

# ALGUIEN DIJO NUNCA NADA EN EL 304

TRES EJERCICIOS DE  
CREACIÓN EN LA  
HIPERTEXTUALIDAD  
(NARRATIVA)

GABRIELA  
VILLA

# TRES EJERCICIOS DE NARRATIVA EN LA HIPERTEXTUALIDAD

## ALGUIEN DIJO NUNCA NADA EN EL 304

“ **Hipertextualidad:** *Alguien dijo nunca nada en el 304* es la creación de un hipertexto en tres partes ”



Una **aventura estética** donde la hipertextualidad se expresa en tres canales de creación

La propuesta comprende:

1. **Narrativa.** Una novela donde la veracidad de la historia llega al punto de rozar una novela confesional, casi autobiográfica, desde la premisa de que la memoria inventa y borra.
2. **Relatos.** Una serie donde la ciudad no es únicamente un territorio urbano, sino que se convierte en territorio literario que funciona como macrotexto. Las historias que integrarán este proyecto se detonan por la visita de un territorio virtual de las ciudades expuestas en la novela, explorado desde Google Maps.
3. **Geolocalización e historias.** Una aplicación (*app*) que vincula los relatos geolocalizados con una experiencia transmedia urbana y con la novela detonadora.

### Objetivos generales

- Producir una obra literaria hipertextual original dentro del campo de la edición genética.
- Dialogar con varios territorios de creación en tres formatos (la narrativa en una novela, los relatos geo-localizados y la aplicación para dispositivos móviles) para interactuar entre los territorios de creación antes descritos.
- Continuar y concluir una búsqueda de creación artística que implique transitar varias voces para dialogar con el medio digital y la e-literatura.

### Proyectos

1. Alguien dijo nunca nada en el 304: [Novela](#)
2. Alguien dijo nada en la ciudad: [relatos y geolocalización](#)
3. La búsqueda de Natalia ante el 304: [\(historias desde la app\)](#).

### Objetivos específicos

1. Producir **tres obras literarias** de gran formato que acompañen la creación y la investigación acerca del hipertexto, a partir de la escritura generativa en la narrativa.
2. Realizar **la exhibición de las obras realizadas** en su formato digital, comprometiéndome a presentar el mapa de navegación hipertextual de la novela, la serie de relatos y la aplicación (*app*).

**PALABRAS CLAVE:** generador, texto, novela, narrativa, hipertexto, Borges, creatividad, dispositivos móviles, Joyce, teléfonos, geolocalización, postestructuralismo, hipertextual, historias, transmedia, aplicaciones para dispositivos móviles.

---

### Obra propuesta para el primer año: novela

Una novela donde un personaje ficticio femenino llamado Natalia transita por un texto narrativo casi confesional, buscando su identidad erótica. Una obra sobrepuesta en dos tiempos donde la protagonista de 17 años se enfrenta al dilema de socializar su cuerpo, experimentando la relación que tiene ante su propio deseo y las consecuencias de reconocer su gozo erótico. La búsqueda de Natalia (personaje protagónico) la lleva a tener un diálogo perpetuo con su contrapunto textual, donde ella misma, de 36 años, aún no ha resuelto el dilema. La novela se ubica en varias ciudades distintas que el personaje atraviesa y que se convertirán en los sitios geolocalizados y determinados del texto para el proyecto del segundo año. La novela se caracteriza por la búsqueda del gozo en el erotismo femenino a través de las vivencias propias de dos tiempos distintos habitados por la percepción de la protagonista y sus referentes; este arranque es determinante para la creación de las siguientes piezas porque se convertirá en el detonador hipertextual de las obras de los siguientes dos años.

---

### Obra propuesta para el segundo año: relatos

Una serie de relatos donde la ciudad no es únicamente un territorio urbano, sino que se convierte en territorio literario que funciona como macrotexto. Las historias que integrarán este proyecto se detonan por la exploración de un territorio virtual de las ciudades expuestas en la novela, visitado desde Google Maps. La creación de este material en alusión a los sitios recorridos en la novela toma como referencia a esta, que funciona como texto generativo. Recurriendo a los sitios donde se desarrolla la historia, estos espacios se transforman en el detonador de los cuentos, convirtiendo las urbes en espacios protagonistas de un texto abierto que mantiene un diálogo urbano con el lector. Las ciudades contempladas para la creación de estos relatos, hasta ahora, son Hermosillo, Chihuahua, Ciudad de México, Barcelona, Padua, Praga y Dakar.

---

### Obra propuesta para el tercer año: aplicación

Una aplicación para teléfonos celulares que permita a los usuarios-participantes-lectores de la novela y de los relatos (véase producción del año 1 y 2) entablar un diálogo con el espacio urbano de la Ciudad de México y con los espacios alternativos geolocalizados en los textos generadores (ciudades como Hermosillo, Chihuahua, Barcelona, Padua, Praga, Dakar y la misma Ciudad de México). El proyecto se llama "La singular búsqueda de Natalia" porque, a través de este personaje ficticio femenino, el participante recibirá una serie de historias breves y audios en la aplicación para teléfonos móviles que se desarrollará específicamente para lograr la apropiación efímera del espacio, concluyendo un ciclo de hipertextos que interactúan con el lector-receptor-usuario.

## INTRODUCCIÓN

El hipertexto en la literatura se introdujo de la mano de tres aproximaciones: las ediciones genéticas, la narrativa hipertextual y las ediciones críticas. Si dejamos de lado los textos clásicos que han sido adaptados al internet y que ahora se pueden leer en línea como repositorio de textos, obtenemos producción literaria que no nació como tal; en cambio, en la literatura alternativa conocida como e-literatura, que en el mismo CCD (Centro de Cultura Digital) tiene un apartado, se pueden encontrar piezas que nacieron para tal fin. Se incluye un compendio de piezas editoriales para formato en Red en el enlace: <http://editorial.centroculturadigital.mx/eliteratura>.

Para no llevar la conversación a otro nivel de extensión, podemos decir que no existe hipertexto sin medios digitales. Pero, aun así, podemos encontrar autores que ya exploraron la relación entre distintas capas de recepción de la obra. Entre algunas de las obras literarias precursoras del uso del hipertexto como texto abierto podemos destacar *Finnegan's Wake* de James Joyce (<https://www.letraslibres.com/espana-mexico/revista/finnegans-wake-las-traduccion-del-libro-intraducible>), donde un texto con 628 páginas tiene como idioma base el uso del inglés, pero se fusiona con otras lenguas, entre las que se encuentran el español, el francés, el chino e, incluso, el esperanto y el volapü.

Si extendemos el concepto podemos mencionar a Italo Calvino, con dos libros: *El Castillo de los destinos cruzados* y *Si una noche de invierno un viajero*, así como, por supuesto, a Julio Cortázar con *Rayuela* y a Borges con el libro *Ficciones*. Estos autores recurrieron a la transgresión dentro de la estructura y las obras mencionadas nos permiten hacer una lectura no secuencial de las mismas que sugieren una aproximación no digital de la relación con el hipertexto.

### LO HIPERTEXTUAL EN TRES AUTORES NO DIGITALES

#### En Italo Calvino

Italo Calvino denomina a algunas de sus obras "hipernovelas", sobre todo porque recurre a elementos externos detonadores y los hace explícitos; por ejemplo, en *El castillo de los destinos cruzados* utiliza las cartas del Tarot para narrar doce historias que se entrecruzan y que estructuran el argumento de la novela. Una historia nos lleva a otra historia: mientras un huésped del castillo avanza en su historia, otro lo hace en dirección contraria.


#### En Cortázar

En *Rayuela*, de Julio Cortázar, los 155 capítulos se pueden leer de forma lineal o también siguiendo una carta de navegación propuesta por él mismo en un tablero de dirección o tabla de instrucciones. Este compendio de instrucciones de *Rayuela* permite que tenga múltiples lecturas y que, al menos, se convierta en dos versiones elegidas por el lector. Es importante mencionar que ya existe en la Red un proyecto llamado "Rayuel-o-matic Digital Universal" que busca construir una versión electrónica de esta obra.

#### En Borges

Muchas son las obras de Borges que los teóricos de la crítica hipertextual destacan como precursoras de la literatura y de la ficción hipertextual, sobre todo los cuentos recopilados en *Ficciones*. Por ejemplo, en "La biblioteca de Babel" como la biblioteca ilimitada en la que cada libro es todos los libros.

### Conclusión



Para los seguidores de la crítica literaria hipertextual, el hipertexto permite hacer real la concepción de texto abierto que defendieron algunos teóricos como Roland Barthes, en donde el texto (inmaterial) se sobrepone a la parte física del libro y, sobre todo, le otorga más importancia al lector y al binomio que ocurre entre "el lector y el libro". Esta y otras ideas han sido analizadas detalladamente por los teóricos de la crítica hipertextual, entre los que destaca el trabajo de George Landow, crítico de literatura electrónica. Pero no nos extenderemos en esa dirección. Únicamente los menciono como antecedentes teóricos de mi interés.

## HIPÓTESIS ARTÍSTICA

¿Cuál es la relación de la hiperficción con el hipertexto?

¿Hay alguna relación entre la nueva narrativa hipertextual y la apropiación del espacio público virtual?

¿El lector es un co-creador cuando puede elegir distintos caminos de lectura e interacción?

Si se revisan los proyectos que me han interesado recientemente, se puede observar que el elemento distintivo es una búsqueda de la intersección disciplinar. Indagar en disciplinas alternativas me ha acompañado a lo largo de la vida y, por ello, me inclino por una búsqueda inquietante de intercambio de plataformas y disciplinas.

Aunque hasta ahora mi búsqueda incluiría como eje rector la literatura, la música, el cuentafotos y la música experimental, el desarrollo de este proyecto a tres años me permitirá llevar a cabo el tejido de varios ejes (ya existen detonadores en los cinco relatos de mi obra *Ciudad expuesta* —Secretaría de Cultura, Contigo en la distancia 2020—, donde la ciudad es un territorio urbano de creación narrativa). El hecho de unificar ahora estas inquietudes en un proyecto en tres capas, me permitirá concluir y conducir el proceso creativo unificador para combinarlo con recursos tecnológicos y digitales alternativos, fusionando la creación con la información y su narrativa en la literatura.

### DE LA HIPERFICCIÓN A LA RELACIÓN HIPERTEXTUAL

Con los nuevos programas de gestión de hipertextos que implica el uso de la Red, se han creado nuevos materiales que exploran posibilidades estructurales y formales que permiten al lector elegir diferentes recorridos de recepción de la obra, para que, a su vez, podamos proponer una nueva forma de leer. Esto convierte al lector en co-creador de una obra única que ocurre ante cada decisión individual. Aunque nos sorprenda, esta literatura ha dejado de ser experimental porque nos enfrenta al estado de lectura natural en las pantallas que nos acompaña como alternativa a la acción de leer en los medios impresos.





## PROYECCIÓN ANUAL (AÑO I)

# ALGUIEN DIJO NUNCA NADA EN EL 304: NOVELA

La escritura de una novela donde el personaje femenino re-visita su pasado, traicionando toda la verdad de la autobiografía. Mi compromiso, al sacrificar la veracidad de la historia, llega al punto de rozar una novela confesional —casi autobiográfica— desde la concepción de que la memoria inventa y borra. Esta novela será el hipertexto que mantendrá la línea de creación de los relatos geolocalizados posteriores dentro de una estructura no secuencial. Su lectura nos permitirá enlazar información con las historias sugeridas a cada urbe mencionada en el texto. Será una novela que se entregará en su versión digital, incluyendo enlaces asociativos del proyecto para, con ello, gestar la creación de la serie de cuentos del siguiente año.

Tema: en esta novela un personaje femenino ficticio llamado Natalia busca su identidad erótica. Una obra sobrepuesta en dos tiempos donde la protagonista de 17 años se enfrenta al dilema de socializar su cuerpo y, sobre todo, experimentar la relación que tiene ante su propio deseo. La novela se ubica en varias ciudades distintas que el personaje atraviesa y que se convertirán en los sitios geolocalizados para el proyecto del segundo año. La novela se caracteriza por la búsqueda del gozo en el erotismo femenino, a través de las vivencias de los dos tiempos distintos habitados por la percepción de lo erótico de un personaje de 17 años, con una voz que hace contrapunto con la de otro tiempo, la del mismo personaje a la edad de 36 años.

Como ejemplo, transcribo un fragmento del primer capítulo en el que me encuentro trabajando, y que formará parte de la propuesta a desarrollar durante el primer año:

“...por entonces—, no podía decirlo, a mí me impresionaban esos colores fosforescentes de las playeras de K. Me gustaba sentir entre mis manos su entrepierna caliente y repentina. Yo era un mar que tenía todos los sentidos a flor de piel. De noche, mientras los adultos bebían y conversaban, me gustaba meterme a su cuarto, atusado con cortinas de madera y cojines rosados, para fingir dormir y, apenas dentro de la cama, poner la mano entre sus pliegues y dibujar carreteras de deseo en su ombligo. ¡Qué tersa era esa piel! K era suave y tenía esa tensión de alguien que ha comido siempre lo justo y se ha ejercitado; ella era, en verdad, atlética. Me gustaba imaginar que era a mí a quien tocaban sus propios dedos, como si ese fuera un deseo potencializado en mi interior. Me gustaba sentir en mis falanges el gesto y, apenas, en los remolinos del pubis, trazar la línea que divide al par de labios para...”



## PROYECCIÓN ANUAL (AÑO II)

# ALGUIEN DIJO NADA EN LA CIUDAD: RELATOS

## GEOLOCALIZACIÓN DE LA URBE DESDE GOOGLE MAPS

La ciudad no es únicamente un territorio urbano, es también un espacio literario que funciona como macrotexto en donde no se acaba nunca de escribir; los relatos que integrarán este proyecto serán detonados por la exploración, desde Google Maps, al territorio virtual de la novela. La visita desde la Red a las distintas urbes cruza la invención porque será el detonador para frecuentar los espacios que cada cuento evoca. Los textos serán generados después de visitar las distintas urbes de la novela, ya que la creación de esta serie en alusión a los sitios recorridos toma como referencia a la novela como si esta fuera el texto generativo (hipertexto generativo inicial), recurriendo a los sitios donde se desarrolla la historia para que estas ciudades se conviertan en el impulso de la creación del proyecto. En esta obra, los relatos convertirán a los espacios en protagonistas de un texto abierto que mantendrá un diálogo urbano con el lector, volviendo a la novela un texto referencial. Las ciudades contempladas hasta ahora son Hermosillo, Chihuahua, CDMX, Barcelona, Padua, Praga y Dakar; todas ellas visitadas a través de Google Maps.

Como ejemplo de este tipo de trabajo, visitar el enlace del proyecto *Ciudad expuesta* en:

<http://gabrielavilla.com/proyectos/ciudad-expuesta>

### **Ciudades contempladas:**

Hermosillo, Chihuahua, CDMX,  
Barcelona, Padua, Praga y Dakar.



## ALGUIEN DIJO NUNCA NADA: APP DE HISTORIAS

### VINCULAR LAS HISTORIAS GEOLOCALIZADAS CON LA NOVELA EN UNA APLICACIÓN PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

*La singular búsqueda de Natalia* es una experiencia transmedia de un servicio de entrega de relatos y memoria que se acumula en lo individual y en lo colectivo. Un recorrido narrativo protagonizado por un personaje ficticio femenino (Natalia) que, a través de la experiencia transmedia interactiva para dispositivos móviles, nos develará una mirada sobre lugares específicos de urbes que fueron parte del hipertexto generador (véase novela). La asimilación de relatos e instantes geolocalizados en las distintas urbes nos ayuda a entender que las ciudades son un conjunto de memoria, deseos, signos y lugares de intercambio donde el trueque no es únicamente de palabras, sino de signos, recuerdos, anhelos y, sobre todo, historias.

**¿Cómo se logra la experiencia?** El usuario receptor-lector recibe en su teléfono celular, a través de una aplicación, breves historias para sitios geolocalizados en la ciudad. La experiencia consiste en recibir el cuento breve audible o de texto, a través de un teléfono inteligente (dispositivo móvil), donde el receptor se apropia de la visita instantánea y cotidiana en formato de llamada telefónica, mensaje de voz o como imagen de texto (en realidad aumentada).