciones académicas, *Califia* representa uno de los más ambiciosos intentos de articular un universo narrativo coherente en un entorno interactivo en el que coexisten diversos narradores.

Narrador y lector en hipertextos literarios

El cuento de Jorge Luis Borges titulado *El jardín de los senderos que se bifurcan*, publicado en 1941, se ha convertido en una referencia obligada en los estudios dedicados a establecer el estatuto epistemológico de la ficción interactiva². Borges, junto a otros autores como Joyce (*Finnegans Wake*, 1939), Cortázar (*Rayuela*, 1963) y más recientemente Pavić (*Dictionary of the Khazars*, 1989), constituyen ejemplos paradigmáticos de los intentos realizados desde el ámbito literario por extender, hasta donde el soporte libro lo permitiera, las posibilidades de una escritura ramificada que exigiera un proceso de lectura más activo y más abierto³.

Aún así, el libro, el cine, la radio, la televisión y el vídeo como soportes narrativos tienen en común su carácter lineal: las historias se construyen y se leen siguiendo una secuencia estable, predeterminada, y por tanto necesaria de acontecimientos. El orden de los acontecimientos en el relato, no sólo constituye una de las competencias típicas del narrador, sino que además es esencial a la propia noción de relato. El orden se proyecta sobre el control del tiempo, otra de las atribuciones específicas del narrador, que le permite generar los efectos del relato en el público, tales como el suspense, la curiosidad y la sorpresa.

El libro y el vídeo son soportes que ofrecen, en este sentido, un mayor grado de flexibilidad, en la medida en que las condiciones de su utilización permiten al público administrar el control del tiempo del relato de un modo que queda fuera de las posibilidades del cine, de la radio y de la televisión.

El soporte digital fractura la linealidad narrativa propia de los soportes analógicos, confiere al texto una arquitectura poliédrica, lo abre y lo expande, lo fragmenta y lo convierte, gracias a las redes, en ubicuo y participativo.

Esta posibilidad emerge en entornos informáticos, únicos soportes que permiten una construcción discursiva hipertextual, esto es, basada en unidades de información (nodos) articulados entre sí mediante órdenes de programación (enlaces).

La interactividad, -entendida aquí en términos de navegación- como la actividad que realiza un usuario al explorar un hipertexto, abre la narrativa a las elecciones del lector, quien decide trayectorias y experimenta la propia lectura a la vez como descubrimiento y construcción.

Precisamente, como sostiene Montfort (1995), para enfatizar su atributo más importante a las «computer narratives» se las denomina «ficción interactiva». Este género emerge, en palabras de Moulthrop y Kaplan (1991), cuando los autores articulan sus relatos como hipertextos:

Cuando los escritores se valen del hipertexto para producir narrativa de ficción, el resultado es ficción interactiva, una forma de escritura que de modo regular apela al lector para que responda de algún modo [...] El programa de hipertexto interpreta estas respuestas de acuerdo a los protocolos establecidos por el autor y sustituye el pasaje del texto en la pantalla por un pasaje enlazado por el autor a la respuesta que el lector ha dado. La interacción entre las decisiones del usuario y las condiciones de navegación dispuestas por el autor, determina así la estructura de la historia resultante.

Sólo cabe interactividad en la medida en que hay hipertexto, y sólo hay hipertexto en cuanto hay construcción no lineal (o multilineal), que es lo que permite la navegación del usuario. Del mismo modo que la hipertextualidad es condición necesaria de la interactividad, la interactividad es condición necesaria de la narrativa en ficción interactiva: «En absoluto puede haber lectura a menos que el lector contribuya activamente a dar forma a la narrativa»⁴.

Por esta serie de características se afirma que la interactividad es el rasgo de la tecnología que supone un mayor impacto sobre la narrativa. Así, por ejemplo, lo establece Ryan (1997: 677): «potencialmente, la consecuencia más significativa de los recientes avances de la tecnología electrónica sobre la práctica y la teoría de la literatura es la promesa de interactividad».

En efecto, la interactividad plantea a la narrativa desafíos de gran calado, muchos de los cuales aún no han sido resueltos. El fragmento de Borges arriba citado ya apunta dos elementos que acabarían siendo característicos de los modernos hipertextos: la experiencia abismal de una lectura sin término y la incoherencia consustancial a una historia en la que todas sus bifurcaciones puedan experimentarse simultáneamente.

El discurso académico en torno a la ficción interactiva expresa en términos de desafíos y oportunidades las claves de la actual situación: una fase de transición en la que el agotamiento de los paradigmas clásicos exige reformulaciones o al menos revisiones de los conceptos con los que hasta ahora se entendían y construían los universos de ficción.

Frente a esta realidad inestable emergen por un lado, posturas

maximalistas que o bien alientan la emergencia de una nueva forma narrativa o bien se niegan a conceder estatuto narrativo a la hiperficción; y por otro, posturas moderadas que plantean entender la ficción interactiva como una fase más en la evolución de la tradición narrativa, una transformación que exige repensar los viejos paradigmas. La corriente que alienta la ruptura con las convenciones clásicas puede ilustrarse con las expresiones de Sauv  (1997: 71), quien sostiene:

Escribir narrativa en multimedia interactiva exige al escritor abandonar las tradicionales premisas aristot licas sobre gui n y narrativa. En su lugar los escritores tienen que experimentar con formas y m todos nuevos, que no le son familiares, algunos de los cuales adem s de ajenos, le resultan extra os, desconcertantes e incluso amenazadores.

En esta misma l nea hay quien llega incluso a vislumbrar la emergencia de un paradigma *ex novo*. As  lo plantea John S. Lewinski (1997: 39), para quien los guionistas de los noventa tienen la oportunidad hist rica de inventar un nuevo medio narrativo⁵.

Tambi n maximalista es la postura que ilustra la airada pregunta lanzada por el conservador *The Economist* en un art culo dedicado a la ficci n interactiva: «But is it story-telling?»⁶. Bien es cierto que buena parte de la hiperficci n disponible en el mercado revela la «baja densidad narrativa» del g nero, tal como se descubre en muchos juegos interactivos⁷.

Frente a los planteamientos maximalistas, existe una corriente moderada que postula redefinir las nociones de texto, autor, lector, lectura, y estructura conservando una fuerte impronta aristot lica, como se aprecia en los trabajos de Laurel (1993), Landow, (1995) y Murray (1997). Landow (1995) revisa las nociones b sicas de la teor a literaria a la luz de las posibilidades abiertas por la tecnolog a inform tica para crear sistemas narrativos no secuenciales. Estudia los cambios experimentados por el texto as  como por el lector, y muy particularmente las transformaciones de la figura y de las competencias del autor, elementos que exigen a su juicio una nueva formulaci n.

La convergencia entre las nociones cl sicas de la po tica y los nuevos modelos dram ticos generados por la inform tica son objeto del estudio de Laurel (1993), quien recupera los principios de la dramaturgia y aboga por volver a situarla en el centro de los procesos creativos en sustituci n de los ingenieros y la tecnolog a.

Los desaf os que afrontan las convenciones vigentes en torno a la narrativa ante la irrupci n de nuevas formas de comunicar, son tratadas por Murray (1997), quien aborda desde una perspectiva aristot lica las nociones de narrador y de autor a, as  como el problema de la est tica del medio y constituye una de las referencias m s documentadas y relevantes sobre el tema.

Junto al canon de la po tica cl sica, la tradici n narrativa oral constituye otro de los referentes que ilumina y da perspectiva a los debates en torno a la ficci n interactiva. En la tradici n oral el p blico tiene la facultad de intervenir en el desarrollo de la secuencia de

acontecimientos relatados, secuencia que el narrador puede alterar o expandir en virtud de la respuesta de sus oyentes. Una dinámica que resulta próxima a la que se produce entre usuario, narrador y texto en los entornos interactivos.

El trabajo pionero de Don (1990) ya se ocupaba del modo en el que las características de la narrativa oral se relacionan con el diseño de interfaces para aplicaciones multimedia. Aunque la tradición oral -a diferencia de los relatos canalizados por los medios- supone la presencia del narrador entre el auditorio, Don destaca el carácter interactivo de esas alocuciones, en las cuales la historia cambia en cada representación y lo compara con el alto grado de participación que se exige a los usuarios de una ficción interactiva:

Un narrador depende de la respuesta de la audiencia, que reacciona no sólo a las palabras dichas, sino también a los gestos, a las inflexiones de voz, a las expresiones faciales, a toda la persona y al escenario en el que esas palabras se pronuncian.

De modo similar, un diseñador de aplicaciones gestiona la interacción con el usuario. Donde el narrador tiene interacción directa con la audiencia, el diseñador de la aplicación y el usuario deben interactuar mediante una representación, tanto para poder generar y manipular información como para facilitar la realimentación.

Esta necesidad de conceder libertad al lector, para que explorando y tomando decisiones contribuya en la tarea narrativa de construir el universo de ficción que se le propone, ha de contemplar al mismo tiempo el modo de mantener cierto grado de coherencia narrativa. En esta encrucijada es donde las facultades tradicionales del narrador, aun siendo necesarias, aparecen cuestionadas, y han de repensarse. Éste es uno de los mayores desafíos al que se enfrentan hoy los escritores de ficción interactiva.

Garrand (1997: 176) lo expresa en estos términos:

Encontrar el equilibrio -entre conceder al usuario cierto control sobre la narrativa y permitir al escritor desarrollar las funciones clásicas del narrador, incluyendo la presentación de personajes y el entramado de la historia- es el desafío clave del escritor de ficción interactiva.

¿Cómo se escribe, cómo se lee y cómo se concibe una obra narrativa que carece de principio, medio y final predeterminado? Para comenzar, Hayles (1997: 573) propone entender la narrativa no como una secuencia sino como una red de posibilidades:

Desde Aristóteles, las historias han sido concebidas con una estructura propia de comienzo, medio y final. Pero en el hipertexto electrónico, con frecuencia no hay un camino predeterminado, de tal modo que la narrativa existe, no como una secuencia, sino como una red de posibilidades que el lector puede activar de muchas maneras distintas.

La atribución más destacable de la figura del narrador en una narrativa entendida como un entramado de posibilidades que el lector ha de activar

es pues su carácter dialogante. Enmascarado en el diseño de la navegación, en el sistema de ayuda o en alguno de los personajes, el narrador en ficción interactiva apela al lector, le exige actuar para que la narrativa emerja.

Cuando Don (1990) afirma que «en las bases de datos multimedia, el narrador puede adoptar la forma de diferentes personajes que, o almacenan la información o la ensamblan a partir de materiales originales existentes en la base de datos», lo que apunta del narrador, más allá de que aparezca revestido de atributos propios de los personajes, es un grado de flexibilidad y disposición ante las demandas de recuperación de información efectuadas por el lector que resulta impensable en ficción lineal.

Aunque también en ficción lineal el narrador se desdobra en personajes a los que se confiere el carácter de narradores delegados, lo que distingue su función en la ficción interactiva es su capacidad para responder a las decisiones del usuario, alterando la forma y en ocasiones el contenido del texto.

La posibilidad de que el lector pueda modificar el contenido y la forma de una obra de ficción, decidir trayectorias de lectura, configurar personajes o participar como un personaje dentro del universo de ficción, plantea la transferencia de algunas de las competencias que tradicionalmente han definido al autor-narrador, hacia el lector, quien parcialmente asume funciones de autoría en la medida en que es copartícipe en el proceso de construcción de ese universo.

Admitida esta posibilidad, emergen los problemas derivados de la dotación de sentido y de la coherencia dramática de mundos posibles no clausurados una vez enunciados, sino tendencialmente abiertos a la acción de sus lectores.

Los autores de ficción interactiva operan según Douglas (1989) como guionistas (scriptors) de las experiencias potenciales de sus lectores. Las múltiples huellas del autor reveladas tanto en la estructura hipertextual como en el sistema de navegación, y la apremiante búsqueda de coherencia y sentido experimentada por el lector le llevan a orientar su navegación en términos de descubrimiento de la «intención autorial». Así emerge la figura del narrador (author-figure), como organizador del mundo narrativo: «Después de todo, un narrador ha diseñado todos los mundos posibles que el lector puede encontrar en cualquiera de sus encuentros con el texto».

Esta función del narrador como articulador de los elementos que conforman el relato, manipulando la información que se filtra al público, aparece recogida por Garrido Domínguez (1993) como característica de las corrientes narratológicas de los años sesenta y setenta:

Las corrientes modernas [...] prefieren ver en el narrador un hábil organizador, cuya misión consiste en el adecuado ensamblaje de los materiales del relato. [...] a través de él se filtra toda la información contenida en el relato. Así pues, el narrador actúa como elemento regulador de la narración y factor determinante de la orientación que se imprime al material narrativo.

La narración surge entonces como una experiencia individual de lectura, no arbitraria, pero sí abierta a las decisiones del lector en el marco de las opciones previstas por el autor y representadas en el texto mediante diversas instancias narrativas tales como el sistema de navegación previsto en la interfaz de la aplicación, el sistema de ayuda y -en ocasiones- los propios personajes.

El narrador que Norman Friedman denomina «omnisciencia multiselectiva» se verifica precisamente cuando el lector llega al conocimiento de la historia partiendo de la combinación de los puntos de vista de varios personajes, situación en la que depende más de lo que le muestren (showing) que de lo que le digan (telling)⁸.

Los ordenadores, en cuanto que permiten almacenar y recuperar información de un modo similar a como lo hace la mente humana, es decir mediante procesos asociativos⁹, aparecen como entornos idóneos para experiencias de lectura asociadas a la exploración. Esta exploración que realiza el usuario de una ficción interactiva no se limita a las dimensiones visibles de los universos de ficción representados, sino que se proyecta profundamente en la propia mente del narrador. Así lo afirma Malloy (1992a): «Empleando narrativas íntimas en primera persona y estructuras no secuenciales, las bases narrativas invitan al lector a adentrarse en la mente del narrador y recorrerla».

La autora reconoce que se vale del potencial del medio para imitar el carácter fluido, contingente y asociativo del pensamiento humano, así como la impredecible progresión de la vida. Refiriéndose a la narradora de su obra de ficción interactiva «Roar of Destiny», sostiene:

Utilizando la capacidad del ordenador para imitar nuestro desordenado aunque entrelazado proceso de pensamiento, procuro poner al lector en la mente del narrador. Quiero que el lector mire el mundo a través de sus ojos, que entre en sus recuerdos.

Utilizo la primera persona porque es un modo de conectar al lector con el narrador y porque me permite centrarme en los detalles del entorno inmediato del narrador.

(Malloy, 1998)

Pajares Tosca (1997) plantea argumentos similares en su estudio sobre las posibilidades de la narrativa hipertextual, cuando establece la necesidad de aventurarse en los nuevos caminos que ofrece el medio y que no están al alcance de la ficción lineal, y en particular la exigencia de explorar las virtualidades del pensamiento asociativo como paradigma de organización discursiva.

La peculiar y permeable relación que establece el lector con el narrador de una ficción interactiva, así como la ausencia de pactos que regulen los intercambios simbólicos entre ambas instancias son rasgos propios de esta forma narrativa.

La «comunidad de propósito» entre lectores y escritores es una de las convenciones sobre las que bien podría asentarse el establecimiento de un pacto de lectura que contribuyera a la consolidación cultural de la

ficción interactiva¹⁰.

Landow (1994) destaca la importancia de las convenciones en los procesos comunicativos y propone a los autores de hipermedia utilizar un conjunto de técnicas adecuadas a los medios interactivos que permitan a los lectores procesar la información que se les presenta mediante las nuevas tecnologías: una retórica de los hipermedia. Como punto de partida, identifica los problemas básicos a los que se enfrentan los autores de hipertextos:

- a) qué deben hacer para orientar a los lectores y ayudarles a leer eficazmente y con placer,
- b) cómo pueden informar a los lectores de un documento a dónde conducen los enlaces que ese documento contiene, y
- c) cómo pueden ayudar a los lectores que acaban de acceder a un documento para que se sientan como en casa.

En consecuencia, articula su propuesta de reglas retóricas en esos tres ámbitos utilizando la metáfora del viaje: reglas referidas a la navegación, a la partida y a la llegada.

La necesidad de clarificar el contenido de los acuerdos implícitos que rigen en la actualidad las relaciones entre autores, textos y lectores en el ámbito de la escritura hipertextual fue una de las conclusiones del Hypertext Writer's Workshop «Media Morphs the Messenger» que tuvo lugar en Pittsburgh durante la IX Conferencia de la ACM «Hypertext 98»¹¹.

Los escritores de hipertextos literarios entienden que ha llegado la hora de confrontar sus expectativas referidas al funcionamiento del texto y a la actividad de los lectores, con las expectativas de los lectores acerca del texto y de las nuevas instancias de enunciación narrativa que se le proponen.

La naturaleza poliédrica de la ficción interactiva hace que la construcción por el autor e identificación por el lector de las instancias de enunciación narrativa sea un proceso complejo, y que lejos de ser arbitrario al amparo de la innovación que representa, deba ajustarse a principios que permitan estructurar un modelo de comunicación válido. Con razón ha reconocido Luesebrink (1996): «One of the diciest problems of hyperfiction is the narrative voice». El modo en que la propia autora resuelve estos problemas en su obra *Califia* se examina en el siguiente epígrafe.

Una historia y sus voces múltiples: *Califia* de M. D. Coverley

Definida por su autora como una novela hipertextual experimental, interactiva y multimedia, *Califia* de M. D. Coverley (seudónimo de Marjorie C. Luesebrink) circula de modo restringido en versión Beta a la espera de su inminente lanzamiento comercial en Eastgate Systems, el prestigioso editor de hipertextos de Watertown (MA).

Califia fue concebida como un proyecto experimental para investigar las posibilidades de sostener una narrativa multimedia en entornos digitales.

Constituye la primera obra narrativa originalmente producida como hipermedia, ya que las obras anteriores entre las que ésta se inscribe son básicamente hipertextuales como *Afternoon, a Story* de Michael Joyce o *Victory Garden* de Stuart Moulthrop; o bien versiones multimedia de novelas originalmente publicadas en papel, como es el caso de *Asesinato en el Hotel de Baños del uruguayo Juan Grampone*.

La novela, que ocupa 500 MB en un CD, consta de 800 pantallas, 1.300 imágenes, 30 canciones, 300 páginas de texto y unos 48.000 enlaces¹². Contiene fotografías, cartas, dibujos, contratos, esquemas, narraciones, collages, música y mapas.

El título de la obra proviene de la leyenda homónima difundida entre los colonizadores españoles, quienes esperaban encontrar una isla maravillosa en la actual California. Imaginaron que la tierra de promisión ocultaba fabulosos tesoros custodiados por una tribu de mujeres guerreras con un brazo de oro bajo el mando de La Calipha.

La novela se organiza narrativamente bajo la premisa de una búsqueda del tesoro virtual, una especie de MacGuffin utilizado para motivar al lector y alentarle a explorar la historia de California a través de cinco generaciones de angelinos.

Como trabajo pionero, *Califia* refleja el estado actual de la ficción interactiva, entendida como un género a medio camino entre la narrativa y los juegos. En consecuencia ofrece mundos contruidos con cierta coherencia interna articulados en torno a la clásica estructura del viaje, y convierte al lector en protagonista, asignándole una misión exploratoria y suministrándole un complejo sistema de ayuda a la navegación.

Los estudios realizados sobre esta obra destacan su alta calidad literaria (Hayles, 1998), el eficaz funcionamiento de su estructura tridimensional (Guertin, 1999) y la riqueza de sus voces narrativas (Odin, 1999).

Recientemente Moulthrop (1999) ha propuesto a *Califia* como modelo de la conjunción entre juego y experimentación narrativa, clave para entender la evolución de la ficción interactiva en el futuro inmediato.

La novela se organiza siguiendo un esquema cronológico y geográfico en torno a cuatro viajes (Sur, Este, Norte, Oeste) para los que se utilizan de modo metafórico los métodos de navegación empleados por los primeros exploradores (tablas solares, estrellas y cálculo de posición). Los cuatro viajes, junto a las cuatro secciones (*Roadhead*, *Maps*, *Archives* y *Starmaps*) componen los ocho libros independientes de que consta la novela.

El acceso a la obra está guiado -como sistema de ayuda-, por tres narradores, personajes dotados de rasgos de caracterización específicos que se proyectan muy especialmente sobre el conocimiento que cada uno dispone acerca del universo representado. Augusta Summerland guía el acceso cronológico por zonas, Calvin Lugo el acceso temático y por medios, y Kaye Beveridge es quien conoce los mitos familiares de la saga de angelinos y dispone de los legados documentales.

La construcción de *Califia* revela un fuerte sentido de estructura, incluso de progresión, en la medida en que las cuatro zonas principales, correspondientes a los puntos cardinales, tienen un orden predeterminado¹³. La navegación de esta estructura permite establecer seis secuencias correlativas: Secuencia inicial (bienvenida y objetivos), Secuencia de navegación (recursos de navegación y sistema de ayuda),

Secuencia Sur (The Comets in the Yard), Secuencia Este (Wind, Sand and Stars), Secuencia Norte (Night of the Bear) y Secuencia Oeste (The Journey Out).

A título ilustrativo, se ejemplificarán algunas de las intervenciones de los narradores en cada una de las seis secuencias. Se han escogido fragmentos en los cuales tanto la identificación como la función de los narradores figuran de modo explícito en el texto.

Secuencia inicial: bienvenida y objetivos

Entre las cuatro primeras pantallas de la aplicación se forma un mensaje de bienvenida (The Island/Of Califia/Awaits and/Welcomes you), que el lector sólo puede atribuir al personaje de M. D. Coverley con el que se enmascara la autora, en la medida en que es la única referencia de la que dispone al comenzar la navegación¹⁴.

La primera pantalla revela inequívocamente la intencionalidad narrativa del texto:

Once there was an Island called California where dreams come true...

La segunda pantalla vuelve a situar al usuario ante el dilema de identificar la voz que le habla, si bien emerge claramente la figura de un narrador (intra-homodiegético):

On the day after my father was buried, I began digging on the hill behind the house in Whitley Heights. The air was hot and the wind was rising.

A continuación el narrador, dirigiéndose al lector, le cuenta que comienza a cavar en busca de unas monedas de oro enterradas para tales ocasiones. La cuarta pantalla permite identificar a uno de los narradores (Augusta) pero introduce otro, en este caso colectivo:

Ah, fellow searchers... so begins Augusta's journey to find the Treasure of Califia. You are invited to join us.

Este narrador colectivo se identifica en la pantalla siguiente. Un mensaje al lector (To the Reader) firmado por Augusta Summerland, Kaye Beveridge y Calvin sirve como contexto expositivo e invita al lector a colaborar en el descubrimiento del Tesoro de Califia enterrado en las sierras y posteriormente trasladado a Los Ángeles.

Secuencia de navegación (recursos de navegación y sistema de ayuda)

En la octava pantalla hablan los tres narradores en conjunto para invitar al usuario a explorar el texto de la manera en que le plazca, definiéndolo como un mapa del tesoro virtual y haciendo explícita referencia a la función de cada uno de ellos:

Califia is narrated by all three of us: Augusta Summerland traces the chronological narrative of our forays to the South, East, North and the continuing journey West. Calvin provides navigation advice, data diagrams, and docudramas. Kaye Beveridge gives us her family myths and historical legends, star lore and insights from the spirits. There are as many ways to explore as there are seekers.

Además de escoger sus propios trayectos, el lector puede acceder a un trayecto de lectura predeterminado siguiendo las huellas que acompañan a la opción Follow Me, presente en todas las pantallas de la aplicación. Este recurso remite al narrador inicial en la medida en que el pronombre (me) revela que no se trata del narrador colectivo.

Las siguientes pantallas explican el funcionamiento de los sistemas de navegación asignados a cada uno de los tres narradores: la Navegación Solar (South, East, North, West) a cargo de Augusta; la Navegación Celestial (Star Maps, Legends, Geological Certainties, Star Lore, Backstory, Family Mythology, Generations) a cargo de Kaye, y Cálculo de posición (Dead Reckoning) para el que se utiliza la maleta de Calvin, un menú desplegable con numerosas opciones: (Close/Paths/History/Family Trees/Events/Time Lines/Solar Tables/Stars/Archive/Maps/Help).

Secuencia Sur (The Comets in the Yard)

Esta secuencia, al igual que cada una de las correspondientes a los cuatro puntos cardinales, se inicia con un mensaje de los tres narradores al lector. En este primer caso, el mensaje refuerza la idea de un comienzo predeterminado y hace al lector cómplice de la búsqueda:

Our search for the Treasure of Califia begins

Aquí se introduce además la ficción de unos narradores no omniscientes que se presentan con la pretensión de compartir la situación del lector respecto del texto:

Since we are not sure at this writing what we will find, we hope you will understand that we are, like you, following the most promising

trail into uncharted territory.

Secuencia Este (Wind, Sand and Stars)

Se inicia con un mensaje al lector (To the Reader - Part II) que da continuidad a la búsqueda recordando los principales contenidos de la zona anterior y las alternativas y recursos de navegación que se ofrecen al lector.

Secuencia Norte (Night of the Bear)

Se inicia con un mensaje al lector (To the Reader - Part III), igualmente firmado por los tres narradores.

Secuencia Oeste (The Journey Out)

El mensaje al lector (To the Reader - West) revela que el viaje llega a su fin:

Our search for the Treasure of Califia is coming to an end.

Recapitula las secuencias anteriores y sugiere posibles alternativas para continuar (Golden Days/Last Dance/City Lost/Fish Camp/Jack Rabbit/The Paths/ More about The Journey Out), lo que remite a la estructura del volumen circular imaginado por Borges como único procedimiento por el cual un libro podía ser infinito.

Luesebrink (1999) explica la funcionalidad de los tres narradores como recurso para generar puntos de vista diversos pero complementarios sobre la misma historia:

He creado tres narradores para relacionar las historias de las generaciones de californianos dedicados a la búsqueda de un paraíso perdido. Estos personajes me permitieron explorar las posibilidades del punto de vista narrativo en un sentido espacio-temporal.

Augusta, la narradora en tiempo real, es una excursionista ocupada del aquí y ahora. Calvin, el organizador, tiene el enfoque

estratégico de la distancia media, al estilo de un asistente de dirección. Kaye, la visionaria síquica, está en sintonía con la tierra y las estrellas. Los lectores pueden seguir los caminos de cada uno de estos narradores para adentrarse en la historia.

Pero, como se ha apuntado, la existencia de tres narradores no conduce a la puesta en marcha de tres historias distintas, sino a enriquecer con perspectivas diversas una misma historia. Así lo destaca Koskimaa (1998):

Cada uno de los tres personajes principales es además focalizador de un enfoque diferente sobre la historia, lo que no significa que haya tres versiones distintas de la historia desde tres puntos de vista diferentes, sino que hay tres formas distintas de aproximarse a la totalidad de los materiales en Calafia.

Calafia muestra que la hipertextualidad en ficción interactiva no presupone la ausencia de estructura, sino un modelo de entramado narrativo más complejo. Que la ausencia de linealidad en la estructura de una obra se recupera en su lectura, y por tanto que la ficción interactiva no supone el fin de la narrativa sino la apremiante exigencia de repensar la tradición.

Conclusiones

Lejos de los temores maximalistas, la ficción interactiva no plantea la desaparición del autor, ni del narrador, sino más bien la apertura de algunas de sus funciones a un lector con avidez de participar en el proceso narrativo de un modo más activo, sin que ello le eleve a la categoría de autor, ni se convierta a las máquinas y a sus programas en nuevos narradores.

La pluralidad de voces narrativas en hiperficción, la reconfiguración de las tradicionales funciones de enunciación narrativa y un mayor grado de compromiso del lector en la constitución del universo de ficción, son algunos de los elementos que caracterizan al género y exigen revisar las convenciones vigentes. Bolter (1993) lo ha expresado con claridad meridiana: «Necesitamos comprender cómo esta multiplicidad de voces, cómo estos cambios abruptos, pueden contribuir tanto a ampliar la tradición de la narrativa como a desarrollarla».

La redefinición de las categorías narratológicas que hasta ahora fueron

útiles, el paulatino establecimiento de pactos de lectura más sólidos, y una mayor familiaridad de los lectores con los entornos interactivos, acabarán convirtiendo lo que hoy resulta extravagante, en un instrumento común para compartir y preservar las historias que nos importan. Al decir de John Pavlik:

La hiperficción bien puede llegar a convertirse en parte del modo en que se transfieren los valores culturales y las costumbres de generación en generación. Así como muchas culturas orales no dependieron de la palabra escrita, la próxima generación de nuestra sociedad puede acabar dependiendo de modo creciente en la hiperficción basada en ordenadores como un importante instrumento para compartir y transferir símbolos y significados culturales.

Como un jardinero que conoce los laberintos del jardín, la figura del narrador aparece en los entornos de ficción interactiva básicamente asociado a los sistemas de ayuda a la navegación, permitiendo así que la arquitectura poliédrica de estas nuevas narraciones no diluya el sentido ni la emoción de las narraciones de siempre.

Bibliografía

- AARSETH, ESPEN J. (1994): «Nonlinearity and Literary Theory», en LANDOW, George. P. (ed.), *Hyper/Text/Theory*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, pp. 51-86.
- ASMAR, Amador (1997): «La narrativa en multimedia», *Palabra-Clave*, (2)2, pp. 55-72.
- BAL, Mieke (1985): *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*, Cátedra, Madrid.
- BOLTER, Jay David (1991): *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum, Hillsdale.
- (1993): «Alone and Together in the Electronic Bazaar», *Computers and Composition*, 9(2), abril, pp. 5-18.
- COVERLEY, M. D. (1998): *Califia. A Hypertext Novel*, Preview Author's Beta Version (CD), enero.
- DELANY, Paul y LANDOW, George. P., eds. (1994): *Hypermedia and Literary Studies*, The MIT Press, Cambridge.
- DON, Abbe (1990): «Narrative and the Interface», en LAUREL, Brenda (ed.), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Addison Wesley, Boston. (<http://www.abbedon.com/Philo/narrative-paper.html>)
- DOUGLAS, J. Yellowlees (1989): «Wandering Through the Labyrinth: Encountering Interactive, Fiction», *Computers and Composition*, 6(3), agosto, pp. 93-101.
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús (1993): *Narrativa audiovisual*, Cátedra, Madrid.
- GARRAND, Timothy (1997): *Writing for Multimedia*, Focal Press, Boston.

GARRIDO DOMÍNGUEZ, Antonio (1993): *El texto narrativo*, Síntesis, Madrid.

GUERTIN, Carolyn (1999): «Three-Dimensional Dementia: Hypertext Fiction and the Aesthetics of Forgetting», *Digital Arts and Culture'99*, Atlanta, octubre (borrador). (<http://www.ualberta.ca/~cguertin/dementia.htm>)

HAYLES, Katherine (1997): «Situating Narrative in an Ecology of New Media», en HAYLES, K. (ed.), *Technocriticism and Hypernarrative - Modern Fiction Studies*, (43)3, otoño, pp. 573-576.

— (1998): «Dinosaur or Postmodern Mutant? Narrative in the Age of Information», *Speaking Digital*, Guggenheim Museum Soho, noviembre. (http://www.guggenheim.org/soho/programs/speaking_digital/hayles.html)

KOSKIMAA, Raine (1998): «Hypertext Fiction in the Twilight Zone», *Digital Arts and Culture'98*, Bergen, noviembre. (<http://cmc.uib.no/dac/papers/koskimaa.html>)

LANDOW, George P. (1994): «The Rethoric of Hypermedia: Some Rules for Authors», en DELANY, Paul y LANDOW, George P. (eds.), *Hypermedia and Literary Studies*, The MIT Press, Cambridge, pp. 81-103.

— (1995): *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y el hipertexto*, Paidós, Barcelona.

LAUREL, Brenda (1993): *Computers as Theatre*, Addison Wesley, Menlo Park.

LEWINSKY, John Scott (1997): «Interactive Multimedia, the new aesthetic», *Creative Screenwriting*, (4)1, primavera, pp. 39-42.

LIESTØL, Gunnar (1994): «Wittgenstein, Genette, and the Reader's Narrative in Hypertext», en LANDOW, George P. (ed.), *Hyper/Text/Theory*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, pp. 87-120.

LUESEBRINK, Marjorie C. (1996): «Upward beyond the constant flow there was moonlding»: *Writers, Rethoric and Technology in Hypertext Fiction*, The Ear, Irvine Valley College, primavera.

(<http://califia.hispeed.com/NonFiction/tlon.htm>)

— (1998): «The Moment in Hypertext: A Brief Lexicon of Time», en GRØNBÆK, Kay, MYLONAS, Elli y SHIPMAN, Frank M. (eds.), *Links, Objects,*

Time and Space - Structure in Hypermedia Systems. The Proceedings of the Ninth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia - Hypertext 98, The Association for Computing Machinery, Nueva York, pp. 106-112.

— (1999): «The Infinite Code Regress», *CyberMountain. The Denver Hypertext Colloquium*.

(<http://califia.hispeed.com/Aegypt/cybermountain.htm>)

MALLOY, Judy (1992^a): «Electronic Fiction in the 21st Century», en PICKOVER, Cliff (ed.), *Visions of the Future*, Northwoods, Middlesex, pp. 137-144.

— (1992b): «Between the Narrator and the Narrative», comunicación a la *Modern Language Association Conference*, Nueva York.

(<http://www.well.com/user/jmalloy/mla.html>)

— (1998): «Hypernarrative in the Age of the Web», *Art Forms*, National Endowment for the Arts, enero.

(<http://arts.endow.gov/artforms/Lit/Malloy.html>)

MONTFORT, Nicholas A. (1995): *Interfacing with Computer Narratives. Literary Possibilities for Interactive Fiction*, Undergraduate Thesis,

University of Texas, Austin, mayo.
 (<http://nickm.www.medi.mit.edu/people/nickm/srthesis/index.html>)

MOULTHROP, Stuart M. y KAPLAN, Nancy (1991): «Something to Imagine: Literature, Composition, and Interactive Fiction», *Computers and Composition*, 9(1), noviembre, pp. 7-23.

MOULTHROP, Stuart M. (1999): «Gamely Interstitial. Narrative, Excess and Artifactual Interstanding», *CyberMountain. The Denver Hypertext Colloquium*. (<http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/talks/cymount>)

MURRAY, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press, Nueva York.

MURTAUGH, Michael (1996): *The Automatist Storytelling System. Putting the Editor's Knowledge in Software*, Tesis de Master, MIT Media Lab, Massachusetts.
 (<http://www.media.mit.edu/people/murtaugh/thesis/index.html>)

MUSGRAVE, James Ray (1996): *The Digital Scribe. A Writer's Guide to Electronic Media*, Academic Press Professional, Londres.

ODIN, Jaishree K. (1999): «Embodiment and Narrative Performance» (en prensa).

ORIHUELA, José Luis (1997): «Narraciones interactivas: el futuro no-lineal de los relatos en la era digital», *Palabra-Clave*, (2)2, pp. 37-45.

ORIHUELA, José Luis y SANTOS, María Luisa (1999): *Introducción al Diseño Digital* (cap. VI: «Ficción Interactiva»), Anaya Multimedia, Madrid (en prensa).

PAJARES TOSCA, Susana (1997) «Las posibilidades de la narrativa hipertextual», *Espéculo*, 6, julio-octubre.
 (http://www.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm)

RYAN, Marie-Laure (1997): «Interactive Drama: Narrativity in a Highly Interactive Environment», en HAYLES, K. (ed.), *Technocriticism and Hypernarrative - Modern Fiction Studies*, (43)3, otoño, pp. 677-707.

SARLO, Beatriz (1997): «Del plano a la esfera: libros e hipertextos», *Palabra-Clave*, (2)2, pp. 47-53.

SAUVÉ, Jim (1997): «Paradigms Lost, Paradigms Found. Writing Narrative in Interactive Multimedia», *Creative Screenwriter*, (4)1, primavera, pp. 71-81.

SNYDER, Ilana (1997): «Hyperfiction: its Possibilities in English», *English in Education*, (31)2, pp. 23-33.
 (<http://www.schools.ash.org.au/litweb/ilana.html>)

VARCHOL, Douglas J. (1996): *The Multimedia Scriptwriting Workshop*, Sybex, San Francisco.

WIMBERLEY, Darryl y SAMSEL, Jon (1996): *Interactive Writer's Handbook*, Carronade, Los Ángeles.

2009 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

[Facilitado por la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes](#)

Sútese como [voluntario](#) o [donante](#) , para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#) www.biblioteca.org.ar

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](http://www.biblioteca.org.ar/comentario). www.biblioteca.org.ar/comentario

