

Las narrativas existen desde la antigüedad, nos rodean, las historias se expresan de muchas formas en el siglo XXI: relatos orales, cuentos, novelas, cómics, videojuegos. El propósito de esta comunicación se fundamenta en una intención crítica relacionada con el concepto de metaliteratura surgido después de la así llamada posmodernidad y a raíz de la confrontación del texto literario con los procedimientos, formatos y temas de la tecnología audiovisual e informática.

La hibridación, la interferencia y la interrupción significativa del relato son los procedimientos estéticos que dan una respuesta más adecuada a la pluralidad de narrativas de múltiple procedencia, con el resultado de una narrativa hipertextual concebida como conjunción de variadas formas de textualidad y diversas modalidades narrativas. En contra de lo que pueda creer, un exceso de narratividad en todos los ámbitos más que un defecto de narrativas parecería ser el factor cultural y mediático dominante. En ese sentido, Hugues Marchal *ha querido subrayar hasta qué punto el final anunciado de una cierta concepción de la narrativa está vinculado a una notable ampliación del concepto de narratividad.*