



Narrativas interactivas: perfiles expresivos de la lógica digital

Gabriela Warkentin

Las narrativas interactivas, que en su acepción más amplia implican a toda narración, ficcional o no, que se construya sobre la base de las características de los medios digitales interactivos (videojuegos, prosa interactiva, literatura electrónica, narrativa hipertextual, etc.), comienzan a encontrar un espacio de análisis y prospectiva en algunos entornos académicos que fomentan el debate y la construcción de un marco conceptual y analítico propio, además de reconocer la necesidad de ofrecer salidas profesionalizantes para este creciente ámbito del entretenimiento y la exploración. Las propuestas teóricas más recientes parten de una necesaria experiencia de navegación e interacción como condición *sine qua non* para el estudio de la narración interactiva, y descartan las conclusiones de quienes, desde el análisis o la perspectiva de los "medios tradicionales", imponen conclusiones definitivas sobre un ámbito aún en proceso de consolidación. Estos debates, necesariamente interdisciplinarios por la naturaleza misma de las narrativas interactivas, comienzan a delinear categorías de análisis propias y a descubrir preguntas de investigación aún no resueltas. (Palabras clave: Ficción interactiva, hipertexto, interacciones digitales interactivas, narratología, videojuegos.)¹



INTRODUCCIÓN

Antes de penetrar el mundo académico, y como suele suceder con muchas de las propuestas expresivas ligadas a los nuevos medios

¹ Agradezco a Ricardo Fariás, diligente asistente de investigación, por sus aportaciones en la parte correspondiente a videojuegos y análisis narratológico.

o medios digitales, las llamadas narrativas interactivas ya se habían consolidado no sólo como lógicas expresivas propias del ámbito expansivo del relato, sino también como una atractiva y creciente oferta de entretenimiento, particularmente en su faceta de videojuego. La academia tardó en reconocer que en la ficción interactiva (sea prosa textual o multimedia, o la aplicación más difundida englobada bajo el nombre genérico de videojuego) se perfilan posibilidades expresivas que implican un salto cualitativo importante en relación con el entorno de las narrativas tradicionales, y, por ende, exigen un marco conceptual y analítico propio.

Durante mucho tiempo, los pocos estudios acerca de las narrativas interactivas se concentraron en un análisis más bien superficial de los contenidos violentos de los videojuegos, por ejemplo, sin reparar en las nuevas competencias y habilidades performáticas que estas narrativas entrañan para quienes las desarrollan y consumen. Los primeros análisis en torno a los videojuegos y las incipientes narrativas interactivas solían emprenderse desde la "sana" distancia del que observa sin involucrarse o participar (y sin distinguir categorías elementales como interactividad e interacción, no-linealidad y fragmentación, etc.). Por lo tanto, comenzaron a propagarse los estudios dedicados a los efectos negativos de quienes consumen videojuegos violentos, por ejemplo, sin la necesaria diferenciación entre un contenido que se transmite (televisión, cine, etc.) y uno que se activa y explora (videojuego, narrativa hipertextual, etc.). En fechas más recientes, sin embargo, comienza a expandirse el escenario de debate y confrontación que permite a los interesados delinear caminos nuevos para entender las implicaciones de estas narrativas en los procesos de inteligibilidad de la realidad de creadores y usuarios, así como para diseñar estrategias que permitan ampliar los ámbitos de producción de estas narrativas.

El estudio de las narrativas interactivas, desde el videojuego hasta la prosa interactiva o hipertextual, se ha ido consolidando hoy en día en diferentes centros de investigación y escuelas de comunicación que reconocen en ellas una disciplina que no puede vivir de abastecer un mercado establecido, sino que exige la reinención constante de los ámbitos

expresivos. A raíz de esto se han multiplicado, asimismo, las conferencias o seminarios internacionales dedicados al tema: *Hypertext* (seminario que se celebra anualmente en una ciudad de Estados Unidos y en el que se presentan las reflexiones más recientes en torno al tema de los hipertextos e hipermedios de ficción y sus aplicaciones en el ámbito del procesamiento de información – <http://www.cs.umd.edu/ht02>); *e-Narrative* (seminario anual dedicado a la ficción interactiva – <http://www.enarrative.org>); *Digital Cinema* (conferencia organizada por el Massachusetts Institute of Technology en torno a las posibilidades expresivas propias del cine digital y sus horizontes interactivos); *Playing with the future: development and directions in computer gaming* (conferencia de prospectiva sobre juegos de computadora, organizada por la Universidad de Manchester – <http://www.cric.ac.uk/cric/gamerz>); etcétera.

Aunado a lo anterior, cada vez encontramos más programas de especialización o posgrado dedicados al tema que aquí nos ocupa: la Universidad de Brown, por ejemplo, ofrece un doctorado en Literatura e Hipertexto; la Universidad de Navarra inició hace poco cursos de escritura no lineal para los alumnos de la Licenciatura en Comunicación; cursos sobre videojuegos; el mismo Massachusetts Institute of Technology mantiene un programa de investigación y docencia sobre las aplicaciones educativas de los juegos de computadora (games-to-teach: <http://cms.mit.edu/games/education/index.html>). Ejemplos similares encontramos, asimismo, en un creciente número de publicaciones especializadas en la materia, algunas de las cuales ofrecen, incluso, servicios de actualización periódica para los interesados: *NetLit* (foro de discusión sobre literatura en la Red —algo así como LiteraturaRed al estilo del denominado ArteRed— desde una perspectiva europea, y sobre todo alemana); *Dichtung Digital* (publicación electrónica periódica, con ensayos, críticas y obras de ficción interactiva); *Rhizome* (portal electrónico dedicado a las artes digitales interactivas); *Game Culture* (portal electrónico dedicado al análisis de juegos de computadora y videojuegos); etcétera.

No obstante, aun a pesar de todo este cúmulo de información y análisis sobre las posibilidades expresivas de las narrativas interactivas, o tal

vez precisamente por ello, persisten dudas considerables acerca de lo que son estas narrativas, de cuáles son realmente sus diferencias de cara a las narrativas tradicionales (no interactivas) y, sobre todo, desde dónde se debe o puede abordar el estudio de las mismas para delinear sus posibilidades expresivas y apuntar las habilidades performativas que éstas implican y que se contraponen a las de los medios "tradicionales".

LA REMEDIATION DEL ANÁLISIS

Para hacer un breve repaso de algunas de las categorías analíticas o rutas conceptuales más importantes que han permeado la discusión en torno a las narrativas interactivas, tomo prestado de Richard Grusin y Jay David Bolter su lectura del proceso de *remediation* que se activa cada vez que una nueva lógica mediática hace su aparición en el escenario simbólico y significativo de nuestras sociedades.² Según estos autores, una nueva lógica mediática, que se expresa en términos tecnológicos, estéticos, sociales y económicos, irrumpe en el entorno mediático a manera de un diálogo ininterrumpido con los medios existentes, permitiendo así la transformación dinámica de los lenguajes "tradicionales", a la par que se definen las posibilidades expresivas de los lenguajes "nuevos". Grusin y Bolter reconocen su deuda con el concepto de genealogía tal como lo entiende Foucault y lo aplican al entorno mediático, bajo el proceso que denominan *remediation*, para poner en evidencia que las nuevas lógicas mediáticas tienen que echar mano de las existentes para ir encontrando sus especificidades expresivas y que este enfrentamiento obliga a los medios "tradicionales" a redefinirse una vez descubierta su "promesa expresiva incumplida".

Al especificar que entienden lógicas mediáticas no en función de la técnica y su proceso de producción, sino como híbridos que se manifies-

tan en términos estéticos, tecnológicos, sociales y económicos, Bolter y Grusin incluyen a los discursos teóricos y/o analíticos sobre las lógicas mediáticas dentro de este proceso de *remediation*, el cual les permite redefinirse y encontrar caminos conceptuales propios. De esta manera, para vislumbrar, por ejemplo, las posibilidades expresivas del ArteRed (o NetArt) es necesario recurrir a las categorías de análisis de las bases de datos, las narrativas "tradicionales", la fotografía, el sonido, la música, la lógica rizomática, etc., para encontrar así las esferas de convergencia de dichas categorías que permitan proyectar caminos analíticos y conceptuales propios.

En el caso específico de las narrativas interactivas, este proceso de *remediation* ha seguido varios caminos. En un principio y como señalé al comienzo de este artículo, gran parte de los estudios sobre narrativas interactivas (básicamente videojuegos) partió de la lógica de los medios audiovisuales tradicionales, sobre todo cine y televisión, para tratar de entender el entorno audiovisual interactivo que proponían estas nuevas lógicas expresivas. Las aportaciones de estos estudios no deben minimizarse: de entrada, sirvieron para hacer evidente, aunque no siempre de manera intencional, las diferencias fundamentales entre lógicas expresivas que se transmiten (lo que se conoce como el one-to-many) y lógicas expresivas que se navegan y activan (lo que se conoce como el one-to-one). Si bien en términos audiovisuales las características del lenguaje cinematográfico son de gran utilidad para analizar, por ejemplo, una de las facetas de los videojuegos (tomando en cuenta, además, que la mayoría de éstos es cada vez más "cinematográfica" en su presentación), quedan pendientes aún muchas otras facetas que son, a final de cuentas, las que permiten la creación de sentido y las que implican las habilidades performativas nuevas que señalábamos al principio.

Otra de las propuestas y metodologías de análisis a las que se ha recurrido en este proceso de *remediation*, es la narratología que, aunque va más allá, ciertamente tiene parte de sus raíces en el análisis estructural del relato). A partir de este enfoque se ha tratado de identificar cuáles son las lógicas narrativas que subyacen a los textos interactivos; cómo se

² Bolter, Jay David y Grusin, Richard, 1999, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press.

identifican *personajes*, y en qué momento se puede aplicar un análisis actancial que, en estos momentos, ha sido de gran utilidad para descifrar algunos de los videojuegos de acción, por ejemplo; cómo se da el proceso de *closure* (ese concepto prácticamente intraducible que apela a una especie de coherencia en las narrativas); cuál es el manejo del *tiempo*, en donde se agrega al tiempo de la narración y tiempo narrado, el tiempo de la exploración o navegación; cuál es el manejo del *espacio* en donde se agrega la noción de espacio como entorno signifiante que debe ser explorado; etcétera.

Esta propuesta narratológica, que ciertamente no llega a ser exhaustiva, sí propone algunos lineamientos interesantes para abordar las narrativas interactivas, ya que presupone la búsqueda de sentido inherente a la experiencia de inteligibilidad de la realidad específica de cualquier intento narrativo, ficcional o no. Por lo mismo, es este enfoque narratológico el que muchos autores están tomando como punto de partida para tratar de vislumbrar las especificidades expresivas de las narrativas interactivas, y para entender dónde está el límite entre una forma narrativa tradicional y una interactiva. Para muestra de este tipo de análisis están las ponencias presentadas en la conferencia "Computer Games & Digital Textualities" (Juegos de computadora y textualidades digitales), celebrada en la IT University of Copenhagen (marzo 2001), las cuales, a grandes rasgos, proponen:

- Aki Jarvinen.³ *A Doom with a view. Introducing Ludological Premises*. Este estudio pretende reevaluar las teorías narrativas para entender las relaciones entre (1) entretenimiento viable de ser jugado y que se manifiesta en la interacción entre el jugador y el software, y (2) las llamadas narrativas tradicionales en las que el lector/observador no puede manipular la parte sustancial del material de trabajo.
- Marie Laure Ryan.⁴ *Beyond Myth and Metaphor: The case of Narrative in digital media*. La investigadora propone repensar el concepto de

³ Investigador del Icon Medialab en Finlandia.

⁴ Investigadora independiente, Colorado, EUA.

narrativa, el cual, según sus propias palabras, ha sido aplicado en exceso en fechas recientes, y retomar los componentes de personaje y escenificación para analizar las narrativas en los medios digitales.

- Raine Koskimaa.⁵ *The new wave of hypertext fiction*. El punto central de esta investigación gira en torno a lo que se califica como un prematuro estancamiento en el desarrollo de la ficción hipertextual, en lo que se percibe como un uso excesivo de los recursos de la interactividad que terminan obstruyendo y distrayendo la experiencia de lectura/navegación.
- Jespers Juul.⁶ *Play Time, Event Time, Themability*. La propuesta de esta investigación va en dos caminos: un modelo de análisis del manejo del tiempo en las narrativas interactivas (en los juegos de computadora) y una reflexión acerca de que la variabilidad de temas en un juego no impide que el usuario lo siga percibiendo como una unidad significativa.
- Selmer Bringsjord.⁷ *Is it possible to build Dramatically Compelling Interactive Digital Entertainment*. Este investigador propone trascender el análisis narrativo para incluir conceptos de inteligencia artificial que permitan, tanto en la producción como en el estudio de narrativas interactivas (particularmente videojuegos), sobreponer la línea de acción e incluir retos e implicaciones dramáticas.

A estas propuestas de análisis narratológico (con o sin modificaciones) se agregan algunos análisis interesantes desde la perspectiva de la semiótica, todos los cuales nos permiten ampliar los horizontes del estudio de las narrativas interactivas. Sin pretender ser exhaustivos (no estamos tomando en cuenta estudios sobre las aplicaciones de estas narrativas, sino que nos estamos limitando al análisis de las posibilidades expresivas de las mismas), sí podemos entrever que la *remediation* del

⁵ IT University of Copenhagen.

⁶ IT University of Copenhagen.

⁷ Investigador del The Minds & Machines Laboratory, del Departamento de Filosofía, Psicología y Ciencias Cognitivas del Instituto Politécnico de Rensselaer.

proceso analítico, tomada desde los estudios de los lenguajes audiovisuales y las metodologías narratológicas, nos permiten poner sobre la mesa algunas categorías de análisis que exigen ser aplicadas con mayor detenimiento al mundo de la expresividad interactiva:

- Proceso de "creación de sentido" (una relectura del concepto de montaje);
- elementos para la legibilidad de la narrativa: "figuras de pensamiento";
- definición de personajes;
- manejo del tiempo y dimensiones temporales (focalizaciones);
- manejo del espacio y dimensiones espaciales;
- "variabilidad temática";
- etcétera.

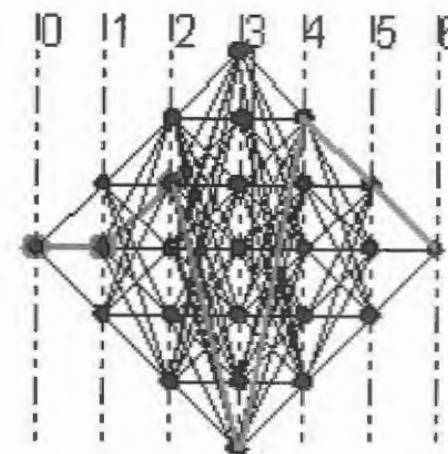
Sin embargo, a pesar de que estas categorías abarcan áreas importantes de la narrativa interactiva, hace falta aún tomar en cuenta las características específicas de los medios digitales interactivos que permiten, favorecen u obstruyen la puesta en práctica de las lógicas expresivas tradicionales y nuevas.

EL LENGUAJE DE LOS NUEVOS MEDIOS

Al tomar como punto de partida los estudios cinematográficos, Lev Manovich, reconocido teórico y creador en el mundo de los medios digitales interactivos, esboza las que considera características principales de los nuevos medios (frente a los viejos medios o medios tradicionales como el cine o la televisión) que nos permiten ampliar las dimensiones de análisis de las narrativas interactivas. En un texto reciente,⁸ Manovich describe las que considera características específicas y definitorias de los nuevos medios (digitales e interactivos):

⁸ Manovich, Lev, 2001, *The Language of New Media*, Massachusetts, The MIT Press.

- *Representación numérica*: debido a que todos los nuevos objetos mediáticos se componen de un código digital, es decir, son representaciones numéricas, están sujetos a manipulaciones algorítmicas y, por lo tanto, son programables. Las implicaciones de esto son varias (y más aún de cara a las narrativas interactivas): programación de respuestas o reacciones, manipulación de escenarios, manejo de unidades discretas de información (a diferencias de las unidades continuas de los medios analógicos), etcétera.
- *Estructura modular*: este principio, al que Manovich también le llama la "estructura fractal de los nuevos medios", significa que todo objeto mediático digital tiene la misma estructura modular. Los nuevos elementos mediáticos se componen de formas discretas (píxeles, polígonos, caracteres, etc.) que, sin dejar de mantener sus identidades propias, convergen en objetos mediáticos más complejos. Esto permite, y nuevamente es de utilidad para entender las especificidades de las narrativas interactivas, la manipulación, alteración, navegación o exploración de módulos separados sin alterar la estructura general de la obra.
- *Automatización*. Manovich señala que así como los medios tradicionales (cine, televisión, radio, etc.) implicaron la visualización o externalización de la corporeidad, así los nuevos medios entrañan la exteriorización de los procesos cognoscitivos o de las estrategias de pensamiento. Sin embargo, y eso es de gran utilidad para analizar las narrativas interactivas, el proceso de navegación por un objeto mediático nuevo NO refiere a la exteriorización de las estrategias cognoscitivas del usuario, sino que implica la navegación por la estructura mental de



quien produce la obra. En este sentido, según Manovich, para que el usuario tenga la sensación de posibilidades infinitas y de hipervinculaciones eternas, el creador debe recurrir a un proceso exhaustivo de automatización que, al limitar, guíe y conduzca.

- *Variabilidad.* Una de las características fundamentales de los nuevos medios, y que se deriva de las anteriores, es la variabilidad o no fijación de los objetos mediáticos nuevos: éstos pueden existir en versiones diferentes, potencialmente infinitas. Por ejemplo, una misma información puede generar interfaces diferentes; la información proporcionada por el usuario, directa o indirectamente, puede alterar el desarrollo subsecuente de la narrativa; etcétera.
- *Transcodificación cultural.* Este concepto, muy similar al de convergencia, implica la coexistencia, sobre una misma plataforma, de lógicas discursivas diferentes, tradicionalmente separadas y con estrategias de aprehensión y construcción de realidad propias. Este concepto es el que resume la dificultad que tenemos hoy para analizar los nuevos medios y sus propuestas expresivas (por ejemplo, las narrativas interactivas) recurriendo a las metodologías tradicionales de los medios y los lenguajes anteriores. La transcodificación cultural nos obliga a repensar el objeto de estudio e, incluso, a volver a construir el objeto de estudio.
- *Interactividad.* Éste, que es uno de los elementos más debatidos cuando se habla de las lógicas expresivas hipertextuales o hipermediáticas, es también el más criticado por Manovich. Según él, todo sistema digital y, sobre todo, cualquier sistema de cómputo, es, por definición, interactivo. Lo interesante en este rubro no es entonces la posibilidad que tengo de escoger, manipular o hacer (a diferencia de los medios tradicionales en los que esto no es posible), sino la exacerbación de procesos ya explorados en otros momentos y ligados al manejo de elipsis (en narrativas) y a toda estrategia de manipulación y distribución de información para la creación de sentido (en las que se basa, por ejemplo, el montaje cinematográfico). Los medios digitales no sólo son interactivos por excelencia, sino que

permiten llevar este tipo de interactividad, ligada a procesos cognoscitivos, a niveles y expresiones desconocidas.

Estas características, que tampoco se pretenden como exhaustivas, sí tienen la intención de delimitar algunas de las especificidades de los medios digitales interactivos que marcan la pauta de las posibilidades expresivas de dichos medios. Si partimos de estos conceptos, ya sea para analizar o producir narrativas interactivas, estaremos trabajando desde la lógica misma de la interactividad digital, y no desde la proyección que sobre ella puedo hacer desde la "sana" distancia de los medios tradicionales que no me involucran de la misma manera. La combinación de estos conceptos, con las categorías de análisis que se desprenden de las propuestas narratológicas, me permitirán ir trazando un marco conceptual y analítico propio de las narrativas interactivas, no sólo para esclarecer el proceso de creación de sentido a través de la interactividad, sino también las potencialidades expresivas de estas nuevas lógicas mediáticas.

CONCLUSIONES

Como señalaba al principio de este artículo, el estudio de las narrativas interactivas, independientemente de sus manifestaciones concretas, exige en la actualidad categorías de análisis y marcos conceptuales propios. Hasta la fecha, mucho de lo que se había escrito sobre este tema no se hacía desde la experiencia interactiva misma, sino que se perfilaba desde la reflexión distante y, en ocasiones, prejuiciosa. Empero, esta tendencia parece revertirse y comienzan a afianzarse marcos analíticos que tratan de hacer converger algunas metodologías ya probadas.

Se ha comentado en reiteradas ocasiones que el estudio de la narrativa interactiva, particularmente en su modalidad de ficción hipertextual, debía mucho al análisis estructural y, sobre todo, postestructural. En este sentido, no es de extrañarse que sea la narratología el ámbito de estudio más recurrido para tratar de analizar los esquemas narrativos interactivos;

incluidas las reflexiones acerca de las micro-narrativas, los procesos de descentramiento y los estudios acerca del papel activo y activante del lector/usuario, tan afines a los postestructuralistas y a algunos postmodernos.⁹

A estos marcos analíticos hay que agregar, necesariamente, un estudio detallado de las características propias de los medios digitales interactivos (e hipervinculados), porque, de otra forma, no lograríamos pasar un primer nivel de análisis que describe el encadenamiento narrativo (y de creación de sentido), para adentrarnos en el estudio de cómo las especificidades de la digitalidad interactiva condicionan, marcan y proyectan las posibilidades expresivas de las narrativas interactivas. Me parece que una primera combinación o convergencia de algunas de las categorías de análisis y conceptos señalados en este artículo podría servir de punto de partida para el análisis concreto de casos y el diseño de estrategias de producción (teniendo en mente la necesidad de una salida profesionalizante para estas propuestas narrativas). En ese segundo momento se encuentra este proyecto de investigación.

134

BIBLIOGRAFÍA

- BAL, MIEKE, 1998, *Teoría de la narrativa: una introducción a la narratología*, Madrid, Cátedra.
- BARTHES, ROLAND, 1980, *S/Z*, México, Siglo XXI.
- BOLTER, DAVID JAY, 1991, *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Hillsdale, Lawrence Erlbaum.
- BOLTER, DAVID y GRUSIN, RICHARD, 1999, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press.
- BORDWELL, DAVID, 1998, *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós.
- BOU, ENRIC, 1997, "A la búsqueda del aura. Literatura en Internet", en Romera Castillo, José et al. (eds.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor.
- BRANIGAN, EDWARD, 1992, *Narrative Comprehension and Film*, London, Routledge.

⁹ Para una discusión más detallada de estas reflexiones véase Rosenau, Pauline Marie, 1992, *Post-Modernism and the Social Sciences: Insights, Inroads, and Intrusions*, Princeton, Princeton University Press.

- CAMARERO, JESÚS, 1997, "Escritura e interactividad", en Romera Castillo, José, et al. (eds.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor.
- CASETTI, FRANCESCO, 1994, *Teorías del cine*, Madrid, Cátedra.
- GARCÍA JIMÉNEZ, JESÚS, 1993, *Narrativa audiovisual*, Madrid, Cátedra.
- GARCÍA-NOBLEJAS, JUAN JOSÉ, 1982, *Poética del texto audiovisual: Introducción al discurso narrativo de la imagen*, Pamplona, Ediciones Universidad de Navarra.
- GARRAND, TIMOTHY, 1997, *Writing for Multimedia*, Boston, Focal Press.
- GOZZI, RAYMOND, 1999, *The Power of Metaphor in the Age of Electronic Media* (con prólogo de Neil Postman), Creeskill, Hampton Press.
- GUTIÉRREZ CARBAJO, FRANCISCO, 1997, "El intento de la novela multimedia", en Romera Castillo, José, et al. (eds.), *Literatura y multimedia*, Madrid, Visor.
- HARTMANN, FRANK, 2000, *Medienphilosophie*, Wien, UTB.
- JAMESON, FREDERIC, 1989, *Documentos de cultura, documentos de barbarie: la narrativa como acto socialmente simbólico*, Madrid, Visor.
- JONES, STEVEN G., 1995, *Cybersociety: Computer Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks, SAGE.
- JOYCE, MICHAEL, 1995, *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*, University of Michigan Press, Ann Arbor.
- KERCHOVE DE, DERRICK, 1999, *Inteligencias en conexión: hacia una sociedad de la Web*, Barcelona, Gedisa.
- KERMODE, FRANK, 1983, *El sentido de un final*, Barcelona, Gedisa.
- KITTLER, FRIEDRICH, 1999, *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford, Stanford University Press.
- KITTLER, FRIEDRICH, 1985, *Aufschreibesysteme: 1800-1900*, München, Wilhelm Fink Verlag.
- LANDOW, GEORGE P., 1995, *Hipertexto*, Barcelona, Paidós.
- _____, (ed.), 1997, *Teoría del hipertexto*, Barcelona.
- LANDOW, GEORGE y DELANY, PAUL (eds.), 1991, *Hypermedia and Literary Studies*, Cambridge, MIT Press.
- LANHAM, RICHARD A., 1993, *The Electronic Word: Democracy, Technology and the Arts*, Chicago, The University of Chicago Press.
- LAUREL, BRENDA, 1993, *Computers as Theatre*, Addison Wesley.
- LEE, DOROTHY, 1997, "Lineal and Nonlinear Codifications of Reality" en Dolgin, Janet et al. (eds.), *Symbolic Anthropology: A Reader in the Study of Symbols and Meanings*, New York, Columbia University Press, F. 264.791.

135

- LEWINSKY, JOHN SCOTT, 1997, "Interactive Multimedia, the New Aesthetic", *Creative Screenwriting*, vol. IV, núm. 1, primavera, pp. 39-42.
- LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS, 1984, *The Postmodern Condition*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- MCMALE, BRIAN, 1987, *Postmodernist Fiction*, Nueva York, Methuen.
- MITCHELL, W.J.T., 1980, *On Narrative*, Chicago, Chicago University Press.
- MORSE, MARGARET, 1998, *Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture*, Bloomington, Indiana University Press.
- MÜLLER, JURGEN H. (ed.), 1994, *Towards a Pragmatics of the Audiovisual: Theory and History*, vol. 1, MünsterNodus Publikationen.
- MUMBY K., DENNIS (ed.), 1993, *Narrative and Social Control: Critical Perspectives*, vol. 21, California, Sage Annual Reviews of Communication Research.
- MURRAY, JANET H., 1997 *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*, CambridgeThe MIT Press.
- SALVAGGIO, JERRY L. y BRYANT, JENNINGS (eds.), 1989, *Media Use in the Information Age: Emerging Patterns of Adoption and Consumer Use*, Hillsdale, Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- SCHOLES, ROBERT y KELLOG, ROBERT, 1966, *The Nature of Narrative*, New York, Oxford University Press.
- SNYDER, ILANA, 1998, *Page to Screen: Taking Literacy into the Electronic Era*, New York, Routledge.
- SPIELMANN, YVONNE, 1998, *Intermedialität*, München, Wilhelm Fink Verlag.
- SUDWEEKS, FAY, et al. (eds.), 1998, *Network and Netplay: Virtual Groups on the Internet*, Menlo Park, AAAI Press/The MIT Press.
- VALLES CALATRAVA, JOSÉ R., 1994, *Introducción histórica a las teorías de la narrativa*, Almería, Universidad De Almería.
- Videoculturas de fin de siglo*, 1990, Madrid, Cátedra.
- VOUILLAMOZ, NÚRIA, 2000, *Literatura e hipertexto. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*, Barcelona, Paidós.

Opinión pública

Sampedro Blanco, Víctor, *Opinión pública y democracia deliberativa. Medios sondeos y urnas*, Madrid, ISTMO, 2000 215 pp.

En democracia se gobierna en nombre de la opinión pública. Quien cuenta sus demandas le da voz y rostro, con números y palabras. Periodistas, encuestadores y políticos dicen respetar la opinión pública. Pero también la gestionan: reducen la participación ciudadana a consumir información, responder encuestas y votar. A veces transforman el debate social en una voz monocrorde.

Combinando teoría y casos prácticos —en España— el autor analiza temas como los sesgos de las encuestas, los efectos mediáticos o el sueño de la ciberdemocracia. Recoge la evidencia

de cómo, a pesar de todo, la opinión pública es racional, incide en el gobierno y debiera influir aún más. Al final se proponen vías de intervención ciudadana y de reforma de las instituciones.

La democracia deliberativa intenta hacer compatible la opinión pública, como suma de encuestas y votos, con la opinión de la calle y las iniciativas de la sociedad civil. Garantiza que los ciudadanos generen, reciban y pongan en común la información necesaria

