

A propósito del discurso interactivo

Claudia Rausell Köster

Universidad de Alicante
Claudia.Rausell@ua.es

Resumen

La noción de discurso interactivo o multidiscurso interactivo se aplica a los diferentes itinerarios de lectura propuestos por un emisor a través de enlaces que conectan una secuencia de *lexias* en los medios y soportes interactivos. Se argumenta la idoneidad del término, al ser el discurso un tipo de mensaje lineal que estructura la información en la cadena temporal, es coherente y puede referir a mensajes sonoros —orales o musicales—, visuales —escritos o con imágenes— o audiovisuales. Se considera discurso cada uno de los itinerarios de lectura que construya un todo coherente donde el sentido global y el de sus partes sea interdependiente, mientras que será un multidiscurso aquella estructura arbórea de la información en la que cada uno de los itinerarios posibles constituya un discurso diferenciado y coherente. La noción de discurso interactivo define un tipo concreto de relaciones entre *lexias* de los muchos que se pueden dar gracias a la interactividad.

Palabras clave: discurso, multidiscurso, interactividad, hipertexto, *lexia*, enlace, hipermedia, linealidad, optatividad, lectura.

Abstract. *About the interactive discourse*

The notion of interactive discourse or interactive multi-discourse is applied to the different itineraries of a reading process proposed by a speaker through links that connect a sequence of *lexies* in an interactive media or medium. The suitability of this term is shown by the fact that discourse is a type of linear message that structures the information in the temporal chain, is coherent, and can refer either to audible messages: oral or musical, visual: written or through images, or audiovisual messages. We will consider discourse each of the itineraries of a reading process that constructs a coherent whole where the global sense and those of its parts are interdependent, while a multi-discourse will be that arboreal structure of the information in which each of the possible itineraries constructs a differentiated and coherent discourse. The notion of interactive discourse defines a concrete type of relationship between *lexies* among many others that could be established thanks to interactivity.

Key words: discourse, multi-discourse, interactivity, hipertext, *lexia*, link, hipermedia, linearity, eligibility, reading.

Sumario

- | | |
|---|--|
| 1. Introducción | 4. El discurso interactivo |
| 2. A propósito de la noción de discurso | 5. Estructuras de los discursos interactivos |
| 3. A propósito de la interactividad | 6. Referencias bibliográficas |

1. Introducción

Últimamente, se ha publicado una ingente cantidad de obras que abordan el fenómeno de Internet, los videojuegos y otros mensajes interactivos, desde disciplinas y puntos de vista muy diversos: publicaciones que abordan la nueva arquitectura discursiva desde una perspectiva lingüística o textual¹ o que estudian las características de un tipo de discursos concretos —el periodismo digital, la publicidad en Internet, la radio en Internet, el guión multimedia, el relato hipermedia y un largo etcétera²—, lo que ha provocado una gran proliferación y confusión terminológica.

Curiosamente, para aludir a este conjunto de mensajes, se han impuesto los conceptos de *hipertexto*, *hipermedia*, *multimedia*, relegando a un segundo plano el de *discurso* o *discurso interactivo*.

En estas líneas quisiéramos argumentar la idoneidad de rescatar el concepto de discurso interactivo para aludir a aquellos itinerarios de lectura propuestos por un emisor mediante enlaces capaces de crear un todo coherente, en mensajes vehiculados a través de medios y soportes interactivos.

2. A propósito de la noción de discurso

En primer lugar, deberíamos plantearnos si es posible utilizar el término *discurso* para dar cuenta de este nuevo tipo de mensajes en el que confluyen lo verbal (escrito u oral) con lo visual o audiovisual y que además incorporan la interactividad. Éste, aunque procedente de la lingüística³, ya ha demostrado su efectividad para adaptarse y reciclarse a otros entornos como son la comunicación audiovisual.

El concepto de discurso se emparenta con el de texto, con el que comparte ciertas características comunes y que curiosamente ha sido plenamente aceptado en estos nuevos entornos, lo que ha generado interesantes debates en torno a la noción de hipertexto. Sin embargo, son precisamente las caracterís-

1. Obras como *Teoría del hipertexto* (1997), e *Hipertexto: La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología* (1995), de George P. Landow.
2. Como, por ejemplo, *El guión multimedia* (2002), de Bou Bouzá, o *Periodismo en internet* (1999) o *Periodismo electrónico multimedia*, de Javier Díaz Noci, u obras que abordan más concretamente la narración, como *Hamlet en la Holocubierta*, de Janet H. Murray (1999), o las dos obras de Isidro Moreno: *Musas y nuevas tecnologías* (2002) y *La narrativa audiovisual publicitaria* (2003).
3. BENVENISTE, E. (1971). *Problemas de lingüística general*.

ticas distintivas del discurso, que lo diferencian con respecto al texto, las que consideramos que lo hacen especialmente apto para dar cuenta de los mensajes que implican interactividad.

Simplificando mucho, años y años de debate teórico, podríamos decir que ambos aluden a un conjunto de mensajes creados o emitidos con fines comunicativos (ya veremos más tarde que esto último no es del todo cierto en los textos) que forman una unidad superior con coherencia y sentido autónomo. Pero si el término *discurso* subraya la relación entre el emisor y el mensaje, y hace, hasta cierto punto, depender el sentido del contexto y de la intención comunicativa del emisor; el concepto de texto subraya la relación del mensaje con el receptor, y hace depender el sentido del mismo de su coherencia interna y de la capacidad interpretativa del receptor (pudiendo incluso considerar como texto un conjunto de signos que no fueron creados con fines comunicativos).

En un sentido amplio, se entiende como discurso todo enunciado (del tipo que sea: verbal, visual etc.) efectivamente producido y emitido. Advertimos que el término *discurso* se utiliza para aludir a enunciados o mensajes que tienen una duración temporal, es decir, que se producen, se transmiten y se reciben en la cadena temporal, como en el caso de los mensajes orales o audiovisuales. Así, llevándolo al extremo, la parrafada pronunciada por Chaplin en el *Gran Dictador*, que a pesar de tener una fonética que suena a perfecto alemán es totalmente ininteligible a excepción de la palabra *sauerkraut*, sería un discurso, así como hablamos en el lenguaje corriente del discurso televisivo, político, etc. Pero, en un sentido más restringido y siendo un poco más precisos, cabría añadir que para que el discurso sea coherente, tenga significado y sentido, tiene que combinar una serie de elementos inteligibles (signos) y disponerlos en un orden determinado.

A pesar de que este concepto de coherencia no es fácil de definir y ha hecho correr mucha tinta, podríamos simplificar diciendo que tiene coherencia un texto o discurso en el que, desde un punto de vista semántico, el sentido global y de cada una de sus partes es interdependiente⁴. En el discurso, el sentido necesariamente se articula ordenando los distintos elementos en la cadena temporal, mientras que en el texto el sentido puede articularse tanto sobre el eje temporal como sobre el espacial (como en el caso de los textos visuales).

El término *discurso* parece especialmente apto para reciclarse a estos nuevos entornos interactivos, puesto que la propia interactividad, el mero hecho de saltar de un nexa a otro, ya implica una duración, estructuración y ordenación temporal de la información. Pero para ello tenemos que abordar previamente el concepto de linealidad.

Empezaremos diciendo que, básicamente, la línea es la expresión visual con la que representamos la continuidad o sucesividad temporal de los distintos elementos, por lo que la linealidad se aplica a diversos aspectos del mensaje. Esa continuidad temporal puede referirse tanto al discurso como a la historia

4. Tal y como la entiende Lozano en *Análisis del discurso* (1999).

o argumento que ese discurso⁵ transmite: 1) puede referirse al proceso de emisión o recepción de dicho discurso, y así decimos que el lenguaje oral y escrito es lineal, puesto que requiere de un orden y duración en el flujo temporal para su lectura; 2) pero también alude a la continuidad temporal o lógica que atribuimos al contenido de ese discurso, sea una historia, como en el caso del discurso narrativo (decimos que un relato tiene linealidad temporal a pesar de que empiece contando el final de la historia y contenga muchas elipsis), o sea una serie lógica de ideas articuladas a través de un argumento. En este segundo caso, la linealidad no atañe únicamente a la sucesividad temporal del orden del discurso, sino también al principio de causalidad que ordena los distintos fragmentos del contenido: las acciones de una historia o las premisas y conclusiones de un silogismo o demostración matemática.

La linealidad efectivamente implica una estructuración jerárquica en la cadena temporal de los elementos del discurso, la historia o argumento, pero su ausencia no implica necesariamente falta de estructura, jerarquía o significación. Podemos estructurar la información (y ahora ya no lo llamo «discurso») espacialmente: en un cuadro o fotografía otorgamos distinta significación e importancia a la figura o al fondo; a las figuras centrales o laterales; a las detalladas o simplemente esbozadas; al campo o a lo que está fuera de campo; etc. En este caso, el autor también dispone los elementos previendo un orden de lectura determinado (de izquierda a derecha y de arriba a abajo), pero este orden puede ser alterado por el espectador sin que por ello pierda sentido el mensaje (a no ser que se trate de una pintura narrativa, tal y como apunta Gubern⁶). Esta estructura permite un orden de lectura más libre, pero no menos dirigista y jerarquizada.

Cabría, no obstante, matizar que en realidad toda lectura es lineal, puesto que descodificamos los distintos elementos progresivamente a lo largo del tiempo incluso cuando miramos un cuadro, pero la diferencia estriba en si el mensaje, para tener sentido, requiere un recorrido de lectura determinado o no.

En función del tipo de lenguaje utilizado, se distinguen los mensajes lineales (cuya coherencia requieren de un orden de lectura), como por el ejemplo el lenguaje verbal; de los no lineales, como pueda ser una imagen fija. Los primeros, además, se subdividirán en mensajes lineales de flujo continuo, que requieren un ritmo y un tiempo determinados y preestablecidos de recepción para su correcta lectura (visionado o escucha), como por ejemplo el discurso oral, musical o audiovisual (con imagen en movimiento); o de flujo discontinuo, como el discurso verbal escrito.

Atendiendo a su contenido y en función del modo⁷ del discurso, serán lineales la narración, la argumentación, la explicación y el diálogo, mientras que no lo será la descripción.

5. Aplicando la distinción entre *historia* y *discurso* expuesta por Chatman en *Historia y discurso* (1990).
6. En el capítulo «La narración icónica con imágenes fijas», en *La mirada opulenta*, Román Gubern (1987).
7. Según terminología de Calsamiglia (1999, p. 269-323).

3. A propósito de la interactividad

En segundo lugar, cabría distinguir entre *interacción e interactividad*, términos que a menudo se confunden o se usan indistintamente. Para ello, empezaremos hablando de los medios y de los soportes interactivos.

Los discursos y textos pueden vehicularse a través de medios de comunicación —televisión, radio, Internet, teléfono— o soportes —papel impreso (libros, periódicos), CDRom, DVD— algunos de los cuales requieren, además, de ciertos aparatos —ordenador con lector de CDRom, lector de CD, vídeo DVD, videoconsola— para ser consumidos.

Los medios de comunicación pueden ser unidireccionales —televisión, radio— o bidireccionales —teléfono, Internet— es decir, que permiten que el receptor se convierta en emisor de información (que le llega a alguien). Sólo los medios de comunicación bidireccionales permiten la interacción (relación entre personas). Tanto los medios de comunicación bidireccional como algunos aparatos que permiten la manipulación de los contenidos de ciertos soportes son o pueden ser interactivos. El disco CDRom, la cinta de DVD o el videojuego, en tanto que objetos o soportes, no son en sí mismos interactivos, es interactiva la videoconsola y el ordenador. La interactividad se define como la actividad (física) requerida por parte del receptor para la recepción del mensaje en la interrelación entre el hombre y la máquina que implica necesariamente una ampliación del campo de elección del receptor.

Existen muchos grados de interactividad potencial en función del medio o soporte. Un libro, un periódico o la televisión tienen que ser expresamente abiertos o encendidos por el receptor para ser consumidos. El receptor opta por consumir o no consumir dicho producto. Pero si el televisor emite muchos canales o el periódico tiene muchas noticias, el receptor amplía su optatividad.

En los discursos transmitidos a través de medios de flujo continuo, es el emisor quien decide el momento de su emisión y recepción, el orden del discurso e incluso su duración. Un spot televisivo se emite en un momento concreto del día, tiene una duración determinada y en su interior la información se dispone siguiendo un orden preestablecido por el realizador. Sin embargo, los discursos vehiculados a través de Internet y otros soportes interactivos ofrecen la posibilidad de elegir el mensaje, el momento, y, en algunos casos, el orden y la duración o el ritmo de la lectura del mismo.

La información en televisión se transmite vía cable o antena de forma unidireccional y colectiva a todos los hogares, mientras que en Internet la información viaja a través del cable o el hilo telefónico en los dos sentidos, de forma individualizada y bajo demanda.

La interactividad que permite un medio o un soporte estará, pues, necesariamente en función de la pluralidad de mensajes disponibles entre los que optar y, por tanto, de una máquina o aparato capaz de gestionar la información a través de estructuras arbóreas.

La interactividad de un discurso dependerá del grado de actividad que ese determinado discurso ofrece y requiere entre el usuario y la máquina,

propia o ajena (como en el caso de Internet), en contacto, entendiendo *actividad* como acción o actividad física por parte del usuario y del sistema. Y especificamos «actividad física». Ya en 1979, Umberto Eco, en *Lector in fabula*, alertaba sobre la necesaria cooperación del lector en la comprensión de un discurso o relato, rechazando la supuesta pasividad del lector y advirtiendo de la actividad mental que todo lector o espectador realizaba para completar la información sugerida e inferir la continuación del discurso o relato. Aproximación que, en el ámbito cinematográfico, han defendido con especial ahínco autores como Bordwell y Branigan. Esta actividad mental del lector que realiza presuposiciones e imagina consecuencias etc., sin embargo, no se traduce en ninguna actividad física o reacción motora, ni tampoco se transmite o se comunica al sistema emisor, por lo que no tiene ninguna consecuencia, ni provoca ninguna variación en la emisión del mensaje posterior.

Segundo aspecto: actividad física por parte del usuario y del sistema. En la interactividad, se trata de una interrelación entre el hombre y la máquina. Esto se distingue de la interacción que define la relación de intercambio bidireccional entre dos sujetos humanos efectivamente existentes. En un correo electrónico, conversación telefónica o chat hay interacción entre individuos mediada por la tecnología. En el mando a distancia de la tele, en las videoconsolas o en cualquier ordenador, trabajo con información almacenada localmente en su disco duro o en su lector de CDRom, o trabajo con información ajena almacenada en otro ordenador a través de intranet o Internet, hay o puede haber interactividad.

Ahora bien, que el medio o el aparato que permite manipular el soporte permita la interactividad no implica que todos los discursos que se vehiculan a través de ellos se sirvan de esta cualidad y sean interactivos.

La interactividad en los discursos dependerá de las elecciones que se le ofrezcan al espectador lector: a) que pueda elegir el momento de lectura; b) que pueda variar el orden de lectura del discurso; c) que pueda elegir entre distintos discursos o distintas porciones de discurso, i d) que pueda elegir el ritmo de lectura.

Todos los medios y aparatos interactivos permiten la primera opción: elegir el momento de lectura. La segunda opción depende del tipo de discurso: podrá variar el orden de lectura si se trata de un discurso descriptivo, pero no si es narrativo, argumentativo, dialogado o explicativo. La última opción dependerá del tipo de lenguaje utilizado. La opción c) dependerá de la interactividad que plantee el propio discurso o multidiscurso concreto.

4. El discurso interactivo

A simple vista, podría parecer que un mensaje incluido en un medio o soporte interactivo se convertirá en mensaje interactivo desde el momento en que estructure la información en árbol e incluya menús con enlaces, nexos o *links* que secuencien temporalmente la información, y hasta cierto punto así ha sido

interpretado por algunos teóricos como Landow⁸, aunque aluden a ello con el término de *hipertexto*.

Pero volvamos a retomar una de las características del discurso, que comparte con el texto y que apuntábamos más arriba: su coherencia. Aspecto sobre el que se ha hecho poco hincapié o ha sido totalmente obviado por la mayoría de los teóricos.

Landow denomina *hipertexto* a toda la estructura de la información a través de enlaces que se da en Internet, sin distinguir si estos enlaces crean un todo coherente o no. Si bien el término fue acuñado por Theodor H. Nelson en 1965 y reformulado en 1987, dentro del campo de la teoría literaria Genette denomina *hipertextualidad* a la relación que une un texto B (el hipertexto) a un texto anterior A (su hipotexto) sobre el que el primero se injerta o se ancla en un nivel macroestructural. La hipertextualidad afecta a todo el texto y lo condiciona enteramente, al remitir a un modelo hipotextual que está en su base. La hipertextualidad genettiana pone en relación dos textos alejados temporalmente, pero su concepto de hipertexto sigue remitiendo a un texto dominado por la coherencia, mientras que el concepto de hipertexto de Nelson y Landow subraya la relación o conexión entre los dos textos alejados espacialmente pero que no necesariamente forman un todo coherente.

Sin querer entrar en el debate en torno a la propiedad de la utilización de los términos *texto* o *hipertexto*, lo cierto es que no todos los mensajes que secuencian temporalmente la información a través de enlaces construyen discursos, entendidos como mensajes coherentes donde el sentido global y el de sus partes es interdependiente.

Sólo constituirá discurso aquella secuencia de *lexias*⁹ (que no tienen por qué constituir textos o discursos coherentes ni tener sentido autónomo), estructuradas a través de páginas web o pantallas, que guarden entre sí una relación de interdependencia, sea de inclusión o de causalidad o sucesividad. Es aquí donde la noción de discurso demuestra su operatividad, siendo evidentemente algo construido por el proceso de lectura del usuario pero supeditado a la labor estructuradora del emisor. Así, un emisor (el responsable de un *site*, por ejemplo) puede estructurar la información planteando itinerarios de lectura que construyan un discurso coherente, e incluso proponerle al usuario en un momento dado la visita a otra sede, por ejemplo: un enlace optativo al diccionario enciclopédico para clarificar un concepto. El itinerario propuesto por el emisor primero, que prevé que se consulte el vocablo en cuestión y se vuelva a su sede para continuar con su emisión, constituye un discurso, no así el itinerario errático que podría llevar a cabo el usuario, que, una vez en el diccionario enciclopédico y curioseando en los conceptos adyacentes, cambia de objetivo y desde aquí enlaza con otra página diferente. La visita del primer vocablo está contemplada por la intención comunicativa del emisor (porque, si no, no

8. Véanse las obras *Hipertexto y Teoría del hipertexto*, de Landow.

9. Entendiendo *lexia* como unidad de lectura tal y como la concibe Barthes (1970) en su obra *S/Z*.

hubiera colocado el enlace), la visita de los vocablos adyacentes y de los enlaces que estos proponen no lo está.

La secuencia de páginas webs o pantallas relacionadas por un mismo emisor pueden constituir un único discurso lineal y coherente o lo que denominaremos un *multidiscorso*, en el caso de que, partiendo de una pantalla o página web con una estructura arbórea, todas y cada una de las secuencias posibles de páginas web o pantallas constituyan un discurso diferenciado, lineal y coherente.

El grado de interactividad de un discurso es proporcional a su capacidad para fragmentarse en unidades de lectura menores dotadas de significado y sentido, es lo que Barthes denomina *lexias*. El término de *lexia* hace referencia a una unidad de lectura, un fragmento de discurso que, además de significado y sentido, tiene unidad no sólo temática, sino también formal, constituida tanto por la proximidad física (un fragmento de una página web), como por la proximidad virtual (gracias a un enlace). La frase en el discurso verbal (oral o escrita) y el plano en el discurso audiovisual (con imagen en movimiento), no son segmentables en *lexias* menores inteligibles dotadas de significado, por lo que, lógicamente, se limita el abanico de optatividad y por tanto de interactividad. Diríamos que el orden de los factores sí altera el producto. El orden de las palabras de la frase no se puede alterar, así como tampoco el orden de los fotogramas de un plano con imagen en movimiento. Los planos y las frases se pueden combinar configurando unidades sintácticas mayores dotadas de coherencia y sentido, creando escenas y párrafos cuya combinación con otras escenas o párrafos configuran una unidad mayor o simplemente se pueden amontonar sin ningún orden ni concierto. Sólo en el primer caso conformarán discursos.

Que las *lexias* mínimas dotadas de significado y sentido en el discurso verbal sea la frase, y en el discurso audiovisual, el plano, no impide, sin embargo, que no podamos articular un discurso a partir de una estructura arbórea con *links* o enlaces sobre segmentos todavía más pequeños como pueda ser una sola palabra o icono a los que obviamente les atribuimos un significado y sentido. Significado y sentido que, lógicamente, también proviene del contexto discursivo en el que se inserta, aunque este contexto discursivo no se encuentre tan próximo espacial o temporalmente como en el caso de la frase o el plano y pueda estar constituido por la secuencia de los términos de los que pende, se encuentren éstos en la misma página web o pantalla o en otras anteriores. Diríamos que el enlace adquiere significado y sentido al insertarse dentro de una *lexia* o unidad de lectura, que puede articularse espacial o temporalmente. Esta dependencia del sentido del enlace del contexto discursivo es todavía mayor cuando se trata de imágenes, todavía más polisémicas.

El término *link* («nexo» o «enlace») hace referencia simplemente a una cualidad tecnológica: se trata de un botón, vocablo, imagen, frase etc., que, al ser activado por el teclado o el ratón, sea por la mera presencia del ratón o pulsando, te reenvía a otra parte del mensaje o a otro discurso.

Advertimos, no obstante, que la estructura en árbol, incluso la mera presencia de una sola página web o pantalla con un menú de opciones, sean estas opcio-

nes verbales o visuales, implica una estructura espacial y por tanto no necesariamente temporal de la información, característica que le atribuíamos a los textos visuales. Sólo lo consideraré como discurso si me impone un orden de lectura determinado, por ejemplo: a) si alberga un discurso verbal lineal (el BOE en PDF), o b) si se trata de un esquema donde de una serie de palabras del menú situado a mi izquierda o en la parte superior pende una serie de vocablos relativos a esa opción, puesto que me obligará a leer necesariamente de izquierda a derecha, o de arriba abajo según sea el caso, aunque este orden sólo imponga la lectura previa del término englobante sobre el englobado y no afecte a toda la serie de elementos englobados en un mismo epígrafe que podría leer y colocar en cualquier orden o incluso ignorar; o c) si se trata de un diagrama que puede marcar recorridos de lectura de los distintos términos de lo más variopintos.

Una sola página web o pantalla de videojuego que no albergue movimiento puede considerarse como discurso o como texto en función de como estructure la información.

Esto significa que la serie de elementos que constituyen una imagen o un enunciado icónico, o la serie de elementos que constituyen un paradigma en un menú de opciones alternativas, no componen un discurso en su conjunto, puesto que no imponen un orden de lectura determinado, pero cada uno de ellos puede perfectamente formar parte de un discurso o multidiscurso que se ha iniciado en la opción superior y se continua en los submenús siguientes, bifurcándose en tantos discursos diferentes como opciones disponibles existan.

Así pues, una sucesión de páginas web o de pantallas de un vídeojuego asociadas con un enlace, cambie un sólo elemento o todo el decorado, es decir que incluyan interactividad, tiene vocación de convertirse en discurso o multidiscurso, puesto que implican una secuencialización temporal de la información, aunque para ello deberán cumplir además con el requisito de la coherencia.

Adelantemos que no sólo la interactividad, sino también la incorporación de la imagen en movimiento, tiene vocación discursiva.

5. Estructuras de los discursos interactivos

Decíamos que los distintos discursos pueden ser más o menos interactivos en función del abanico de variables y alternativas que ofrecen al usuario. En ciertas ocasiones, el abanico de posibilidades es tan amplio que el usuario tiene la impresión de poder transformar o incluso construir el mensaje según sus gustos y preferencias. En este sentido, Isidro Moreno¹⁰ distingue entre tres grados de participación del usuario: participación selectiva, participación transformativa y participación constructiva. Pero lo cierto es que en todos los casos el usuario no hace más que elegir (o sea, seleccionar) entre una gama más

10. En *Musas y nuevas tecnologías* (2002).

o menos amplia de opciones, que estaban ya previstas y contempladas por el programa, o sea preprogramadas. Si en los dos primeros casos el usuario se encuentra ante discursos con un abanico más o menos amplio de itinerarios, o porciones de discurso, en el tercer caso ya no nos encontramos con un discurso, sino con una gama más o menos amplia de herramientas para que sea el usuario el que construya el discurso a partir de unas directrices generales. Este último caso, el ejemplo expuesto por Isidro Moreno, el 3D Movie Maker, es al discurso audiovisual lo que el Word o cualquier otro tratamiento de texto es al texto verbal. Un mero utensilio con el objetivo de facilitar o guiar la composición. Así pues, para poder hablar de discurso interactivo, debemos partir de un sistema emisor que es capaz de articular y transmitir porciones de discurso o mensajes con sentido.

Isidro Moreno¹¹ ha llevado a cabo la ardua y muy necesaria tarea de censar las diferentes formas de estructurar la información que utilizan los diferentes formatos comunicativos existentes en los medios y soportes interactivos, que identifica como estructuras hipermedia. El término *hipermedia* no nos parece el más adecuado, puesto que consideramos que en Internet y en otros soportes interactivos, más que una confluencia de medios, se trata de una confluencia, en un nuevo medio o soporte, de distintos tipos de discursos (sonoro, escrito, visual, audiovisual, etc.) que anteriormente se transmitían a través de medios diferenciados.

Moreno distingue un catálogo de doce estructuras hipermedia existentes: 1) estructuras lineales; 2) estructuras lineales con intrainteractividad inteligente; 3) estructuras lineales con metaestructura interactiva; 4) estructuras interactivas subsidiarias de estructuras lineales; 5) banners o iteratividad con interactividad; 6) banners especiales o iteratividad e interactividad; 7) estructuras dentrítico-circulares; 8) estructuras polidentríticas; 9) estructuras abiertas; 10) estructuras semiabiertas; 11) estructuras convergentes; 12) linealidad interactiva: estructuras interactivas de recepción colectiva simultánea y grupal.

Esta tipología, que tiene la ventaja de caracterizar e identificar claramente los productos comunicativos existentes, tiene el inconveniente de que en ella confluyen criterios de diferenciación muy dispares, como son: 1) la estructura de la información; 2) el tipo de programas que gestionan dicha información; 3) el grado de interactividad o tipo de participación propuesto al usuario; 4) la posibilidad o no de interacción entre usuarios, o 5) la forma en que se recibe o se consume la información.

Partiendo, pues, de su minuciosa caracterización, proponemos una simplificación y una reestructuración de su tipología en función de un sólo criterio —cómo se articula o se estructura la información en un discurso— para sólo posteriormente analizar el tipo de discurso que alberga y la interactividad que éstos permiten. El modelo teórico que proponemos, aunque tal vez gane en coherencia, evidentemente perderá en pragmatismo, porque ya no remitirá

11. En *Musas y nuevas tecnologías* (2002, p. 98-112).

a un producto existente. Planteamos dos modelos para estructurar el discurso interactivo:

1. *La estructura lineal con digresiones.* Consiste en un discurso lineal (sea verbal, audiovisual, etc.) con un hilo argumental hegemónico que incorpora enlaces que conducen a lexias que constituyen digresiones, descripciones, explicaciones, contextualizaciones, referentes a uno de los términos que pertenece al hilo argumental hegemónico. Estas lexias que son prescindibles complementan la información. Es la estructura que ya se utilizaba en los textos científicos y teóricos que incluían citas a pie de página, entrecomillados en el interior del texto o al final del artículo o libro, que explicaban o complementaban lo planteado en el corpus central del texto. La elección que se le facilita al lector espectador es optativa, para profundizar. Esta estructura genera un único discurso pero que puede ser más o menos detallado. Ejemplo: una noticia que narra los acontecimientos que sucedieron el 11 de septiembre y coloca un nexo o enlace sobre la palabra Bin Laden. El fragmento que pende sobre esa palabra será con toda probabilidad un fragmento descriptivo del personaje en cuestión o en todo caso otra narración, pero que no tiene continuación en el discurso principal de la noticia. Es también el caso, por ejemplo, de un banner que iterativamente nos presente una serie de imágenes en una de las cuales nos incite a pinchar allí para acceder a la sede del anunciante y obtener más información sobre el producto.
2. *Estructura arbórea.* Se trata de estructurar la información a partir de menús de opciones alternativas, cada una de las cuales a su vez despliega otro menú de opciones y así sucesivamente, tal como se van bifurcando las ramas de un árbol. Es la estructura que ya se utilizaba para organizar los grandes almacenes de información como los diccionarios o enciclopedias. En estas estructuras, la elección realizada por el usuario lector es imperativa para acceder a la información y extraer sentido. La relación entre las distintas opciones que penden de una misma rama guardan con el directorio raíz una relación metonímica (sintagmática) de inclusión, mientras que las distintas ramas que brotan de un misma raíz tienen una relación de metáfora (paradigmática), guardan cierta analogía entre sí, puesto que son intercambiables (y forman parte del mismo campo semántico establecido por el directorio raíz), pero se oponen entre ellas. Esta estructura genera el multidiscurso, de manera que cada uno de los itinerarios seguidos es un discurso autónomo.

Ahora bien, estas estructuras pueden albergar todo tipo de discursos (verbales escritos, verbales orales, musicales, visuales o audiovisuales), cada uno de los cuales tiene unas características propias, así como combinar unos con otros, por lo que, aún englobados en estos dos modelos, vamos a proceder a subdividir uno y otro en función del tipo de discurso que albergan y de la interactividad que promueven. La efectividad de nuestra tipología dependerá de su capacidad para dar cuenta de los modelos comunicativos existentes que ha censado Isidro Moreno.

La estructura lineal pura o sin digresiones incluye lo que Moreno denomina «estructura lineal a secas», definida como aquella en la que el producto audiovisual responde a una secuencia o grupo de secuencias lineales concebido con un orden predeterminado que no puede ser modificado por el receptor y que ejemplifica con las películas, los documentales, las series de televisión, etc. Nuestra estructura lineal la incluye pero la excede, puesto que acoge todos los discursos lineales: el musical, el verbal (sea escrito o oral), etc., y no sólo el audiovisual. En este mismo apartado, además, incluiríamos las estructuras que Isidro Moreno identifica como «estructuras lineales con intrainteractividad inteligente», puesto que dicha intrainteractividad no afecta al discurso concreto que el receptor recibe, sino que ésta afecta única y exclusivamente al proceso de producción y emisión de futuros discursos. La estructura lineal, con o sin digresiones, puede subdividirse, a su vez, en estructura lineal de flujo continuo y de flujo discontinuo.

1.1. *Estructura lineal de flujo continuo.* Cuando, además del orden, también el ritmo de lectura está predeterminado por el emisor (contempla la estructura lineal de Isidro Moreno, que remite al discurso audiovisual, pero también incluye el discurso exclusivamente sonoro: sea musical o verbal). Asimismo, pertenecen a este apartado «los banners» y «banners especiales», puesto que se trata de estructuras lineales de flujo continuo. Su iteratividad no varía en nada la estructura del mismo, concebido como pieza autónoma con sentido propio, y simplemente describe, como en el caso anterior, las características del programa inteligente emisor que los gestiona y los emite, que puede repetirlos o alternarlos, etc. Los banners especiales tan sólo se diferencian de los otros porque añaden, mediante enlaces, digresiones al discurso lineal.

Estas estructuras lineales de flujo continuo actualmente fomentan una muy débil interactividad consistente básicamente en opciones de relectura o de ampliación digresión del discurso. Un vídeo o discurso sonoro, sea en Internet, en el aparato de vídeo o de música, habitualmente permite al usuario rebobinar, verlo a cámara rápida o lenta, detenerse con la *pause* y poco más. En todo caso, las diversas formas de lectura no están contempladas por el emisor, que concibe la pieza preferentemente para su visionado lineal y en continuidad, y la inclusión de ampliaciones o digresiones supone una detención del flujo de información, como en el caso de un banner iterativo que incorpora un *link* para acceder a la sede del anunciante.

1.2. *Estructura lineal de flujo discontinuo.* Denominadas por Isidro Moreno «estructuras interactivas subsidiarias de estructuras lineales», son aquellas en las que el orden está predeterminado, pero no así el ritmo de lectura. El ejemplo sería una página web que nos pide que pulsemos «Siguiente» para seguir leyendo (un PDF, por ejemplo) o un videojuego donde la superación de una pantalla conduce a la siguiente (aunque cada una de las pantallas, si contiene movimiento, podría ser considerada como de flujo continuo o, si presenta pluralidad de opcio-

nes alternativas, la consideraríamos como arbórea). Estas estructuras son ligeramente más interactivas, puesto que la fragmentación del mensaje en partes requiere de la colaboración del usuario para continuar con el discurso: sea pulsando «Sigue», sea planteándole una serie de retos y pruebas para continuar. No contemplamos en este apartado el subgrupo «estructuras lineales con metaestructura interactiva», que incluye al DVD que permite ver la ficha técnica, el *making off* o la película en continuidad. Estos productos los incluiríamos en las estructuras combinadas, puesto que la estructura global del DVD sería arbórea y la película que contiene un discurso lineal, de flujo continuo.

En las estructuras arbóreas el discurso se estructura planteando un menú con un conjunto de opciones cada una de las cuales despliega a su vez otro submenú, etc. Incluyen lo que Isidro Moreno identifica como «estructuras dentrítico-circulares y polidentríticas». En ambos casos, nos encontramos, no con un discurso, sino con un multidiscurso donde cada itinerario o lectura realizada por el usuario conduce a un discurso diferente, aunque posee elementos comunes a los demás discursos incluidos. Estas estructuras arbóreas se subdividen en: a) estructuras arbóreas de opciones excluyentes: que equivalen a las dentrítico-circulares, y b) las estructuras arbóreas de opciones no excluyentes, que equivalen a las que Isidro Moreno denomina «polidentríticas». En éstas últimas se amplía la combinatoria de los elementos u opciones puestas en juego, pudiendo en un itinerario incluir una opción existente en otro submenú distinto.

- 2.1. En las estructuras arbóreas de opciones excluyentes los distintos discursos sólo comparten los elementos pertenecientes a las ramas superiores o previas. Cada una de las ramas finales constituye un discurso diferenciado.
- 2.2. En las de opciones no excluyentes, la combinatoria de elementos es en principio ilimitada. Un itinerario determinado puede recuperar, en un nivel de elección inferior o posterior, opciones excluidas en una elección anterior. Cada uno de los itinerarios diferenciados constituye un discurso diferenciado. Como ejemplo de éstas, encontramos el mapa o índice del *site* web que muestra toda la estructura hipermedia, y ello facilita una visión completa con un simple golpe de vista y la posibilidad de ir a la opción deseada directamente, con lo que se evita cualquier paso intermedio. La estructura arbórea siempre es fragmentaria y, por tanto, requiere necesariamente de la colaboración del usuario para la elaboración del discurso.

Que duda cabe que estos son modelos teóricos que rara vez aparecen en estado puro. A menudo encontramos estructuras combinadas: aquellas que combinan partes que tienen una estructura arbórea con otras que son lineales. Aquí incluimos todas las demás estructuras que Isidro Moreno identifica: estructuras convergentes, de recepción colectiva y grupal, semiabiertas y abiertas, así como las estructuras lineales

con metaestructura interactiva que nombrábamos más arriba. Se incluyen, entre otros, los videojuegos en los que el usuario participa como personaje y se sumerge en un entorno realidad virtual, ya que éstos suelen partir de una estructura arbórea inicial, con la peculiaridad de que la optatividad propuesta es visual, generalmente bastante amplia, y no explícita: el usuario puede desplazarse a izquierda, derecha, adelante o atrás y cada una de estas opciones desencadena un fragmento de discurso audiovisual lineal que reconfigura el espacio en función de la opción elegida.

Por último, cabe explicar que hemos caracterizado las estructuras en función de cómo estructuran la información y qué interactividad permite o requiere esa estructura del usuario sin distinguir entre aquellos medios que permiten la interacción entre usuarios de aquéllos meramente interactivos, puesto que la estructura de la información en un caso y otro es la misma. En aquellos discursos interactivos que permiten que participe más de un usuario, la diferencia radica en que la situación planteada puede variar no sólo en función del discurso preprogramado, sino también de las elecciones de otro usuario. Sin embargo, esa característica, que puede ser muy atractiva para el usuario, apenas afecta al modo de estructurar la información. El programa, en este caso, responde tanto a las elecciones realizadas por uno como por otro usuario, manteniendo una comunicación centralizada, pero a varias bandas. La interactividad ofrecida por el programa será la misma. Tan sólo incorpora la posibilidad de interacción interusuario.

Como señalábamos más arriba dependiendo del tipo de mensaje que queremos transmitir, es decir de la naturaleza de su contenido y no sólo de su discurso, será más adecuada una estructura u otra. La estructura arbórea será, por ejemplo, menos apta que la lineal para albergar un discurso narrativo que relata una única historia que se desarrolla en el tiempo, o un discurso argumentativo que desarrolla una única cadena lógica de ideas, puesto que requieren un orden de lectura determinado. Evidentemente, una receta de cocina, un silogismo o el desarrollo matemático de un problema, podría, en principio, adoptar una estructura arbórea segmentando el discurso por etapas, pero cada una de las opciones no implicaría optatividad, sino que tendríamos que leerlas de todas formas una detrás de otra en sentido vertical. También podríamos colocar las diferentes etapas en lexias diferentes ubicadas en páginas consecutivas unidas por un enlace, pero en ninguno de los casos habríamos obtenido ninguna ventaja frente al uso de la estructura lineal, e incluso le habríamos añadido inconvenientes: el tiempo de tránsito de una lexia a otra.

En ambos casos, nos sirvamos de una estructura u otra, hablamos de discurso cuando debemos respetar cierto orden, sea semántico o sintáctico, en la estructuración de la información, por lo que, aunque flexible, el orden de los elementos no es intercambiable, a pesar de que permita mil y una relecturas. Incluso en una estructura arbórea donde, en una página web de rango 4, un enlace permita volver al menú principal o a otro subapartado diferente de la

página web de rango 3, no indica que los conceptos se puedan leer en cualquier sentido, tan sólo multiplica el número de discursos posibles disponibles sin multiplicar el número de fragmentos que los componen.

Con estas reflexiones en torno a la noción de discurso o multidiscurso interactivo, simplemente hemos pretendido demostrar su capacidad para explicar algunas de las relaciones que se establecen entre una lexia y otra vinculadas por un enlace, independientemente de que se encuentren en la misma página, pantalla, ventana o en otra distinta (en todo caso separadas temporalmente), y que no son más que un tipo de las relaciones posibles que se pueden dar en lo que se ha dado en llamar el «hipertexto».

6. Referencias bibliográficas

- BARTHES, R. (1970). *S/Z*. París: Seuil.
- BENVENISTE, E. (1971). *Problemas de lingüística general*. Madrid: Siglo XXI.
- CALSAMIGLIA BLANCAFLOR, H.; TUSÓN VALLS, A. (1999). *Las cosas del decir: Manual de análisis del discurso*. Barcelona: Ariel.
- CHATMAN, S. (1990). *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y el cine*. Madrid: Taurus.
- DÍAZ NOCI, J.; MESO AYERDI, K. (1999). *Periodismo en internet: modelos de la prensa digital*. Universidad del País Vasco.
- (2000). *Periodismo electrónico multimedia*. Universidad del País Vasco.
- ECO, U. (1984). *Lector in fabula: La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.
- GUBERN, R. (1987). *La mirada opulenta*. Barcelona: Gustavo Gili.
- MORENO, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías: El relato hipermedia*. Barcelona: Paidós.
- (2003). *Narrativa audiovisual publicitaria*. Barcelona: Paidós.
- MURRAY, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierto: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- BOU BOUZA, G. (2002). *El guión multimedia, Edición 2003*. Madrid: Anaya Multimedia.
- LANDOW, G. P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós.
- (ed.) (1997). *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós.
- LOZANO, J.; PEÑA MARÍN, C.; ABRIL, G. (1999). *Análisis del discurso. Hacia una semiótica de la interacción textual*. Madrid: Cátedra.

Claudia Rausell Köster es licenciada en Comunicación Audiovisual, doctora en Teoría e Historia del Cine, profesora del Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Alicante. Ha publicado *El género comedia y el discurso de la postmodernidad: El conflicto entre periodismo y democracia* (Episteme, 1997) y *Democracia, información y mercado* (Tecnos, 2002).
