

GLOSARIO SOBRE MATERIALIDAD Y MULTIMODALIDAD EN LA FICCIÓN NOVELESCA

MARIANA MUSSETTA

NOCIÓN/CATEGORÍA	AUTORES RELACIONADOS	ENTRADA RELACIONADA
<p><u>ANTI-ILUSTRACIÓN:</u> Incongruencia visual irreverente, que parodia las convenciones de la ilustración y que “no ilustra nada” (McHale 1987, p. 189). Carece de coherencia o lógica narrativa, y a menudo pone de relieve la colisión entre lo verbal y lo visual. Mchale la relaciona con las novelas collage modernistas como las de Max Ernst (por ejemplo, <i>Une semaine de Bonté</i>, de 1934). Mchale sostiene que la ilustración posmodernista es esencialmente anti-ilustración, e insiste en que cumple la función de resaltar la oposición ontológica entre el mundo ficcional y la materialidad del libro, contribuyendo así al rasgo anti-mimético y anti-representacional típico de</p>	<p>Ernst (1934/1976) Mchale (1987)</p>	<p>ILUSTRACIÓN MÍMESIS/ FUNCIÓN MIMÉTICA</p>

estos textos.		
<p><u>ANTI-NOVELA:</u> Aquella que mantiene la apariencia de la novela típica: es producto de la imaginación que cuenta las historias de los personajes ficticios que genera. Sin embargo, esto se hace para engañar al lector; el propósito es hacer uso de la novela para desafiarla, para destruirla frente a nuestros ojos mientras se simula construirla. Se explora la escritura de una novela no escrita e imposible de escribir (Sartre 1955, p. viii). Sartre (1955) refiere a esta categoría a propósito de la novela de Nathalie Sarraute, <i>Portrait d'un inconnu</i>, de 1947.</p>	<p>Sarraute (1947) Sartre (1955)</p>	
<p><u>AUTO-REFLEXIVIDAD:</u> Rasgo que comparten aquellos textos que desautomatizan el proceso de lectura, llamando la atención sobre el libro como objeto o artefacto, y poniendo de relieve la estructura ontológica del libro. Si bien es típica de los textos metaficcionales, no siempre se pone de manifiesto de manera gráfica, es decir, recurriendo necesariamente a la</p>	<p>Mchale (1987) White (2005)</p>	<p>ESCRITURA OBJETO METAFICCIÓN META-REFERENCIAL MÍMESIS/ FUNCIÓN MIMÉTICA</p>

<p>disrupción de la superficie gráfica de manera estratégica.</p>		<p>PARPADEO ONTOLÓGICO SUPERFICIE GRÁFICA</p>
<p><u>CIBERTEXTO:</u> Categoría amplia de los medios textuales (no un género literario en particular) acuñado por Aarseth (1997), que no se limita al estudio de la textualidad electrónica y que hace foco en la organización mecánica del texto, la cual supone las complejidades del medio como parte integral del intercambio literario. Por otro lado, también centra su atención en el consumidor, o usuario, del texto, como una figura más integrada que en la ficción tradicional: mientras que en este último caso la performance del lector se lleva a cabo en su cabeza, por así decirlo, en el cibertexto este proceso es también llevado a cabo extranoemáticamente. En otras palabras, durante el proceso cibertextual, el usuario “deberá haber efectuado una secuencia semiótica” (Aarseth 1997, p. 1) y este movimiento selectivo es un trabajo de construcción física, de naturaleza ergódica. El lector de un cibertexto es un</p>	<p>Aarseth (1997)</p>	<p>ERGÓDICO</p>

<p>jugador, un apostador: “el cibertexto es un mundo-juego o un juego-mundo: es posible explorar, perderse, y descubrir nuevos caminos, no metafóricamente, sino a través de las estructuras topográficas de la maquinaria textual” (Aarseth 1997, p. 4)</p>		
<p><u>CONNOTACIÓN:</u> (Aplicada a la contribución de sentido de la tipografía en el texto). Concepto equivalente a la importación discursiva. Según Van Leeuwen (2005), la tipografía no determina significado en un sentido estrecho, sino que representa un potencial de significado, un recurso para crear sentido. Por ejemplo, la letra Courier fácilmente se asocia con la escritura a máquina, y ésta con la clase de textos típicamente mecanografiados, lo que a su vez puede relacionarse con la era pre-digital.</p>	<p>Van Leeuwen (2005)</p>	<p>EXPERIMENTACIÓN TIPOGRÁFICA/ TIPOGRAFÍA IMPORTACIÓN DISCURSIVA METÁFORA</p>
<p><u>CULTURA DE LA CONVERGENCIA:</u> Según Jenkins (2006), el espacio “donde colisionan medios nuevos y viejos, donde los medios corporativos y los locales pequeños se intersectan, y donde el poder del productor de los</p>	<p>Jenkins (2006)</p>	<p>NARRATIVA TRANSMEDIA</p>

<p>medios y el poder del consumidor interactúan de maneras impredecibles” (2). Utiliza la palabra convergencia para referirse al flujo de contenido a través de múltiples industrias de medios, y el “comportamiento migratorio de las audiencias de los medios” (2). El término puede describir cambios sociales, culturales, industriales y tecnológicos dependiendo de la perspectiva desde la que se la aborde. En la cultura de la convergencia, la circulación del contenido de los medios depende de la participación activa de los consumidores, y representa un cambio de paradigma cultural.</p>		
<p><u>DISPOSITIVO GRÁFICO:</u> Según White (2005), cualquier manipulación estratégica de cualquier aspecto del diseño de la página que tenga un impacto visual particular. Aparecen de manera muy variada: algunos son comparables a las características paralingüísticas del habla: volumen, pausas, duda, etc. Otros pueden ser visualmente icónicos, formando imágenes que directamente ilustran o conceptualmente sostienen la prosa. Algunos son facsímiles de</p>	<p>White (2005)</p>	<p>ICÓNICO (FUNCIÓN/RASGO)</p> <p>MÍMESIS/ FUNCIÓN MIMÉTICA</p> <p>FACSIMIL</p> <p>PERFORMATIVO</p> <p>/PERFORMATIVIDAD</p>

<p>textos incrustados, mientras que otros son miméticos de maneras más indirectas. En todos los casos, sin embargo, alteran las convenciones típicas de la página (White 2005, p. 6).</p> <p>Aquí propongo una enumeración de las diversas funciones (no mutuamente excluyentes) que pueden cumplir, aunque la lista no pretende ser exhaustiva, ya que los dispositivos dependen de la creatividad de cada novelista y de lo que requiera cada obra en particular. Las funciones pueden ser performativas, narratorias, de navegación, de desarrollo de personajes, indiciales, icónicas, miméticas, auto-reflexivas, representativas de la complejidad del pensamiento de los personajes, tendientes a crear empatía entre el lector y un personaje o narrador, tendientes a reforzar el poder narratorial del narrador, o tendientes a recrear o intensificar una atmósfera particular.</p>		RECURSO SEMIÓTICO
<p><u>ERGÓDICO:</u> Término que deriva del griego <i>ergon</i> y <i>hodos</i>, que significa “trabajo” y “camino;” noción de texto estrechamente vinculada a la de</p>	Aarseth (1997)	CIBERTEXTO

<p>cibertexto. En los textos ergódicos, así denominados por Aarseth (1997), se requiere de un esfuerzo no trivial (extranoemático) que permite al lector transitar el texto. En los que no lo son, en cambio, el esfuerzo es trivial, sin responsabilidades extranoemáticas más allá del movimiento de los ojos y el periódico o arbitrario dar vuelta de las páginas.</p> <p>Aarseth (1997) ofrece dos analogías para diferenciar el lector de textos ergódicos del de los no ergódicos: este último es el espectador de un juego, mientras que el primero es un jugador. El lector de textos tradicionales es como el pasajero de un tren, que puede estudiar e interpretar el paisaje de maneras variadas, pero no puede cambiar la dirección de las vías, como sí lo puede hacer el de un texto ergódico, quien puede decir “veamos qué sucede si hago esto” (Aarseth 1997,</p> <p>p. 3). El esfuerzo y la energía demandadas al lector de textos ergódicos pasan</p>	<p>Johnson (1969/1999)</p> <p>Pavić (1988)</p>	
---	--	--

<p>de la interpretación a la intervención, con una cuota de improvisación. Aunque la categoría ergódica excede a la novela como género literario, Aarseth (1997) menciona como ejemplos, entre otros, a <i>The Unfortunates</i> de B. S. Johnson (1969/1999) y <i>Landscape painted with tea</i> de Pavić (1998).</p>		
<p><u>ESCRITURA OBJETO:</u> Según Vera Barros, “poética que se entiende parte de la tradición literaria y cuya objetivación (la obra) se reproduce en el soporte libro (o códex) para ser leída. Se produce con la mediación de un artefacto técnico (en general, electrónico) o de un programa informático, y su apuesta estética está en la experimentación con la escritura misma, ya sea propia o ajena” (Vera Barros 2014, pp. 11-12). La cuestión de la mediación es fundamental, ya que en el caso de las escrituras objeto, no es “mera instrumentalización” sino “una forma de experimentación” (Vera Barros 2014, p. 11). En su libro homónimo, Vera Barros ofrece una antología que va desde fragmentos de la novela multimodal de Alejandro López (2005)</p>	<p>Césari (2014) Espinoza (2014) López (2005) Vera Barros (2014)</p>	<p>MODELOS PARA ARMAR</p>

<p><i>Kerescojer/guan tu fak?</i> hasta <i>Supr Tzara</i>, de Luis Espinoza, que constituye una serie de poemas producidos mediante la acción de borrado del procesador de textos del trabajo de Tristan Tzara <i>Siete Manifiestos Dada</i> digitalizado, o <i>Contagiografía</i>, de Mauro Césari, que rescata imágenes y fragmentos de texto del ámbito del diagnóstico digital en originales combinaciones.</p>		
<p><u>ESTÉTICA DE LO LIBRESCO:</u> Según Pressman (2009), una tendencia en las novelas publicadas en el siglo XXI—no exclusivo del mundo angloparlante—que se constituye en una estrategia literaria emergente que le habla a nuestro momento cultural. Estas novelas explotan el poder de la página impresa de manera de llamar la atención sobre el libro como formato multimedial, informado por y conectado a las tecnologías digitales, y da como ejemplo, entre otros, la novela <i>The Raw Shark Texts</i>, de Steven Hall (2007).</p> <p>Esta estética se relaciona con cierto foco fetichista en la textualidad y en el</p>	<p>Hall (2007)</p> <p>Pressman (2009)</p>	<p>FICCIÓN/NOVELA MULTIMODAL</p>

<p>libro como objeto de lectura. Si bien reconoce que no es un fenómeno nuevo, Pressman (2009) sostiene que en la actualidad se presenta de manera diferente a los experimentos posmodernistas del siglo pasado, que hacían foco en una reflexividad lúdica. Afirmo que estas nuevas narrativas implican otro tono y otra ambición: presentan una reflexión “seria” (comillas mías) sobre el libro literario, a través de la experimentación con propiedades de la impresión que son específicas del medio a la luz de lo digital (Pressman 2009, p. 3). Dicha estética recorre novelas que persiguen un interés temático en la descripción de libros como personajes y puntos focales de acción narrativa. Por otra parte, las páginas hacen visualmente manifiesto el hecho de que el lector interactúa con un libro que se toma en serio su condición de objeto material, de máquina de lectura.</p> <p>A través de esta estética, la novela en formato código se demuestra capaz de enfrentar las transformaciones producidas por la era digital, y transforma el</p>		
---	--	--

<p>supuesto peligro que representan los nuevos tiempos en oportunidad de sostener su rasgo innovador.</p>		
<p><u>EXPERIMENTACIÓN TIPOGRÁFICA/ TIPOGRAFÍA:</u> Algunos la definen en sentido amplio, como Maziarczyk (2011) en sus trabajos más tempranos, e incluyen en ella no sólo la manipulación de fuentes, sino la deformación de la presentación de la página, la incorporación de imágenes y la explotación de las propiedades físicas del libro como objeto (p. 16). Otros, y parece ser la tendencia, incluyendo a trabajos posteriores de Maziarczyk (2012), la conciben más específica y simplemente como el “aspecto visual del lenguaje verbal en la novela” (Nørgaard 2009, p. 142).</p> <p>Algunas preguntas inspiradas en la crítica de Nørgaard (2009) y Gutjar y Benton (2001) para abordar el análisis de la tipografía en la ficción (especialmente, pero no necesariamente, la multimodal) incluyen: ¿Es la tipografía de este texto reveladora u obtusa? ¿Consonante o disonante con el</p>	<p>Gutjar y Benton (2001)</p> <p>Maziarczyk (2011, 2012)</p> <p>Nørgaard (2009)</p>	<p>CONNOTACIÓN</p> <p>DISPOSITIVO GRÁFICO</p> <p>FICCION/NOVELA MULTIMODAL</p> <p>IMPORTACIÓN DISCURSIVA</p> <p>METÁFORA</p> <p>RECURSO SEMIÓTICO</p>

<p>texto? ¿Transparente u o demasiado prominente? ¿Cuándo, y hasta qué punto, la tipografía es portadora de sentido por sí misma? ¿Cuál es el sentido realizado por el aspecto visual de la fuente utilizada? ¿Cómo es realizado? ¿Con qué objeto?</p>		
<p><u>FACSIMIL:</u> Perfecta imitación o reproducción de una firma, de un escrito, de un dibujo, o de un impreso. Muchas novelas multimodales incluyen documentos y memorabilia intradieгéticos de diversa clase (tickets, postales, etiquetas, fotos, etc.), a menudo presentados por un narrador en primera persona, que son introducidos en el texto en facsímil, como dispositivos gráficos, y en torno a los cuales, en mayor o menor medida, versa la historia.</p>		<p>DISPOSITIVO GRÁFICO</p> <p>FICCION/NOVELA MULTIMODAL</p> <p>MODALIDAD (ALTA/ BAJA)</p>
<p><u>FICCION CROSSOVER:</u> Harry Potter puede considerarse un ejemplo prototípico de esta narrativa, que atrae o está pensada para una amplia franja etaria de lectores: niños o adolescentes y adultos al mismo tiempo. Si bien</p>	<p>Beckett (2010)</p> <p>Haddon (2004)</p>	<p>ILUSTRACION</p> <p>FICCION/NOVELA MULTIMODAL</p>

<p>estrictamente no es un fenómeno nuevo—obviamente, la mera noción de niñez ha variado enormemente con el tiempo, y la denominada literatura infantil es una categoría relativamente reciente en la historia de la literatura— la crítica reconoce un nuevo nicho en el mercado que impacta sobre algunas de las formas que toman las narrativas actuales. Muchas de ellas promueven diferentes lecturas del mismo texto sujetas a la franja etaria a la que corresponde el lector, a la vez que naturalizan la ilustración y dan protagonismo al rasgo gráfico/visual en ellas, como por ejemplo la novela <i>The Curious Incident of the Dog in the Night-time</i>, de Mark Haddon (2004).</p>		<p>DISPOSITIVO GRÁFICO</p>
<p><u>FICCIÓN DE MATERIALIDAD</u>: Expresión desarrollada por Arellano (2012) para referirse a “la forma en que la literatura de ficción en América Latina responde a cambios históricos en las materialidades de la comunicación, específicamente la emergencia de la interfaz gráfica como un espacio de escritura en la época contemporánea” (p. 414), sosteniendo que,</p>	<p>Arellano (2012)</p>	<p>ESTÉTICA DE LO LIBRESCO</p> <p>REMEDIACIÓN INVERSA</p>

<p>lejos de volverse obsoleta, la narrativa ficcional impresa explora y aprovecha infraestructuras materiales de las nuevas tecnologías para expandir su potencial creativo. En términos de Arellano (2012), “estas nuevas ficciones de materialidad y sus cartografías mediáticas trascienden la representación de los procesos tecnológicos que atraviesan su entorno inmediato y se atreven a pensar de forma estratégica en sus futuros potenciales desde contextos culturales específicos” (p. 405).</p>		
<p><u>FICCIÓN INTERACTIVA:</u> Tanto en la ficción digital como en la impresa, aquella en que el texto requiere que el usuario tome decisiones, y estas decisiones afectan cómo procede la narrativa en un sentido literal (no sólo interpretativo). Según Hayles y Montfort (2012), en la narrativa impresa puede darse de tres maneras: 1) por la acción de barajar tarjetas o páginas sueltas, por ejemplo: <i>The Unfortunates</i>, de B. S. Johnson (1969/1999); 2) múltiples recorridos narrativos en formato códex, por ejemplo: <i>Dictionary of</i></p>	<p>Hayles y Montfort (2012) Johnson (1969/1999) Nabokov (1963/2012)</p>	<p>LITERATURA PARA BARAJAR</p>

<p><i>Khazars</i>, de Milorad Pavić (1984); y 3) diversos recorridos narrativos mediante anotaciones tales como las notas al pie, por ejemplo: <i>Pale Fire</i> de Nabokov (1963/2012), o <i>House of Leaves</i> de Danielewski (2000) (p. 14).</p>	<p>Pavić (1984) Danielewski (2000)</p>	
<p><u>FICCIÓN MODIFICADA O COLLAGE:</u> Dentro de la ficción multimodal, según Gibbons (2012b), aquellos libros como <i>Tree of Codes</i>, de Foer (2010), donde el autor tomó un libro existente (<i>The tree of Crocodiles</i>, de Schultz (1934/2011), y recortó las palabras de las páginas de manera que el lector accede a otra historia, la que se forma con las palabras no recortadas (p. 431).</p>	<p>Gibbons (2012b) Foer (2010) Schultz (1934/2011)</p>	<p>AUTO-REFLEXIVIDAD FICCIÓN/NOVELA MULTIMODAL FICCIÓN TÁCTIL LIBERATURA MODELOS PARA ARMAR</p>
<p><u>FICCIÓN TÁCTIL:</u> Dentro de la ficción multimodal, aquellos libros que juegan con la forma de manera que enfatizan su materialidad y hace que el</p>	<p>Gibbons (2012b)</p>	<p>AUTO-REFLEXIVIDAD</p>

<p>lector se involucre con él de maneras ostensiblemente físicas. Por ejemplo, las novelas epistolares multimodales (donde las cartas aparecen en sobres reales entre las páginas, y deben sacarse y desdoblarse para leerlas); 2) novelas para barajar (shuffle novels) o modelos para armar; o 3) de recortes, donde las páginas están de hecho agujereadas o recortadas estratégicamente (Gibbons 2012b, p. 454).</p>		<p>FICCION INTERACTIVA</p> <p>FICCION/NOVELA MULTIMODAL</p> <p>FICCION MODIFICADA O COLLAGE:</p> <p>LIBERATURA</p> <p>LITERATURA PARA BARAJAR</p> <p>MODELOS PARA ARMAR</p>
<p><u>FICCION/NOVELA MULTIMODAL:</u> En términos generales, la multimodalidad consiste en la práctica social de crear sentido combinando múltiples recursos y modos semióticos. Este concepto de Kress y van Leeuwen (2001) ha sido adoptado ampliamente para referirse a aquellas narrativas en papel que explotan su superficie gráfica estratégicamente,</p>	<p>Hallet (2009)</p> <p>Gibbons (2012b)</p> <p>Kress y Van</p>	<p>ILUSTRACION</p> <p>MEDIO y MODO</p> <p>NARRATIVA HIBRIDA/ VISUAL</p>

<p>independientemente del enfoque teórico que se utilice para abordarlas.</p> <p>Según Hallet (2009), la novela multimodal es un tipo de novela que parece haber emergido visiblemente en estos últimos veinte años, y que es substancialmente diferente a la novela tradicional porque incorpora sistemática y recurrentemente un amplio rango de representaciones simbólicas no-verbales y modos semióticos no narrativos (p. 129). Gibbons (2012b), a su vez, la define como aquella caracterizada por una multitud de modos semióticos en la comunicación y progresión de sus narrativas (p.10). Se presenta por lo general en formato código, y no debe confundirse con la literatura electrónica, los libros ilustrados tradicionales, o los libros de artista.</p>	Leeuwen (2001)	
<p><u>FRAUDE ONTOLÓGICO:</u> Dentro de la ficción multimodal, según Gibbons (2012b), aquellas novelas que desarrollan sus narrativas dotándolas de un mayor grado de autenticidad al enmascararse detrás de algo que no son, disfrazando su estatus ficcional (p. 432). Se camuflan bajo la apariencia de</p>	<p>Boyd (2011)</p> <p>Gibbons (2012b)</p>	<p>AUTO-REFLEXIVIDAD</p> <p>FICCION/NOVELA MULTIMODAL</p>

<p>otro género, como por ejemplo la biografía (ficticia) de un artista que incluye fotos y documentos del supuesto artista, como por ejemplo: <i>Nat Tate: An American Artist</i>, de Boyd (2011), o el catálogo de subasta que en realidad cuenta la historia de quienes supuestamente fueron los dueños de los objetos ofrecidos (<i>Important Artifacts and Personal Property from the Collection of Lenore Doolan and Harold Morris including Books, Street Fashion and Jewelry</i>, de Shapton (2009).</p>	Shapton (2009)	LIBERATURA
<p><u>GIRO PICTÓRICO:</u> Giro que W.J. T. Mitchell (1994) anticipara a principios de los noventa como superación al “giro lingüístico” de Rorty (1979), desafiando el rol dominante de los enfoques textuales (lingüísticos) para la comprensión de la cultura y la sociedad, y haciendo foco en el hecho de que la alfabetización visual no era tan simple como muchos habían supuesto. En su libro homónimo habla de la necesidad de otros modelos contemporáneos de textualidad desde los cuales abordar las imágenes de</p>	Mitchell (1994) Rorty (1979)	IMAGENTEXTO

manera de estar a la altura de la complejidad de la cultura visual actual.		
<p><u>GIROS CONCEPTUALES EN LA FICCIÓN MULTIMODAL EMERGENTE:</u> Según Hallet (2009, p. 149), algunos de estos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De la escritura al diseño: el texto es una composición compleja que combina diversos recursos semióticos • De narrador a narrador-presentador: A menudo el proceso de narrar incluye el de presentar y mostrar, y la selección de las imágenes visuales, su accesibilidad y confiabilidad forman parte del discurso narrativo. • De lectura convencional a construcción transmodal de sentido narrativo: Leer este tipo de narrativa implica competencias diversas para decifrar no sólo la lengua sino otros códigos y lenguajes, desde 	Hallet (2009)	<p>FICCIÓN/NOVELA MULTIMODAL</p> <p>RECURSO SEMIÓTICO</p> <p>RECURSO SEMIÓTICO CIENTÍFICO/ LENGUAJE FORMAL</p>

<p>gramáticas visuales hasta fórmulas científicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • De lector a usuario: El lector debe involucrarse en modos intermediales e intertextuales de construcción de significado con el objetivo eventual de construir sentido narrativo transmodal. 		
<p><u>HIPERMEDIACIÓN:</u> Según Bolter y Grusin (2000), fenómeno que se da gracias a la incorporación y remodelación de otros medios por parte de un medio determinado (remediación). La lógica de la hipermediación "reconoce múltiples actos de representación y los hace visibles" (Bolter y Grusin 2000, p. 34). Esta práctica se evidencia, por ejemplo, en el estilo de ventanas de las páginas web, la interfaz del escritorio de una pc, programas multimedia, video juegos, etc., donde se pone de relieve el modo heterogéneo y simultáneo en que distintos medios coexisten y operan (Para ver su potencial aplicación a la ficción narrativa en base papel que experimenta su carácter</p>	<p>Bolter y Grusin (2000)</p>	<p>INMEDIATEZ TRANSPARENTE</p> <p>REMEDIACIÓN</p>

visual o gráfico, referirse al concepto de remediación en este glosario).		
<p><u>ICÓNICO (FUNCIÓN/RASGO):</u> (En el contexto de los dispositivos gráficos en la ficción). Concepto derivado de la teoría de Peirce (2012). Función o rasgo propio de aquellos recursos semióticos que “meramente lucen como su significado” (Nørgaard 2009, p. 147). Desde esta perspectiva, un ícono es un “significante gráfico que imita y comenta sobre el significado que sólo debería expresar o transmitir” (Maziarczyk 2011, p. 177).</p> <p>En las novelas multimodales, la disrupción tipográfica o los dispositivos que se utilizan para imitar el proceso mental de un personaje pueden representar icónicamente lo que sucede en su mente o acercarnos a su experiencia. Por ejemplo, en <i>Extremely Loud and Incredibly Close</i>, de Foer (2013), los fragmentos de una conversación entre la madre del protagonista y un psicólogo son reproducidos con abundante espacio en blanco entre ellos en la página para representar icónicamente el hecho de que el narrador en primera</p>	<p>Foer (2013)</p> <p>Noorgard (2009)</p> <p>Maziarczyk (2011)</p> <p>Peirce (2012)</p>	<p>INDICIAL (FUNCIÓN/ RASGO)</p>

<p>persona los escucha detrás de la puerta, y por ende tales espacios dan cuenta gráficamente del silencio, de aquellas partes de la charla que el protagonista no alcanza a escuchar.</p>		
<p>ÍCONO VERBAL: Concepto equivalente al de prosa concreta.</p>	Mchale (1987)	PROSA CONCRETA
<p>ILUSTRACIÓN: Elemento accesorio al texto narrativo: típicamente imagen visual como fotos o dibujos, y cuya inclusión en la novela se decide por parte de los autores o los editores una vez escrito el texto en sí (la historia en modo verbal, por así decirlo). Su propósito es básicamente hacer más ameno, explicar, o decorar el texto, que de todas formas podría ser interpretado perfectamente sin él.</p> <p>A diferencia de las ilustraciones convencionales, las imágenes visuales en la novela multimodal, visual, o híbrida son típicamente intradiegticas, y se combinan con el modo verbal de manera tal que la relación entre ellos se</p>		<p>ANTI-ILUSTRACIÓN</p> <p>DISPOSITIVO GRÁFICO</p> <p>RECURSO SEMIÓTICO</p>

<p>vuelve vital para el desarrollo de la narrativa: sin tales imágenes, el texto pierde sentido.</p>		
<p><u>IMAGENTEXTO:</u> Categoría fundacional de Mitchell (1994), que no se agota en el campo de la ficción literaria sino que abarca cualquier forma artística, precisamente porque su enfoque busca romper con el binario visual-verbal, ya que sostiene que “todos los medios son medios mixtos, y todas las representaciones son heterogéneas: no hay arte puramente visual o verbal” (p. 5). Introduce la noción obvia pero a menudo no tomada en cuenta que “la escritura, en su forma física, gráfica, es una sutura inseparable de lo visual y lo verbal, la imagentexto encarnada....Se descarta la posibilidad de una imagen pura o un texto puro” (Mitchell 1994, p. 95). Su propósito es abordar las formas artísticas con un interés particular en las imbricaciones de lo visual y lo verbal: no tanto para comparar y contrastar ambos campos sino para hacer foco en las complejas y variadas interacciones entre ellos, que van</p>	<p>Mitchell (1994)</p>	<p>GIRO PICTÓRICO</p>

<p>desde las de cooperación y armonía hasta aquellas relacionadas con el antagonismo, la disonancia, la división, la tensión, la juxtaposición, la contradicción, y aún aquellas que escapan cualquier descripción, y son inconmensurables (Mitchell 1994, p. 90).</p> <p>Aunque su premisa categórica que establece que ninguna forma artística es puramente visual o verbal no es fácil de probar, la relevancia de su estudio yace en el reconocimiento de la complejidad de las interacciones entre la esfera visual y la textual en el contexto del por él denominado “giro pictórico” (Mitchell 1994, p. 9).</p>		
<p><u>IMPORTACIÓN DISCURSIVA</u>: La emulación de cierta tipografía, una forma particular de mimesis tipográfica. Nørgaard (2009), inspirada por el artículo de Van Leeuwen (2005) “Typographic Meaning” y su noción de connotación, elige la categoría importación discursiva para referirse a la importación/ introducción de cierta tipografía que se reconoce ampliamente</p>	<p>Nørgaard (2009)</p> <p>Van Leeuwen (2005)</p>	<p>CONNOTACIÓN</p> <p>METÁFORA</p>

<p>como perteneciente a otro dominio discursivo, y cuyo sentido se entiende asociado a aquél que tiene en el contexto en donde ocurre típicamente (Nørgaard 2009, p. 146).</p>		
<p><u>INDICIAL (FUNCIÓN/ RASGO):</u> (En el contexto de los dispositivos gráficos en la ficción). Concepto derivado de la teoría de Peirce (2012). Función o rasgo propio de aquellos recursos semióticos que “invocan el origen material mismo de su propio devenir” (Nørgaard 2009, p. 147). Así como un trozo de madera con un orificio de bala es indicial de un disparo (Peirce 2012, p. 104), la introducción de una foto en la narrativa en una novela multimodal es considerada indicial (aunque estrictamente debería ser <i>pseudo indicial</i>, si es que refiere a un personaje o hecho ficcional).</p>	<p>Nørgaard (2009) Peirce (2012)</p>	<p>ICÓNICO (FUNCIÓN/RASGO)</p>

<p><u>INMEDIATEZ TRANSPARENTE:</u> Según Bolter y Grusin (2000), el deseo de los usuarios de experimentar un medio sin ser conscientes de la presencia del medio. Ilusión de la ausencia de mediación.</p>	<p>Bolter y Grusin (2000)</p>	<p>REMEDIACIÓN HIPERMEDIACIÓN</p>
<p><u>INTRAICÓNICO:</u> Se refiere a palabras o texto insertado en imágenes visuales, como por ejemplo rótulos o globos de habla, que de alguna manera comentan o contradicen la narrativa verbal primaria (Nikolajeva y Scott (2006, p. 118).</p>	<p>Nikolajeva y Scott (2006)</p>	<p>IMAGENTEXTO ICÓNICO (FUNCIÓN/RASGO)</p>
<p><u>LIBERATURA:</u> (del latín <i>liber</i>: libro). Según Bazarnik (2007), un género literario en sí mismo, que conscientemente emplea su espacio material de manera tal que el texto y su soporte físico—el libro—forman entre los dos un todo orgánico. En otras palabras, su rasgo distintivo es la unidad orgánica conformada por su contenido y forma material. Explota las cualidades visuales de la escritura y del material en que se inscribe. Bazarnik (2007) se empeña en diferenciarlo del libro de artista, que se concibe básicamente para</p>	<p>Bazarnik (2007) Bazarnik y Fajfer (2000)</p>	<p>AUTO-REFLEXIVIDAD ESTÉTICA DE LO LIBRESCO PERFORMATIVO /PERFORMATIVIDAD</p>

<p>ser observado en galerías de arte, como objetos artísticos únicos, a diferencia de los textos <i>liberáticos</i>, concebidos para adquirirse en librerías y ser leídos. Ejemplo: la obra en tres volúmenes denominada <i>Oka-leczenie</i>, de Bazarnik y Fajfer (2000).</p>		
<p><u>LITERATURA PARA BARAJAR (SHUFFLE LITERATURE):</u> Narrativas que explícitamente piden o implícitamente invitan al lector a barajar o mezclar (cual naipes) los segmentos de un texto (a veces hasta presentados materialmente como folletos separados) en un orden arbitrario. Puede considerarse una clase de ficción interactiva (Gibbons 2012b, p. 428).</p>	Gibbons (2012b)	<p>AUTO-REFLEXIVIDAD</p> <p>FICCION INTERACTIVA</p> <p>META-REFERENCIAL</p> <p>MODELOS PARA ARMAR</p>
<p><u>MEDIO y MODO:</u> En su aporte a la Lingüística Sistémico Funcional desde un enfoque multimodal, Kress y van Leeuwen (2001) definen la categoría <i>medio</i> como un recurso material y físico utilizado en la producción de productos o eventos semióticos (p. 129). A diferencia de ésta, conciben la</p>	<p>Gibbons (2012a)</p> <p>Hallet (2009)</p> <p>Kress (2010)</p>	<p>NARRATIVA HÍBRIDA/ VISUAL</p> <p>FICCION/NOVELA MULTIMODAL</p> <p>RECURSO SEMIÓTICO</p>

<p>noción de <i>modo</i> como “recurso semiótico utilizado de manera relativamente estable y reconocible como manera de articular discurso” (Kress y van Leeuwen 2001, p. 129). Si bien ambos conceptos, especialmente el segundo, han recibido numerosas críticas por su ambigüedad e imprecisión, el foco en la combinación de diversos modos semióticos sigue siendo punto de partida en el análisis de textos literarios que experimentan con su aspecto gráfico. Así, por ejemplo, una fotografía (como objeto) constituye un medio, pero se transforma en un modo semiótico particular cuando se utiliza en la ficción novelesca como parte del desarrollo de la narrativa.</p> <p>En la novela visual o híbrida en base papel, el formato código fácilmente puede entenderse como medio, mientras que los distintos recursos utilizados estratégicamente como dibujos, fotos o diagramas conforman modos semióticos diversos. Hay mayor dificultad, sin embargo, para diferenciar <i>modo</i> de <i>recurso</i>, es decir, determinar cuándo un conjunto de recursos se</p>	<p>Kress y Van Leeuwen (2001)</p> <p>Maziarczyk (2012)</p>	
--	--	--

<p>constituye en un modo semiótico particular. Gibbons (2012a) ofrece un interesante relato de los diferentes esfuerzos dentro de los estudios multimodales por definir estos dos conceptos, y abordar, en palabras de Kress (2009), “una pregunta para la que no existe una respuesta simple y directa” (p. 87).</p> <p>De todas maneras, el término novela o ficción multimodal se usa cada vez más como categoría global para referirse a aquellas narrativas en base papel que son explotadas gráficamente, y su uso ha ido más allá del área de la lingüística sistémico funcional para utilizarse también, por ejemplo, en el campo de la narratología (Maziarczyk 2012; Hallet 2009).</p>		
<p><u>METADISCURSO VISUAL:</u> Según Kumpf (2000), conjunto de elementos que indican modos de navegar un texto. El metadiscurso, en general reducido a cuestiones verbales, se asocia con la cohesión en cualquier tipo de texto, organizando el contenido mediante señales e indicadores lingüísticos (como</p>	Kumpf (2000)	<p>NAVEGACIÓN</p> <p>RECURSO SEMIÓTICO</p> <p>CIENTÍFICO/ LENGUAJE</p>

<p>los conectores, por ejemplo), que facilitan la lectura y permiten una navegación apropiada. En su estudio sobre la escritura científica, Kumpf (2000) intenta expandir el concepto de metadiscurso lingüístico al campo no verbal, donde los autores consideran además cuestiones de diseño necesarias para la comprensión de sus textos, como la disposición de los elementos en la página, color, tipografía, viñetas, tablas, etc. Aunque ajena al campo de la literatura, esta noción básica bien puede aplicarse a la ficción narrativa, donde ambas clases de metadiscurso, y en especial la visual en el caso de las novelas multimodales, resultan relevantes.</p>		<p>SUPERFICIE GRÁFICA</p> <p>VISUAL vs. VERBAL</p>
<p><u>METAFICCIÓN</u>: Forma ficcional que caracteriza gran parte de la ficción postmodernista, y que Waugh (1984) define como "escritura de ficción que conscientemente y sistemáticamente llama la atención sobre su estatus como artefacto con el fin de plantear preguntas sobre la relación entre ficción y realidad" (p. 2). Currie (1995), por otra parte, afirma que "la metaficción es</p>	<p>Currie (1995)</p> <p>Federman (1993)</p> <p>Mchale (1987)</p>	<p>AUTO-REFLEXIVIDAD</p> <p>DISPOSITIVO GRÁFICO</p> <p>FICCIÓN DE MATERIALIDAD</p>

<p>consciente de sí misma, introspectiva, introvertida, narcisista o auto-representacional" (p. 14), "tomando el borde como su tema" (p. 2), mientras que Federman (1993) la define como critificción debido a su doble naturaleza, tanto crítica como ficticia (p. 49), y también se refiere a este tipo de ficción como <i>surficción</i>: "un tipo de discurso cuya forma será un interrogatorio, un interrogatorio interminable de lo que está haciendo mientras lo está haciendo, pero también una implacable denuncia de su propia fraudulencia, de lo que realmente es: una ilusión, así como la vida es una ilusión" (p. 43).</p> <p>Evidentemente, las novelas que explotan su superficie gráfica son auto-reflexivas, rompen la suspensión de la incredulidad y, en términos de McHale (1987), llaman la atención del lector sobre "la materialidad del libro" (p. 181). Sin embargo, subvertir la superficie gráfica no es la única manera de provocar este efecto. Si el narrador o los personajes son conscientes del</p>	<p>Waugh (1984)</p>	<p>FICCIÓN/NOVELA MULTIMODAL</p> <p>META-REFERENCIAL</p> <p>SUPERFICIE GRÁFICA</p>
--	---------------------	--

<p>hecho de que son creaciones, por ejemplo, la novela puede convertirse, sin tener que recurrir a lo visual, en "un discurso límite, un tipo de escritura que se coloca en la frontera entre la ficción y la crítica" (Currie, 1995, p. 2). En otras palabras, se podría decir que las novelas que experimentan con su superficie gráfica son metaficciones en su naturaleza auto-reflexiva, pero no todas las novelas metaficciones hacen uso de los dispositivos visuales para producir ese efecto. Ejemplos de autores representativos de este estilo incluyen, entre muchos otros, a Paul Auster, Raymond Federman, John Irving, y John Barth.</p>		
<p><u>METÁFORA:</u> (Aplicada a la contribución de sentido de la tipografía en el texto). Según Van Leeuwen (2005), principio de similitud entre la forma visual del significante (la tipografía en sí) y el significado (p. 140). Por ejemplo, la asociación de la redondez de ciertas formas tipográficas como la Century Gothic con la organicidad, lo femenino, lo natural. Si bien advierte</p>	<p>Van Leeuwen (2005)</p>	<p>CONNOTACIÓN IMPORTACIÓN DISCURSIVA</p>

<p>sobre el peligro de sobre-interpretación, resalta sin embargo el potencial metafórico de la tipografía en la construcción del sentido.</p>		
<p><u>METAMEDIALIDAD:</u> Según Starre (2015), fenómeno literario que trasciende estilos y géneros particulares, y que refiere a una obra literaria que usa dispositivos específicos para involucrarse reflexivamente con el medio material específico al que está sujeto o en el que se muestra (p. 8). Si bien afirma que no es un fenómeno nuevo, su estudio hace foco en una serie de obras literarias de ficción recientes que reaccionan metamedialmente a los desafíos de la digitalización de maneras creativas y a menudo impensadas. Muchas de los escritores que Starre (2015) relaciona con este fenómeno, como Mark Z. Danielweski, Salvador Plascencia, o Reif Larsen, son igualmente asociados con la ficción multimodal por otros autores.</p>	<p>Starre (2015)</p>	<p>AUTO-REFLEXIVIDAD DISPOSITIVO GRÁFICO ESTÉTICA DE LO LIBRESCO FICCIÓN DE MATERIALIDAD FICCIÓN/NOVELA MULTIMODAL LIBERATURA NOVELA DE LOS NUEVOS MEDIOS</p>

<p><u>META-REFERENCIAL:</u> Categoría utilizada por Wolf (2011) para referirse a “una forma transmedial especial de auto-referencia a menudo no accidental producida por signos o configuraciones de signos que se perciben como ubicados en un nivel lógicamente más alto, un ‘metanivel,’ dentro de un artefacto o performance” (p. 31). Denota “una práctica de significación que genera sentido auto-referencial y actualiza un marco cognitivo secundario en el receptor, elicitando de esta manera una meta-conciencia” (Wolf 2011, p. 31). En el campo de la ficción literaria, se aplica básicamente a la propiedad auto-reflexiva de ciertos textos literarios, que puede realizarse a través de modos verbales, no verbales, o de una combinación de ambos.</p>	Wolf (2011)	<p>AUTO-REFLEXIVIDAD</p> <p>METAFICCIÓN</p> <p>PARPADEO ONTOLÓGICO</p>
<p><u>MÍMESIS DE PROCESO:</u> Concepto que Hutcheon (1980) diferencia de mimesis de producto, que asocia a la ficción realista, para referirse a la ficción posmoderna o metaficcional de la segunda mitad del siglo XX. Oponiéndose a la crítica que insiste en el carácter anti-mimético de los textos</p>	Hutcheon (1980)	<p>METAFICCIÓN</p> <p>MÍMESIS/ FUNCIÓN MIMÉTICA</p> <p>MÍMESIS DE PRODUCCIÓN</p>

<p>metaficcionales, Hutcheon afirma que éstos no se han divorciado de la mimesis, sino que simplemente proponen otro tipo de ésta, ya no de producto sino de proceso. “La novela ya no intenta meramente ofrecer orden y significado para que el lector lo reconozca. Ahora demanda que sea consciente de la obra, de la construcción misma, de la que él también participa....El acto de leer, al igual que el de escribir, es la función creativa sobre la que el texto llama la atención. El ser éste el objeto de imitación no significa que la novela deje de ser un arte mimético” (Hutcheon 1980, p. 39). En otras palabras, afirma que la auto-representación no deja de ser representación.</p>		
<p><u>MÍMESIS DE PRODUCCIÓN:</u> Especie de mimesis de proceso gráfica, fenómeno relacionado con el esfuerzo de acercar el lector al escritor en su experiencia de escritura de manera ostensiblemente visual, en especial donde el narrador como escritor involucra al lector en el proceso de escritura</p>	<p>Litt (2003) Mussetta (2014b)</p>	<p>METAFICCIÓN MÍMESIS DE PROCESO MÍMESIS/ FUNCIÓN MIMÉTICA</p>

<p>mediante secciones del texto tachadas, notas manuscritas en los márgenes, manchas de café en la página, etc., como huellas indiciales del proceso de escritura (Mussetta 2014b, p. 102). La novela <i>From the Lighthouse</i>, de Toby Litt (2003), es un ejemplo de este recurso.</p>		
<p><u>MÍMESIS/ FUNCIÓN MIMÉTICA:</u> White (2005) ha sido uno de los primeros teóricos en considerar el uso estratégico de la página de ficción (lo hace en un corpus de novelas experimentales posmodernas), y afirma que los dispositivos gráficos en la ficción han sido ampliamente ignorados, malinterpretados o dados por hecho. Las razones de esto, en su opinión, están ligadas a la idea de que cualquier dispositivo gráfico vuelve al texto anti-representacional (p. 57). A finales de los ochenta, la crítica de Kutnik (1986) y McHale (1987) en esta dirección tiene que ser entendida en el contexto de una feroz reacción contra la ficción realista, mimética. Curiosamente, es mimesis, la categoría clave de White (2005), que demuestra que ésta se</p>	<p>Foer (2013) Haddon (2004) Kutnik (1986) McHale (1987) White (2005)</p>	<p>AUTO-REFLEXIVIDAD DISPOSITIVO GRÁFICO META-REFERENCIAL RECURSO SEMIÓTICO SUPERFICIE GRÁFICA</p>

<p>relaciona con "cualquier dispositivo literario que actúa a través de la imitación sobre la eficacia de la representación del texto" (p. 49).</p> <p>En otras palabras, y en términos generales, se refiere a una función general de emulación, la operación de imitación básica de cualquier recurso semiótico en la novela. Así, los dispositivos gráficos pueden representar la complejidad del pensamiento, contribuir al desarrollo del personaje, crear empatía entre el lector y un personaje, demostrar poder narratorial, o recrear o intensificar una atmósfera particular. Por ejemplo, determinadas líneas de <i>Extremely Loud and Incredibly Close</i>, novela de Jonathan Safran Foer (2013), aparecen en creciente superposición para expresar el peso de las emociones del personaje (pp. 281-284), y el narrador en <i>The Curious Incident of the Dog in the Night-time</i> incluye una serie de signos no identificables cuando intenta mostrar cómo los carteles de una estación de tren aparecían "en su cabeza" (Haddon 2004, p. 209).</p>		
---	--	--

<p><u>MODALIDAD (ALTA/ BAJA):</u> En términos multimodales, propiedad graduable de los dispositivos gráficos, en el sentido de que “vemos lo que hubiéramos visto de haber estado allí” (Nørgaard 2009, p. 149). En el marco de la teoría multimodal, <i>modo</i> y <i>modalidad</i> refieren a conceptos diferentes: modalidad se refiere a los diversos recursos semióticos para expresar “cuán verdaderamente” o “de manera cuán realista” algo es representado (Nørgaard 2009, p. 159). Así como en inglés la modalidad se expresa típicamente mediante los verbos modales y ciertos adverbios, el color y la forma en que aparece la tipografía o las imágenes visuales puede determinar el grado de modalidad en modos no verbales. Por ejemplo, la inclusión de una foto en colores con valor intradieгético tiene una modalidad más alta que si apareciera en la misma novela en blanco y negro. Por otra parte, si el narrador de la historia hiciera referencia a una foto antigua y gastada, el hecho de que se introduzca en la novela tal fotografía en sepia y con las</p>	<p>Nørgaard (2009)</p>	<p>DISPOSITIVO GRÁFICO</p> <p>EXPERIMENTACIÓN</p> <p>TIPOGRÁFICA/ TIPOGRAFÍA</p> <p>MEDIO y MODO</p>
---	------------------------	--

esquinas visiblemente rotas aumentaría su modalidad.		
<p><u>MODELOS PARA ARMAR:</u> Según Mchale (1987), aquellos textos que generan mundos mediante la aplicación de una regla impuesta a la escritura, como la manipulación mecánica o arbitraria de las palabras o los espacios en blanco (p. 194). Mchale (1987) afirma que, aunque acuerda con Eco en que todo texto es una máquina para producir mundos posibles, algunos son similares a una máquina de manera más transparente que otras, como por ejemplo <i>Rayuela</i>, de Cortázar (1963/1996), o <i>Alphabetical Africa</i> de Walter Abish (1974) (p. 194). En este último, la escritura se restringe a una regla pseudo-aliterativa: el primer capítulo contiene solamente palabras que comienzan con <i>a</i>, el segundo palabras que comienzan con <i>a</i> o <i>b</i>, el tercero con <i>a</i>, <i>b</i>, o <i>c</i>, etc.</p>	<p>Abish (1974)</p> <p>Cortázar (1963/1996)</p> <p>Mchale (1987)</p>	<p>ESCRITURA OBJETO</p> <p>SUPERFICIE GRÁFICA</p>
<p><u>NARRATIVA HÍBRIDA/ VISUAL:</u> Concepto equivalente a ficción/novela multimodal. Historias que combinan narrativa escrita con elementos tales</p>	<p>Luke (2013)</p>	<p>DISPOSITIVO GRÁFICO</p>

<p>como imágenes visuales y dispositivos tipográficos, fusionando modos verbales y visuales de comunicación (Luke 2013, p. 133). Novelas en que los dispositivos gráficos tales como fotografías, dibujos, y tipografía experimental se integran en el texto escrito, y donde, por ende, palabra e imagen visual se combinan para crear un texto que no es puramente verbal ni puramente visual (Sadokierski 2010, p. 1).</p>	<p>Reynolds (1998) Sadokierski (2010)</p>	<p>EXPERIMENTACIÓN TIPOGRÁFICA/ TIPOGRAFÍA FICCION/NOVELA MULTIMODAL MEDIO y MODO VISUAL vs. VERBAL</p>
<p><u>NARRATIVA TRANSMEDIA:</u> “Representa un proceso donde los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento coordinada y unificada... A menudo, las historias transmedia no se basan en personajes o argumentos específicos sino más bien en mundos ficcionales complejos que sostiene múltiples personajes interrelacionados y</p>	<p>Jenkins (2007)</p>	<p>C U L T U R A D E L A CONVERGENCIA</p>

sus historias.”(Jenkins 2007).		
<p><u>NAVEGACIÓN:</u> Actividad que consiste en la orientación y ubicación dentro de la obra como un todo. Los dispositivos de navegación proveen los medios por los cuales se puede mover a través de o manipular la secuencia de los elementos que constituyen la narrativa (Drucker 2008, p. 123). En la ficción convencional, el índice, los números de página y de capítulos o la división en secciones constituyen los dispositivos más comunes. En las novelas multimodales, la variedad es mucho más amplia e idiosincrática, y a menudo se complejiza al combinarse con otras funciones propiamente narrativas o de caracterización (Mussetta 2014a, p. 1196).</p>	<p>Drucker (2008) Mussetta (2014a)</p>	<p>DISPOSITIVO GRÁFICO</p>
<p><u>NOVELA DE LOS NUEVOS MEDIOS:</u> Tomasula propone esta categoría para referirse a su obra literaria <i>TOC: a New Media Novel</i>, de 2009, que reside en la intersección de lo impreso, el cine, y la literatura electrónica. Es un trabajo colaborativo e interdisciplinario que incluye no sólo el lenguaje</p>	<p>Tomasula (2009)</p>	<p>C U L T U R A D E L A CONVERGENCIA NARRATIVA TRANSMEDIA</p>

<p>verbal sino también la animación y el sonido, pero que fue creado como libro, para ser leído mediante la experiencia uno-a-uno que implica la lectura de cualquier novela convencional. Esta novela fue realizada en coautoría con otros artistas, diseñadores y animadores, es un ensamble de texto, film, música, fotografía, palabra hablada, animación, y pintura. Se encuentra disponible en formato CD y como aplicación para iPad en App Store, y posee una página web donde descargar guías del lector/usuario, avances, y galería de fotos, entre otros.</p>		
<p><u>PARPADEO ONTOLÓGICO</u>: Según Mchale (1987), efecto producido por aquellos textos que explotan su potencial gráfico, y que los define como posmodernistas: el hecho de que constantemente el lector se enfrenta a una lucha de dos realidades antagonistas: la realidad intradiegetica o ficcional de la historia misma, y la realidad del libro en su materialidad, como objeto, que auto-reflexivamente insiste en ponerse de manifiesto, por ejemplo, con la</p>	<p>Mchale (1987)</p>	<p>AUTO-REFLEXIVIDAD</p> <p>DISPOSITIVO GRÁFICO</p> <p>EXPERIMENTACIÓN</p> <p>TIPOGRÁFICA/ TIPOGRAFÍA</p>

<p>introducción de imágenes, la distorsión de la tipografía, o la necesidad del lector de manipularlo de manera no convencional. Es a este fenómeno que llama “parapadeo ontológico” (Mchale 1987, p. 181), donde la “suspensión de la incredulidad”, en términos de Coleridge, se crea y se destruye intermitentemente</p>		<p>HIPERMEDIACIÓN</p> <p>META-REFERENCIAL</p> <p>MÍMESIS/ FUNCIÓN MIMÉTICA</p> <p>PERFORMATIVO</p> <p>/PERFORMATIVIDAD</p> <p>SUPERFICIE GRÁFICA</p>
<p><u>PERFORMATIVO/PERFORMATIVIDAD:</u> Para Kutnik (1986), lo performativo en el contexto de las corrientes literarias posmodernas se relaciona con un juego lingüístico espontáneo auto-reflexivo y anti-mimético. Sin embargo, la función performativa de ciertos dispositivos gráficos o recursos semióticos en la novela multimodal no necesariamente atenta contra su potencial representacional. Por el contrario, esta función puede hacer</p>	<p>de Santis (1998)</p> <p>Kutnik (1986)</p> <p>Mussetta (2014a)</p>	<p>AUTO-REFLEXIVIDAD</p> <p>MÍMESIS/ FUNCIÓN MIMÉTICA</p>

<p>referencia a la estrategia de hacer que el lector acompañe performativamente al narrador o personaje y así acercar su experiencia a la de estos últimos.</p> <p>En la novela <i>Páginas Mezcladas</i>, de Pablo De Santis (1998), por ejemplo, los protagonistas deben descubrir un enigma al ordenar las páginas de una historia, que a su vez cuenta la historia de un libro secreto, cuyas páginas también deben ser ordenadas. La forma en que tales páginas aparecen en el texto, literalmente desordenadas, fuerzan al lector a acompañar performativamente a los protagonistas en su tarea, ya que éste debe manipular el texto de atrás hacia adelante y de adelante hacia atrás, siguiendo el recorrido narrativo y descubriendo pistas gráficas en un procedimiento no sólo mental sino material y concreto, performativo, en el deliberado ir y venir de las páginas al mismo tiempo que los personajes (Mussetta 2014a, p.1198).</p>		
<p><u>PROSA CONCRETA:</u> Según Mchale (1987), se constituye como ícono verbal, como tipografía “con forma,” que, al igual que la poesía concreta,</p>	Mchale (1987)	DISPOSITIVO GRÁFICO

<p>imita a través de su apariencia o bien la forma de objetos y procesos concretos, fácilmente identificables, o bien conceptos más abstractos, metafóricos, y alegóricos, sujetos a la libre interpretación del lector (p. 180). Las novelas de Ronald Suckenic y Raymond Federman contienen numerosos ejemplos de prosa concreta.</p>		<p>EXPERIMENTACIÓN</p> <p>TIPOGRÁFICA/ TIPOGRAFÍA</p> <p>ÍCONO VERBAL</p> <p>SUPERFICIE GRÁFICA</p>
<p><u>RECURSO SEMIÓTICO CIENTÍFICO/ LENGUAJE FORMAL:</u> Hallet (2009) señala que en numerosas novelas multimodales se utilizan lenguajes formales y referencias científicas. En estas historias, un modo completamente diferente de describir y concebir el mundo se vuelve parte evidente de la narrativa: el modo argumentativo se narrativiza, y contribuye al desarrollo de la novela de manera sustancial (p. 138). Estos lenguajes, imbricados con el verbal, comprenden notaciones, cálculos matemáticos, ecuaciones y diagramas, entre muchos otros. Novelas de este tipo incluyen <i>The Curious incident of the dog in the night-time</i>, de Mark Haddon (2004), o <i>The selected</i></p>	<p>Haddon (2004)</p> <p>Hallet (2009)</p> <p>Larsen (2009)</p>	<p>RECURSO SEMIÓTICO</p>

<i>works of TS Spivet</i> , de Reif Larsen (2009).		
<p><u>RECURSO SEMIÓTICO</u>: Según Jewitt (2009), recursos que consisten en “sistemas de significado que realizan diferentes funciones, y, por lo tanto, el significado se vuelve una cuestión de elección a partir de los sistemas de significado de los diferentes recursos semióticos, y cómo estas elecciones se integran en fenómenos multimodales” (21-22).</p>	Jewitt (2009)	<p>MEDIO y MODO</p> <p>GIROS CONCEPTUALES EN LA FICCIÓN MULTIMODAL</p>
<p><u>REMEDIACIÓN INVERSA</u>: Dinámica por la cual los medios más antiguos, como los libros, buscan incorporar a los más nuevos, como los digitales. Arellano (2012) toma la idea de Bolter y Grusin (2000) con respecto al fenómeno de remediación, y destaca el hecho de que normalmente no se toma en cuenta que éste opera en ambas direcciones: no sólo los medios nuevos remedian a sus predecesores, sino que los más antiguos también remodelan y refuncionalizan a los más recientes (p. 416). Arellano (2012)</p>	<p>Arellano (2012)</p> <p>Bolter y Grusin (2000)</p> <p>Civale (1998)</p> <p>Link (2004)</p>	<p>HIPERMEDIACIÓN</p> <p>INMEDIATEZ TRANSPARENTE</p> <p>REMEDIACIÓN</p>

<p>explora esta remediación inversa en la literatura impresa latinoamericana emergente, donde el texto lineal y estático típico del formato código, por un lado, y el espacio fluido y abierto de la interfaz digital, por otro, se alimentan mutuamente de manera sinérgica para dar lugar a nuevas narrativas. El corpus que propone para analizar desde esta perspectiva incluye a <i>Sueños digitales</i> (2001), de Edmundo Paz Soldán, <i>La @miedad: novela trash</i> (2004), de Daniel Link, <i>Hipervínculos</i> (2005), de Felipe Ossandón, y <i>Perra virtual</i> (1998) de Cristina Civalé. También <i>Keres cojer/guan tu fak</i> (2005) de Alejandro López, o <i>Preparación para el Amor</i> (2005), de Leticia Obeid, podrían incluirse en este tipo de textos.</p>	<p>López (2005) Obeid (2005) Ossadón (2005) P a z S o l d á n (2001)</p>	
<p>REMEDIACIÓN: Según Bolter y Grusin (2000), proceso mediante el cual un medio adapta, toma prestado, e incorpora otros medios de comunicación en el intento de borrar todas las huellas de su función de representación: en otras palabras, para que el espectador olvide la presencia del medio (a lo que</p>	<p>Arellano (2012) Bolter y Grusin (2000)</p>	<p>AUTO-REFLEXIVIDAD HIPERMEDIACIÓN INMEDIATEZ TRANSPARENTE</p>

<p>denominan “inmediatez transparente”). Sin embargo, la incorporación y la remodelación de otros medios da paso a la “hipermediación,” que ofrece un espacio heterogéneo, en el que se concibe la representación no como una ventana al mundo, sino más bien como "ventana con ventanas que se abren a otras representaciones u otros medios" (Bolter y Grusin, 2000, p. 34). Reconociendo que el” proceso de remediación no es nuevo, afirman que sigue tomando nuevas formas a medida que aparecen nuevos medios.</p> <p>La gran operatividad de estas categorías las hace también útiles en el ámbito específico de los estudios literarios. Su importancia en el estudio de los textos explotados gráficamente radica en el hecho de que las instancias de prosa, gráficos e imágenes de diferentes tipos no son simplemente yuxtapuestos en estos textos sino que también se vinculan e imbrican estrechamente, y donde diferentes formas mediáticas que no son texto—o formas textuales que no ocurren típicamente en la novela--son prestadas, o “remediadas” en términos</p>	White (2005)	<p>MÍMESIS/ FUNCIÓN MIMÉTICA</p> <p>REMEDIACIÓN INVERSA</p>
---	--------------	---

<p>de Bolter y Grusin (2000).</p> <p>Bolter y Grusin (2000) hablan de una doble lógica en juego en la remediación: la tensión entre el deseo de inmediatez transparente, por un lado, y la fascinación por los medios y el reconocimiento de las prácticas representacionales, por el otro. La inclusión de los diversos y variados dispositivos gráficos, que tienen el propósito de borrar las huellas en el libro que lo caracterizan como un artefacto y así volverlo invisible, creando la ilusión de inmediatez, es al mismo tiempo lo que constituye la heterogeneidad y la hipermediación, cuya lógica "reconoce múltiples actos de representación y los hace visibles" (Bolter y Grusin, 2000, p. 34). Como se puede observar, existe un claro paralelismo entre este fenómeno paradójico y las fuerzas opuestas y coexistentes de autorreflexión y mimesis de las que habla White (2005) al referirse a la ficción que explota su potencial gráfico.</p>		
<p>SUPERFICIE GRÁFICA: La forma en que aparece cualquier página de</p>	<p>White (2005)</p>	<p>AUTO-REFLEXIVIDAD</p>

<p>texto impreso, y cuyas convenciones típicas pueden ser intencionalmente alteradas (White 2005, p. 5).</p>		<p>DISPOSITIVO GRÁFICO MÍMESIS/ FUNCIÓN MIMÉTICA</p>
<p><u>TEXTO ESQUIZOIDE:</u> Concepto desarrollado por Mchale (1987) para referirse a aquellas narrativas mixtas que combinan elementos verbales y no verbales (como imágenes visuales de distinto tipo) en su desarrollo, y donde no existe un orden indicado de lectura de la página como en los textos convencionales, con las oraciones dispuestas para ser leídas una después de otra (p. 190). Estos textos esquizoides, según Mchale (1987), ponen de relieve la condición de simultaneidad (p. 190), ya que idealmente deberían abordarse ambos recursos en la lectura al mismo tiempo, lo que resulta lógicamente imposible, y obligan a lector a tomar decisiones que desautomatizan la lectura e impactan en los procesos de interpretación del texto.</p>	<p>Mchale (1987)</p>	<p>AUTO-REFLEXIVIDAD DISPOSITIVO GRÁFICO SUPERFICIE GRÁFICA</p>

<p><u>TEXTO MARCADO Y NO MARCADO:</u> Drucker (1994) distingue entre aquellos textos que ostentan rasgos tipográficos claramente reconocibles, aquellos que explícitamente, y a veces hasta agresivamente manipulan la manera en que el texto es leído (p. 97), y los no marcados, o de tipografía discreta, que se atienen a las convenciones esperadas de la página y se disponen en verso o prosa de manera uniforme, “gris” (las comillas son mías) (p. 46). En el segundo caso, el lector rara vez reparará en la tipografía en su contribución al sentido del texto, mientras que en el primero, la tipografía ha sido estratégicamente elegida para producir un determinado efecto, y contribuir al sentido del texto de manera específica. Si bien ningún texto puede librarse de la tipografía en la que aparece, y ésta nunca es del todo neutral, desprovista de sentido (Gujtar y Benton 2001, p.15), existe una diferencia entre aquella ficción que explota su tipografía adrede como recurso literario y aquella que no en términos de su aporte de sentido.</p>	<p>Drucker (1994)</p> <p>Gujtar y Benton (2001)</p>	<p>CONNOTACIÓN</p> <p>EXPERIMENTACIÓN</p> <p>TIPOGRÁFICA/ TIPOGRAFÍA</p> <p>IMPORTACIÓN DISCURSIVA</p> <p>METÁFORA</p>
--	---	--

<p><u>VISUAL vs. VERBAL:</u> En términos generales, la crítica suele considerar lo visual como opuesto a lo verbal. En realidad, si se tiene en cuenta que lo verbal (lingüístico) necesariamente debe adoptar cierta apariencia para plasmarse en el texto: tamaño y tipo de fuente, color, distribución en la página, etc., entonces lo verbal, estrictamente hablando, también es visual, aunque se naturalice el modo en que aparece (y por ende se tienda a descartar su análisis). Como sostiene Gutjar y Benton (2001), ninguna tipografía es neutral (p. 15), y en todas, en mayor o menor medida, existe un potencial de sentido. En todo caso, los opuestos verbal/no verbal o lingüístico/no lingüístico resultan más precisos para referirse a los recursos semióticos explotados en la ficción.</p>	<p>Gutjar y Benton (2001)</p>	<p>DISPOSITIVO GRÁFICO</p> <p>FICCION/NOVELA MULTIMODAL</p> <p>RECURSO SEMIÓTICO</p> <p>SUPERFICIE GRÁFICA</p>
---	-----------------------------------	--

REFERENCIAS

Aarseth, E. (1997). *Cybertext*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press.

Abish, W. (1974). *Alphabetical Africa*. New York: New Directions Publishing.

Arellano, J. (2012). Writing on the desert: Latin American narrative and the materiality of media forms. *Revista de estudios hispánicos*, 46(3), 405-425.

Bazarnik, K. (2007). Liberature: A new literary genre?. *Insistent Images*, 5, 191.

Bazarnik, K. y Z. Fajfer (2000). *Oka-leczenie*. Cracovia: nueve copias de edición prototípica.

Beckett, S. L. (2010). *Crossover fiction: global and historical perspectives*. Nueva York: Routledge.

Bolter, J. D., y Grusin, R. A. (2000). *Remediation: Understanding new media*. Massachusetts: MIT Press.

Boyd, W. (2011). *Nat Tate: An American Artist: 1928-1960*. Londres: A&C Black.

Césari, M. *Contagiografía*. En T. Vera Barros (Ed), *Escrituras objeto*. Buenos Aires: Interzona.

Civale, C. (1998). *Perra virtual*. Barcelona: Seix Barral.

Cortázar, J., Ortega, J., y Yurkievich, S. (1996). *Rayuela* (Vol. 16). EdUSP. (trabajo original publicado en 1963).

Currie, Mark (1995) *Metafiction*. Londres: Longman Group Limited.

Danielewski, M. Z. (2000). *House of leaves*. Londres: Pantheon.

de Santis, P. (1998). *Páginas mezcladas*. Buenos Aires: Ediciones Colihue SRL.

Drucker, J. (1994). *The visible word: Experimental typography and modern art, 1909-1923*. Chicago: University of Chicago Press.

Drucker, J. (2008). Graphic devices: narration and navigation. *Narrative*, 16(2), 121-139.

Ernst, M. (1976). *Une Semaine de bonté*. New York: Dover Publications. (trabajo original publicado en 1934)

Espinoza, L. *SUPR TZARA*. En T. Vera Barros (Ed), *Escrituras objeto*. Buenos Aires: Interzona.

Federman, R. (1993). *Critifiction: postmodern essays*. New York: SUNY Press.

Foer, J. S. (2010). *Tree of codes*. Londres: Visual Editions.

Foer, J. S. (2013). *Extremely loud and incredibly close: A novel*. Londres: Houghton Mifflin Harcourt.

Gibbons, A. (2012a). *Multimodality, cognition, and experimental literature*. New York: Routledge.

Gibbons, A. (2012). Multimodal literature and experimentation. En J. Bray, A. Gibbons, y B. McHale (Eds.), *The Routledge companion to experimental literature* (pp. 420-434). New York: Routledge.

Gutjahr, P. C., y Benton, M. (2001). *Illuminating letters: Typography and literary interpretation*. Amherst: Univ of Massachusetts Press.

Haddon, M. (2004). *The Curious Incident of the Dog in the Night-Time*. Londres: Vintage Books.

Hall, S. (2007). *The Raw Shark Texts*. New York: Canongate Books.

Hallet, W. (2009). The multimodal novel: the integration of modes and media in novelistic narration. En S. Heinen y R. Sommer (Eds.),

Narratology in the age of cross- disciplinary narrative research. New York: Walter de Gruyter.

Hayles, N. K., y Montfort, N. (2012). Interactive fiction. En Joe Bray, Alison Gibbons, y Brian McHale (Eds.), *The Routledge Companion to Experimental Literatur* (pp. 452-466). Hoboken: Taylor and Francis.

Hutcheon, L. (1980). *Narcissistic narrative: the metafictional paradox*. Ontario: Wilfrid Laurier Univ. Press.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture*. New York: New York University Press.

Jenkins, H. (2007). *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*. Recuperado de <http://henryjenkins.org/>

Jewitt, C. (Ed.). (2009). An Introduction to multimodality. En Jewitt C. (ed), *The Routledge handbook of multimodal analysis* (pp. 14-27). Londres: Routledge.

Johnson, B. S. (1999). *The Unfortunates*. Londres: Picador (trabajo original publicado en 1969).

Kress, G. (2009). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. New York: Routledge.

Kress, G. R., y Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication* (Vol. 312). London: Arnold.

Kumpf, E. P. (2000). Visual metadiscourse: Designing the considerate text. *Technical Communication Quarterly*, 9(4), 401-424.

Kutnik, J. (1986). *The novel as performance: the fiction of Ronald Sukenick and Raymond Federman*. Carbondale: Southern Illinois Univ Pr.

Larsen, R. (2009). *The selected works of TS Spivet*. New York: Random House.

Link, D. (2004). *La ansiedad: novela trash*. Buenos Aires: El cuenco de plata.

Litt, T. (2003). *Finding myself*. Londres: Hamish Hamilton.

López, A. (2005). *Keres Cojer/Guan tu Fak*. Buenos Aires: Interzona.

Ludovico, A. (2013). *Post-digital print: the mutation of publishing since 1894*. Eindhoven, Holanda: Onomatopee.

[Luke, J. A.](#) (2013). *Writing the visible page: a multimodal approach to graphic devices in literary fiction*. (Tesis Doctoral). University of Technology, Queensland.

Maziarczyk, G. (2011). Print strikes back: typographic experimentation in contemporary fiction. En W. Wolf, et.al. (Eds.), *The metareferential turn in contemporary arts and media: forms, functions, attempts at explanation* (pp. 169-193). Amsterdam: Rodopi.

Maziarczyk, G. (2012). Towards multimodal narratology. *Interfaces: Image, Texte, Language*, 1(32), 111-125.

McHale, B. (1987). *Postmodernist Fiction*. New York: Methuen.

Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture theory: Essays on verbal and visual representation*. Chicago: University of Chicago Press.

Mussetta, M. (2014a). *Páginas Mezcladas: la multimodalidad para armar*. *Actas VI Congreso Internacional de Letras 2014*.

Transformaciones culturales. Debates de la teoría, la crítica y la lingüística (pp. 1193 – 1200). Recuperado de http://cil.filo.uba.ar/sites/cil.filo.uba.ar/files/u1220/MUSSETTA_ACTAS_2014.pdf

Mussetta, M. (2014b). Semiotic Resources in *The Curious Incident of the Dog in the Night-Time*: The Narrative Power of the Visual in

Multimodal Fiction. *MATLIT: Materialidades da Literatura*, 2(1), 99-117.

Mussetta, M. (2016) La ficción multimodal: breve recorrido teórico y principales supuestos actuales. En C. Saleme (Ed.), *De la imaginación a la representación*. (pp. 100-123). Bahía Blanca: Editorial de la Universidad Nacional del Sur. Ediuns.

Nabokov, V. (2012). *Pale fire*. Londres: Penguin UK (trabajo original publicado en 1962)

Nikolajeva, M., y Scott, C. (2013). *How picturebooks work*. New York: Routledge.

Nørgaard, N. (2009). The semiotics of typography in literary texts. A multimodal approach. *Orbis litterarum*, 64(2), 141-160.

Obeid, L. (2005) *Preparación para el amor*. Córdoba: Caballo Negro.

Ossadón, F. (2005). *Hipervínculos*. Santiago de Chile: Planeta.

Pavić, M. (1984). *Dictionary of Khazars: A Lexicon Novel*. New York: Knopf.

Pavić, M. (1988). *Landscape painted with tea*. New York: Knopf.

Paz-Soldán, E. (2001). *Sueños digitales*. Madrid: Alfaguara.

Peirce, C. S. (2012). *Philosophical writings of Peirce*. New York: Courier Corporation.

Pressman, J. (2009). The aesthetic of bookishness in twenty-first-century literature. *Michigan Quarterly Review*, 48(4), 465.

Reynolds, T. (1998). Spacetime and imagetext. *The Germanic Review: Literature, Culture, Theory*, 73(2), 161-174.

Rorty, R. (1979). *Philosophy and the Mirror of Nature*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.

- Sadokierski, Z. (2010). *Visual writing: a critique of graphic devices in hybrid novels, from a visual communication design perspective*. (Tesis Doctoral). University of Technology, Sydney.
- Sarraute, N. (1958). *Portrait of a man unknown: a novel*. New York: George Braziller.
- Sartre, J. P., y Brombert, B. (1955). The Anti-Novel of Nathalie Sarraute. *Yale French Studies*, (16), 40-44.
- Schultz, B. (2011). *The street of crocodiles and other stories*. Londres: Pan Macmillan. (trabajo original publicado en 1934)
- Shapton, L. (2009). *Important Artifacts and Personal Property from the Collection of Lenore Doolan and Harold Morris, Including Books, Street Fashion, and Jewelry*. New York: Macmillan.
- Starre, A. (2015). *Metamedia: American Book Fictions and Literary Print Culture After Digitization*. Iowa: University of Iowa Press.
- Sterne, L. (1980). *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*. New York: New American Library.
- Van Leeuwen, T. (2005). Typographic meaning. *Visual communication*, 4(2), 137-143.
- Vera Barros, T. (2014). *Escrituras objeto*. Buenos Aires: Interzona.
- Waugh, P. (1984). *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. Londres: Methuen.
- White, G. (2005). *Reading the Graphic Surface: The Presence of the Book in Prose Fiction*. Manchester: Manchester University Press.
- Wolf, W. (Ed.). (2011). *The metareferential turn in contemporary arts and media: forms, functions, attempts at explanation*. Amsterdam: Rodopi.