

Características y justificación del encom

Un proyecto de literatura computacional

Fernando Carranza

1. Introducción

Esta propuesta nació como un proyecto personal realizado por un grupo de autores autodenominado *Experimento Posmoderno* (2007). Los problemas técnicos que hicieron naufragar aquella propuesta nos han llevado a proponer la siguiente. En el ENEL 7 realizado en Mendoza la presenté sucintamente para darla a conocer y sugerir su viabilidad. Algunos de los temas que allí se problematizaban coincidían con algunos puntos de discusión de la presente revista en ediciones anteriores. Es por eso que aquí hemos decidido reelaborar ese trabajo de manera que entrara explícitamente en diálogo con ella.

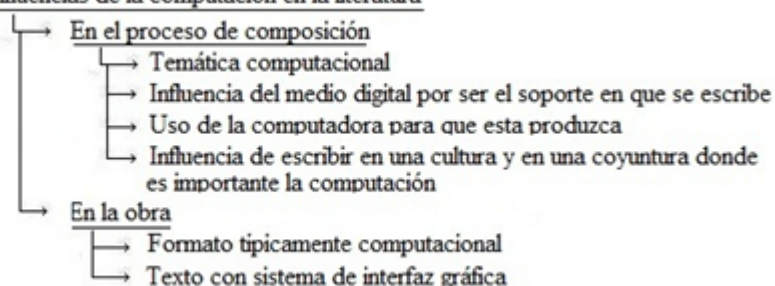
2. Criterios de búsqueda de nuestro objeto en la literatura computacional

No se espera aquí haber descubierto la pólvora ni mucho menos. La literatura que hace uso de los recursos formales que le brinda la computación no es un fenómeno novedoso. La computación ha permitido el surgimiento de una gran cantidad de formatos literarios ¹. Desde la página interminable en que

¹ También ha permitido la formación de otros formatos que sin ser literarios pueden ser comparados con la literatura. Defendemos aquí que exista una interdiscursividad o intermedialidad por ejemplo entre la literatura y otros tipos de artes, entre ellas el de los videojuegos. De esta forma queda justificada la posibilidad de hacer análisis inmanente de los videojuegos en

podemos leer una obra literaria a través de la pantalla hasta la ficción hipertextual, basada en páginas sucesivas conectadas por hipervínculos en una red de ficción literaria, ha habido una gran cantidad de formatos distintos, en los cuales no profundizaremos. A nivel esquemático, reconocemos dos tipos de influencias de la computación en la literatura: la *influencia en el proceso de composición* y la *influencia en la forma de la obra*, tal como lo resumimos en la figura 1.

Figura 1: Influencias de la computación en la literatura



Aquí nos interesa especialmente la influencia en la forma de la obra, que responde a que el soporte material computacional (como cualquier otro soporte

tanto narraciones, como el que se ensaya en Elogio del tiempo muerto de Vila. Las principales diferencias que encontramos entre nuestra propuesta y un videojuego como el que él analiza son:

– en nuestra propuesta no hay opciones de acción posibles, sino más bien caminos distintos de lectura a seguir, dados por palabras del texto que actúan como hipervínculo sin ningún tipo de explicación adicional. El lector no decide qué hacer ni cómo, sino por dónde quiere profundizar la historia. De este modo el lector no es activo por transformarse en el/los protagonista/s, sino por influir en el recorrido de lectura y en consecuencia en lo que pueda llegar a leer o no.

– No hay una secuencia de acciones correcta frente a una incorrecta ni un modo correcto de realizarla. Las únicas restricciones son cliquer un hipervínculo violeta y volver hacia atrás. La violación de estas restricciones implicará presumiblemente pérdida de congruencia.

– La finalidad del juego está preestablecida. Aunque el jugador pueda probar volarse la cabeza, suicidarse de forma tonta, etc., si quiere avanzar en el juego tendrá necesariamente que terminar cooperando. Aunque este avance no sea lineal, el final del juego es el mismo para todos, ningún jugador puede ganar sin haber cumplido determinadas secuencias necesarias y suficientes, sea en el orden que sea. En nuestra propuesta, los finales pueden ser variados y según el recorrido que cada lector realice, se terminará de leer en un punto distinto, habiendo tenido acceso a tales o cuales alternativas narrativas entre las distintas presentes.

lo hace a su medida) nos permite explotar recursos que influyen en la forma en que se instancia el texto. Nos centraremos en los formatos ² literarios nuevos que permite la computación.

Aquí tan sólo nos importa desarrollar un formato que pueda cumplir las siguientes características:

- a) No sea lo suficientemente complejo en los conocimientos técnicos de computación que requiera, de manera tal que pueda ser llevado a cabo por escritores ordinarios con conocimientos básicos de computación.
- b) Sea narrativo
- c) Sea coherente
- d) Tenga un final

Si el formato que a nuestro juicio mejor se adapta a estas características coincide con uno ya realizado nos resulta indistinto.

§2.1 La característica a) pone por fuera los formatos basados en recursos técnicos como imágenes, videos, música, la presentación, el fondo de pantalla, los recursos avanzados de interfaz gráfica, los carteles que se mueven, las programaciones de flash, etc. También queda por fuera la ficción hipertextual con hipervínculos variables, que cambian cuando se vuelve a la misma página ya visitada. La inclusión de todos estos recursos quedará sujeta a las disponibilidades técnicas de cada autor o grupo de autores pero no debería en principio ser definitorio del tipo de formato a proponer aquí.

² Estableceremos una distinción intuitiva y expeditiva entre *formato literario* y *género literario*. Con formato nos referiremos al tipo de estructura que resulta de la influencia del soporte material sobre la obra. Hablaremos de género literario cuando el agrupamiento de los textos se dé en base a un prototipo de obra con ciertas características formales (nos referimos al tipo de funciones narrativas por ejemplo), actanciales, temporales, temáticas, etc. La interacción entre formato y género en algunos casos oscurece su separación. Así, cuento y novela, por ejemplo, serían dos formatos distintos (por la diferencia en el espacio disponible para su instanciación), aunque también dos géneros distintos, puesto que esta diferencia de tamaño conlleva generalmente multiplicación de nudos narrativos, personajes, extensión temporal, etc. Aún así, como géneros, son más esquemáticos y por eso tanto la novela como el cuento pueden combinarse con géneros literarios más concretos en términos temáticos: novelas/cuentos policiales, fantásticos, de terror, románticos, etc.

§2.2 La característica b) pone por fuera las obras literarias predominantemente expositivas (como podría serlo una enciclopedia al formato de Wikipedia pero con entradas ficticias en vez de reales) o predominantemente descriptivas (una interminable descripción sin ningún tipo de dinamismo ni propósito aparente). Desde ya, sabemos que la literatura no se limita a textos donde predomina el género narrativo. Los ensayos y las poesías líricas son ejemplos de géneros literarios donde la función narrativa no es la predominante. Su tratamiento en el presente trabajo no nos interesa. Simplemente los géneros literarios narrativos nos presentan, por ser típicamente un conjunto encadenado de acciones en el que frecuentemente una es consecuencia de una anterior, la clase de desafío que nos interesa afrontar.

§2.3 La característica c) merece una justificación. Partimos del presupuesto de que la coherencia surge de la interacción entre un texto y un lector, y, a través de este último, del autor, ya que la búsqueda de coherencia típicamente se realiza cuando el lector se figura un autor que la está manteniendo.

En realidad preferimos hablar de *congruencia* antes que de coherencia. Coseriu (Coseriu: 1985; Villarnovo: 1991) realiza una distinción de planos del lenguaje según la cual reconoce el plano *universal*, el plano *histórico* y el plano *individual*, que se corresponden a su vez con los saberes *elocucional*, *idiomático* y *expresivo* respectivamente.

Los hablantes tendríamos tres tipos de juicios de conformidad relativos a los tres saberes: la *congruencia*, la *corrección* y la *adecuación*³. Cada tipo de

Figura 2: Propuesta de Coseriu

Niveles	Actividad	Saberes	Producto	Juicios de conformidad
universal	hablar en general	elocucional	Totalidad de los enunciados	congruencia
histórico	hablar una lengua en particular	idiomático	lengua particular (abstracción)	corrección
individual	discurso	expresivo	texto	adecuación

³ En parte esta es una forma de responder a la gramática generativa. *Las ideas verdes incoloras duermen furiosamente*, el típico ejemplo de agramaticalidad de Chomsky, es explí-

saber está conformado por una serie de principios. En particular, los principios del saber elocucional, mediante los cuales evaluamos la congruencia, serían:

- el principio de la no contradicción: no contradecirse (v.gr. Juan tiene hijos pero nunca tuvo hijos).
- La no tautología: no decir dos expresiones cuya implicación doble sea necesariamente verdadera (v.gr. Los humanos son los humanos).
- la identidad: no se deben decir cosas como yo no soy yo mismo.
- la no obviedad: no se debe decir lo obvio
- la no imposibilidad o extravagancia: no se debe decir lo imposible o extravagante.
- principio de coherencia: no atentar contra la unidad de los textos.
- Claridad: no ser ambiguo.
- no repetición: no repetir una y otra vez lo mismo (v.gr. *El el el día día día es es muy muy muy lindo lindo.*)

Del mismo modo que los principios conversacionales de Grice (1975) pueden ser suspendidos por violación de las máximas, estos principios del saber elocucional también pueden ser violados, tanto abierta como ostensiblemente. Como lectores esperamos que se cumpla el Principio de Cooperación, y que el autor coopere con nosotros. Cuando estos principios se violan, mientras no se quiebra nuestra expectativa de que el Principio de Cooperación sigue funcionando, asumimos que el autor los está explotando, o bien que su incongruencia tiene algún valor, resulta un gesto en sí mismo. Tratamos de interpretar las manchas en un lienzo hasta que nos dicen que fue pintado por un caballo o por una nena de cinco años sin preparación ni criterio artístico (ver Tiene 4 años y pinta obras que se venden en miles de dólares y Polémica por la nena de siete años que vende obras) información a partir de la cual sólo algunos pocos y discutidos fanáticos o apofénicos persisten.

citamente para Coseriu una secuencia incongruente, pero puede ser apropiada, por ejemplo en un poema (o en un libro de lingüística).

Respecto de la coherencia en sí misma, en la teoría de Coseriu es un subtipo dentro de los principios del saber elocutivo, y consiste en su tendencia a portar unidad. Normalmente se ha interpretado esta rama de la coherencia a partir de la continuidad de una serie de tópicos en un discurso, o, dicho en términos lingüísticos, una concatenación de temas y remas⁴

Violar los principios del saber elocutivo no siempre implica caer en la incongruencia. Numerosas escuelas vanguardistas han hecho uso de esas violaciones ostensibles para crear gestos. Tristan Tzara (1918) manifiesta explícitamente su uso de la contradicción como un gesto:

Escribo este manifiesto para demostrar cómo se pueden llevar a cabo al mismo tiempo las acciones más contradictorias con un único y fresco aliento; estoy contra la acción y a favor de la contradicción continua, pero también estoy por la afirmación. No es-

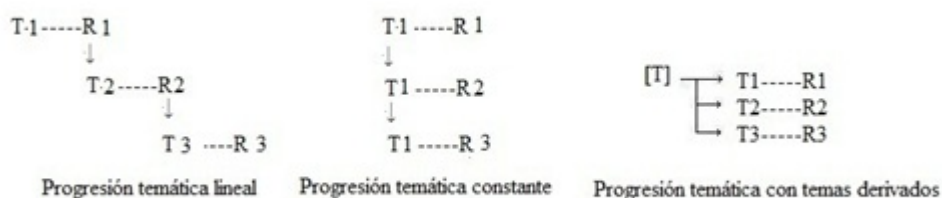
⁴ El tema es, siguiendo a Firbas (1974), aquello de lo que se habla en una determinada oración, mientras que rema es aquello que se dice de ello. A partir de esto, Danes (1974) nos propone distinguir distintos tipos de estructura de progresión temática:

– **Progresión temática lineal simple:** el tema de la oración siguiente es el rema de la anterior. Ej: Mi color preferido es el rojo. Rojo es el camión de Juan. Los camiones no pueden ir veloz por la ruta. La ruta es peligrosa de noche...

– **Progresión temática con un tema constante:** Se mantiene el mismo tema para las distintas oraciones. Ej: Mi perro es blanco. Él ladra cuando alguien llama a la puerta. Mi perro es una buena compañía...

– **Progresión temática con derivados:** Existe un hipertema del que se desprenden distintos temas que cada enunciado profundiza. Ej: Argentina es un país sudamericano. El clima varía según las regiones. La población habla mayoritariamente español...

comparación de esquemas de progresión temática



Estas estructuras no suelen monopolizar la construcción de un texto sino que suelen combinarse. Un texto en que sólo haya progresión temática lineal no sería coherente; uno en que haya progresión temática constante sería un poco aburrido; una progresión temática con temas derivados es quizás la más autoconsistente.

toy ni por el pro ni por el contra y no quiero explicar a nadie por qué odio el sentido común.

Este tipo de gestos pueden leerse en una gran cantidad de textos vanguardistas. Un exponente puede ser *La señorita etc.* de Arqueles Vela.

El posmodernismo, por su parte, suele recurrir a progresiones temáticas con tendencia lineal, que se manifiestan literariamente como divagues que se desprenden de la narración. Lodge (1982) recoge uno de estos casos:

El sol era como una gran moneda de cincuenta centavos que alguien había rociado con kerosén y encendido con un fósforo y dicho "Tené, sostené esto mientras voy a buscar un diario" y puso la moneda en mi mano, pero nunca volvió.

Distinto es el caso de las incoherencias televisivas constantes de Mirtha Legrand y Jorge Rial entre otros (ver *Y mi abuela pateca calefones*). A partir de la teoría de Ducrot (1984)⁵ podemos interpretar que allí el sujeto empírico se instancia en cada caso en un locutor distinto que no alcanza a generar la imagen de un locutor con memoria discursiva, esto es, un locutor ?. Como dice Legrand, "el público se renueva", el minuto a minuto precisa locutores que se centren en el momento de enunciación. La violación de los principios de congruencia es en estos casos abierta, y no responde entonces a un gesto sino al borramiento de la necesidad de constituirse en locutor como ser en el mundo. No es una intención lo que se descubre detrás de esas violaciones

⁵ Ducrot distingue en un enunciado una serie de personajes discursivos. Por un lado, el *sujeto empírico* es el responsable físico de la enunciación, el ser que habla. En términos de Benveniste, sería la persona real que se apropia del sistema lingüístico en un momento dado para dar lugar a una emisión. Por otro lado, el *locutor* es quien se responsabiliza por la enunciación, la figura a quien remite el pronombre yo. Ducrot desdobra este locutor en dos: el *locutor L* y el *locutor ?*. El locutor L es tan sólo el responsable de una enunciación; ?, en cambio, es el locutor como ser histórico. Para ejemplificar esta distinción, consideremos el siguiente ejemplo. Una persona dice que el día está lindo. Más tarde llueve y la persona, toda mojada, enuncia "¡Qué lindo que está el día!". Al producir este enunciado, el locutor L está expresando la posición de un enunciador E con el cual no se identifica, ya que por el contrario, dada la altura de los acontecimientos considera absurdo. Este E se identifica con ?, lo cual hace que entendamos el acto de L como una autoironía o una autoburla (si E no se identificara con ? se trataría de una ironía a secas).

sino una pérdida de la noción de un ? englobador, independientemente de que en todos los casos, el sujeto empírico detrás de cada nuevo locutor que se instituye sea el mismo.

La pregunta necesaria es qué ocurriría en un formato literario computacional. Su falta de congruencia podría percibirse en principio de dos maneras diferentes:

- El dejarse vencer por la excesiva libertad del soporte material. El autor (que esperamos en nuestro proyecto sea un colectivo de autores cuyas voces estén indiferenciadas) ya no es visto como alguien que respeta el Principio Cooperativo ni como alguien cuya incongruencia puede interpretarse como un gesto, sino más bien como una consecuencia de su falta de control.
- La violación es abierta, consecuencia de la caída de la concepción del narrador como figura con memoria discursiva y responsabilidad frente a su escritura.

Cuál de estas dos opciones elegirá cada lector dependerá de su formación teórica y de sus expectativas y es algo que quizás no se pueda establecer a priori (al menos en la coyuntura actual). A pesar de eso, lograr justamente vencer la facilidad con que un formato hipertextual cae en la incongruencia es una acción visiblemente más admirable que escudarse en excusas respecto de la figura de autor puesta en juego (cosa que tampoco hacen los mediáticos televisivos, como dice Riva, para no descalificar su lugar como enunciadores). Es por eso que creo necesario el control de la incongruencia en las obras de literatura hipertextual.

§2.4 Otra pregunta teórica que nos hacemos respecto de este formato es la necesidad o no de otorgarle un final. Los finales siempre cierran de alguna manera un proceso de lectura, generan una sensación de haber recorrido una totalidad, aun cuando esta totalidad fuera parcial o sólo una entre tantas otras posibles. Nos inclinamos a pensar que es aconsejable un momento de clausura al texto, ya que el sólo hecho de conocer que existe un final anima a continuar hasta él y actúa a veces como un método de captación y una forma particular de ostentar coherencia, entendida como fenómeno mediante el cual

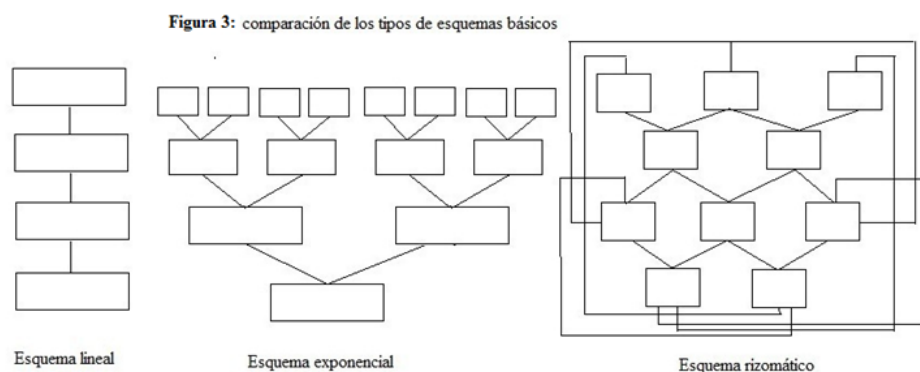
se le da una unidad a un texto. Por supuesto que este momento de clausura no tendrá las mismas características que el de una obra literaria común en papel.

3. Nuestra propuesta: el Entramado Narrativo Computacional (encom)

Una vez bosquejadas nuestras razones para defender tales y cuales características por sobre otras posibles, nos detenemos ahora en las características formales de nuestra propuesta, para continuar luego con la correlación de estas características formales con las características literarias.

3.1 Características formales del encom

Básicamente podemos separar tres tipos de concatenación de páginas. Por un lado la lineal, típica de los libros. En segundo lugar la exponencial, típica de los “elige tu propia aventura”. En tercer lugar, la rizomática o en red.



El último tipo es el que nos resulta más novedoso, dado que el soporte material del libro impreso no lo alienta (lo que no significa que resulte incompatible absolutamente con él). Es el que encontramos en Wikipedia o en TvTropes (descrita por Riva en [La continuación de la narratología por otros medios](#)). Por eso partimos de un tipo de literatura que privilegie en parte este esquema. Cada una de las páginas sería un texto, y las conexiones entre unas y otras estarían dadas por hipervínculos representados por palabras del mismo texto

(no en principio con opciones, como lo hace un “elija tu propia aventura”, que sería lo más cercano a un “videojuego textual”⁶).

Agregamos sin embargo a una obra literaria de este tipo una regla fundamental, que actúa como pacto de lectura importante, que diferencia nuestro formato de otros tipos de ficción hipertextual: la *restricción de los hipervínculos violetas*. Si una página ya fue visitada, un hipervínculo que conduzca a ella se marcará en la pantalla en violeta. El pacto de lectura de un encom es no clicar jamás en un hipervínculo violeta ni volver hacia atrás para retomar por un hipervínculo no explorado previamente.

A este tipo de obra con estas dos condiciones, predominancia de un esquema rizomático en su construcción y el pacto de lectura de la restricción de los hipervínculos violetas, lo llamamos entramado narrativo computacional (encom de ahora en más). El carácter rizomático es lo que más diferencia a este tipo de obra de una obra impresa (al menos prototípica). La restricción de los hipervínculos violetas permite manejar la congruencia y la presencia de un final.

A las páginas que presentan contradicción entre sí las llamamos *mutex*. Para no caer en la contradicción, un encom debe evitar que los *mutex* puedan ser leídos en un mismo recorrido de lectura. Para esto nos resulta particularmente funcional el principio de la restricción de los hipervínculos violetas. A partir de este principio, se nos permite intercalar dentro de la concatenación rizomática de páginas, una estructura de distinto tipo, a las que llamamos *figura de los senderos que se bifurcan* (FSB) y que se podría graficar como muestra la figura 4.

Esta forma consta de 4 niveles. El nivel 1 sería una página cualquiera del encom. El nivel 2 tiene sí o sí un solo hipervínculo de entrada y debería tener un número mayor de hipervínculos de salida (si tuviera uno sólo estaríamos en un esquema de tipo lineal, y en este tipo de obra, lo lineal lo dejamos para lo que esté dentro de una misma página). El nivel 3 a 3+n puede estar

⁶ Llamamos al formato con opciones del tipo “si quieres trepar la cerca cliquee aquí y si prefieres recorrer su perímetro cliquee aquí”, videojuego textual, porque en ellos, tal como ocurre en los videojuegos, la trama avanza a partir de lo que el jugador elige que el/los personaje/s realice/n. Los *elige tu propia aventura* serían un subtipo pionero dentro de este formato.

constituido a su vez por varios niveles de tendencia exponencial. El nivel 4+n marcaría la página en la que vuelven a concentrar todos los caminos que se habían abierto, tal como lo muestra la figura 5.

Figura 4: Versión esquemática de una FSB

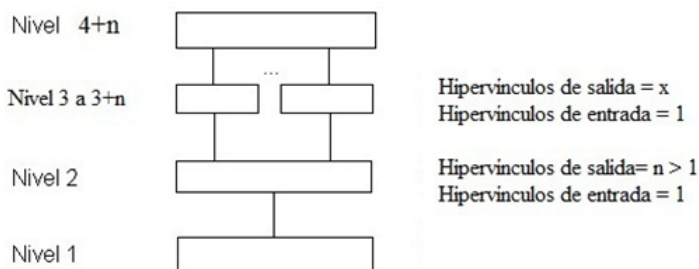
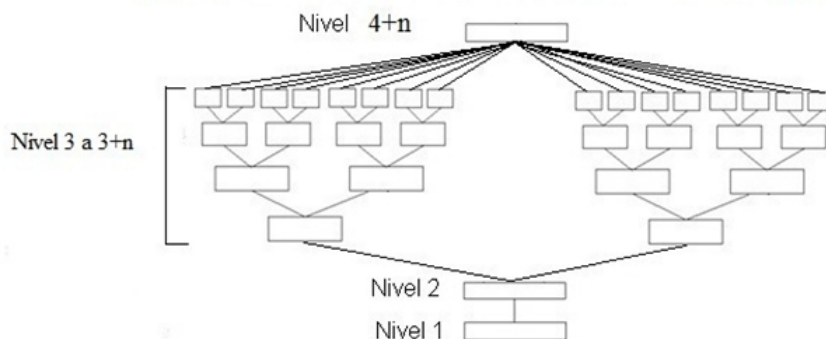


Figura 5: Esquema de una FSB con una estructura exponencial en el nivel 3 a 3+n



Las páginas del nivel 3 no deben tener hipervínculos de entrada desde otras páginas que conformen el encom estando por fuera de la FSB, aunque sí pueden tener hipervínculos de salida hacia ellas.

No hay que olvidar que la FSB está incluida dentro de un encom, tal como lo muestra la figura 6.

A su vez, dentro de una FSB, puede haber un encom subordinado, tal como lo muestra la figura 7.

Figura 6: Esquema del encom con una FSB subordinada

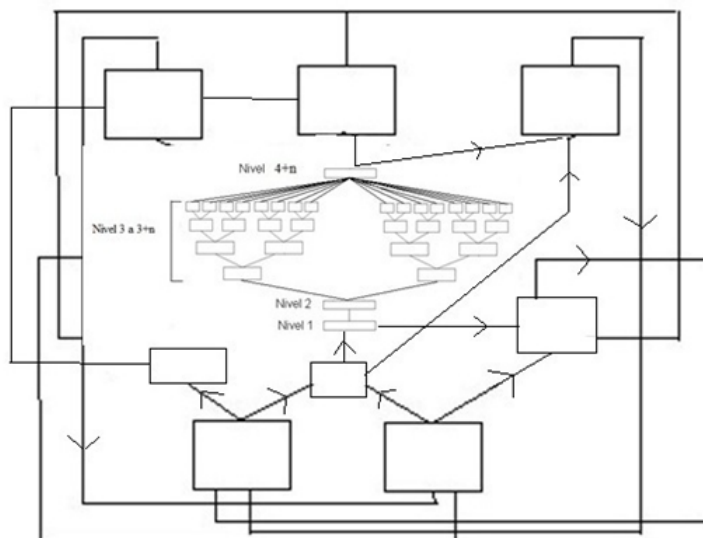
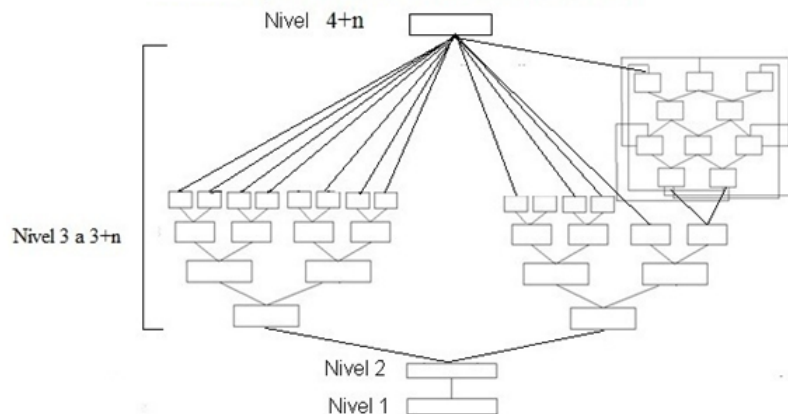


Figura 7: Esquema de subordinación de un encom a un FSB



3.2 Correlato narrativo de la estructura formal del encom

Para llenar este sistema abstracto de páginas con texto narrativo nos serviremos de cierta terminología prestada de Labov y Waletzky (1967). En un análisis lingüístico de narrativas orales de experiencia personal, estos autores

dividen las narrativas en cláusulas y evalúan la posibilidad de cada cláusula de moverse a lo largo de toda la narrativa sin alterar la secuencia temporal estricta. De este modo realizan una clasificación de los tipos de cláusulas, de entre las cuales nos interesan particularmente las *libres* (aquellas que tienen movilidad total), las *restrictas* (aquellas que pueden moverse por sobre otras pero no pueden moverse a lo largo de toda la narrativa) y las *narrativas* (las que no pueden moverse sin alterar la secuencia temporal). Teniendo siempre en mente que aquí no trabajamos con cláusulas sino con páginas con texto, podemos tomar esta terminología a nuestro provecho y llamar *páginas libres* a aquellas que tienen que ver con información que es general a todas las narraciones del encom (por ejemplo, información sobre espacio, tiempo y/o actantes en una colección de historias que comparten esos elementos). Es conveniente que las páginas que forman estructura rizomática tiendan a caracterizarse de ese modo. No hay que pensar a las relaciones entre los eventos literarios como relaciones de causa y consecuencia estrictas. Que Santiago Nazar fuera a morir es consecuencia final del suceso de acciones de *Crónica de una muerte anunciada*. Sin embargo, García Márquez nos muestra que esta información puede aparecer al comienzo. Según dónde aparezca, el efecto literario será distinto. Siempre y cuando se cuide de redactar ese elemento de manera que no genere la sensación de formar secuencia temporal estricta con lo anterior, esa información puede estar corporizada en una página de tipo libre y formar parte de la estructura rizomática.

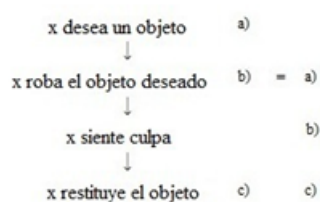
Habría otro tipo de páginas que describirían los elementos previos a una narración particular (información de tiempo, espacio y/o actantes de una historia en particular no compartida en su totalidad por todas las demás que forman parte de la colección). Podríamos llamar a las páginas en que predomina este tipo de información *páginas restrictas*. Estas páginas tenderían a ser nivel 2 en FSBs. Por último, las *páginas narrativas* son aquellas en las que una alteración en el orden alteraría la secuencia temporal y literaria. Este tipo de páginas serían preferentemente aquellas que caracterizamos como nivel 3 a 3+n en las FSBs. Allí sería entonces donde encontraríamos una sucesión completa de las funciones típicas de las narrativas. En una narración tenemos típicamente una sucesión de funciones. Bremond recoge, siguiendo a Propp, tres funciones básicas:

Una función que abre la posibilidad del proceso en forma de con-

ducta a observar o de acontecimiento a prever. Una función que realiza esta virtualidad en forma de conducta o de acontecimiento en acto. Una función que cierra el proceso en forma de resultado alcanzado. (Bremond; 1996: 99)

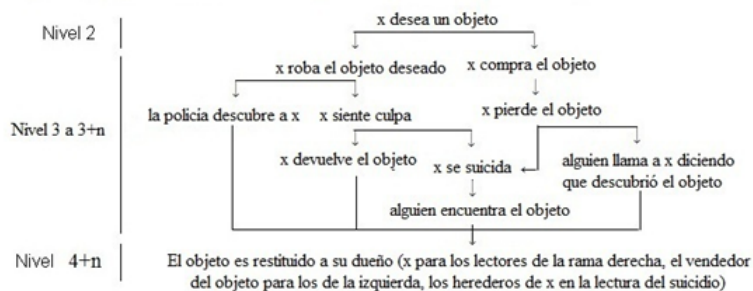
No es necesario que esta secuencia se lleve hasta el final en todos los casos, en algunos casos la expectativa de la función siguiente puede no actualizarse. Ante una estructura narrativa que siga esta secuencia de modo lineal, como la de la figura 8, en 9 tenemos una secuencia de funciones con tendencia exponencial.

Figura 8: Ejemplo de secuencia narrativa lineal



La figura 8 representa el esquema típico del formato libro, en el cual cada función se ve representada en cada momento de lectura por un hecho particular, a diferencia de lo que ocurre en 9, donde una misma función puede ser cumplida por hechos disímiles o mutex. La figura 9 nos muestra cómo puede darse una distribución narrativa en el formato de una FSB, donde el nivel 2

Figura 9: Ejemplo de secuencia narrativa completa con tendencia exponencial



representa la función a), el nivel 3 a 3+n el nivel b) y el nivel 4+n el c). Nos da también este ejemplo una muestra de cómo una página, en este caso la del nivel 4+n, puede ser interpretada de modo diferente según el camino previo que se haya tomado.

Recogemos la correlación tentativa entre tipos de páginas según el tipo de información y las estructuras formales del encom en la figura 10.

Figura 10: Relación tentativa entre los tipos de páginas, su contenido y su instanciación formal

Tipo de página	Características	Correlato formal (no estricto)
libre	información de tiempo, espacio y/o actantes compartido por todo el encom	páginas que forman parte de la estructura más puramente rizomática
restringida	información de tiempo, espacio y/o actantes no compartido por todo el encom pero sí con una o algunas historias particulares	nivel 2 en FSB
narrativa	desarrollo de las funciones narrativas: apertura, actualización y cierre	nivel 3 a 3+n y 4+n de las FSB

Un encom con varias FSBs subordinadas que focalizan historias relacionadas con actantes diversos dan paso a un *mundo objetivo*, mientras que la concentración de todas las FSBs en un protagonista principal dan paso a un *mundo subjetivo* (ver Roman medieval y juegos de rol).

4 Algunas herramientas de escritura de un encom

Para poner en práctica un formato como el que hemos esbozado es necesario poder tener cierto grado de control sobre el proceso de escritura. Sobre todo teniendo en cuenta que este formato estimula la escritura conjunta de varios escritores, es necesario instrumentar alguna herramienta que haga que un escritor no desande el plan establecido por otro. Para eso puede implementarse sencillamente un registro guía del encom. En este registro guía debería introducirse en cada caso el nombre de la página que se crea o se modifica, los nombres (y con eso la cantidad) de hipervínculos que le sirven de entrada y de salida y las restricciones que pudiera tener. Como se desprende de lo dicho previamente, una página que conforme nivel 2 de una FSB precisa un solo hipervínculo de entrada, una página de 3 a 3+n precisa que bajo ninguna circunstancia reciba un hipervínculo de entrada de una página caratulada

como libre. Esta información debería explicitarse en un documento en forma de tabla de doble entrada como la siguiente:

Nombre de la página	Hipervínculos de llegada	Hipervínculos de salida	restricción de llegada y salida
000_pagina_principal.htm		001.htm - 002.htm -	No
001.htm	000_pagina_principal.htm	009.htm - 003.htm	No
002.htm	021.htm 000_pagina_principal.htm	07.htm - 045.htm - 055.htm	No
003.htm	001.htm	004.htm	FSB1
004.htm	003.htm	005.htm - 006.htm	FSB2

En la versión anterior de este trabajo se asumía que una página con mayor cantidad de hipervínculos de entrada que de salida era un potencial final para un posible lector. Sin embargo, esta afirmación se ha mostrado falsa: una página con mayor cantidad de hipervínculos de salida que de entrada podría ser un final para un posible lector si sus hipervínculos de salida ya han sido leídos en el recorrido de lectura previo. No se nos hace visible por el momento una forma alternativa clara de predecir qué páginas serán finales para lectores potenciales, si bien la restricción de los hipervínculos violetas (mientras el número de páginas que conforma el encom sea finito) garantiza que estas páginas existen.

Perspectivas a futuro

Aunque ningún género ni formato existe en estado puro, una forma literaria no existe si no disponemos de un conjunto de obras literarias (así esté conformado por un solo elemento) de la cual pueda abstraerse. Lo que presentamos aquí es un posible formato que podría adoptar la literatura. Esperamos haber hecho una caracterización lo suficientemente rica y haber convencido a los lectores de su viabilidad. Dado que este formato es compatible con la escritura en conjunto, nos parece una propuesta propicia a ser utilizada en talleres de

escritura o grupos literarios, además de un juego interesante e incluso una forma de interacción a través de internet alternativa a las redes sociales.

Referencias bibliográficas

- Bremond, Claude (1996), "La lógica de los posibles narrativos", *Análisis estructural del relato*, México, Coyoacán
- Coseriu, Eugenio (1985), "Linguistic competence: What is really?", *The Modern Language Review*, Vol. 80, No. 4. (Oct., 1985), pp. xxv-xxxv
- Daneš, František (1974), "Functional Sentence Perspectives and the organization of the text", en Daneš F. (ed.) *Papers on Functional Sentence Perspective*. Prague: Academia, 106-128
- Ducrot, Oswald (1984), "esbozo de una teoría polifónica de la enunciación", *El decir y lo dicho*, Barcelona, Paidós, pp. 174-238
- Firbas, Jan (1974), "Some aspects of the czechoslovak approach to problems of functional sentence perspective", en Daneš F. (ed.) *Papers on Functional Sentence Perspective*. Prague: Academia, 11-37
- Grice, Herbert Paul (1995) 1975, "Lógica y conversación", Luis M Valdés Villanueva (ed.) *La búsqueda del significado*, Murcia, Tecnos.
- Labov, William y Joshua Waletzky (1967), "Análisis de narrativas: versiones orales de la experiencia personal", en *Cuadernos de Sociolingüística y Lingüística Crítica N°6: narrativas*; Traducido por Verónica Piaggio, Viviana Iturburu y Esther Feldman, Buenos Aires, Opfyl
- Lodge, David (1981), "Modernism, antimodernism and postmodernism" en *Working with Structuralism. Essays and reviews on nineteenth- and twentieth-century literature*, Londres, Routledge y Kegan Paul, 3-16; manejamos traducción de Carolina Fernández sin referencias.
- Propp, Vladimir (1981), *Morfología del cuento*, Traducido por Lourdes Ortiz, Madrid, Fundamentos
- Tzara, Tristan (1918), "Manifiesto dadaísta, 1918" disponible [aquí](#) (último acceso 12/12/2011).
- Villarnovo, Antonio (1991) "Teorías explicativas de la coherencia textual",

Revista española de lingüística, Año nº 21, Fasc. 1, 1991 , pp. 125-144.