

## La multipresencialidad del usuario en la hipermedia narrativa *BesaCali*

Carolina García Ibarra y Juliana Saa Giraldo<sup>4</sup>

### Resumen

Este texto estudia cómo la construcción de una narrativa hipermedia tiene el potencial de crear un usuario virtual y multipresencial. Para esto, se determinó cómo la construcción de narrativa hipertextual genera un cambio en la concepción de autor desde lo que significa la escritura de un relato. En ese sentido, se construyó un ejercicio de narración a través de la intervención por parte de usuarios y creadores de relatos sobre la ciudad de Cali. Al final, se reflexiona sobre cómo las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son capaces de transformar la interacción entre los sujetos y la información.

**Palabras clave:** narrativa hipermedia, usuario virtual, multipresencialidad, narrativa hipertextual, TIC.

<sup>4</sup> Este artículo es resultado del trabajo de grado, escrito bajo la dirección de la profesora Adriana Villamizar Ceballos.

## Abstract

This text studies how the construction a hypermedia narrative has the potential to create a virtual and multi-present user. In order to achieve this, it was determined how the construction of a hipertextual narrative generates a change in the author's conception of the meaning in the writing of a story. In this sense, a narrative exercise was constructed through the intervention of the users and the creators of stories about the city of Cali. Finally, an analysis regarding how the Information and Communication Technologies (ICT) are capable of transforming the interaction between subjects and information is made.

**Key Words:** hypermedia narrative, virtual user, multipresence, hipertextual narrative, TIC (ICT).

Link: <http://besacali.freeiz.com/>



## Introducción

Esta investigación estudia, tanto desde la teoría como desde la interacción, la manera cómo la narrativa hipermedial, creada en un universo de ficción espacio-temporal, ha generado un usuario virtual y multipresencial. Para desarrollar esta investigación se enfatizó en la narrativa clásica aristotélica, desde el magno estudio de La Poética, para emprender la travesía del héroe tal como la que dibuja Christopher Vogler, en El viaje del Escritor (2002); detenerse en la avezada propuesta de un Hamlet, en la holocubierta (1999), y con

ello edificar unas bases con las que se realiza un seguimiento a la literatura de ciudad, desde Edgar Allan Poe hasta lo más local, Andrés Caicedo. El resultado pretende ser una narrativa no lineal que se apropia de una estética urbana, un tanto coloquial pero visceral, que puede leerse de formas particulares dependiendo de la forma cómo el lector lo elija.

A partir de la escritura de dos cuentos de diferentes autorías, mediados por las normas de la narrativa clásica aristotélica e intervenidos desde su diégesis en dos puntos dramáticos estructurales para la trama de la historia, se pretende dar cuenta sobre cómo la construcción narrativa hiper-textual genera un cambio en la concepción del autor a partir de la escritura colectiva del relato. Las narraciones dan cuenta sobre la ciudad de Cali, una ciudad recreada por Andrés Caicedo en sus relatos urbanos, los cuales, aún condicionan la manera cómo algunos perciben la ciudad, una llena de salsa, cine, drogas y rock and roll; una ciudad que, como dijo Caicedo, “espera pero no le abra las puertas a los desesperados”. Así, la hipermedia *BesaCali* pretende narrar, a través de relatos sobre la ciudad de Cali, una experiencia de usuario y creador a partir de diferentes intervenciones.

Pero no sólo son relatos sobre la ciudad, son narraciones en donde las heroínas son jóvenes atormentadas por el amor pero con una intensa vitalidad reflejada en la manera como se relacionan con la urbe y la noche en la ciudad. Un recorrido en el que ellas, como la ciudad, se transforman y transitan de maneras particulares bajo las dinámicas propias de un contexto actual.

A partir de un acercamiento literario a la ciudad de Cali, a través de dos mujeres amantes de la noche, la calle y la música, un poco decepcionadas de la vida, del sentido de su existencia y las malas experiencias con el amor, se creará una experiencia de usuario, en donde éste es quien decide la manera cómo se trazarán los destinos fatales de los personajes, haciendo evidente la manera como las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) logran cambiar la concepción clásica de autor, además de permitir, a partir de la navegación simultánea por diversas ventanas, la trasgresión del tiempo y el espacio. De esta forma las tecnologías condicionan el lenguaje. El auge que han tenido éstas ha llevado a re-pensar las dinámicas comunicacionales del ser humano, quien debe enfrentarse a diversos estímulos a la vez en su relación con la computadora.

De lo anterior, se puede decir que la tecnología ha cambiado el comportamiento de las personas, su forma de concentrarse ante la multitud de pantallas evocadas en una sola. De esto se deriva lo que resulta más relevante en esta investigación: la forma como se

cuentan historias. Indagar sobre esto, obligatoriamente conduce a una reflexión sobre cómo han cambiado las interacciones entre el sujeto y la información, posibilitando la aparición de un individuo *tecno-multidimensional*.

## Metodología

La metodología para realizar esta investigación se divide en cuatro etapas principales. En primera instancia se realizó una investigación no participativa, en la que se propició un acercamiento de tipo etnográfico con la calle para poder captar las dinámicas que en ésta surgen en la noche. Recorrer la Avenida Sexta y, en especial, los lugares mencionados por Andrés Caicedo en sus libros sirvió para la familiarización con el entorno.

A partir de la vivencia y la experimentación con la calle, se pasó, en segunda instancia, a la escritura individual de los relatos, los cuales tienen lugar en la calle y se rigen bajo las reglas de la narrativa en tres actos según La Poética, de Aristóteles.

Al finalizar la escritura individual de los relatos, se propició, en dos puntos dramáticos de cada relato, una situación diferente a la de la diégesis de cada autor. En esta tercera instancia, cada autor propuso otro desenlace para estos momentos de peripecias (o momentos de máxima perturbación), en los cuales se conserva el perfil de los personajes propuestos por el autor original. Al estar finalizados los dos relatos con sus respectivas intervenciones (teniendo finalmente seis relatos), se procedió a montarlos en una hipermedia, la cual se tituló *BesaCali*, título elegido a partir de uno de los cuentos de la antología de Calicalabozo, de Andrés Caicedo, *Besa Calles*.

La socialización es la última etapa de esta investigación. A partir de las herramientas que la tecnología ofrece, se creó un mapa de navegación para la lectura de los relatos, siendo los usuarios quienes eligen la ruta que recorrerán con los dos personajes principales, con la libertad de leerlos como lo ofrece el autor originalmente o con las intervenciones propuestas.

El usuario también tiene la posibilidad de cambiar la trama de los relatos, ya que hay un espacio abierto en las intervenciones, en donde como autor puede re-escribir a partir del punto indicado del relato, propiciando un giro dramático en la diégesis propuesta.

## Características de la hipermedia

*BesaCali* es una hipermedia dirigida principalmente a un público local de la ciudad de Cali, hombres y mujeres entre los dieciocho y los cincuenta años que tienen un interés particular por las narraciones literarias, y más específicamente, por la narrativa urbana. Personas que han sido influenciadas de cierta forma por escritores como Andrés Caicedo y Rafael Chaparro Madiedo, quienes narran de una manera muy visceral y descriptiva, a partir de personajes, heroínas, espacios urbanos llenos de símbolos, imaginarios y una sensación particular en la forma como se vive en la ciudad. Sin embargo, también se espera una audiencia un poco mayor, herederos de la generación de *Caliwood*.



Teniendo en cuenta, según los estudios realizados por el DANE, en el año 2010, en Colombia sólo el 19,3% de la población tiene acceso a Internet; *BesaCali* está dirigida a un público de clases media y alta, sectores que poseen conexión constante a la red.

Desde otro lugar, cabe decir que esta investigación surge a partir de un apasionamiento y entrega total por la literatura urbana caleña de los años setenta. Por ese eco que aún se escucha retumbando desesperado por las calles y todavía proclaman a unos cuantos melencidos hippies que dejaron su espectro vagando por la Avenida Sexta.

## Una referencia a Caliwood

*Caliwood* quizá ya es sólo un referente histórico, un nombre que marcó una época pasada que, por supuesto, en casi nada se parece a este nuevo latir; sin embargo, dejó como legado una visión particular sobre la ciudad, que no sólo retrata espacios, sino sentimientos y sensaciones que ésta suscita.

Los antecedentes que se tuvieron en cuenta para la realización de esta investigación son de carácter literario y teórico-práctico. *¿Que viva la música!* y *Noche sin fortuna*, novelas del escritor caleño Andrés Caicedo, son tal vez los textos literarios que inspiraron la escritura de los dos cuentos. La manera como los personajes se sienten y vibran en la ciudad de Cali, por la cual transitan impávidos a través de sus aceras llenas de transeúntes, espacios, sudores, olores, sonidos y melodías particulares.

Las transformaciones que los personajes sufren a partir de las relaciones amorosas tormentosas, en las que creen encontrar un acompañante de viaje, que resulta siendo su perdición y la influencia de las clases sociales en los espacios físicos, en ambos casos barrios de familias tradicionales y acomodadas, que ayudan a delimitar el recorrido de las heroínas por la ciudad. La sensación, presente en ambas novelas de vivir rápido y morir joven, después reafirmada por el mismo Andrés Caicedo cuando se suicida a los 25 años, condiciona una forma de vida influenciada por las drogas, las cuales redimen una existencia que carece de sentido, en donde la autodestrucción y la pérdida de los valores tradicionales parece ser el camino a la redención. Una existencia que no puede salvarse de la perdición, en la que el amor no encuentra un camino a la salvación, sino al sufrimiento.

Los relatos, como menciona Sandro Romero Rey en una crítica de la novela *Noche sin fortuna*, sobre “jovencitos burgueses que salen de sus casas y, poco a poco, se van convirtiendo en una burbuja de horror donde los personajes parecen extraídos de *La noche de los muertos*, filme de George Romero que tanto entusiasmó a Caicedo” (Caicedo, 2009, contraportada); que caminan llenos de angustias y sin ningún rumbo fijo, logran ambientar la trama magistralmente en la ciudad de Cali. La consecuencia de esto es una sensación casi delirante, llena de locura, ya sea a causa de las sustancias que consumen los personajes o de la angustia que tienen mientras se enfrentan valientes a su destino mientras van transformándose y reflexionando sobre sí mismos.

Trascendiendo lo local, novelas como *Opio en las nubes*, del escritor bogotano Rafael Chaparro Madiedo; *Héroes*, del español Ray Loriga, y los cuentos *Narraciones extraordinarias* de Edgar Allan Poe, son base fundamental para la representación literaria de los espacios, y la manera como éstos reflejan los estados de ánimo de los personajes. Descripciones existencialistas, introspectivas y sombrías, respectivamente, que refuerzan esa sensación de angustia y desespero de las heroínas.

Es el caso de Amarilla, protagonista de *Opio en las nubes*, una chica consumida por la tristeza de los días, quien decide enfrentar la vida hablando con su gato *Pink Tomate* y con una botella de vodka mientras camina por la *Avenida Blanchot* buscando cualquier bar. O, el caso de *Héroes*, en donde un joven decide encerrarse en su cuarto mientras escucha Rock and Roll y siente mucho odio y nostalgia por cierta chica. La novela es como introducirse en un sueño, en donde la causalidad se reemplaza por la casualidad. La música y los sueños dan un ritmo a la narración, en la que repetidamente se alude a la velocidad, la velocidad de una época en la que no hay tiempo.

## La creación literaria

La creación literaria y la forma de contar historias es posible debido al estudio de *La Poética*, de Aristóteles, la cual permite el entendimiento de la dramaturgia, la creación de los personajes, los géneros narrativos y las normas de la narrativa clásica. "La tragedia es imitación, no tanto de los humanos cuanto de los hechos y de la vida, y de la ventura y la desventura" (Goya y Muniani, 1798). Es una cuestión mimética, en donde a través del relato se pretende imitar la realidad, por lo que las acciones que en ella acontecen sin duda pudieron haber sucedido; de ahí que el lector enfrente dos tipos de emociones contrarias: una, en la que se identifica, se reconoce con el héroe trágico, para que, en segundo lugar, haga catarsis y tome distancia de él, ya que no quisiera tener que enfrentar su mismo destino.

La Poética (Goya y Muniani, 1798) también expone la estructura del texto en tres actos, a partir de acciones, en las cuales cada una debe complementar a la otra, por cuanto si una es omitida el texto carece de sentido. Un comienzo contextualizará, introducirá a los personajes y se expondrá la situación. Un punto de giro, una peripecia, desencadenará la tragedia, la trama, dando pie a un nudo en el que se desarrolla el conflicto y donde se enfrenta la voluntad del héroe contra alguien o algo que se opone a ella. Así, se llega a

un segundo punto de giro que llevará al clímax, el punto de mayor tensión en la lucha del héroe, a partir del cual o logra o falla en su propósito, llegando así al final, el cual debe ser contundente, habiendo el héroe sufrido transformaciones en el proceso.

La virtud será entonces el valor principal del héroe, quien enfrenta su destino tal y como llega, así implique su desdicha. Ahí radica el valor y la fortaleza del héroe. *Edipo Rey* (Sófocles, 2004), de Sófocles es el ejemplo perfecto: Edipo mata a su padre, toma su reino y tiene hijos con su propia madre sin conocimiento de esto; así lo había previsto el oráculo, ese era su ineludible destino, el cual enfrenta arrancándose los ojos y cumpliendo el castigo del destierro.

Complementando *La Poética* (Goya y Monioni, 1798), como antecedente de esta investigación, está el libro del analista de historias para los estudios de Hollywood, Christopher Vogler, *El viaje del escritor* (Vogler, 2002), en el cual se re-interpreta lo propuesto por Aristóteles, y siglos después lo planteado por Vladimir Propp, en su *Morfología del cuento* (Propp, 1985), en donde anota las 31 funciones del héroe a través de su viaje, las cuales no aparecen en su totalidad en los cuentos fantásticos, pero su continuidad y orden por lo general es el mismo (Vogler, 2002).

Se parte de la idea que “todas las historias están compuestas por unos pocos elementos estructurales que se encuentran en los mitos universales, los cuentos de hadas, las películas y los sueños” (Vogler, 2002, p. 31). Vogler denomina estos elementos como el viaje del héroe, y se basa en el libro de Joseph Campbell, *El poder del mito*, para realizar su argumentación.

Tanto en los planos de la ficción, como en la vida misma hay básicamente dos pulsiones, dos motivaciones: la vida y la muerte, lo erótico y lo tántrico; de esos dos conceptos podría pensarse que parten las situaciones dramáticas y los argumentos o *La Semillas Inmortales* (Pérez & Balló, 1997), los cuales adquieren diferentes matices dependiendo de la subjetividad de quien la cuenta. Las historias parten de algo denominado el inconsciente colectivo, por lo que representan las inquietudes comunes para todos los humanos, resultando así convincentes y verosímiles. Estas mismas ideas, o más bien dudas, se intentan responder a partir de la mitología, por lo que las explicaciones a estas inquietudes varían de acuerdo con la cultura y con el contexto histórico. De estos mitos, afirma Vogler (2002), surgen las historias que se leen en los libros y se ven en las películas.

*Rayuela*, novela del escritor argentino Julio Cortázar, toma sentido a partir del perfil de sus personajes, las inmersiones que hace el autor en su pensamiento. Los capítulos son cortos, y algunos podrían considerarse como un poema en prosa, ya que toman sentido por sí solos y tienen un gran valor estético. La novela es un hipertexto, ya que existen diferentes maneras de leerla, indicadas por Cortázar en un tablero de dirección.

*Rayuela* (Cortázar, 1963), da cuenta sobre las calles de París; fue de gran utilidad para guiar la forma como, de una manera casi clínica, se diseccionarían los relatos en algunos puntos dramáticos para que tuvieran distintos desenlaces, funcionando como los capítulos de *Rayuela* que pueden ser unidos de distintas formas.

## La cibercultura y la narrativa digital

Adicional a esto, es pertinente nombrar el aporte del investigador de la cibercultura y la narrativa digital, profesor Jaime Alejandro Rodríguez (2007), autor del texto publicado en la revista *Signo y Pensamiento* titulado *La gallina de los huevos de oro...*, imágenes, posibilidades y viabilidades de la inteligencia colectiva. El artículo de reflexión trata sobre las nuevas formas de pensamiento y vínculo social propiciados por las TIC, las cuales constituyen nuevos agentes constructores de conocimiento. Esta reflexión se plantea a partir de los resultados del proyecto de investigación titulado *Relato digital y cibercultura* en el año 2003, de la Pontificia Universidad Javeriana Bogotá; en contraposición con los resultados del proyecto de la Universidad de Deusto, en el País Vasco, también con relación a la wikinovela.

El proyecto consistía en utilizar una plataforma *wiki* de la Universidad para propiciar la creación colectiva de relatos de ficción a partir de las posibilidades que brindaban las plataformas de este tipo para construir hipertexto sin la mediación de un administrador, o *webmaster* (Rodríguez, 2007), (según Rodríguez un o una *wiki*, del hawaiano *wiki wiki* "rápido", es un sitio web colaborativo que puede ser editado por varios usuarios). La cuestión radica entonces en "el compromiso que se adquiere al permitir y promover la difusión y utilización libre de los textos producidos de esta forma" (Rodríguez, 2007. P.128), ya que se pierde la noción de autoría personal porque lo que prima es la autoría colectiva de la narración.

Rodríguez (2007), en su artículo de reflexión describe el ya citado proyecto de 2003, para el cual convocó a algunos colegas que, a su juicio, funcionarían para el experimento, para el cual se hace una distinción entre la hiperficción explorativa, en la que hay un único autor, permitiéndole al lector tomar decisiones sobre los trayectos de lectura, y la hiperficción constructiva, en la que el usuario puede manipular, ser editor de la información que el autor le brinda. Así, instó a sus colegas a realizar una intervención desde la hiperficción constructiva.

Según Rodríguez (2007), los modelos hiper-media se pueden definir con base en tres componentes: 1) funcionan sobre hipertexto (escritura-lectura no lineal del discurso), 2) integran multimedia (utilizan, además de texto, diferentes morfologías de la comunicación, como animaciones, audio, video, etc.), y 3) requieren de la interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones). Las características multimediales de la hipermedia propician, para Rodríguez (2007) y sus colegas, la creación de un texto en colaboración que titularon Los niños del árbol, proyecto que no fue exitoso debido a que algunos de los autores asumieron que el texto era vulnerable al estar publicado en una plataforma pública. El silencio de los autores, a excepción de Rodríguez, con respecto a sus técnicas narrativas, contribuyó también al fracaso del proyecto, lo que no propició un espacio de debate en la plataforma *wiki*. Por el contrario, el proyecto de la Universidad de Deusto fue exitoso debido a que los tres autores coincidieron en la importancia de una participación abierta y colaborativa en aras de la creación literaria.

Por otra parte, y haciendo referencia a los referentes teóricos y conceptuales que se tuvieron en cuenta para realizar esta investigación, es importante mencionar que éstos permitieron pensar sobre la utilidad de la hipermedia, tal es el caso del texto de Jesús Martín Barbero, *La educación desde la comunicación* (Martín Barbero, 2002), y, entender cómo las herramientas que proporcionan las tecnologías contribuyen al cambio de una concepción tradicional de la relación entre el lector y la información, como el caso de Jannet H. Murray en *Hamlet en la holocubierto, El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (Murray, 1999), texto muy bien complementado por Slavoj Žižek, en *El sujeto interpasivo*, el cual habla sobre esta nueva relación entre el usuario y la pantalla. El usuario es quien decide qué pantallas ver y por cuánto tiempo, incluyendo su participación activa en los debates dentro de la comunidad virtual o haciendo parte de los relatos interactivos, o las multi-historias como el caso de *BesaCali*. Al respecto la siguiente cita: "Parte del ímpetu que justifica el crecimiento de las historias multiformes se debe a la física del siglo XX, que nos ha enseñado que nuestra percepción normal del tiempo, y el espacio no es la verdad absoluta que habríamos creído hasta ahora" (Murray, 1999, p, 46).

Otro aporte interesante lo constituye el estudio de la Física Cuántica (Murray, 1999), en donde se pone en tela de juicio la idea de una única realidad, la inmediata. Esta crítica se pone en evidencia en el texto titulado *Hamlet en la holocubierto*, el futuro de la narrativa en el ciberespacio. En este texto, Murray explica cómo el auge y la mejora que tuvieron los computadores, desde la década de los setenta a la actualidad, generó un proceso de unificación en lo que refiere a tecnologías de comunicación y representación que antes habían estado separadas. Aunque estos avances tecnológicos no fueron los que dieron pie al surgimiento de las historias multiformes, ya que éstas tienen su origen en la literatura e incluso desde la trova, han generado nuevas herramientas que propician el desarrollo de este tipo de narración.

## La novela multiforme

La novela multiforme es una invitación por parte del autor a expandir la historia en múltiples posibilidades. Esta condición invita al usuario/lector a tomar una posición activa frente al relato y generar un desvanecimiento de la presencia de un único autor, ya que el ciberespacio permite una transgresión de la linealidad y de la unicidad de la voz de autor. Esta situación permite un gran número de universos en un mismo espacio, lo cual es facilitado por las diferentes ventanas y botones que tiene la hipermedia. "Mostrar la percepción de la vida como una suma de posibilidades paralelas, algo muy característico del siglo XX. La narrativa multiforme intenta presentar estas posibilidades simultáneamente para permitirnos concebir al mismo tiempo múltiples alternativas contradictorias" (Murray, 199, p, 49).

En el texto hay una referencia a la pérdida de poder del autor sobre su texto, en sus propias palabras, "la tradición hipertextual posmoderna celebra el texto indeterminado como una liberación de la tiranía del autor y una afirmación de la libertad interpretativa del lector" (Murray, 1999, p, 145). Con relación a esto, el texto de Doménico Chiappe (2007) titulado *Procesos creativos en la literatura hipermedia*. Intención única y autor múltiple, plantea una disertación a partir del proceso de creación multimedial del autor con sus compañeros, en la que expone las nuevas dinámicas a las que hay que enfrentarse al realizar este tipo de narrativa, en donde el trabajo deja de ser individual para convertirse en multidisciplinario, y de esta manera se cambie la concepción de autor. Según Chiappe (2007), el cambio del que se habla no es sólo desde la perspectiva del usuario, sino desde un proceso creativo alrededor del cual hay muchas cabezas indagando.

La innovación viene sujeta a transformaciones en las formas tradicionales, despojarse de paradigmas que se han mantenido con el tiempo. El reto de la narrativa hipermedial (Chiappe, 2007) radica entonces en aceptar, como autores, una mutación en el papel casi sublime que el artista ha tenido a través de los años y, como usuarios, adquirir una posición activa frente a la información, la cual ha sido proporcionada de manera que el lector pueda apoderarse de ella y transformarla de diferentes maneras.



## Sobre la relación entre narración, comunicación y educación

Ahora bien, Jesús Martín Barbero (2002) en su libro *La educación desde la comunicación*, formula la pregunta sobre el lugar de la narración en la era de la información. El papel de la cultura cambia cuando las tecnologías dejan de ser instrumentales y se convierten en un agente importante en la forma de estructurar el pensamiento, lo que se denomina La sociedad de la información, aquella en la que "el desarrollo económico, social y político, se hallan estrechamente ligados a la innovación, que es el nuevo nombre de la creatividad y la invención" (Martín Barbero, 2002, p, 2).

La información entonces ya no se brinda en su mayoría a partir de las formas tradicionales, donde un maestro es quien proporciona todo el conocimiento, sino a partir del hipertexto electrónico, el cual propicia una información fragmentada, variada, diferente a la que se brinda en el libro, la cual es lineal y vertical. De ahí que exista un choque entre las nuevas formas de aprendizaje (videojuegos, computadores y audiovisuales) y la escolaridad, la cual aún trabaja bajo un modelo funcionalista, en el que el educador, quien posee toda la información, le transmite al alumno, quien está "vacío" de conocimiento; en esta situación prima más el dato que el concepto y todo funciona a partir de la memoria.

Complementando a Martín Barbero, el libro *Entre Blade Runner y Mickey Mouse*, (Pérez de Lama, 2002) propone algo semejante. Citando a William Gibson, quien utilizó por primera vez la palabra *ciberespacio*, el teórico propone que: "Las transformaciones culturales, no sólo en el campo del arte y de las prácticas sociales, sino también en el de las tecnologías, están cada vez más alejadas de la academia y de la alta cultura, y más próximas a las nuevas vanguardias populares" (p, 447).

Para concluir, se puede decir que las herramientas que las TIC proporcionan hacen que se deba cambiar la concepción clásica de autor. El carácter multimedial de las hipermedias que obliga a que el trabajo sea colaborativo desde diversas disciplinas (como la programación, el diseño, la escritura); además, obliga al autor a tomar distancia de su propio texto para dar libertad creativa a un usuario que a su vez será creador y consumidor de contenidos. La novela *Rayuela*, de Cortázar, demuestra que, como también afirma Domenico Chiappe, a pesar de la existencia de diferentes caminos para abordar un texto, el autor es quien realmente le da un sentido a éste, aunque el usuario puede armar la historia a su antojo, los personajes van a seguir siendo los mismos, al igual que la diégesis; y la situación va a ser propiciada por el autor, es decir, si no hubiera autor, no habría camino por recorrer. Es el lector/usuario (Chiappe 2007) quien tiene la posibilidad de re-crear, agregar, compartir y enlazar información.

Así, la reflexión gira en torno a las audiencias, las cuales son juzgadas a partir de un modelo funcionalista, como propone Jesús Martín Barbero; debido al auge de nuevas formas de acceso a una información libre que deja de ser monopolizada por quienes poseen el conocimiento, sino que es el usuario quien puede nutrirse de diversas clases de saberes, por ser propio del ciberespacio la multidisciplinaridad; entonces, la narrativa multimedial propicia la construcción colectiva del relato.

Las TIC, particularmente la hipermedia *BesaCali*, ponen en evidencia la capacidad del lector de estar frente a varias actividades a la vez, convertirse en un individuo *tecnomultipresencial*, capacidad que brinda la computadora, ya que es el único medio que permite estar en muchos lugares y en uno solo a la vez, debido a la división por pantallas; lo que cambia la concepción del tiempo y el espacio, a lo que se refiere Martín Barbero cuando cita a Paul Virilio: “todo llega sin que haya que partir”.

## Socialización

Haciendo referencia a la socialización de la hipermedia *BesaCali*, los cuentos escritos dan cuenta sobre la relación de dos heroínas atormentadas en las calles de la ciudad de Cali. En los puntos en que se dieron las intervenciones se notó un cambio en la voz del narrador, sin embargo, se conservaron los perfiles originales de los personajes a pesar de que los destinos de éstos sí hayan cambiado. En cuanto a las intervenciones de los usuarios, puede decirse que los usuarios no ingresaron a todos los links existentes ni navegaron en el mismo orden. Por ejemplo, la lectura de Andrés Caicedo fue primordial para la creación de los relatos, su huella es evidente en ellos. No todas las personas que hicieron parte del proceso conocían la obra del escritor caleño ni su biografía, y en algunos casos no se había realizado la lectura de la novela *¿Que viva la música!* antes de comenzar las intervenciones, lo cual determinó un ritmo y un tono diferentes en la forma de escritura.

La manera como las personas se enfrentan a la pantalla varía según cada individuo, no hay algo que condicione su elección, por lo que existe gran variedad en los resultados. No en todos los casos hicieron uso de la opción para intervenir los relatos, pero sí jugaron con las diferentes opciones existentes para leerlos. En algunas intervenciones se cambió la focalización del narrador, dándole un sentido distinto al relato.

Sin embargo, analizando los resultados, hizo falta una ícono que llevara a los usuarios a un espacio de diálogo, esto para tener más recursos aparte de las intervenciones con qué analizar el comportamiento del público. Esta necesidad se hizo evidente sólo después de concluido el producto y someterlo a la edición de los usuarios.

La dificultad que rondó siempre el proceso creativo era pensar cómo las narrativas podrían ser un problema de comunicación. Amalgamar estos universos que se habían

creado, que parten más desde la creatividad, la imaginación y una sensibilidad artística, con unos fundamentos teóricos, contraponer la sensibilidad con la razón, fue todo un reto. Pero siempre existió esa pulsión, ese llamado al viaje, como diría Vogler, por indagar sobre cómo son las nuevas formas de contar historias, ya que, en consecuencia, con el amor por la literatura, hay que dilucidar cómo ésta se ha ido transformando y además ha adquirido unos nuevos matices que reafirman que más que el libro, sus contenidos siempre van a maravillar al lector, transformarlo y enseñarle nuevas formas de apreciación de la narración.

Finalmente, habría que decir que no sólo la parte creativa (la escritura de los relatos) y la parte técnica (la creación de la hipermedia) se concluyeron satisfactoriamente, sino que a partir de la aplicación conceptual y de contenidos a una herramienta tecnológica, se logró evidenciar las hipótesis que desde un comienzo se pensaron serían las consecuencias del producto: un autor que se mimetiza a partir de la forma de navegación por diferentes pantalla, dimensiones, lo que no sólo genera como resultado este cambio de percepción del autor, quien deja de ser el Dios creador, sino que también se hace evidente la capacidad del usuario de ser un individuo *multipresencial*.

## Bibliografía

- Caicedo. A. (2007). *El cuento de mi vida*. Bogotá. Editorial Norma.
- Caicedo. A. (2001). *¡Que viva la música!* Bogotá. Editorial Norma.
- Caicedo. A. (2009). *Noche sin fortuna*. Bogotá. Editorial Norma.
- Caicedo. A. (2003). *Calicalabozo*. Bogotá. Editorial Norma.
- Chaparro, Madiedo. R. (2002). *Opio en las nubes*. Bogotá. Editorial Babilonia.
- Chiappe. D. (2007). *Procesos creativos en la literatura hipermedia. Intención única y autor múltiple*. Recuperado de [http://www.domenicochiappe.com/pg\\_d\\_3c.html](http://www.domenicochiappe.com/pg_d_3c.html)
- Cortázar. J. (1963). *Rayuela*. Recuperado de <http://www.literaberinto.com/cortazar/rayuela.htm>
- DANE. (2010). *Boletín de prensa. Indicadores básicos de Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Recuperado de [http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/tic/bol\\_tic\\_2010.pdf](http://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/tic/bol_tic_2010.pdf)
- González, Ochoa. A. (2009). *Zoológicos urbanos. Historias mutantes de Chaparro Madiedo*. Medellín. Editorial Universidad de Antioquia.
- Goya y Monioni. (1798). *La Poética, de Aristóteles*. Recuperado de <http://www.apocatastasis.com/poetica-arte-aristoteles-tragedia-comedia.php#axzz1R4D4V0We>
- Hoyos, Juan José. (2002). *Escribiendo historias: el arte y el oficio de narrar en el periodismo*. Medellín. Editorial Universidad de Antioquia

- Loriga. R. (1993). *Héroes*. Barcelona. Plaza & Janés Editores S.A.
- Martín, Barbero. J. (2002). *La educación desde la comunicación*. Bogotá. Editorial Norma.
- Murray. J.H. (1999). *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona. Ediciones Paidós.
- Pérez. X. & Ballo. J. (1997). *La semilla inmortal*. Barcelona. Anagrama.
- Pérez de Lama. J. (2002). *Deleuzeguattarilandia, cartas desde Los Ángeles*. Cap. *Entre Blade Runner y Mickey Mouse*. Recuperado de [http://http://www.pdfwindows.com/goto?=http://www.hackitectura.net/osfavelados/2006\\_elretorno/01\\_deleuzeguattarilandia\\_web\\_06.pdf](http://http://www.pdfwindows.com/goto?=http://www.hackitectura.net/osfavelados/2006_elretorno/01_deleuzeguattarilandia_web_06.pdf)
- Poe. E.A. (2007). *Narraciones extraordinarias*. Bogotá. Editorial Panamericana.
- Propp. V. (1985). *Morfología del cuento*. Madrid. Ediciones Akal.
- Ríos. J. *La Maga*. Julio Cortázar. Recuperado de [http://www.ctv.es/USERS/borobar/la\\_maga.htm](http://www.ctv.es/USERS/borobar/la_maga.htm)
- Rodríguez. J.A. *Gabriella Infinita. Un hipermedia narrativo*. Página principal Pontificia Universidad Javeriana Bogotá. Recuperado de [http://www.javeriana.edu.co/gabriella\\_infinita/principal.htm](http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm)
- Rodríguez. J.A. (2007). *La gallina de los huevos de oro de nuevo está en peligro. Imágenes, posibilidades y viabilidad de la inteligencia colectiva*. Revista Signo y Pensamiento No. 50. Bogotá. P. 148.
- Sófocles. (2004). *Edipo Rey*. Bogotá. Editorial Norma.
- Henderson, C. (1994). *Rayuela, novela polifónica. Proposición de síntesis en el análisis literario*, en el libro *Coloquio Internacional: el texto latinoamericano. Vol. II*. Editorial Fundamentos. España, 1994. P. 92.
- Vogler. C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona. Ediciones Robinbook.
- Žižek. S. (1998). *El sujeto interpasivo*. Recuperado de <http://zizek-en-castellano.blogspot.com/2010/05/el-sujeto-interpasivo.html>