

**La lectura participativa interactiva de la
hipermedia narrativa Golpe de Gracia (2006) de
Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz**

القراءة التشاركية التفاعلية فى الرواية الألكترونية "رصاصة الرحمة"
(٢٠٠٦) لخايمى ألكندرو رودريجت رويث

Dra. Rehab Abdel Salam
Departamento de la Lengua Española
Facultad de Al-Alsun - Universidad de Ain Shams

د/ رحاب عبدالسلام
قسم اللغة الاسبانية - كلية الألسن - جامعة عين شمس

Interactive Participatory Reading in the Narrative Hypermedia *Coup de Grace* (2006) by Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz

Summary

The study analyzes the reading mechanisms in *Coup de Grace* (2006) by Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz, which serves as a hypermedia platform for his novel *Amaury's Hell* (2006). The analysis starts from the premise, based on the theory of Reception, according to which the literary text comes to life through its relationship with the reader. The hypermedia text requires greater cooperation and interaction on the part of the reader through all its constituent elements: multilinear plot, hypertextual structure, intertextuality, narration, time, space and interactive games. Interactive reading reflects a different way of seeing the world and symbolizes the democratization of knowledge because it breaks with the canon that implies that the author is the only entity that controls the text since the reader is able to contribute to the text as much as its own author.

Keywords

Digital Narrative, Hypermedia, Interactive Reading, Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz, *Coup de Grace*

القراءة التشاركية التفاعلية في الرواية الإلكترونية "رصاصة الرحمة" (٢٠٠٦) لخايمي
ألكندرو رودريغث رويث

المخلص

تحلل الدراسة آليات القراءة في رواية "رصاصة الرحمة" (٢٠٠٦) لخايمي ألكندرو رودريغث رويث التي تمثل نصا تشعبيا سرديا باستخدام الوسائط المتعددة قائما على رواية "جحيم أماوري" (٢٠٠٦) للكاتب ذاته. ينطلق التحليل من الفرضية المبنية على نظرية الاستقبال، والتي بموجبها يكتسب النص الأدبي وجوده من خلال علاقته بالقارئ. تتطلب الروايات الإلكترونية متعددة الوسائط تعاوناً وتفاعلاً أكبر من جانب القارئ من خلال جميع العناصر المكونة لها: الشبكة متعددة الخطوط والبنية التشعبية والتناسق والسرد والزمان والمكان والألعاب التفاعلية. تعكس القراءة التفاعلية طريقة مختلفة لرؤية العالم وترمز إلى ديمقراطية المعرفة لأنها تتعارض مع فكرة أن المؤلف هو الكيان الوحيد الذي يتحكم في النص حيث إن القارئ قادر على المساهمة في النص بقدر المؤلف ذاته.

La lectura participativa interactiva de la hipermedia narrativa *Golpe de Gracia* (2006) de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz

0. Introducción

Con la llegada de la era digital, la literatura ha empezado a adaptarse a los nuevos medios digitales para enriquecer sus tradiciones y sus pautas milenarias. La tecnología ha cambiado las condiciones de producción, transmisión y recepción de la literatura abriendo caminos hacia la aparición de nuevas formas de creación literaria y de lectura.

La propia naturaleza del internet con sus “posibilidades democráticas” (Aronowitz , Martinsons y Menser 199) ha sido el impulsor para crear nuevas formas de comunicación en nuestro mundo. Las tecnologías informáticas se disponen de las herramientas suficientes para revolucionar las ramas de las humanidades “ofreciendo canales de difusión que renuevan los mecanismos de recepción y las conductas sociales” (Vouillamoz, 18).

Estas tecnologías, según Bolter y Mahwah (xiii), ya no alteran nuestra cultura como si fueran elementos externos ya que se han hecho parte inherente de nuestra dinámica cultural. Los medios digitales implican que la literatura ha traspasado las fronteras del libro y que ha adquirido nuevas formas cambiando la relación tradicional entre el lector y el autor. Se ha quedado claro que “el libro no es el instrumento más logrado para permitir el acceso aleatorio a la información” (Moulthrop “El hipertexto” 23). Además, se ha revelado que “el autor se desvanece en la simulación de los ejercicios de edición o detrás de las voces de los testigos, [...] y que la figura del lector se ha encumbrado hasta hacerse imprescindible para el ejercicio literario” (Rodríguez Ruiz “Asedio” 23).

El acto de lectura ha sido un tema de interés de la teoría literaria de la Recepción. Esta teoría se centra en el proceso de interpretación de la obra por parte de los lectores y en la peculiaridad de las lecturas que hacen los lectores individuales a la obra aportando a ella nuevos caminos de conocimiento.

Aunque desde la antigüedad ha aparecido la idea de la importancia del receptor, el término de estética o teoría de la recepción solo fue usado en una conferencia celebrada en la Universidad de Constanza en el 13 de abril de 1967 cuando Hans Robert Jauss usó el término (56). Los teóricos de la recepción introducen la idea de que la obra es incompleta hasta que un lector proceda a leerla y que el texto evoluciona a través de la interpretación que le dan los lectores a lo largo del tiempo. En palabras de Jauss, “[e]n el triángulo formado por autor, obra y público, este último no es solo la parte pasiva, cadena de meras reacciones, sino que a su vez vuelve a constituir una energía formadora de historia” (1-2). Iser hace notar que la importancia del papel del lector se deriva del hecho de que éste tenga que completar los vacíos que existen en el texto a partir de su propia experiencia y las pistas que le ofrece el texto (152). Cada lectura encierra un “horizonte de expectativas”, que engloba “los presupuestos bajo los cuales un lector recibe una obra” (Moog-Grünwald 248).

Hay una amplia gama de tipos de lectores. El lector puede ser ideal, virtual, empírico, implícito, entre otras muchas categorías. Coste (354-71) sugiere tres tipos de lectores: el ideal, el virtual y el empírico. El lector ideal es quien logra descifrar las intenciones significativas del texto de manera total y perfecta. Este lector raramente existe en la realidad. El lector virtual es aquel que toma su existencia en la articulación del texto y forma parte de la organización textual. El lector empírico se refiere a alguien que existe y que lee el libro. Por otra parte, el lector implícito se refiere a “las estructuras del efecto del texto, mediante las cuales el receptor se sitúa con respecto a ese texto y con el que queda ligado, debido a los actos de comprensión que éste promueve” (Iser 64).

La lectura de la narrativa digital, sobre todo, necesita un tipo especial de lectores. Albaladejo afirma que “hay que tener en cuenta que el receptor digital es otro tipo de receptor y también un nuevo tipo de lector, y que accede a la información que se le ofrece en la pantalla de manera distinta” (27). Esta lectura es, pues, un acto creativo donde el lector debe disponerse de tres competencias que Rodríguez Ruiz (“Asedio” 25) enumera: la iconicidad, para manejar el contenido audiovisual y los otros elementos del hipertexto; la editabilidad pues el

lector puede modificar los textos y la navegabilidad pues el lector puede recomponer el texto según va navegando libremente en la pantalla.

Por lo tanto, estos cambios tanto en el proceso de la lectura como en los papeles del autor y del lector implican un cambio en la manera de la percepción del mundo. En este contexto, la hipermedia, como una de las variantes de la literatura electrónica, viene a simbolizar la nueva cultura y “proporciona un laboratorio o lugar de origen para una alternativa nómada de estructura lisa al espacio discursivo de finales del capitalismo” (Moulthrop “Rizoma” 344).

En el presente trabajo analizamos los mecanismos de lectura en *Golpe de gracia* (2006) de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz que sirve como plataforma hipermedia de la novela *El infierno de Amaury* (2006). La novela así tiene dos formatos disponibles en línea para el lector: un formato novelístico textual a la manera tradicional y otro siguiendo las líneas de construcción de la hipermedia. El análisis parte de la premisa basada en la teoría de recepción, según la cual toda obra literaria va dirigida a un lector ideal. El lector empírico que existe en la realidad, según su horizonte de expectativas que incluye su bagaje cultural y sus experiencias personales, entabla una cooperación entre él y el texto.

El estudio hace un análisis formal para examinar la relación que se produce entre el lector y el relato en su variante hipermedia que exige mayor cooperación e interacción por parte del lector para la construcción del sentido que el texto narrativo impreso. Manejamos también conceptos de la semionarrativa para analizar el funcionamiento de los códigos en el discurso narrativo puesto que la hiperficción trasciende el código meramente verbal para abarcar códigos sonoros, visuales y multimedia.

Aunque la novela *El infierno de Amaury* cuenta lo mismo que cuenta la hipermedia *Golpe de gracia* pero, como explica Chiappé, se trata de narrar desde un punto de vista diferente y la manera de contar de la hipermedia “no se trata del simple enriquecimiento ni de una sustitución. Se trata de contar historias de una manera a la que no está acostumbrado el consumidor habitual de literatura” (*Hipermedismo...*).

La disponibilidad de dos formatos de textos de la misma novela plantea el tema de las estrategias de lectura de cada formato. Nos

centramos en el presente en las estrategias que tienen que manejar el lector para poder descifrar un texto que pertenece al universo de la hiperficción. Estudiamos las estrategias que maneja el autor para hacer que la lectura sea participativa e interactiva. Estas estrategias incluyen todos los elementos constituyentes del relato: la trama multisequencial, la fragmentación, la renuncia a la conclusión, la polifonía y la diversidad de voces, la estructura hipertextual, los juegos interactivos, los recursos multimediales, el blog donde el lector está invitado a comentar algunos aspectos de la novela, el tiempo y el espacio. También, analizamos el simbolismo cultural de esa lectura.

1. Antecedentes

Hipertexto es un término acuñado por Theodore Nelson en 1965 para referirse a un tipo de texto no secuencial donde el lector tiene opciones en cuanto a qué línea seguir y que se lee mejor en una pantalla interactiva. Rodríguez Ruiz (“Introducción” 16) advierte que la estructura del hipertexto está construida por nodos y enlaces por eso es la mejor forma para narrar relatos multiformes.

En cuanto al proceso de lectura, se afirma que “el hipertexto obliga a elegir trayectos de lectura y a establecer relaciones constantemente, de modo que, aunque las secuencias aisladas sean lineales, la lectura en sí no lo es, ya que los caminos no están absolutamente determinados de antemano” (Pajares Toska “Las posibilidades”). Esta libertad con la que cuenta el lector se debe a “la posibilidad de realizar sus propios enlaces, ampliando “a su gusto” el campo contextual de la obra” (Rodríguez Ruiz “Hiperficción” 63).

Se puede trazar una larga tradición de una literatura no lineal que anticipa el hipertexto digital y su formato multimedial que es la hipermedia pues “existieron hipertextos impresos antes de existir el hipertexto digital” (Romero López 39). En este contexto es importante subrayar que hay dos conceptos que se deben tener en cuenta al trazar la historia del hipertexto: “el concepto de pre-hipertexto y el de proto-hipermedia. El primero tiene que ver con los antecedentes literarios de la práctica hipertextual; el segundo se aplica a las actuales manifestaciones de dicha práctica” (Rodríguez Ruiz “Hiperficción” 67).

Ya en 1962 Umberto Eco sugiere que la obra debe ser abierta y sostiene que la obra de arte es un producto inacabado en cuyo significado debe participar el receptor. El papel del creador de la obra debe ser facilitar las herramientas suficientes para potenciar el rol del receptor. El receptor da a la obra su toque personal puesto que la obra está abierta a varias interpretaciones.

Roland Barthes (11-12) habla de un ideal de textos compuestos por conjuntos de palabras o imágenes donde existen entre ellas múltiples uniones. En 1989, Genette rebautiza el concepto de la hipertextualidad. Genette explica: “Entiendo por ello toda relación que une un texto B (que llamaré hipertexto) a un texto anterior A (al que llamaré hipotexto) en el que se injerta de una manera que no es la del comentario” (14).

En 1997, Aarseth forja el término de la literatura ergódica del griego *ergon* y *hodos*, trabajo y camino, para referirse a un tipo de textos literarios que necesitan un lector activo que hace decisiones en cuanto a qué camino elegir en el texto(1) . También Mora hace hincapié en la capacidad de la literatura para utilizar los diversos medios de comunicación y lenguajes para producir el significado debido a una “dinámica de flujos que afecta a las prácticas culturales y literarias” (12).

Keep y Mclaughlin en “The Electronic Labrynth” mencionan ejemplos de unas obras que sirven de antecedentes de la práctica hipertextual tales como *Tristram Shandy* (1767) de Sterne, *At Swim-Two-Birds* (1939) de O’Brien, *En el laberinto* (1959) de Robbe-Grillet, *Pale Fire* (1962) de Nabokov, *Rayuela* (1963) de Cortázar, *La exhibición atroz* (1970) de Ballard, *El castillo de los destinos cruzados* (1973) de Ítalo Calvino, etcétera. También, Borges configura en “El jardín de los senderos que se bifurcan” en su libro *Ficciones* (1944) una red de posibilidades pues condensa en pocas páginas las estructuras que llevan en sus entrañas novelas largas. Asimismo, *La muerte de Artemio Cruz* (1962) de Carlos Fuentes muestra una superposición de niveles de tiempo, espacio y narración para reflejar una nueva manera de percepción de la realidad. Se superponen tres voces narrativas, yo, tú y él para que el lector se meta dentro de la mente del protagonista agonizante.

Tales obras anticipan las varias opciones posibles que encierra el hipertexto en la era digital. Subrayamos que los primeros intentos de escribir una hipermedia propiamente dicha aparecen en 1987 con *Afternoon, a story* de James Joyce y en 1991 *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop.

2. Algunas precisiones terminológicas y conceptuales

La hipermedia es un producto de la fructífera cooperación entre el hipertexto y la multimedia, así el lector se dispone de un hipertexto con imágenes, audios, videos, etcétera. Los componentes que toda hipermedia debe tener son el hipertexto, el multimedia y la interactividad.

La unidad de contenido de la hipermedia se llama nodos o nudos pues son “piezas de información almacenadas electrónicamente” (Hernando Cuadrado 252) y las lexías son las unidades de lectura mínima sobre las que se apoya la organización de un texto. Llegamos a las lexías por medio de enlaces por eso el procesamiento de la información defiere según la selección y la interacción del usuario. También, Halasz y Schwartz definen la hipermedia como un sistema que ofrece al usuario “la capacidad de crear, manipular o examinar una red de nodos que contienen información y que están conectados entre sí por enlaces relacionales” (30).

Así, tanto el hipertexto¹ como la hipermedia organizan la información en forma de bloques o nodos conectados por medio de enlaces, pero en el caso de la hipermedia los enlaces conectan con un material de carácter multimedial como imágenes, videos y audios. Ambos comparten un carácter multisequencial pero la hipermedia exige más interacción por parte del usuario y le ofrece una experiencia de lectura más cercana a nuestra percepción del mundo en la era digital.

El término transmedia es otro término asociado con la hipermedia refiriéndose particularmente a su forma de producción. Moreno explica que “los creadores de relatos ficcionales, informativos, científicos [...] piensan en múltiples plataformas para difundir sus producciones. A esta forma de producción, que aprovecha los distintos soportes y medios, se le denomina transmedia” (“Narrativa hipermedia” 22).

En su vertiente ficcional, la hipermedia pertenece al campo de la hiperficción que, a su vez, es un producto de la combinación entre el prefijo “hiper” que se refiere al hipertexto y el sustantivo “ficción”. Se define como “escritura ficcional no secuencial que se ramifica y ofrece opciones al lector y destinada, en particular, a ser leída en la pantalla de un ordenador, en una pantalla interactiva” (Utrera Torremocha y Romero Luque 792).

También vale aclarar la diferencia entre la literatura digital y la literatura digitalizada. Una obra digitalizada es una obra concebida para otro medio pero se hace accesible en un medio digital mientras que una obra digital es una creada para el ordenador y emplea las facilidades que ofrece el medio digital.

3. Literatura digital hispánica

Aunque los orígenes de la literatura digital se pueden trazar en el ámbito anglosajón, esta literatura ha traspasado las fronteras nacionales adquiriendo un carácter global donde las obras inglesas ya no sirven como únicas muestras. La literatura hispánica ha podido competir produciendo muestras relevantes

Como ejemplos de la literatura digital en español, Dolores cita el portal de la Universidad de Pamplona, dedicado a la hiperficción en español, la Web del grupo Hermeneia de la Universitat Oberta de Catalunya, la revista Hipertulia de la Universidad Complutense, el portal de hiperficciones de la Universidad Pompeu Fabra, el Open Directory Project, en español entre otras lenguas, y el portal sobre el relato digital de la Universidad Javeriana en Colombia(46).

En el portal Cervantes virtual, se ofrece una muestra significativa de la literatura electrónica hispánica haciendo una clasificación de esta literatura en hipernovelas, hipermedia, webnovela, blognovela, novela colectiva y wikinovela. En España, el Cervantes virtual destaca a Edith Checa que gana éxito por su hipernovela *Como el cielo los ojos*(1995), entre otras obras. Juan José Díez se dedica a la narrativa digital y ha publicado en Internet *Don Juan en la frontera del espíritu*(2004). Benjamín Escalonilla es especialista de narrativa digital, hipermedia y animación desde 1996.

Félix Remírez ha escrito varios relatos digitales como *Trincheras de Mequinenza* (2007), y es también autor del blog literario Biblumliteraria dedicado a la narrativa digital. También Antonio Rodríguez de las Heras es autor de varios libros electrónicos como: *Por la orilla del hipertexto* (1989) y *Los estilistas de la sociedad tecnológica* (2003).

En el ámbito latinoamericano, el Cervantes virtual menciona al peruano Doménico Chiappe que es autor de la obra multimedia *Tierra de Extracción* (2001). El argentino Hernán Casciari ha publicado la novela *Más respeto que soy tu madre* (2003), recopilación de la historia virtual 'Los Bertotti', bitácora elegida como la mejor del mundo por la cadena alemana Deutsche Welle. La argentina Belén Gache ha realizado trabajos de literatura experimental y poesía electrónica y su libro de poemas *El libro del fin del mundo* (2002) incluye un CD con obras interactivas. El argentino Marcelo Guerrieri ha escrito la blognovela *Detective bonaerense* (2006).

3.1 Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz

Mención aparte merece el colombiano Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz (Ibagué, 1958). Es uno de los nombres destacados que contribuyen a la configuración del mapa de la literatura digital hispánica. Es académico y escritor y actualmente dirige el Centro de Educación Asistida por Nuevas tecnologías en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. Ha encabezado desde 2007 un proyecto ambicioso que es resultado de muchos años de investigación en temas relacionados con la narrativa digital, la hiperficción y la cibercultura. El proyecto consiste en la construcción de una plataforma para la narración digital y colectiva llamada *Narratopedia*. La plataforma tiene como sede la Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá.

A Rodríguez Ruiz, le interesan profundamente la narrativa colombiana de fin de siglo, las estrategias narratológicas, la estética posmoderna, y los prospectos de cooperación entre la literatura y las tecnologías informáticas. Se afirma que “Jaime Alejandro es uno de esos inusuales artistas de la Red que ofrecen no solo su obra, sino una extensa reflexión sobre la misma que también se convierte en parte de la obra” (Marino “Golpe de gracia”). Rodríguez Ruiz deja en el internet en forma

de libre acceso una gran cantidad de labor intelectual. Esta iniciativa refleja su propia idiosincrasia pues apoya que el conocimiento debe ser un proyecto colectivo disponible a todos.

El autor empieza su carrera literaria en 1998 con unos relatos breves y desde entonces publica una variedad de obras de ficción y ensayos tanto en formato impreso como digital. En 2000 su primera producción literaria muestra anticipaciones hipertextuales mediante *Debido proceso*. La novela narra la historia de un escritor que escribe una novela mientras su ciudad se ve sometida a una guerra absurda. La novela toma la forma de un hipertexto debido a, por un lado, la aventura “del escritor que recorre los laberintos indescifrables de la creación y, por el otro, la de una ciudad que se deteriora y deconstruye así su espacio estriado” (Rodríguez Ruiz “Hipertexto” 63).

Jaime Alejandro cultiva el género hipermedia con sus obras: *Gabriella Infinita* (1998) y *Golpe de Gracia* (2006). *Gabriella Infinita* es una obra que retrata Colombia en una época denominada “Violencia”, entre los años 1945 y 1964. Rodríguez Ruiz explica que *Gabriella Infinita* fue primero un intento de novela, luego un hipertexto y finalmente se convirtió en un relato hipermedia (“Hpertexto”64).

Gople de gracia (2006), que sirve de objeto de estudio del presente, es el mayor acierto literario y tecnológico de Rodríguez Ruiz. Sasson-Henry llega a afirmar que “[n]o hay obra digital en español o en ninguna otra lengua que se compare con el grado de complejidad y sofisticación mediática de *Golpe de gracia*” (319). La obra obtuvo el Primer Premio UCM/Microsoft: Literaturas en Español del Texto al Hipermedia en Madrid en 2007.

3.2 Golpe de gracia

Golpe ... es un relato que, según las palabras de su propio autor, es “multiforme, interactivo, conectivo y multimedial. Facilita recorridos múltiples y no lineales, exige interactividad y participación (decisiones) por parte del usuario, [...]y le pide construcción tanto individual como colectiva” (Rodríguez Ruiz, *Golpe* 7). En el relato hay tres “mundos narrativos” y cuatro “salas de profundización”.

Golpe... es una versión hipermedia de una novela del mismo autor titulada *El infierno de Amaury*. Aunque las dos cuentan lo mismo pero la manera de presentación de la trama es diferente y el proceso de lectura de cada una de ellas es distinto también.

Golpe... empieza con la imagen de un hombre viejo que está conectado a un aparato médico en un estado crítico. Sirviéndonos de parámetros semióticos para analizar la imagen de la interfaz, nos fijamos en los colores, el plano, las codificaciones gestuales, la ambientación, el contenido y el diseño. Los colores son blanco y gris para preparar al lector al ambiente moribundo que rodea al protagonista. El plano varía desde un close up hasta un plano general. Las codificaciones gestuales no están claras pues la figura del personaje toma la forma de una sombra fantasmal. La ambientación crea una escena en un quirófano donde el viejo parece conectado a un aparato médico. El contenido de la imagen es sencillo donde aparecen pocos elementos: el viejo, una cama y el aparato médico, para que el lector se fije solo en lo más necesario del contenido. El diseño usa pocos elementos, pocos colores y crea sombras para recrear el ambiente habitado por sombras del pasado del viejo que le reprochan por toda la maldad que ha hecho a lo largo de su vida.

Desde la primera aproximación del lector a la obra, el lector lee un texto que aparece junto con la imagen de la interfaz que le pide que asuma el papel de periodista, detective y explorador del universo de la ficción utilizando diferentes recursos y una dinámica de videojuego. En esta invitación a participar en el texto, el lector lee lo siguiente:

Estás a punto de vivir una experiencia cercana a la muerte. Harás parte del drama del cura Amaury desde su lecho de enfermo hasta el descubrimiento de la verdad, pasando por su experiencia de contacto con la muerte. Recogerás con él sus pasos por la Costa de la Muerte, serás testigo de su purificación en la pirámide de Teotihuacán y sufrirás a la par con su difícil retorno al mundo de los vivos. Finalmente, en el papel de periodista, averiguarás quién intentó matarlo, por qué y cómo lo hizo. Es hora de empezar.

Después de leer la introducción, al hacer clic, el lector está transmitido a una pantalla que muestra en la parte inferior tres puertas que

son como los tres bloques que constituyen la narración. Los tres son: “Cadáver exquisito”, “Línea mortal” y “Muerte digital”. Las puertas abiertas indican el mundo multimedial al que se ingresa. A la derecha hay un icono que lleva el título de salas que a su vez conduce a una pantalla donde se lee:

En este espacio podrás jugar, leer, estudiar y aportar al conocimiento de varios temas de interés. Explora las salas, diviértete jugando, lee una novela preparada para internet, consulta los ensayos y discútelos y construye con todos el gran libro de *Golpe de Gracia*.

Las cuatro salas son sala de juego, sala de lectura, sala de estudiar y sala de construcción. Al ingresar al primer mundo, el lector encuentra un texto que lee lo siguiente: “Escogiste el primer mundo...Cadáver exquisito...”. Y se lee en seguida lo siguiente:

Este hombre, que puede ser tu padre, tu jefe, tu sacerdote, o tu maestro, ha sufrido un atentado. Se encuentra moribundo en la sala de un hospital y recibe visitas, pero las palabras que escucha no son agradables, intenta descubrir a qué se debe tanta animadversión.

Cuando ya está dentro de este primer mundo multimedial, el lector se encuentra con cuatro alternativas de personaje o cuatro aspectos diferentes de la vida del protagonista como jefe, padre, sacerdote y maestro. El cura moribundo recibe visitas de personajes cuya voz y cuya actuación explican al lector la maldad que les ha causado el cura Amaury.

Para llegar a la verdad sobre el perpetrador del atentado al que fue sometido el cura Amaury, el usuario tiene que interaccionar con unos juegos de video que le facilitan unas pistas. *Golpe ...* ofrece más aún otros niveles de interactividad al lector pues le permite que exprese su propia opinión sobre algunos aspectos de la historia mediante un blog y que contribuya a la escritura de la obra mediante el juego “cadáver exquisito”.

La obra se dispone de un destacado aspecto cultural mediante las referencias a la cultura de los aztecas, Galicia, Colombia y Argentina. Se

nota que lo local se fusiona con lo global ofreciendo al lector una rica experiencia cultural pues el mundo del internet no tiene fronteras.

4. El acto de lectura

Según el DRAE, leer significa, “[e]ntender o interpretar un texto de determinado modo”. También, según Colomer y Camps, significa “saber guiar una serie de razonamientos hacia la construcción de una interpretación del mensaje escrito a partir de la información que proporcionen el texto y los conocimientos del lector” (36).

En cuanto al acto de leer un texto hipermedia, Beña Borrero señala la dificultad con la que se enfrenta el lector pues tiene que hacer una transición del texto impreso de lectura lineal a la lectura no lineal y tiene que manejar los programas y las herramientas de la navegación. Además, tiene que disponerse de unas habilidades cognitivas que le permiten concebir el significado del texto multilineal(108).

La tecnología hipermedia cambia el paradigma del fenómeno literario pues, al contrario de la narrativa que normalmente dirige el significado en una sola dirección, la hipermedia abre distintas posibilidades. La hiperficción multimedia es capaz de transformar la materia narrativa en una red de significaciones y sentidos a través de posibles trayectos de lectura de cada individuo. De esta manera, se ve que la estructura del libro digital interactivo requiere una acción por parte del lector. Así se nota que, gracias a la literatura digital, el “viejo sueño: el de “hacer participar al lector en la elaboración de la obra” (Romero López 47) ha sido realizado

Golpe... potencia las posibilidades hipertextuales de la novela *El infierno de Amaury*. Esto significa una reconfiguración del texto y un diseño de una nueva trayectoria de la narración y el manejo de elementos distintos que hacen de la lectura un proceso de participación y de interacción

4.1 Lectura participativa

Dentro del contexto de la narrativa hipermedia, el papel del escritor experimenta una reconfiguración radical pues desempeña “funciones nuevas, mucho más técnicas, como la manipulación de datos, el manejo de aplicaciones multimedia, el diseño gráfico, viéndose además

obligado a realizar un trabajo colaborativo con otros profesionales, como el programador, el dibujante, el diseñador, el técnico audiovisual, etc” (Rodríguez “Asedio” 25). También, el autor ya no es el único ente que controla el proceso narrativo pues el lector no tiene que seguir un orden fijo en la lectura, y puede tomar decisiones acerca la secuencia de lectura que desea.

La participación del lector en la hipertexto es condición indispensable para realizar una lectura eficaz. Algunos tipos de textos permiten al lector mayor o menor libertad de trayectoria mientras que otros ofrecen la posibilidad de hacer transformaciones en el contenido. Según Moreno, “este lector hipertexto se convierte en coautor del relato, en lectoautor” (Moreno “Escritura” 121).

Hay tres niveles de participación en el proceso de lectura que Moreno (*Musas* 96-7) explica. Estas tres clasificaciones de la participación incluyen la selectiva cuando el usuario solamente elige entre las opciones y elige el orden de la lectura; la transformativa cuando el lector puede transformar el contenido que le ofrece el autor y la constructiva cuando el autor permite al lector que construya nuevas propuestas.

En *Golpe...*, la lectura exige la participación activa del lector puesto que “el escritor prepara las redes de conexión y el lector las explora, las amplía y las potencia” (Rodríguez Ruiz “Asedio” 25). El lector se encuentra ante varias líneas narrativas pues el hilo discursivo secuencial es sustituido por otro multilineal “capaz de ofrecer diferentes lecturas en función de la selección sucesiva de enlaces realizada por el lector” (Vouillamoz 138).

4.2 Lectura interactiva

Hubo una transición en los ideales artísticos y ya la interactividad adquirió una importancia a partir de los mediados del siglo XX. La interactividad significa “el mecanismo textual que permite al lector concebir “el texto” del texto como despliegue visible de signos y controlar la dinámica de su desarrollo” (Ryan 35). La inmersión es un concepto relacionado con la interactividad. Ryan aclara que “para que un texto sea inmersivo debe crear un espacio con el que el lector, el

espectador o el usuario pueden establecer una relación, y debe poblarlo con objetos individualizados" (32).

Aunque todo contacto con un producto cultural implica interactividad, "[l]a narrativa hipermedia es radicalmente interactiva en cuanto que se construye necesariamente con la colaboración activa y constructiva del lector" (García 13). Eso se debe a que la hipermedia es un producto de la fusión entre hipertexto y multimedia. El uso de elementos multimedia en este tipo de narrativa implica necesariamente la interactividad.

Hay dos maneras de interacción con una hipermedia: "[l]a «pasiva», en donde el lector establece relaciones entre su propia experiencia y lo que lee, observa y escucha. Y la «activa» en la que se induce a convertirse en «usuario» de la obra" (Chiappe *Hipermedismo...*). También Ryan mantiene que la interactividad puede ser débil y fuerte. La débil "consiste en una elección entre alternativas predefinidas", mientras que en la fuerte "el interactor desempeña un papel realizando acciones verbales o físicas, participando realmente en la producción física del texto" (35).

Golpe ... se considera un modelo interactivo de lectura. Eso se debe a que "el sujeto es considerado como un ente activo que utiliza diferentes estrategias para obtener información del texto y construir un nuevo significado, de acuerdo con sus propios sistemas conceptuales desarrollados en su interacción con el medio" (Tabash Blanco 213).

4.3 Estrategias de la lectura participativa interactiva en *Golpe*...

Estas estrategias incluyen todos los elementos constituyentes del relato como la trama caracterizada por la fragmentación y la multilinealidad, el diseño de la estructura hipertextual, la narración que involucra al lector y, también, el cronotopo. Además, hay referencias intertextuales que el lector tiene que descubrir.

4.3.1 La trama

Gracias a las nuevas tecnologías de la información que se aplican a la narrativa tal como la no linealidad, la navegación, la interactividad, el lector de *Golpe* ... ya no es un ente pasivo y puede elegir entre los diferentes bloques para reconstruir la trama de la hipermedia. Tiene

diversas opciones de elegir y puede navegar por el texto seleccionando y eligiendo las historias llevando a varios finales. El propio autor de *Golpe...* lo explica aquí:

... existe una “línea de indicatividad” del relato, es decir una secuencia deseable: pasar del mundo uno al dos y luego al tres para acceder a la sala de construcción. Incluso cada mundo tiene su propia secuencia: el recorrido multimedial, el desarrollo juegos interactivos, la contextualización y la profundización. Pero aún, si la secuencia es seguida, aquí tampoco es exigible la totalidad (Rodríguez Ruiz “Introducción”, 8)

Con ese respecto, vale mencionar que hay dos itinerarios de lectura: “El itinerario estático-secuencial es limitativo, obliga al lector a seguir una lectura previamente establecida por el autor [...] El dinámico-aleatorio no es limitativo, permite al lector seguir diferentes caminos” (Oteyza 134). El caso del itinerario de lectura seguida en *Golpe...* es estático secuencial ya que se recomienda que pasemos del primer bloque “Cadáver exquisito” a “Línea mortal” y luego a “Muerte digital”. No obstante, dentro del mismo bloque el lector no tiene que seguir un orden preestablecido. A modo de ejemplo dentro del primer bloque “Cadáver exquisito”, el cura moribundo recibe visitas de personas que le reprochan por el mal lo que les ha hecho. La vida del cura discurre en varios aspectos: como padre, como jefe, como sacerdote y como maestro. El lector puede empezar por cualquiera de estos aspectos que están presentados en forma hipertextual. Esta estrategia encierra una lectura aleatoria donde el lector puede seguir el orden que quiera.

De esta manera se entiende la postura que toma Rodríguez Ruiz en cuanto a la organización de la trama pues no deja los enlaces sin ningún orden pero tampoco exige al lector que siga un orden único. El autor se limita a sugerir una trayectoria para orientar al lector. Esa orientación parece como una repuesta adecuada hacia la crítica dirigida a la estructura no secuencial del hipertexto por su “incapacidad, en la práctica, de construir una trama coherente [...] capaz de sumergir al lector en la ficción» (Ferrari Nieto 144).

De esta manera la hipermedia hace del lector un productor del texto tanto como el autor y no se limita a ser un mero consumidor del texto. En el mundo de la ficción hipermedia, las fronteras entre el escritor y el lector difuminan.

4.3.2 La estructura

La novela *El infierno de Amaury* que sirve como materia de la que se deriva la hipermedia *Golpe...* tiene una estructura fragmentaria no secuencial y así tiene en sus entrañas el embrión del formato hipertextual. La novela en su formato textual se divide en siete bloques generales, que en ocasiones se subdividen en apartados. Al final, hay un apartado titulado una nota final.

El primer bloque es “Coordenadas imprecisas de la muerte” que está dividido en diez “pequeñas muertes” y un último apartado que lleva el mismo título como el bloque. “Comiendo del muerto” es el segundo bloque de la novela y consta de un solo apartado. Se trata de narraciones fragmentarias de las que se encarga cada uno de los conocidos del cura Amaury para relatarle algún aspecto deplorable de su vida mientras que él está en un estado de coma y no puede responder a sus recriminaciones. “Jose o el Demonio del Mediodía” es el tercer bloque de la novela dedicado a las veinte visitas que hace Jose, el hermano de Amaury al hospital. Sus monólogos revelan al lector nuevos aspectos del pasado de Amaury. “Miramientos de Fantasmas” es un bloque de la novela donde Amaury recibe en el hospital una visita de un fantasma de silueta femenina que habita en el hospital. “Voces desde el Infierno” es otro bloque dividido en trece “voces” y una “voz final”. Este bloque cuenta la catábasis o Descenso a los Infiernos que los demonios predicen que va a pasar a Amaury.

“Muerte Digital” es un bloque dividido en cuatro “sueños”. Aquí desaparece el narrador de segunda persona y esto anuncia la muerte de Amaury. El bloque retrata los recuerdos de infancia dura del cura Amaury y la historia de un periodista que se identifica en sus sueños con Amaury y recibe en estos sueños informaciones sobre el atentado que ocurrió a Amaury. Conocemos, también, la historia de Ángel Maldonado que sufre el síndrome de hikikomori que es una

palabra japonesa que se refiere a personas que se aíslan totalmente de la vida social por razones personales o psicológicas y puede ser por adicción al internet. En la novela este hikikomori conspira con Luis Rodríguez, uno de los tertulianos de la junta comunal, a la que va el cura Amaury todos los viernes, para asesinar a este cura viejo porque el mundo tecnológico moderno no cabe para viejos.

Esta estructura fragmentada de la novela en su forma tradicional toma una estructura hipertextual mediante enlaces e imágenes en el formato hipermedia del relato que toma el título de *Golpe...* Así la hipermedia nos ofrece una organización que permite “navegar a través de los enlaces que cada lexia sugiere, respondiendo a las sugerencias allí implícitas o a los intereses particulares. Es importante recordar que la especificidad del hipertexto está en [...] promover el descubrimiento de diversas y complejas formas de interacción entre los fragmentos” (Rodríguez Ruiz “Hipertexto” 55).

4.3.3 El carácter lúdico

Se hace indispensable el carácter lúdico de *Golpe...* para exigir la interacción del lector para que pueda construir el significado del texto. El texto comprende juegos que se entretajan con el texto para desenredar algunos aspectos desconocidos acerca de la identidad del perpetrador del atentado contra el padre Amaury. Esos juegos incitan la participación del lector quien pulsa los botones y está atento para no perder ninguna de las pistas. Eso encierra un placer por parte del usuario

El lector puede participar en un juego llamado “cadáver exquisito”. El nombre viene de la técnica surrealista de crear una obra de manera colectiva donde los surrealistas escribían una parte de la historia en un papel y lo doblaban para que el siguiente continuara la obra sin saber lo escrito antes de él. El juego consiste en que cada lector haga su aportación sobre un tema concreto en no más 300 palabras. Cada aportación o cadáver tiene que tener un comienzo y un final. Una vez finalizada, será visualizada y analizada por los otros lectores. Los tres cadáveres en los que el lector puede participar son: El gran reproche, Estampas de un padre en desgracia y Comiendo del muerto.

El mundo 2 es un videojuego llamado "Línea Mortal" con tres niveles: Costa da Morte (ubicada en el litoral español de Galicia), Ascenso a la Pirámide y Más Allá. La introducción del mundo menciona:

Ayudarle a recoger los pasos a Amaury te pondrá en contacto con leyendas e historias gallegas, pero también con el camino de purificación preparado por los Dioses aztecas y finalmente con el escalofriante mundo del más allá, desde donde, libre de debilidades y pecados, Amaury volverá dispuesto a reparar.

El usuario asume el papel del protagonista Amaury para recomponer su historia y redescubrir los lugares que formaban parte de su vida pasada en una experiencia donde el moribundo antes de su fallecimiento se acuerda de los lugares y momentos más destacados de su vida. El usuario recorre los puertos de La Costa da Morte donde un marinero narra una historia con pistas que le dirige al punto siguiente para recoger los pasos de la vida pasada de Amaury. El lector tiene un mapa de la zona para guiarle y el juego está inspirado por unas leyendas gallegas. Una vez superado el primer nivel del juego, el usuario está invitado a ir al segundo nivel para que Amaury pueda purificar el alma. El usuario tiene que entregar ciertos objetos para que Amaury pueda llegar a los dioses Aztecas en Tenochtitlán, México. Tiene que despojarse de algunas debilidades como la agresividad, el odio y el apego, y adquirir unas virtudes para el ascenso del alma de Amaury. Al final del segundo nivel, si despoja de sus debilidades, llegará a adquirir el equilibrio, la resignación, la simpatía, la dulzura, la armonía, el respeto, la sensatez y la humildad. El tercer nivel del juego lleva al usuario, que se identifica con el mismo Amaury, al más allá. Tiene que responder a las preguntas de siete personajes para que pueda acceder a un ambiente nuevo del más allá. Los personajes que vienen del más allá aconsejan a Amaury que combata las asechanzas como la mala conciencia y la soberbia para que pueda emprender el camino al más allá

En el mundo 3, aparece un juego de rol llamado "Muerte digital". En la introducción se lee: "...Ingresas al tercer mundo...En él se resuelven los enigmas. ¿Quién atentó contra Amaury? ¿Por qué lo hizo? Averígualo, estás dotado ahora del poder de la indagación policiaca". En

este juego, el usuario asume el papel del periodista José Arango que quiere aclarar el misterio del atentado contra el padre Amaury. El usuario debe explorar el ambiente mediante cuatro poderes: informática, buscar, escuchar y leer para encontrar las pistas. Se debe explorar cuatro ambientes: la casa del cura, la casa del barrio, el salón y la iglesia.

4.3.4 El blog

Al finalizar los juegos interactivos que complementan el significado del texto, el lector vuelve a la interfaz del primer mundo donde pueda elegir a ingresar al blog de temas y pueda comentar estos temas con total libertad. Los temas del blog del mundo 1 son “vejez”, “enfermedad” y “autoritarismo”. En el mundo 2, los temas del blog incluyen leyendas gallegas y experiencias cercanas a la muerte, mientras que los temas a comentar del mundo 3 giran en torno a alma versus tecnología, anarquismo, el hacker/los Hikikomori.

El propio autor también entra en contacto directo con los lectores y trata con profundidad unos temas que le interesa. Los comentarios pueden hacerse por cualquier tipo de lector ofreciendo una plataforma de expresión libre y reforzando la capacidad democrática del internet.

4.3.5 El narrador

Hay dos tipos de narración en la hipermidia de *Golpe...*: la autodiegética en segunda persona y la heterodiegética. Por medio de la segunda persona, una voz que se identifica con el mismo protagonista Amaury se dirige a él reprochándole por todos los males que ha hecho y advirtiéndole que va a morir pronto. La técnica del desdoblamiento del yo sirve como estrategia para que el lector se identifique con este narrador y se involucre en el mismo proceso de narración. Además, la narración heterodiegética se encarna mediante las voces de personajes fantasmales que le cuentan todo el sufrimiento que les ha provocado el mismo Amaury.

La narración depende también de códigos sonoros, visuales y multimedia que se ven complementados por el lenguaje verbal. Estos códigos encierran en su naturaleza la interacción por parte del lector. Además, contribuyen a la construcción del significado y a la caracterización de los personajes. Mediante las imágenes, se presenta la

prosopografía de los personajes y mediante los textos verbales se presenta la etopeya.

4.3.6 El tiempo

El tiempo en la hipermedia adquiere una naturaleza especial porque el tiempo se comprime en el espacio de la pantalla que es un espacio diferente del de la página del libro impreso. Chiappe lo explica así: Es

Un espacio de tiempo que no tiene necesaria vinculación cronológica, pues no existe la referencia de algo anterior o posterior, porque no hay un antes ni después preestablecido, sino un conjunto que flota en este «espacio... de tiempo en el que se sostienen las palabras». Un tiempo que en vez de presentarse con un orden lineal, se visiona como un cubo tridimensional, donde un ángulo se ramifica hacia varias líneas, por lo que desaparece la concepción del antes y el después. (“Herramientas” 118)

En *Golpe...*, el desarrollo temporal se puebla de anacronías analépticas donde se vuelve al pasado para contar la vida del cura moribundo Amaury. También, mediante la sucesividad lineal, el lector avanza para recoger pistas para descubrir quién ha atentado contra la vida de Amaury.

4.3.7 El espacio

El espacio en la hipermedia se comprime en la pantalla del soporte tecnológico en que se lee. Chiappe menciona que la pantalla es “capaz de dar corporeidad a los contenidos virtuales, es un escenario abierto, de libre acceso que desarrolla la obra alrededor del lector, que forma parte de la representación, pues sin su actividad, los actores no aparecen sobre el escenario” (“Herramientas”116). Además del espacio interactivo de la pantalla, *Golpe...* lleva al lector a viajar por muchos lugares relacionados con el pasado del cura Amaury: la Costa de la Muerte, Teotihuacán e incluso hasta escenarios del Más Allá.

4.3.8. La intertextualidad

Golpe... establece relaciones intertextuales con la novela *El infierno de Amaury* que sirve de materia básica de esta hipermedia además de otras obras literarias. Estos vínculos crean un tipo especial de contexto que influye en la forma en que el lector construya el

significado del texto hipermedia. El lector tiene que activar sus propios saberes y su cultura para interpretar el texto cabalmente.

Tanto la novela *El infierno de Amaury* como la hipermedia *Golpe...* se abren con un poema de Netzahualcōyotl (1392-1471) sobre el hecho de que cada ser tiene que morir. El epígrafe lee lo siguiente:

Somos mortales
Todos habremos de irnos
Todos hablaremos de morir en la tierra [...]
Aunque fuerais de jade
Aunque fuerais de oro
También allá iréis
Al lugar de los descansos.
Tendremos que despertar
Nadie habrá de quedar.

Los versos anteriores retratan la muerte como una forma de despertar. Esto introduce el tema de la novela al lector y le prepara para la experiencia que va a vivir: el protagonista en las últimas horas de su vida cuando ya está en un estado de coma se hace consciente de la maldad que ha hecho a muchos y de que su vida no ha sido tan idealista como pensaba.

También, la mayoría de los bloques abren con versos de la colección de poemas de Manuel Machado *Ars Moriendi* que enfatiza el tema del buen morir, o sea se muera bien cuando se viva como una buena persona. Estos versos encarnan la trama pues el cura va a morir mal porque ha llevado una vida deplorable.

5. El simbolismo de la lectura

El proceso de lectura participativa interactiva que se lleva a cabo para construir el sentido de la narrativa hipermedia *Golpe...* marca un cambio en el proceso tradicional de lectura. Este cambio simboliza nuestra sociedad contemporánea que experimenta un cambio de los valores consolidados. Además, la muerte del hombre viejo en la novela simboliza la muerte del viejo modo de ver el mundo. Rodríguez Ruiz explica que “[l]a verdad es que vivimos los síntomas de lo que será muy pronto la afirmación de un modo distinto de ver y hacer las cosas y por

tanto somos de algún modo testigos de la “muerte” del “viejo” modo” (“Introducción” 1).

La hipermedia introduce una lectura interactiva que aparentemente se contrasta con la lectura de un texto impreso tradicional. Esta nueva manera de leer el hipertexto simboliza el final de una era y la introducción de una nueva. La muerte del viejo cura que protagoniza esta novela sirve como fin de toda una ideología que él representa pues el mismo personaje confiesa que al principio de su carrera teológica tuvo muchas pretensiones pías y humanitarias, pero con el tiempo se olvida de sus motivaciones pías. La decadencia de las grandes intenciones de toda una época se experimenta ya en nuestra era actual donde no hay una moral absoluta ni verdades rígidas. La pérdida de la autoridad del viejo cura es también símbolo de la decadencia del concepto de la autoridad absoluta a muchos niveles: el proceso de la escritura, la familia, la religión, la política, etcétera. La hipermedia, sobre todo, sirve como símbolo de la decadencia de la autoridad absoluta del autor sobre el texto.

Por otra parte, la lectura interactiva participativa sirve como símbolo de la democratización del conocimiento y rompe con el canon que implica que el autor es el único ente que controle el texto ya que el lector es capaz de contribuir al texto igual que hace el propio autor. A través del proceso de lectura de la hipermedia que exige la participación del lector “se puede gestar la participación pública del usuario común en la red y [...] se puede generar una narrativa interactiva que renueve los lenguajes instaurados en el universo de lo impreso y lo televisivo” (Torres Parra 151). Rodríguez Ruiz recalca que “si se potencia lo realmente pertinente, la interactividad, la acción del lector, se estará satisfaciendo otro tipo de necesidad: la de la construcción social del conocimiento” (“Asedio” 27).

Conclusiones

Todo texto literario se orienta hacia un ente lector que descifre sus intenciones y realice sus potencialidades. El texto literario cobra vida a través de su relación con el lector. El significado del texto solo se

concreta y se realiza a través del lector y esta interacción entre el lector y el texto es la que da origen a la obra literaria

En la narrativa hipermedia la construcción del significado es una tarea conjunta entre autor y lector. En la narrativa lineal, propia de medios tradicionales, el relato es producto de la intervención del autor y de la actuación de sus personajes. En la narrativa interactiva, el lector es quien cobra protagonismo.

El texto hipermedia no se ha inventado en la actualidad puesto que solo recrea las formas narrativas existentes y aprovecha un tipo de narrativa que ya existía en el medio impreso y que tiene antecedentes que remontan a mediados del siglo XX. No obstante, lo que se lleva a cabo en la narrativa hipermedia actual es trasladar este hipertexto impreso a un soporte electrónico en la red que logra reflejar de manera eficaz la naturaleza del hipertexto y combina con él códigos visuales, sonoros y multimedia.

En el análisis de *Golpe...* que sirve de plataforma hipermedia de la novela *El infierno de Amaury* de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz se ha resaltado, siguiendo las premisas de la teoría de recepción, que el lector es quien da vida a la obra literaria mediante la relación que establece con ella. Este lector, para lanzarse a la lectura de la narrativa hipermedia, necesita disponerse de capacidades técnicas y cognitivas que le permiten concebir el significado del texto multilineal.

El proceso de lectura de esta narrativa hipermedia es esencialmente participativo interactivo y eso se logra mediante la configuración especial del texto. La trama necesita la participación del lector para recomponer las líneas múltiples de la narración. Además, el esquema policiaco detectivesco refuerza el carácter interactivo de la lectura. La estructura hipertextual permite una lectura aleatoria donde el lector puede seguir el orden que quiera. El narrador involucra al lector en la narración mediante la técnica del desdoblamiento del yo que hace que el lector se identifique con el mismo protagonista. El tiempo y el espacio tienen una naturaleza especial ya que están marcados por el espacio de la pantalla y el tiempo de la misma lectura controlada por el propio lector. Además, el carácter lúdico de la hipermedia exige la interacción del lector

para recoger pistas para recomponer la historia de vida del protagonista. Finalmente, la intertextualidad exige al lector que busque relaciones entre la hipermedia y otras obras literarias.

La hipermedia abre nuevos caminos a la narrativa tradicional y le ofrece posibilidades creadoras y novedosas gracias a las aportaciones de las nuevas tecnologías de información y de comunicación. La mayor aportación que ofrece es que renueva el modo de leer y contar historias debilitando las fronteras entre el lector y el escritor y haciendo al lector parte de la creación de la obra literaria.

Esta nueva forma de leer la obra literaria representa una filosofía y un nuevo modo de entender el mundo. Se refuerzan los valores de pluralidad y de abertura a la opinión del otro y su interpretación de la vida. Esta lectura es más democrática puesto que acaba con el poder absolutista que ejerce el autor sobre el texto literario abriendo camino hacia el protagonismo del lector mediante su interpretación propia y los itinerarios que pueda tomar llevando a finales distintos que los preestablecidos en la narrativa tradicional.

Bibliografía

1. Aarseth, Aspen, *Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
2. Albaladejo, T. "Retórica del periodismo digital." En Guerrero, José A. (ed). *Retórica, literatura y periodismo: actas del V Seminario Emilio Castelar: Cádiz, noviembre-diciembre de 2004*. Cádiz: Servicio Publicaciones UCA, 2006, pp. 25-34.
3. Aronowitz, Stanley, et al. *Tecnociencia y cibercultura: la interrelación entre cultura, tecnología y ciencia*. Barcelona: Paidós Ibérica Ediciones, 1998.
4. Beña Borrero, Luis Bernardo. "Retos y avatares de la lectura digital." En Gloria P. Vivas, et al. *Nativos digitales: Transiciones del formato impreso al digital*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2014, pp. 102- 126.
5. Bolter, Jay D., y N. Mahwan. *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. London: Routledge, 2001.
6. Chiappe, Doménico. *Hipermedismo, narrativa para la virtualidad*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2009, <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmch4274>
7. ----- "Herramientas para no perderse en el laberinto." *Cuadernos de Literatura*, vol. 12, no. 23, 2007, pp. 115-128.
8. Colomer, Teresa, y Anna Camps. *Enseñar a leer, enseñar a comprender*. Celeste, 2000.
9. Coste, Didier. "Trois conceptions du lecteur et leur contribution a une théorie du texte littéraire." *Poétique. Revue de Théorie et d'Analyse Littéraires*, no. 43, 1980, pp. 354-371.
10. Eco, Umberto. *Obra Abierta*. Barcelona: Planeta-Agostini, 1984.
11. Ferrari Nieto, Enrique. "Preámbulo para una hermenéutica del hipertexto." *Bajo palabra: Revista de filosofía*, época II, n.º 7, 2012, pp.141-151.
12. García, Francisco. "La narrativa hipermedia aplicada a la educación." *Red Digital*, n.º 3, 2002, pp.8-22
13. Genette, Gérard. *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989.
14. Halasz, F.y Schwartz, M. (1994). "The Dexter hypertext referent model." *Communication of the ACM*, vol. 2, no.37, pp. 30-39
15. Hernando Cuadrado, L.A. "El hipertexto." En Bosque, Ignacio, et al. *Literatura y multimedia*. Madrid: Visor, 1997, pp. 249-257.
16. Ingarden, Roman. *Estética de la Recepción*. Madrid: Viso, 1989.
17. Iser, W. "El proceso de lectura". En Warning, R. (ed.), *Estética de la recepción*, Madrid: Visor, 1989, pp. 149-164.
18. Jauss, H.R. "Historia de la literatura como una provocación a la ciencia literaria." En Rall, Dietrich (coord.) *En busca del texto: teoría de la recepción literaria*, México D.F., 1987, pp. 55-58.
19. Keep, Christopher; Mclaughlin, Tim y Parmar, Robin. "The Electronic Labyrinth." 1993 <http://jefferson.village.virginia.edu/elab/elab.html>.

20. Landow, George P. *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica, contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós, 1995.
21. -----, *Hipertexto 3.0: Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Barcelona: Paidós, 2009.
22. Marino, M. "Golpe de gracia: a coup for Rodríguez Ruiz". *Writer Response Theory* <http://writerresponsetheory.org/wordpress/2006/10/03/golpe-de-gracia-a-coup/>
23. Mestre, Isa. "Literatura digital o la reinención de la lectura: desde la poética de la obra abierta hacia la hipermedia." *Humanidades Digitales: desafíos, logros y perspectivas de futuro*, no. 1, 2014, pp. 329-333.
24. Moog-Grünwald, M. "Investigación de las influencias y de la recepción". En Rall, Dietrich (coord.). *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria*. México D. F., 1987
25. Mora, Vicente Luis. *El Lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral, 2012.
26. Moreno, Isidoro. "Escritura hipermedia y lectoautores." En Tortosa, V. (Ed.). *Escrituras digitales: tecnologías de la creación en la era digital*. Universidad de Alicante, 2008.
27. -----, "Narrativa hipermedia y transmedia." En: *Creatividad y discursos hipermedia*. Murcia: Editum, 2012, pp.21-40.
28. -----, *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia*. Barcelona: Paidós, 2002.
29. Moulthrop, Stuart, "El hipertexto y la política de la interpretación." En Vega, María J. (ed). *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Mare Nostrum Comunicación, 2003.
30. -----, "Rizoma y resistencia. El hipertexto y el soñar con una nueva cultura". En: *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós, 1997.
31. Oteyza, Caroline de (ed.). *Los desafíos de la escritura multimedia*. Caracas: Universidad Católica Andres Bello, 2002.
32. Pajares Toska, Susana. "Las posibilidades de la narrativa hipertextual." *Espéculo*, no.6, Julio -Octubre 1997, http://www.ucm.es/OTROS/especulo/numero6/s_pajare.htm
33. Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española* (22 ed.). Madrid, 2001.
34. Rodríguez Ruiz, Jaime Alejandro. "Hipertexto, literatura y ciudad." *Universitas humanistica*, no. 56, 2003, pp. 53-68.
35. -----, "Hiperficción y posmodernidad: La narrativa digital." En: VV. AA. *X Congreso Internacional de Filosofía Latinoamericana: filosofía, arte y literatura: diálogos y debates*, Bogotá: Universidad Santo Tomás, 2004, pp. 63-88.
36. -----, "Introducción." *Golpe de Gracia*. 2006 , http://cmap.javeriana.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1219334114974_1930107392_115551
37. -----, *Golpe de Gracia*. 2006, http://collection.eliterature.org/2/works/rodriguez_golpe_de_gracia/index.html

- 38.------. *El infierno de Amaury*. Bogotá: Editorial Libros de Arena, 2006.
- 39.------. “Asedio a las Narrativas contemporáneas. mapa de posibles Investigaciones.” *Cuadernos de Literatura*, vol. 14, no. 26, julio - diciembre 2009, pp., 14-51.
- 40.------. “Narrativa, juego y conocimiento. La iniciativa digital en acción en *Golpe de gracia*.” *Cuadernos De Literatura*, vol. 12, no.23, 2013, pp.103-114. Recuperado de <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cualit/article/view/6558>
41. Romero López, Dolores. “La literatura digital en español: estado de la cuestión.” *Texto Digital*, vol. 7, no. 1, jun. 2011.
42. Ryan, Marie-Laure. *La narración como realidad virtual*. Barcelona: Paidós, 2004.
43. Sassón-Henry, Perla. “*Golpe de gracia*: más allá de la trama.” En Alemany Ferrer, Rafael y Francisco Chico-Rico (Coord.) *XVIII Simposio de la SELGYC (Alicante 9-11 de septiembre 2010)*. SELGYC, 2012, pp. 315-326.
44. Tabash Blanco, Nayibe. “La lectura interactiva en el desarrollo de las habilidades de comprensión.” *Revista de lenguas modernas*, no.12, dec. 2009.
45. Utrera Torremocha, María Victoria, y Romero Luque, Manuel. *Estudios literarios in honorem Esteban Torre*. Sevilla: Publicaciones de Univ. de Sevilla, 2007.
46. Vouillamoz, Núria. *Literatura e hipermedia: la irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Paidós, D.L., 2000.

¹ Autores como Landow no hacen distinción entre los términos de hipertexto e hipermedia pues ambos incluyen los multimedia y pueden incluir información verbal como no verbal. Landow (“Hipertexto:la convergencia”15) afirma: “no haré la distinción entre hipertexto e hipermedia. Con hipertexto, pues, me referiré a un medio informático que relaciona información tanto verbal como no verbal”.