

**INSTRUCCIONES DE USO****ITINERARIOS DE LECTURA**

Este libro permite cinco itinerarios posibles de lectura, y muchos más, todos los que tú quieras y desees crear o imaginar. En general puedes leer el siguiente libro:

- 1) De principio a fin como cualquier libro convencional.
- 2) Según sus bloques de contenidos (Introducción, Literatura, Influencias artísticas, Cine, Videojuegos y Anexos) puedes empezar por el bloque que más te guste.
- 3) Abriéndolo por cualquier página que desees, o al azar, e iniciando la lectura al comienzo de ese capítulo.
- 4) Dejándote llevar por las indicaciones al final de cada capítulo. Principalmente son itinerarios de influencias entre unos autores y otros. O conexiones curiosas, algunas de ellas reveladoras...
- 5) Combinando los diversos itinerarios propuestos. Eres libre, todo es posible.

**ENLACES Y CONTENIDOS ADICIONALES**

En el libro encontrarás más de 40 códigos QR que te llevarán a vídeos, webs, tráilers, documentales, entrevistas, reportajes, etc.

Sólo tienes que usar la aplicación de lectura de códigos QR en tú móvil o tablet y pasarla por la imagen del código. Si no tienes la aplicación puedes descargarla una gratuita en Apple Store o Google Play. También puedes acceder a la web de la productora cinematográfica y editorial Cinestesia [www.cinestesia.es](http://www.cinestesia.es) y acceder al apartado de contenidos de *Hiperficción* para ver los vídeos desde cualquier dispositivo.

*Hiperficción - de Borges a Nolan. Del  
cine interactivo a la realidad virtual*  
Miguel Herrero Herrero  
2014 - Cinestesia. Alicante

**Capítulo 1****SOBRE EL HIPERTEXTO Y LA HIPERFICCIÓN**

Según George P. Landow, autor de *Hipertexto 3.0*, *el hipertexto se refiere a un tipo de texto electrónico, se crea un texto que el lector experimenta como no lineal, o mejor, como multilineal o multisequencial*. La hiperficción son narraciones escritas mediante hipertexto, compuestas por un conjunto de fragmentos de textos u otros elementos, relacionados entre sí por enlaces. Estas obras no tienen un único camino establecido por el autor, el lector o espectador tiene la capacidad de elegir su camino entre varios posibles. Con la posibilidad incluso de modificar la propia obra o colaborar de alguna manera con el autor ya se trate de un libro, una película o un videojuego.

El hipertexto pone en entredicho la narración y la linealidad, expuestas ya en la *Poética* de Aristóteles. Según la definición de trama por Aristóteles: *es todo aquello que tiene principio, medio y fin. (...) Una trama bien construida, pues, no puede empezar o terminar donde uno quiera; principio y fin deben presentar las formas recién descritas*. La no linealidad es la ruptura de estas convenciones relacionadas con los conceptos de tiempo, espacio, principio y fin.

A lo largo de la historia algunos artistas han ido desarrollando nuevas estructuras narrativas y nuevas formas de comunicación, ayudados por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y avances científicos en disciplinas como la Psicología o la Física. Algunas de las primeras aproximaciones que anticipan el hipertexto en la literatura, por ejemplo, son *Tristram Shandy* de Laurence Sterne, *Ulises* de James Joyce

y los relatos de Jorge Luis Borges. Sus obras revelan nuevos principios de estructura y nuevas maneras de leer. Una de las dificultades de los autores ha sido plasmar esa hipertextualidad en un formato lineal como es un libro ya que, por lo general, este formato no permite jugar con la espacialidad de la información.

Como apunta Landow, el hipertexto cuestiona: la secuencia fija, un principio y un fin determinados, la magnitud definida de la historia y la noción de unidad. Robert Coover comenta que con el hipertexto *la linealidad de la experiencia de leer no desaparece del todo, la trama es ahora multidimensional y, en teoría, infinita. El lector puede inferir en la historia, introducir nuevos elementos, nuevas estrategias narrativas, abrir nuevos caminos, interactuar con personajes e incluso con el autor (...)* *Sustituir la lógica por el carácter o la metáfora, la erudición por el collage y el ingenio verbal, y de liberar la historia en un espacio donde todo lo posible es necesario.*

Janet Murray, autora de *Hamlet en la Holocubierta*, establece tres rasgos básicos característicos de la narrativa digital:

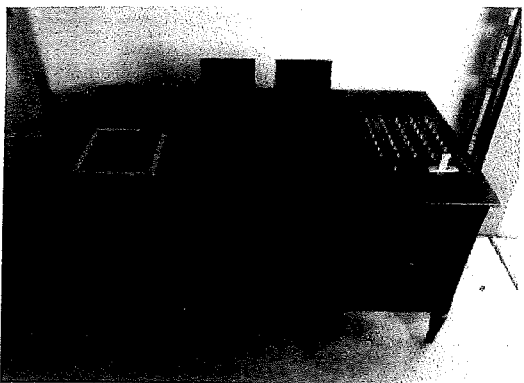
- Inmersión. La experiencia de trasladarse a un lugar ficticio. Uno de los anhelos del ser humano ligado a la ficción. Cada vez más verosímil.
- Actuación. Tener el poder de realizar acciones significativas y ver la consecuencia de nuestras decisiones y elecciones.
- Transformación. La capacidad de cambiar y modificar el entorno y los personajes. Ser capaz de moldear la obra.

El hipertexto, fue un concepto creado por el ingeniero Vannevar Bush. En 1945 escribió el artículo *Cómo debíamos pensar*. En él dice: *La mente actúa por asociación. Con un asunto entre manos, salta inmediatamente al siguiente que le sugiere la asociación de ideas*. De esta idea surge el Memex, un aparato creado por Bush donde una persona

almacena todos sus datos, textos y comunicaciones, de tal forma que puede consultarlos con gran velocidad y flexibilidad. Un dispositivo que sirve como base de datos y que posteriormente da la posibilidad de interactuar con los usuarios. Como dice: *Un accesorio personal*



*y ampliado de su propia memoria.* Bush está convencido de la necesidad de anotar, durante la lectura, los pensamientos transitorios y reacciones al texto. La forma física del Memex es un escritorio con pantalla, teclado, botones y lápices. El Memex es uno de los precursores de Internet y de un computador. Bush se dio cuenta de que *el número de publicaciones había crecido mucho más allá de nuestra capacidad de aprovechar realmente la información acumulada (...)* *Pero los medios que empleamos para desplazarnos por ese laberinto hasta llegar al punto importante del momento son los mismos que utilizábamos en la época de las carabelas...* Uno de los problemas para Bush es lo que llamó la cuestión de la elección, la recuperación de la información. Debido a las formas para almacenar, ordenar y etiquetar la información. *Cuando se han unido numerosos artículos para formar un trayecto (...)* *es exactamente como si se hubiesen reunido artículos físicos desde fuentes muy distantes y se hubiesen encuadrado juntos para formar un libro nuevo. De hecho, va incluso más lejos ya que cada artículo puede estar unido en numerosos trayectos a la vez.* Bush es citado constantemente como el padre del hipertexto por haber pensado una unidad que cumpliría las funciones como un cerebro humano. Bush intuyó que era necesaria la textualidad virtual (ya con ideas



Memex

en 1930) para los cambios que proponía.

El término de hipertexto se acuñó en 1965 gracias al programador Theodor Nelson. Éste desarrolló Xanadú, un sistema que permitía que un mismo documento apareciera en múltiples contextos

sin tener que haber sido duplicado. El proyecto Xanadú era crear una biblioteca en línea con toda la literatura de la humanidad, un precursor de Internet y de la Wikipedia.

El primer sistema de hipertexto fue creado por Andries Van Dam en 1967 llamado HES (*Hypertext Editing System*). Douglas Engelbart en 1968 diseña el NLS (*on line system*), origen del sistema Augment, un medio basado en una interfaz que permite la manipulación directa con el uso del dispositivo ratón. Engelbart se asocia con Nelson para desarrollar un programa de computador que puede implementar las nociones de hipertexto e hipermedia.

En 1978 se crea el primer sistema de hipermedia. El Aspen Movie Map fue creado por Lippman. En él se creó un mapa virtual de la ciudad americana de Aspen, donde un usuario podía moverse por las calles a través de un joystick. Fue Guide el primer sistema de hipertexto comercial, lo desarrolló Unix y fue posteriormente llevado a la plataforma de Apple Macintosh. En 1987 se introdujo el Hypercard en las computadoras de Apple. En 1991 se inicia el proyecto para llevar la tecnología hipermedia a la World Wide Web, Internet.

### EL ARS MAGNA DE RAMÓN LLULL

Ya en el siglo XIII el erudito Ramon Llull crea el *Ars Magna*, un sistema al que dedica parte de su vida y que culmina con la publicación de *Ars Generalis et Ultima*. El sistema era una herramienta para encontrar la verdad de cualquier proposición que pueda plantearse. Está basado en un vocabulario de conceptos, una tabla de alfabeto y un aparato de cuatro figuras. Una "máquina lógica" en la que se trazaban conceptos en dos discos y en sus subdivisiones. Se registraba el conjunto de nueve letras del alfabeto. Al mover unos diales, palancas, manivelas, y dando vueltas a un volante, se movían al largo de unas guías que indicaban "certeza" o "error", llegando a probar por sí misma la verdad o la mentira. Llull propone los primeros procedimientos combinatorios para crear textos y conocimientos, siendo precursor de la teoría computacional y del ordenador.



*Puedes pasar a la siguiente página.*