RAFAEL ALEMANY FERRER / FRANCISCO CHICO RICO (EDS.)

CIBERLITERATURA I COMPARATISME

CIBERLITERATURA Y COMPARATISMO

Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

SELGYC

Alacant, 2012

© Universitat d'Alacant / Sociedad Española de Literatura General y Comparada, 2012
© De los textos, los autores

Fotocomposición: Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana (IIFV)

ISBN: 978-84-608-1237-1
D.L.:
Impreso por Quinta Impresión, S. L.

LA NARRACIÓN LITERARIA ANALÓGICA Y LA NARRACIÓN LITERARIA DIGITAL. ANÁLISIS INTERDISCURSIVO DE *IL CASTELLO DEI DESTINI INCROCIATI*, DE ITALO CALVINO, Y *GABRIELLA INFINITA*, DE JAIME A. RODRÍGUEZ RUIZ*

Francisco Chico Rico
Universidad de Alicante
francisco.chico@ua.es

RESUMEN: La hipertextualidad, la multilinealidad, la multimedialidad, la interactividad y la virtualidad se revelan como los criterios diferenciadores de la textualidad del texto electrónico que es construido y comunicado utilizando la tecnología digital. En esta comunicación nos proponemos describir y explicar el funcionamiento de estos criterios distintivos en el contexto específico de la narración literaria tanto analógica como digital basada en la combinatoria de elementos y/o itinerarios, con el análisis interdiscursivo de *Il castello dei destini incrociati* (1969), de Italo Calvino, y *Gabriella Infinita* (2002), de Jaime A. Rodríguez Ruiz. La primera es uno de los más claros ejemplos de narración caracterizada por el entrecruzamiento de unidades o secuencias narrativas; la segunda es un texto literario que ha pasado por los estadios de la novela tradicional, de la narración hipertextual y del hipermedia construido mediante la utilización del ordenador como canal de comunicación.

Palabras clave: hipertextualidad, multilinealidad, multimedialidad, interactividad, virtualidad.

ABSTRACT: Hypertextuality, multilinearity, multimediality, interactivity and virtuality are revealed as distinguishing criteria of textuality in electronic texts, which are constructed and communicated using digital technology. In this paper we intend to describe and explain how these distinctive criteria operate in the specific framework of analog and digital literary narrative based on the combination of elements and / or itineraries. This will be performed through the interdiscoursive analysis of *Il castello dei destini incrociati* (1969), by Italo Calvino, and of *Gabriella Infinita* (2002), by Jaime A. Rodríguez Ruiz. The first is one of the clearest examples of fiction characterized by the interweaving of narrative units or sequences; the second is a literary text that

* Este trabajo es resultado de la investigación realizada en el proyecto de I+D+i de referencia HUM2007-60295, financiado por la Secretaría de Estado de Investigación del Ministerio de Ciencia e Innovación.

has gone through the stages of traditional novel, hypertextual narrative and hypermedia built by means of the computer as communication channel.

Key words: hypertextuality, multilinearity, multimediality, interactivity, virtuality.

1. La hipertextualidad, la multilinealidad, la multimedialidad, la interactividad y la virtualidad como criterios diferenciadores de la textualidad del texto electrónico

En una reciente aproximación al problema de las semejanzas y las diferencias entre el texto y la textualidad analógicos y el texto y la textualidad digitales determinamos las características por las que, a nuestro juicio, éstos se distinguen y se separan de aquéllos. De dicho estudio resultó que la hipertextualidad, la multilinealidad, la multimedialidad, la interactividad y la virtualidad se revelan como los criterios diferenciadores de la textualidad del texto electrónico que es construido y comunicado utilizando la tecnología digital y, por tanto, comunicado a través de la pantalla de un ordenador (Chico Rico 2009).

En primer lugar, partimos de la convicción de que la definición del concepto de 'texto' y la caracterización de la textualidad en su materialización textual-impresa o analógica son perfectamente válidas para la definición del concepto de 'texto' y la caracterización de la textualidad en su vertiente textual-electrónica o digital, puesto que el conjunto de los criterios que garantizan la textualidad, en su traslación del medio textual-impreso al medio textual-electrónico, seguirían siendo los criterios de base para la descripción y explicación de la especificidad del texto digital. De acuerdo con el modelo lingüístico-textual de Robert A. de Beaugrande y Wolfgang U. Dressler, la textualidad está garantizada por un total de diez criterios: la cohesión, la coherencia, la intencionalidad, la aceptabilidad, la situacionalidad, la intertextualidad, la informatividad, la eficacia, la efectividad y la adecuación de una expresión lingüística (Beaugrande / Dressler 1981).

Dichos criterios de base para la descripción y explicación de la especificidad del texto digital no requerirían ningún tipo de ampliación, matización o reducción cuando el texto electrónico es el resultado de la digitalización de un texto impreso, esto es, cuando para la construcción y la comunicación primaria del texto electrónico no ha sido utilizada la tecnología digital, sino los procedimientos analógicos (Koskimaa 2005: 85-88; Albaladejo 2009: 21). La única diferencia entre el texto electrónico resultante de la digitalización de un texto impreso y éste estribaría en el canal de comunicación utilizado en cada caso: mientras que el texto impreso es comunicado a través del documento impreso, el texto electrónico es comunicado a través de la pantalla del ordenador y, en la mayor parte de las ocasiones, a través de la conexión del ordenador a la Red. Por ello puede afirmarse que lo que permite y explica la conversión de la textualidad analógica en textualidad digital es el componente del hecho comunicativo correspondiente al canal de comunicación.

Este mismo hecho —la utilización del ordenador como canal de comunicación, con sus algoritmos electrónicos e informáticos— es el que da carta de naturaleza a

la digitalidad textual en su más pleno sentido y el que, consecuentemente, dota de naturaleza especial al texto y a la textualidad electrónicos. Haciendo referencia en este contexto al texto electrónico que no es el resultado de la digitalización de un texto impreso, es decir, al texto electrónico para cuya construcción y comunicación primaria ha sido utilizada la tecnología digital (Koskimaa 2005: 85-88; Albaladejo 2009: 21), consideramos que dicho texto también sigue estando caracterizado por los criterios de la cohesión, la coherencia, la intencionalidad, la aceptabilidad, la situacionalidad, la intertextualidad, la informatividad, la eficacia, la efectividad y la adecuación de una expresión lingüística de naturaleza textual-impresa. Sin embargo, en este caso, frente a los casos anteriores, el texto electrónico presenta, añadidas, una serie de características que o bien comparte con él a veces el texto impreso —aunque, ciertamente, de otro modo— o bien son absolutamente privativas de aquél. Me refiero, en este lugar, a la hipertextualidad, a la multilinealidad, a la multimedialidad, a la interactividad y a la virtualidad.

La hipertextualidad, aunque no constituye una novedad radical de las tecnologías de la información y la comunicación, ya que los textos impresos que contienen ediciones anotadas y con aparato crítico, p. ej., poseen enlaces que conectan palabras, secuencias de palabras y párrafos con otros textos que esclarecen aquéllos mediante explicaciones o colaciones, es una de las más claras consecuencias de la digitalidad textual, y se entiende como la capacidad de los textos digitales de remitir al lector de un texto a otro en el marco de una red de remisiones que, en teoría, no tiene principio ni fin (Vega 2003: 9), pudiendo moverse libremente en cualquier dirección (Moulthrop 2003: 23).

La multilinealidad, que, como la hipertextualidad, tampoco es una novedad radical de las tecnologías de la información y la comunicación, puesto que la Historia de la Literatura alberga obras de arte verbal caracterizadas funcionalmente por esta posibilidad —piénsese, p. ej., en *Dans le labyrinthe* (1959), de Alain Robbe-Grillet, y en *Rayuela* (1963), de Julio Cortázar—, es otra de las más rotundas consecuencias de la digitalidad textual y, más directamente, de la hipertextualidad (Santos Unamuno 2003), y se entiende como la capacidad de los textos digitales, sobre la base de este criterio diferenciador, de ofrecer al lector lo que sería una galaxia de posibilidades de lectura en el marco de esa red de remisiones, alejándolo de la noción lineal de lectura, aunque la lectura lineal del hipertexto sea, en muchos casos, posible (Blanco 2003: 65).

La multimedialidad, que, como la hipertextualidad y la multilinealidad, tampoco constituye una novedad radical de las tecnologías de la información y la comunicación, ya que los textos impresos que combinan lo verbal con lo visual, que juegan con recursos tipográficos o que experimentan con la relación entre la mancha del texto y los blancos en la página —piénsese, p. ej., en las obras caligramáticas de Guillaume Apollinaire— deben ser considerados textos impresos multimediales, es otra de las más claras consecuencias de la digitalidad textual y, también más directamente, de la hipertextualidad (Cicconi 1995; 1997; Schröder 1995; Petöfi 1996; Rossi 1997; Vega 2003: 9; Albaladejo 2009: 19), y se entiende como la capacidad de los textos electrónicos de dar cabida a unidades de información pertenecientes a diferentes medios de comunicación, como el verbal, el visual y el auditivo —palabras, imágenes y sonidos—.

La interactividad, también en virtud de la hipertextualidad, está permitida y explicada igualmente por la digitalidad textual, y se entiende como la exigencia de interacción entre el usuario y el sistema informático tanto para la producción como para la interpretación del texto electrónico. Esta interactividad entre el usuario y el sistema informático exigida por el texto y la textualidad digitales —y, muy especialmente, por el hipertexto— está implicada también por la concepción de lo virtual como potencial. En relación con esta cuestión, Marie L. Ryan interpreta el concepto de 'interactividad' de dos maneras distintas: como "interactividad figurada" y como "interactividad literal" (Ryan 2004: 104). Cada una de estas dos manifestaciones de la interactividad puede, a su vez, materializarse de dos formas diferentes: como "interactividad débil" y como "interactividad fuerte". En su sentido figurado débil, la interactividad significa "colaboración entre el lector y el texto a la hora de producir el significado" (Ryan 2004: 104), punto de vista ya destacado por la teoría hermenéutica de Roman Ingarden (Ingarden 1972) y, sobre todo, por la hermenéutica filosófica propuesta por Hans G. Gadamer en su *Verdad y método* (Gadamer 1977), relativas ambas a la situación del lector ante el texto, que, configurando éste una estructura potencial, es concretada en el acto de lectura a través de la actividad desempeñada por aquél. Esta colaboración se ve intensificada, convirtiéndose en interactividad figurada fuerte, ante la coherencia problemática y la postura autorreferencial de la literatura postmoderna: "el texto postmoderno [escribe Ryan a este respecto] invita al lector a construir un mundo de ficción; pero no tanto para sumergirse en él, como para observar el proceso de su construcción" (Ryan 2004: 105). Sin embargo, la interactividad entre el lector y el texto es literal cuando el texto presenta cambios físicos durante el proceso de lectura. En el contexto de la interactividad literal, Marie L. Ryan entiende la interactividad del hipertexto como débil "porque la contribución del lector a la configuración del texto es una elección entre alternativas predefinidas, en lugar de la producción actual de signos" (Ryan 2004: 105). Por su parte, la interactividad literal se convierte en fuerte y "alcanza su pleno significado de participación activa en el proceso creador" (Ryan 2004: 105) cuando el poder del lector incluye la capacidad de utilizar el lenguaje —en el entorno, p. ej., cada vez más habitual, de la llamada "wikinovela"—.

Por último, la virtualidad —o, de acuerdo con otros autores, la ciberespacialidad (Ryan 2004: 75)— es el ámbito en el que la digitalidad textual sitúa el texto y la textualidad electrónicos, y se entiende como el dominio de la potencia antes de realizarse en acto; el dominio de la unidad textual antes de transformarse irreversiblemente en diversidad textual; el dominio de la aespacialidad y de la atemporalidad antes de actualizarse espacio-temporalmente en cada uno de los actos de lectura concretos y posibles; el dominio, en fin, de la inagotabilidad. En este sentido, y siguiendo de nuevo a Ryan, "La virtualidad […] es la manera de existir del propio texto en tanto que objeto mental y artefacto lingüístico" (Ryan 2004: 102). Desde el punto de vista de la producción, el texto es el producto de una actualización, pero vuelve al modo virtual tan pronto como se acaba la escritura (Ryan 2004: 102); desde la perspectiva de la recepción, "un texto es como una partitura musical que espera ser ejecutada; cada acto de lectura construye el texto y actualiza su mundo de un modo diferente" (Ryan 2004: 120).

La hipertextualidad y la multimedialidad son criterios íntimamente relacionados con los de la cohesión y la coherencia, tal y como fueron descritos por Beaugrande y Dressler —como criterios centrados en el texto y correspondientes a la construcción de un espacio conceptual y formalmente homogéneo—. Por su parte, la multilinealidad y la interactividad son criterios dependientes de los de la intencionalidad y la aceptabilidad —como criterios centrados en los participantes en la comunicación lingüística y referidos a los procesos de producción y de interpretación del texto—, y relacionables con los de la situacionalidad y la intertextualidad —como criterios centrados en el contexto de comunicación y atinentes a las interferencias e interacciones del texto con aquél—. Todos ellos, a su vez, están implicados por los criterios de la informatividad, la eficacia, la efectividad y la adecuación —como criterios relativos a la "calidad" del discurso—. Es la virtualidad, finalmente, el criterio que describe y explica la característica del texto y la textualidad electrónicos definitivamente privativa de éstos, ya que éstos sólo existen aquí y ahora cuando son actualizados a través de la pantalla del ordenador. Asimismo, la hipertextualidad, la multilinealidad, la multimedialidad, la interactividad y la virtualidad, como la cohesión, la coherencia, la intencionalidad, la aceptabilidad, la situacionalidad, la intertextualidad y la informatividad, serían las normas de textualidad digital que funcionan como principios constitutivos de la comunicación digital, puesto que crean y definen la forma de comportamiento identificable como comunicación digital y su incumplimiento atentaría contra el proceso de comunicación digital mismo.

2. *Il castello dei destini incrociati*, de Italo Calvino, y *Gabriella Infinita*, de Jaime A. Rodríguez Ruiz

Il castello dei destini incrociati (1969), de Italo Calvino, es una narración literaria que se caracteriza, en el nivel microestructural, por la combinación de texto y figuras: las correspondientes al Tarot de Visconti, de mediados del siglo xv. La primera afirmación que sobre el procedimiento narrativo seguido lleva a cabo Calvino es la del reconocimiento de que realiza una "operazione di raccontare attraverso figure variamente interpretabili" (Calvino 1973: vi), considerando "i tarocchi come una macchina narrativa combinatoria" (Calvino 1973: vi). Desde un punto de vista que es al mismo tiempo cartomántico y estructural-semiológico, parte de la idea de que "il significato d'ogni singola carta dipende dal posto che essa ha nella successione di carte che la precedono e la seguono" (Calvino 1973: vi-vii), y ese significato no tiene que ver tanto con la interpretación simbólica del tarot cuanto con "l'occhio di chi non sa cosa siano" (Calvino 1973: vii), con la capacidad artística y personal de sugestión y asociación imaginarias del autor. La utilización del Tarot de Visconti sugería a Italo Calvino la sociedad, la sensibilidad y el lenguaje literarios del *Orlando Furioso*, de Ludovico Ariosto, de modo que procedió a inventar con esas cartas historias inspiradas en dicha obra, resultándole "facile così costruire l'incrocio centrale dei racconti del [suo] "quadrato magico"" (Calvino 1973: vii-viii), una especie de contenedor de las narraciones cruzadas que implicara una necesidad general de construcción para el

engaste en él de todas y cada una de las historias (Calvino 1973: VIII-IX). En torno a dicho núcleo, "bastava lasciare che prendessero forma altre storie che s'incrociavano tra loro, e ottenni così una specie de cruciverba fatto di figure anziché di lettere, in cui per di più ogni sequenza si può leggere nei due sensi" (Calvino 1973: VIII).

El resultado es el de un texto narrativo compuesto (Chico Rico 1986) que, en el nivel macroestructural, integra el relato por parte del narrador de diversas historias, construidas a partir de la interpretación de las cartas de una baraja que sucesiva y entrecruzadamente van disponiendo sobre una mesa los huéspedes, mudos tras cruzar un espeso bosque, del castillo en el que tiene lugar la acción. El narrador, que habla en primera persona, es al mismo tiempo testigo de los acontecimientos que allí ocurren —porque también es huésped del castillo— e intérprete de las cartas que, como ya hemos dicho, cada uno de los personajes utiliza para narrar mudamente su historia personal, puestas sobre la mesa vertical y horizontalmente en sucesiones que crean secuencias significativas determinadas. La interpretación de cada una de las sucesiones de cartas por parte del narrador dará lugar a cada uno de los relatos, que son los siete siguientes: "Storia dell'ingrato punito", "Storia dell'alchimista che vendette l'anima", "Storia della sposa dannata", "Storia d'un ladro di sepolcri", "Storia dell'Orlando pazzo per amore", "Storia di Astolfo sulla Luna" y "Tutte le altre storie".

Así pues, las cartas del Tarot de Visconti, como conjunto limitado de signos, constituyen, en términos proppianos, las funciones narrativas necesarias para la construcción del relato (Propp 1928), y el centro del cuadrado mágico diseñado por Calvino se presenta como una estructura profunda de donde nacen, con un movimiento combinatorio, innumerables estructuras narrativas superficiales (Corti 1973: 39). En opinión de Maria Corti, Italo Calvino en esta obra responde como semiólogo y como escritor a la razón o principio de necesidad de cada estructura narrativa superficial. Como semiólogo, sus conclusiones se encuentran explícitas en el último relato de la obra —"Tutte le altre storie"— (Corti 1973: 39-40):

> il compito di decifrare le storie una per una m'ha fatto trascurare finora la peculiarità più saliente del nostro modo di narrare, e cioè che ogni racconto corre incontro a un altro racconto e mentre un commensale avanza la sua striscia un altro dall'altro estremo avanza in senso opposto, perché le storie raccontate da sinistra a destra o dal basso in alto possono pure essere lette da destra a sinistra o dall'alto in basso, e viceversa, tenendo conto che le stesse carte presentandosi in un diverso ordine spesso cambiano significato, e il medesimo tarocco serve nello stesso tempo a narratori che partono dai quattro punti cardinali (Calvino 1969: 41).

Como escritor, Calvino demuestra el interés que para la literatura tiene "le fait de joindre et de disjoindre les éléments constitutifs d'une intrigue pour les transformer en matrices poétiques et idéologiques" (Corti 1973: 43).

Ésta es la idea central de la obra: la idea del movimiento combinatorio de los signos narrativos, de su entrecruzamiento simultáneo, que abre la posibilidad de que las historias ya escritas puedan ser leídas en sentido inverso (Corti 1973: 41-42).

Gabriella Infinita (2002), por su parte, de Jaime A. Rodríguez Ruiz, es, como bien apunta su autor, "una obra metamórfica", esto es, una obra que nació como texto

analógico para convertirse después en hipertexto y, finalmente, en hipermedia, en un proceso que llevó "de una necesidad expresiva muy íntima", como siempre ocurre con la creación de las obras de arte, a una exigencia de progresiva definición formal, "como ávida de cuerpo, como presintiendo su fragilidad y su contingencia", y, por último, "a la volatilidad" asociada a la textualidad digital en su más pleno sentido, con "la desintegración de sus elementos" (<http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/proyecto/historia.htm>).

Será la tercera y última versión de *Gabriella Infinita* la que desarrolle fundamentalmente el planteamiento multimedial contenido implícitamente en la primera y mínimamente explícito en la segunda. Se inicia con una primera pantalla de la que forma parte una animación que representa intermitentemente a una mujer embarazada —Gabriella— sobre el fondo de la ciudad de Bogotá, junto a una melodía musical que introduce sutilmente el ambiente bélico en la ciudad. De aquí se salta a la pantalla principal, donde aparecen, entre otras cosas, el título de la obra enmarcado en una imagen animada con el motivo central de la página anterior, los nombres del autor del texto —Jaime A. Rodríguez Ruiz— y del autor del diseño visual —Carlos Roberto Torres—, accesos a la portada de la obra, al mapa de los enlaces y a importante información sobre el proyecto, y la imagen de una puerta que indica la entrada al hipermedia. Cuando se pincha sobre aquélla con el ratón, éste se inicia con la imagen de tres nuevas puertas, que presentan tres accesos diferentes a la obra: "Ruinas", "Mudanza" y "Revelaciones". Estos títulos anticipan de una o de otra forma el ambiente de cada uno de estos segmentos narrativos y el orden en el que se encuentran indica continuidad o secuencia, pero en ningún caso obliga a ser seguida por el lector (<http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/proyecto/caracteristicas.htm>).

Al entrar por la primera puerta en "Ruinas", se abre una pantalla en la que de nuevo aparecen las tres puertas —la de "Ruinas", entornada; las dos restantes, cerradas—. El fondo lo configura la silueta de la ciudad de Bogotá bajo la lluvia, sobre el que se dibujan horizontalmente cuatro círculos-botones de los que emerge, pasando el puntero del ratón por ellos, la imagen de la mujer embarazada avanzando. Se trata de otra sugerencia de continuidad o secuencia, que tampoco obliga a ser seguida por el lector. Mecanismos similares, aunque algo más complejos, presentan las puertas con los títulos "Mudanza" y "Revelaciones". La primera da acceso a una ventana que representa una habitación, la de Federico, amante de Gabriella. En ese contexto visual el lector puede encontrar, con la ayuda del puntero del ratón, diversos objetos —una mesa, fotos, papeles, una gabardina, etc.—; pulsando sobre ellos aquél obtiene secuencias de uno, dos o tres textos cuya lectura le da cuenta de la labor de mudanza de Gabriella y de los recuerdos y reflexiones que le proporciona el contacto con los objetos de Federico. "Revelaciones", por su parte, da acceso a una ventana cuyo fondo, menos figurativo, sigue correspondiendo a la habitación del amante. En este contexto visual el lector sigue encontrando objetos —una carpeta de apuntes, cintas de video, un casete, un disquete, etc.—; pulsando sobre ellos aquél obtiene ahora secuencias no sólo verbales —escritas y orales—, sino también visuales y auditivas. En esta última parte de la obra, además de las tres puertas habituales, aparece una cuarta en el extremo inferior

derecho de la pantalla; pinchándola, se abre una nueva ventana en la que aparece el epílogo de *Gabriella Infinita* y la posibilidad de escuchar la voz de la protagonista.

La estructura informática de la obra permite también que el lector intervenga sobre ella de dos maneras concretas: marcando el recorrido o los recorridos que lleva a cabo por el hipermedia —esto es, fijando, grabando o registrando su versión personal de la historia— y recreándola o reescribiéndola mediante el envío a su blog (<http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs/cronicas.php>) de comentarios, crónicas o relatos personales sobre el hipermedia mismo, sobre el enigma de Federico, sobre una Bogotá apocalíptica o sobre los años sesenta y setenta en Colombia (<http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/proyecto/caracteristicas.htm>). *Gabriella Infinita* no se sustrae, pues, a las posibilidades interactivas que proporciona la "wikinovela", entendida como creación colectiva.

3. Análisis interdiscursivo de *Il castello dei destini incrociati* y *Gabriella Infinita*

La naturaleza analógica de *Il castello dei destini incrociati* condiciona las características concretas de su textualidad y lo aleja, por muchas relaciones que pueda presentar con la narración literaria digital, de ésta.

Efectivamente, la obra de Italo Calvino, en el medio textual-impreso, es multimedial —limitadamente multimedial, deberíamos decir, ya que combina únicamente texto y figuras—. Ésta es una de las características específicas de la narración del autor italiano, que resultó de la idea de utilizar las cartas del tarot como una máquina narrativa combinatoria —ya lo hemos dicho—, idea que Paolo Fabbri le sugirió en 1968 (Calvino 1973: VI).

Sin embargo, *Il castello dei destini incrociati* no es hipertextual, ni, en consecuencia, multilineal. No es un hipertexto, a pesar de que se construya mediante la combinación de cartas variamente interpretables que se entrecruzan vertical y horizontalmente. Las cartas son unidades composicionales —funciones narrativas en términos proppianos; nodos, si se quiere, en términos hipertextuales— cuya significación es abierta en el paradigma del que forman parte, pero cerrada cuando pasan a ocupar un lugar concreto en el plano sintagmático del relato, porque a cada una de ellas Calvino le otorga un significado concreto. Es verdad que la obra, como texto narrativo compuesto que es, se podría leer dando saltos de una historia a otra, pero se perdería sin duda alguna el efecto final, que se manifiesta como conclusión en su último relato —"Tutte le altre storie"—. Así pues, nos encontramos ante una obra narrativa con una estructura cerrada cuyas partes se presentan bajo la forma de la sucesión, de la proyección horizontal, de la linealidad, permitiendo sólo una dirección de lectura. Como María Corti reconoce abiertamente también, las posibilidades de inversión no existen más que en el nivel transfrástico, en el plano de la aprehensión simultánea de todos los relatos, de la significación ideológica de la obra considerada en su conjunto (Corti 1973: 37, 41, 44). *Il castello dei destini incrociati* no es un hipertexto, pues; es una metáfora del hipertexto. Tampoco es un texto multilineal; es una metáfora de la multilinealidad.

Su interactividad, al no estar permitida y explicada por la digitalidad textual, es, de acuerdo con los planteamientos de Marie L. Ryan (Ryan 2004), una interactividad figurada, pero no débil —que sería la característica de la narrativa clásica, al exigir únicamente la colaboración interpretativa del lector en su interacción con el texto para otorgarle significado—, sino fuerte, derivada de la especialísima coherencia interna conseguida por el autor, invitando al lector a construir un mundo de ficción no tanto para sumergirse en él cuanto para observar el proceso de su construcción (Ryan 2004: 105).

Por último, carece de todo hecho del carácter virtual que presentan las obras que, en virtud de su digitalidad, se alojan en el ciberespacio. *Il castello dei destini incrociati* existe en forma de libro; existe como objeto real de intercambio comunicativo; existe como producto acabado y concluso. Es erróneo, por tanto, considerar, como muchas veces se ha hecho, la obra de Italo Calvino como un ejemplo analógico de la narración literaria digital, o como un precedente de la misma. Es, ya ha sido dicho, una metáfora de todo eso.

Gabriella Infinita, en cambio, en su versión hipermedial, se erige en paradigma claro y pleno de lo que venimos llamando textualidad digital. Su naturaleza textual-electrónica o digital condiciona, de otra manera, las características concretas de esta otra textualidad.

Efectivamente, la obra de Jaime A. Rodríguez Ruiz, en el medio textual-electrónico, es abiertamente hipertextual, y su hipertextualidad conduce natural e implacablemente a la multilinealidad —el lector tiene la posibilidad de recorrer libremente la obra, en sentidos siempre diferentes y obteniendo resultados interpretativos también diferentes—.

Su multimedialidad también podemos decir que es plena, ya que, en virtud de la hipertextualidad, se configura a partir de unidades de información de naturaleza verbal —escritas y orales—, de naturaleza visual y de naturaleza auditiva —palabras, imágenes y sonidos—, dando lugar a un todo que la abastece de sugerencias e implicaciones fantásticas e imaginarias mucho más vívidas y vigorosas que las potencialmente implicadas por las dos primeras versiones de la obra.

Su interactividad, en esta línea de máximos abierta por la digitalidad textual y la hipertextualidad propiamente dicha, es una interactividad literal —puesto que, en la relación que el lector mantiene con el texto, éste presenta cambios físicos que motivan respuestas interpretativas diferentes en aquél—; fundamentalmente, se trata de una interactividad débil —ya que la contribución del lector a la configuración del texto se basa en la elección entre alternativas predefinidas por el autor—, pero no exenta del carácter fuerte que le otorga la posibilidad de que el lector intervenga paralelamente sobre la obra recreándola o reescribiéndola, esto es, participando activamente en el propio proceso creador.

Su carácter virtual queda confirmado por su naturaleza textual-electrónica o digital, que la describe y explica como texto en potencia capaz de realizarse en múltiples actualizaciones textuales concretas; como unidad textual capaz de transformarse irreversiblemente en diversidad textual potencialmente infinita, como el mismo adjetivo de su título indica.

Como conclusión, podemos decir, como otras veces hemos adelantado, que la página del libro impreso impone unas restricciones o limitaciones que impiden la realización

plena de las características que pertenecen sólo al dominio de la digitalidad electrónica y de las tecnologías de la información y la comunicación. Éstas, por una parte, llevan hasta sus últimas consecuencias o extremos las posibilidades de ficcionalización (*inventio*), de estructuración —o macroestructuración— (*dispositio*) y de presentación —o microestructuración— (*elocutio*) retóricas en general y artísticas en particular (Chico Rico 2008) y, por otra, lo hacen en virtud de la hipertextualidad, de la multilinealidad, de la multimedialidad, de la interactividad y de la virtualidad como criterios diferenciadores de la textualidad del texto electrónico y constitutivos de la comunicación digital.

Bibliografía

Albaladejo, T., «La lengua en la Red y la lengua de la Red: a propósito de la literatura en Internet», en: R. Sarmiento / F. Vilches (coords.): *La calidad del español en la Red. Nuevos usos de la lengua en los medios digitales*. Barcelona / Madrid: Ariel / Fundación Telefónica 2009, 19-25.

Beaugrande, R. A. de / W. U. Dressler, *Introducción a la lingüística del texto*. Barcelona: Ariel 1997 (1981).

Blanco, E., «El canon en la era electrónica», en: M. J. Vega (ed.): *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Mare Nostrum Comunicación 2003, 63-72.

Calvino, I., *Il castello dei destini incrociati*. Milán: Mondadori 1994 (1969).

—, «Presentazione», en: I. Calvino: *Il castello dei destini incrociati*. Milán: Mondadori 1994 (1973), V-XI.

Chico Rico, F., «La estructura sintáctica pragmática del texto narrativo compuesto. Aproximación al estudio de la comunicación interna del *Sendebar*», *Anales de Filología Hispánica. Universidad de Murcia* 2 (1986), 91-115.

—, «Retórica e hiperficción», en: V. A. Tortosa Garrigós (ed.): *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante: Universidad de Alicante 2008, 99-120.

—, «Texto y textualidad analógicos vs. texto y textualidad digitales», en: VV.AA.: *Actas Digitales del iv Congreso ONLINE del Observatorio para la CiberSociedad "Crisis analógica, futuro digital"*. Barcelona: Fundació "Observatori per a la Societat de la Informació de Catalunya" 2009. [<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/texto-y-textualidad-analogicos-vs-texto-y-textualidad-digitales/934/>, fecha del último acceso: 1-IX-2010.]

Cicconi, S., «Gli ipertesti e la comunicazione multimediale», en: J. S. Petöfi / S. Cicconi (a cura di): *Sistemi segnici e loro uso nella comunicazione umana, 2. La filosofia del linguaggio e la comunicazione umana multimediale*. Macerata: Università degli Studi di Macerata 1995, 64-95.

—, «Narrativa ipertestuale? Non ancora, grazie», en: J. S. Petöfi / P. G. Rossi (a cura di): *Sistemi segnici e loro uso nella comunicazione umana, 4. Combinatoria ed ipertestualità nella ricerca e nella didattica*. Macerata: Università degli Studi di Macerata 1997, 30-49.

Corti, M., «Le jeu comme génération du texte: Des tarots au récit», *Semiotica* vii, 1 (1973), 33-48.

Gadamer, H. G., *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Salamanca: Sígueme 1977.

Ingarden, R., *Das literarische Kunstwerk. Mit einem Anhang von den Funktionen der Sprache im Theaterschauspiel*. Tubinga: Max Niemeyer 1972.

Koskimaa, R., «¿Qué es la literatura digital? Una panorámica general de la literatura digital: de los archivos de texto a los *e-books*», en: L. Borràs Castanyer (ed.): *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya 2005, 81-94.

Moulthrop, S., «El hipertexto y la política de la interpretación», en: M. J. Vega (ed.): *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Mare Nostrum Comunicación 2003, 23-31.

Petöfi, J. S., «Tecnologia e futuro delle arti. La *letteratura ipertestuale* nell'epoca della dominanza del personal computer», en: J. S. Petöfi / L. Vitacolonna (a cura di): *Sistemi segnici e loro uso nella comunicazione umana, 3. La Testologia Semiotica e la comunicazione umana multimediale*. Macerata: Università degli Studi di Macerata 1996, 142-153.

Propp, V., *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos 1985 (1928).

Rodríguez Ruiz, J. A., *Gabriella Infinita. Un hipermedia narrativo* (2002). [<http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita/principal.htm>, fecha del último acceso: 1-IX-2010.]

Rossi, P. G., «Nodi, mappe, *link* e metafore», en: J. S. Petöfi / P. G. Rossi (a cura di): *Sistemi segnici e loro uso nella comunicazione umana, 4. Combinatoria ed ipertestualità nella ricerca e nella didattica*. Macerata: Università degli Studi di Macerata 1997, 57-85.

Ryan, M. L., «El ciberespacio, la virtualidad y el texto», en: D. Sánchez-Mesa (introducción, compilación de textos y bibliografía): *Literatura y Cibercultura*. Madrid: Arco Libros 2004, 73-115.

Santos Unamuno, E., «En torno a una posible tradición de escritura no secuencial», en: M. J. Vega (ed.): *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Mare Nostrum Comunicación 2003, 73-104.

Schröder, H., «Aspetti semiotici di testi multimediali», en: J. S. Petöfi / S. Cicconi (a cura di): *Sistemi segnici e loro uso nella comunicazione umana, 2. La filosofia del linguaggio e la comunicazione umana multimediale*. Macerata: Università degli Studi di Macerata 1995, 9-24.

Vega, M. J., «Literatura hipertextual y teoría literaria», en: M. J. Vega (ed.): *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Mare Nostrum Comunicación 2003, 9-19.