

## Hipermedios y no linealidad

Diana Rodríguez Barros. Colaboración: María Mandagarán, Carolina Susta, Paola Nigro.

*Centro CEAC; Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño - Universidad Nacional de Mar del Plata - Argentina*

[dibarros@mdp.edu.ar](mailto:dibarros@mdp.edu.ar)

The following is the preliminary presentation of a study being carried out at the CEAC FAUD UNMdP Center, registered within the research project 15/B101, on hypermedia readings of urban fragments by non-expert users. This work aims at contributing to the definition of an analysis methodology applicable to hypermedia, Web site and CD rom, about design and architecture topics. It is based on the model of analysis by Aarseeth, enlarged for hypermedia. Its purpose is to recognize and describe the features, recurrences, saturations and differences which characterize them.

**Hypermedia, design, analysis methodology**

### Introducción

En el marco de la teoría crítica contemporánea ciertas líneas de pensamiento se han apartado de la oposición entre texto e hipertexto, o hipermedio en sentido amplio.

En su lugar han planteado un enfoque más amplio, no desde esta dualidad antinómica, sino desde los conceptos de linealidad y no linealidad. A su vez reconociendo que el concepto de no linealidad es un concepto inclusor de las nociones de la literatura ergódica, participativa e interactiva, que involucran a lo estático, el hipertexto, y a lo dinámico, el cibertexto (Piscitelli: 2202).

### Lineal y no lineal

El texto lineal como se lo suele percibir, implica ontológicamente la presencia de tres factores vinculados: la lectura, la escritura y la estabilidad.

En contraposición, el texto no lineal muestra una textualidad distinta en estos tres factores y es de naturaleza inestable, abierta, expansible e incompleta, lo que produce una predisposición natural hacia el cambio.

Como consecuencia inmediata las experiencias que leer, escribir y textualidad suponen, se alteran de manera contundente (Landow: 1998).

### Textualidad y Politextualidad

Aunque el texto digital no reinventa por sí mismo la noción de texto, ciertos usos han reconfigurado y redefinido nuevos modelos producidos en el medio digital.

Han sido los hipertextos y los cibertextos (juegos de rol, MUDS, realidad virtual), inscriptos en la literatura ergódica, los que han producido múltiples lecturas inéditas y participativas capaces de generar estructuras verbales con efectos estéticos originales. Aunque existen numerosos ejemplos de literatura ergódica precomputacional, estas producciones hipermedias son más que textos tradicionales. Su diferencia principal radica en la posesión de una dimensión paraverbal difícil de entender e identificar (Aarseeth, 1998). Básicamente los hipertextos y lo cibertextos son verdaderos centros de producción de una gran variedad de expresiones y sentidos. En este proceso acontece el paso de la interpretación a la intervención. O dicho de otro modo, el paso de la textualidad de la literatura lineal a la politextualidad de la narrativa no lineal (Piscitelli, op. cit.).

Entonces, ¿cuáles son las cualidades distintivas de los hipermedios que hacen viables estas politextualidades?, ¿cómo son y cómo se manifiestan los atributos y los valores que los identifican?

## **Formulación de una metodología de análisis aplicable a hipermedios**

Se presenta a continuación el avance de un estudio que se está desarrollando en el Centro CEAC FAUD UNMdP inscripto en el proyecto de investigación 15/B1001 sobre lecturas hipermediales de fragmentos urbanos en usuarios no expertos.

El propósito de este trabajo es aportar en la definición de una metodología de análisis aplicable a hipermedios (Web site y CD Rom), sobre temáticas de arte, diseño y arquitectura para reconocer y describir los rasgos, recurrencias, saturaciones y diferencias que los caracterizan.

Dada la especificidad disciplinar y las restricciones que implica, ha interesado al definir la muestra de hipermedios, seleccionar a aquellos referidos a temáticas sobre arquitectura y ciudad, particularmente con pregnancia de imagen.

Se ha adoptado inicialmente el modelo de análisis para hipertextos desarrollado por Aarseth (1997) y se lo ha ampliado a hipermedios. Obviamente, como todo modelo en tanto síntesis simplificada, se reconoce que conlleva limitaciones y pérdida de precisión.

Este modelo considera una serie de variables y cuatro categorías pragmáticas que definen un sistema de coordenadas pluridimensionales de una matriz provisoria sobre las que pueden discutirse los distintos tipos de textos y en particular de los hipertextos y cibertextos sobre los que se ha focalizado el análisis.

Las variables seleccionadas definen las relaciones entre unidades de información, en tanto significativa y de distinta naturaleza, y funciones transversales, que combinan y proyectan al lector – usuario hacia la información y posibilitan su resignificación.

Las variables seleccionadas han sido: “topología”, plantea diferencias entre lineal y no lineal, indicando secuencias espaciales y temporales fijas o arbitrarias de presentación de la información; “dinámica”, traza la diferencia entre presencia de información dinámica y estática; “determinabilidad”, concierne a la estabilidad o inestabilidad de la función transversal y la información; “transitoriedad”, atañe al paso del tiempo del usuario y la aparición de información transitoria o permanente; “maniobrabilidad”, refiere a la facilidad de acceso a la información en términos de funciones transversales, en un rango que va desde el acceso directo más abierto o débil, el enlace o acceso explícito, el enlace oculto o condicional y por último el acceso arbitrario o completamente controlado; “funcionalidad usuario”, remite a cuatro funciones activas de retroalimentación por parte del usuario, exploratoria, representación de rol, configuración y poética.

Se ha incorporado una séptima variable sobre estructuración (Bernstein, 2000) que consta de diez tipos. Sintéticamente estos son: “ciclo”, plantea y mide el efecto de la repetición; “anillos de tejido”, promueve perspectivas narrativas diversas y el efecto final es el de descentramiento de la historia; “mundo de espejos”, amplifica el tema central y entreteje varios contrapuntos superponiendo capas fragmentadas y ficticias; “red”, ofrece una gran variedad de eslabones sin proporcionar pistas suficientes y el efecto de desorientación busca sorprender con una conclusión inesperada; “cedazos”, propone capas opcionales que llevan a episodios específicos; “montaje”, superpone ventanas reforzando identidades separadas que establecen conexiones a través de nodos explícitos y eslabones; “vecindad”, desarrolla posibilidades de construcción colaborativa; “fragmento / unión”, opera a partir de una estructura básica que se abre a la creación de historia propias por parte del usuario; “eslabón perdido”, propone la presencia de un eslabón que no existe y es muy exigente en cuanto al uso de la iteración, la alusión y la elipsis; “ficción de navegación”, establecen la existencia de opciones de navegación que no necesariamente deben ser seguidas.

Las cuatro categorías consideradas son: “texto lineal”, texto sin lector, con unidades de texto (y / u otra información) estáticas, abiertas y explorables; “texto no lineal discontinuo” o hipertexto, que se vincula con enlaces explícitos de una unidad de texto (y / u otra información) a otra; “cibertexto determinado”, en donde el comportamiento de cada unidad de texto (y / u otra información) es predecible aunque condicional y con el elemento de representación de rol; “cibertexto indeterminado”, con unidades de texto (y/u otra información) dinámicas e imprevisibles.

Para poder realizar el análisis, control y verificación de las categorizaciones del modelo se ha aplicado la técnica de análisis de datos conocido como análisis de correspondencia.

### **Implicancias**

A partir de los resultados obtenidos, actualmente se está en etapa de análisis y procesamiento de datos, se espera producir pautas e implicancias a considerar en la sistematización y racionalización para el análisis y diseño de hipermedios sobre temáticas de arquitectura y ciudad.

### **Referencias**

- Aarseth, E.: 1998, No linealidad y teoría literaria en Landow, George (comp.), *Teoría del hipertexto*, Paidós, Barcelona, pp 71-108.
- Aarseth, E.: 1997, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, John Hopkins University Press.
- Berstein, M.: 2000, *Patterns of hypertext.*, URL [www.eatsgate.com/patterns/print.html](http://www.eatsgate.com/patterns/print.html) (fecha última consulta mayo 2003).
- Landow, G.: 1998, Capítulo 4 Reconfigurar la narrativa en *Hipertexto, la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Paidós, Barcelona, pp. 132-152.
- Piscitelli, A.: 2002, Capítulo 1 De la razón analítica a la razón sintética en *Metaculturas*, La Crujía, Buenos Aires, pp. 29-46.