

Paidós Comunicación Colección dirigida por José Manuel Pérez Tomero y Josep Lluís Fece

# Marie-Laure Ryan

Ultimos títulos publicados:

31. 1. Martínez Abadimrodigid e rilogiendovi 32. A. Sohn, C. Ogan y L. Polich-L *direccion de la empre periodistica* 33. I L. Rodriguez *Illeta - Edecocidni y comunicacide* 34. M. Rodrigo Alsina - L COASTHACHA de la noticia 35. L Vilches. Manipulacion de la o r ele 36 | Tuyn - Ello *del lenguale* 17. D. CHANY - *Peiri er hr* 38. N. Chegy-H ALF 19. K knippendorff - *Metodologia de amis de contenido* 401. R. Bartho-la MT Sem i na 41 . T. A. van Dijk - La Ora *DANCES*

## La narración como realidad virtual La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos

CHILE

14. L. Gomis - *Teoria del periodista* 45. A Maticlan-L *rubialde* 46. E Gottman LO TTE Meer 49. M. DiMaggio - *Escribir Mia Kelvin* 50. P. M. Lewis y 1. Booth-*Amedlo t he* 51. P. Weil - La B i ci El 52. J. M. Floch - *Sedih, marketing con* 54. 1. C. Puyor- *Commerc e* 55. R. Ellis y A. McClintuck - *Teoría y precio de la CETTE* 56. L. Vilches - *La televisidri. Lpy efecto del bien y del* 57. W. Littlewood - *La Mira de A CARLIGHT /* 58 E Dubay - *Vida y rte de lo* 59. C. Baylon y P. Fabre - *La ciuto* 60 TH. Ovalier - *Publicidad y democracia en la sociedad de CY* 61. A. Prickans y E. Anh - *La era de la promeanda* 62. El Noelle No n -*degriral del silencio* 63. V Price - *Lehtiin* 66. M. Kiine - *Trace de la fotografia de pres* 69. G. Davin - *2 n ocicher la desain b ad* 71. 1. Bide - L , el arma yerkeling 77. M Meluhin - *Comprender las meios de contención* 79. 1. Branly 7. Zimn - *Los datos de la madre de cart* 82. T. A. YO Dijs - *Raima y and is critica de la medias* 83. A. Muu hielli - *Psicologia de la C WCICI* 88. P. I. M e Harkering *policy Concuci* 90. J. Cural y Nros (comps.) - *Enviar culturales y CUCI* 91. AY M. Miclat - *Hiwaria de las lerviu de la B ALTICUM* 97. D. Tunc - *Gero y dick* 97. J. Lyons - *Service M ATICA* 99. A Mattchar

den in de la C U TIVE 100. E McLuhan y F. Zinrane (comp.) - MELE TOE wcale 101. J. B. Thompson - La media y la modernidad 105. V Nightingale - El camino de larandi 109. 12. Whitaker - El fin de la privacidad 112. 1 Linger - La felewión VOLIM 120. I Hanley - Lams de la MM 121. P. Pavis - Elificis de las cincident 123. . J. O'Donnell - Arara de la palabra 124. R. Barthes - La Torre Eid 125. R. Debray - Inimadadala nalalapit 132. A. Martelat - Historia de la diada de la m e r 136. R. Barthes Variadas wole La Premi 138. E. Bailes- varioclues sobre la escritura 137. L Moreno Venus Y HEWIT 143. C. Burkner - Twevixon, global war onlinler 144. M. Joly - L eccin de ing 147. 1. G E P Ciudad cut de la mis e 148. T. Pug - In MARLIN IR ICEpal per a cada 133. A Malley E. Neveu - Inimadu n dos culturales 134. M.-L Ryan - la narud d prina

# PAIDOS

Bucelona . Buenos Ale- M  
OO

Titulu original: *Narruth as Virtual Reality* Publicado en inglés, en 2001. por The Johns Hopkins University Press, Baltimore, Maryland, EEUU.

Traducción de María Fernández Soto

Cubierta de Mario Eskenazi

*Al genius loci que mora entre las can de Cascadilla y Fall Creeks y al que preten dea por Devil's Gulch.*

Quedan rigurumente proibidas, sin la lor.

Flón cerita de los titulares del copyrcw, bajo ls Los establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier media o pmcedimiento, comprendido la reprografia y d tratamiento informático, y h distribución de ejemplares de ella mediante alquilero pr o ppublics

2001 by The Johns Hopkins University Press 0 2004 de la traducción, María Femandez Soto O 2004 de todas las ediciones en castellano

Ediciones Paidós Ibérica, S. A.. Mariano Cubs, 92 - 08021 Barcelona

htip://www.puidus.com

ISBN: 84-493-1572-7 Depósito legal: B-16.661/2004

Impreso al A&M Gráfico, S.L., 08130 Sta Perpètua de Mogoda (Barcelona)

Impreso en España - Printed in Spain

LA NARRACIÓN COMO REALIDAD VIRTUAL

## Introducción

El capítulo 6 está basado en «The Text as World versus the Text as Game: Possible Worlds, Semantics, and Posmodern Theo ry, publicado en *Journal of Literary Semantics* 27. n° 3 (1998). págs. 137-163. Reimpreso con permiso de Julius Groos Verlag.

Los capítulos 8 y 10 amplían «Interactive Drama: Narrativity in a Highly Interactive Environments, publicado en *Modern FICTION Studies*. 43. n°3 (1997), págs. 677-707. Purdue Research Foundation. Reimpreso con permiso de John Hopkins University Press.

Tengo también una deuda de gratitud con Michael Joyce por permitirme citar y reproducir fragmentos de su obra de ficción hipertextual *Twelve Blue: Story in Eight Bars*, publicada por Posmodern Culture y Eastgate Systems, 1996 y 1997. La estructura de la presente obra está inspirada en el libro de Joyce *Of Two Minds*.

Pocos somos los que hemos utilizado un visor HMD (head mounted display o casco de realidad virtual) y unos DG (data gloves o guantes con sensores), y nadie ha entrado en el país de las maravillas digital que nos vendían los primeros especialistas en realidad virtual: un paisaje tridimensional generado por ordenador en el que poder experimentar una expansión de nuestras capacidades físicas y sensoriales; desprendemos de nuestros cuerpos y vemos a nosotros mismos desde fuera; adoptar nuevas identidades; aprehender objetos inmateriales a través de múltiples sentidos, incluido el tacto; ser capaces de modificar el entorno mediante órdenes verbales o gestos físicos; y asistir a la realización instantánea de los pensamientos creativos sin tener que pasar por el proceso de su materialización física,

Sin embargo, aunque la realidad virtual tal y como la hemos descrito aquí arriba no es sino ciencia-ficción en su mayor parte (y como su propio nombre indica, aún es una realidad virtual), es difícil encontrar a alguien que no tenga una opinión apasionada sobre esta tecnología: la RV reemplazará algún día a la realidad: la RV nunca reemplazará a la realidad: la RV pone en duda el concepto de realidad; la RV nos permitirá redescubrir y explorar la realidad: la

18

LA NARRACION COMO REALIDAD VIRTUAL  
INTR+DICI FU

versa, estudiar el destino de los modelos tradicionales de la narrativa en la cultura digital. Hal

RV es un sustituto seguro de las drogas y el sexo; la RV es placer sin riesgo y, por lo tanto, inmoral; la RV potenciará la mente humana, conduciéndonos a la adquisición de nuevos poderes; la RV es adictiva y nos

esclavizará: la RV es una experiencia radicalmente nueva; la RV es tan antigua como el arte paleolítico, la RV es fundamentalmente tecnología informática; cualquier forma de representación crea una RV: la RV socava la distinción entre ficción y realidad; la RV es el triunfo de la ficción sobre la realidad; la RV es el arte del siglo XXI, como el cine fue el del siglo XX: la RV es pura superchería y en diez años no será más que una nota a pie de página en la historia de la cultura y la tecnología. Tendremos que esperar hasta que el nuevo siglo alcance la madurez para ver cuáles de estas promesas y amenazas se hacen realidad. Pero, puesto que la *idea* de la RV forma ya parte de nuestro horizonte cultural, no tenemos que esperar tanto tiempo para explorar las perspectivas que abre en el campo de la representación. Con este libro propongo acercarme a la RV como a un fenómeno semiótico, y ofrecer nuevas reflexiones sobre la textualidad, la mimesis, la natividad, la teoría literaria y el proceso cognitivo de los textos a la luz de los nuevos modos de construcción artística del mundo que el reciente desarrollo de la tecnología electrónica ha hecho posibles.

La RV ha sido definida como una experiencia interactiva e inmersiva generada por un ordenador (Pimentel y Texeira, *Virtual Reality*, pág. 11). Como teórica de la literatura, estas dos dimensiones de la experiencia de la RV me interesan sobre todo en cuanto nuevo método de descripción de los tipos de respuesta que puede suscitar un texto literario, ya sea impreso o electrónico, en el lector. Propongo por tanto trasladar los dos conceptos de inmersión e interactividad del mundo tecnológico al campo literario y desarrollarlos para convertirlos en la piedra angular de una fenomenología de la lectura, o, de manera más amplia, de la experiencia artística. A lo largo de esta investigación estudiaremos tanto los textos literarios como los nuevos géneros que la revolución digital de los últimos diez años ha hecho posibles, como el hipertexto, los CD ROM artísticos, los juegos de rol sincrónicos (MOO), el género, virtual en gran medida, del drama interactivo y sus aplicaciones embrionarias en las instalaciones electrónicas artísticas. Mi propósito es doble: hacer un repaso de la literatura impresa, sobre todo la de tipo narrativo, aplicando los conceptos popularizados por la cultura digital, y, a la in

La historia del arte occidental ha sido testigo del triunfo y la decadencia de los ideales inmersivos. y de su sustitución en el siglo XX por una estética del juego y la autorreflexividad que ha acabado produciendo el ideal de una participación activa del lector, es espectador o usuario en la producción del texto. Este guión afecta tanto a las manifestaciones artísticas visuales como a las literarias, aunque la corriente inmersiva alcanzó su apogeo antes en pintura que en literatura

Antes del Renacimiento la pintura era más una representación simbólica de la esencia espiritual de las cosas que un intento de producir la ilusión de su presencia real. Su sistema semiótico daba prioridad al significado sobre la simulación. Los artistas medievales estaban más atentos a lo que Margaret Wertheim (*Pearly Gates*, pág. 87) llama el ojo interior del alma que al «ojo físico del cuerpo, y pintaban los objetos tal y como ellos creían que eran, no como aparecían al engañoso sentido de la vista (lo mismo ocurre con los dibujos infantiles en los que el cielo aparece como una línea fina en la parte de arriba de la hoja, en vez de como un fondo, por detrás de las figuras). El espacio pictórico era, estrictamente, una superficie de dos dimensiones de la que estaba excluido el cuerpo del espectador, puesto que los cuerpos son objetos tridimensionales.

Todo esto cambió cuando el descubrimiento de las leyes de la perspectiva permitió la proyección de un espacio tridimensional sobre una superficie de dos dimensiones. De esta proyección surge la profundidad, que asigna unas coordenadas espaciales al centro de proyección o punto de vista físico al cuerpo del espectador. La perspectiva en la pintura sumerge a un cuerpo virtual en un entorno que en la imaginación se extiende más allá de los confines del lienzo. Desde su punto de vista espacial, los ojos del espectador interpretan los objetos pintados como si estuvieran presentes virtualmente, aunque la superficie plana de la pintura constituya un muro invisible que impide la interacción física. Esta inmersión estrictamente virtual alcanzó su punto culminante con los increíbles efectos de *trompe l'oeil* del Barroco. Los frescos de las iglesias barrocas difuminan la distancia entre el espacio físico y el espacio pictórico, al convertir al segundo en una continuación del primero

20

## LA NARRACIÓN COMO REALIDAD VIRTUAL INTRODUCCIÓN

La ilusión óptica de un espacio penetrable recibió su primer ataque cuando el impresionismo desorientó al ojo con pinceladas visibles que dirigían la atención hacia la superficie del lienzo y con brillantes efectos lumínicos que desdibujaban el contorno de los objetos. Aunque el espacio impresionista sigue siendo tridimensional, se abre a los cuerpos virtuales sólo después de que la mente complete un complejo proceso de interpretación y construcción de los datos sensoriales. Para el espectador que ha asimilado la lección del impresionismo, el espacio virtual ya no puede darse por supuesto

A principios del siglo xx, el espacio pictórico o bien se transformaba en un juego de colores y formas abstractas en un lienzo que exhibía abiertamente su

dimensionalidad, o bien explotaba en las múltiples perspectivas de los experimentos cubistas. Mientras que el retorno a la representación plana expulsaba al cuerpo del espacio pictórico, la aproximación cubista hacía pedazos la integridad física tanto del espacio como del cuerpo, al forzar al espectador a ocupar diversos puntos de vista al mismo tiempo. Es cierto que las pinturas abstractas y cubistas arrastran al espectador a un juego de la imaginación, pero este juego ya no trata de la proyección de un cuerpo virtual en un espacio virtual, sino que se ha convertido en una actividad puramente mental, consistente en agrupar formas y colores para formar configuraciones con sentido. A medida que el arte se iba haciendo más y más conceptual, el ojo de la mente triunfaba de nuevo sobre el ojo del cuerpo.

Pero el atractivo de un espacio pictórico imaginativamente abierto al cuerpo es difícil de eliminar, y en el segundo tercio del siglo xx, hubo un notorio regreso a los ideales inmersivos con los paisajes de ensueño finamente delineados del surrealismo. Hoy en día, el escenario artístico está dividido entre las escuelas conceptuales que se dirigen a la mente, las imágenes hiperrealistas que insisten en presentar objetos a los ojos del cuerpo físico, y las instalaciones artísticas tridimensionales que sitúan a un cuerpo real en un entorno intelectualmente provocador. Al dejar caminar al usuario en torno a los cuerpos y objetos expuestos y realizar ocasionalmente alguna acción física para activar datos, las instalaciones artísticas ofrecen una prefiguración de la combinación entre inmersión e interactividad que constituye el ideal de la tecnología de la RV.

En el campo literario, no menos que en las artes visuales, el triunfo y la decadencia de los ideales inmersivos están ligados a la fortuna de una estética de la ilusión, que implica la transparencia del medio. El estilo narrativo del siglo xvii mantenía una posición ambigua en lo relativo a la inmersión: por un lado, cultivaba efectos ilusionistas al simular formas narrativas de no ficción (memorias, cartas, autobiografías); por el otro, desafiaba la inmersión mediante un estilo narrativo intervencionista y juguetón que dirigía la atención intermitentemente de la historia narrada al acto de narrar. La visibilidad del lenguaje actuaba como una barrera que impedía que los lectores se perdieran en el interior del mundo de ficción.

La estética de la novela decimonónica inclinó la balanza a favor del mundo de ficción. Mediante técnicas que se examinan con mayor detalle en los capítulos 4 y 5 de este libro, el realismo decimonónico borró al narrador y al acto narrativo, penetró en la mente de los personajes, y transportó al lector a un cuerpo virtual situado en el lugar de la acción, un lugar al que convirtió en testigo directo de los hechos, tanto mentales como físicos, que parecían estar contándose por sí mismos. Los lectores no sólo

desarrollaban estrechos la ZON Emocionales con los personajes, sino que permanecían en continuo suspenso, pendientes del desarrollo de la intriga. Las cualidades immersivas de las técnicas narrativas del siglo XIX atraían a un sector tan amplio del público que no existía una división clara entre literatura popular y literatura de calidad»: en todos los estratos de la sociedad se lloraba por la pequeña Nell o se esperaba ansiosamente la siguiente entrega de los folletines de Dickens.

El resto de la historia se ha contado muchas veces: como la literatura, fertilizada por el New Criticism, el estructuralismo y la de construcción, adoptó un giro lingüístico a mediados del siglo XX, otorgó prioridad a la forma sobre el contenido, hizo hincapié en las relaciones espaciales entre palabras, los retruécanos, la parodia y la autorreferencialidad; en el modo en que la novela subvertía el argumento y los personajes, experimentaba con estructuras abiertas y permutaciones, en cómo se iba convirtiendo en un juego de palabras cada vez más cerebral o se hacía imposible de distinguir de la prosa lírica. Esta evolución dividió la literatura entre una vanguardia intelectual comprometida con la nueva estética y una rama popular que permanecía fiel a los ideales inmersivos y a las técnicas narrativas del siglo XIX (ironicamente, la rama más sofisticada resultó ser enormemente dependiente de los recursos de la rama más popular en el terreno de los juegos paródicos). Tal y como ocurrió con las artes vi

LA NARRACIÓN COMO REALIDAD VIRTUAL

INTRODUCCIÓN

23

suales, la inmersión fue derrocada mediante una actitud juguetona hacia el medio, lo que en este caso significaba explotar rasgos tales como la sustancia fonética de las palabras, su apariencia gráfica, y los conjuntos de significados relacionados y no relacionados que conformaban su campo de valor semántico. Según esta concepción carnavalesca del lenguaje, el significado ya no es la imagen estable de un mundo en el que el lector proyecta su *alter ego* virtual, ni siquiera la simulación dinámica de un mundo en el tiempo, sino la chispa generada por las cadenas asociativas que conectan las partículas de un campo de energías textual e intertextual para formar configuraciones siempre cambiantes. El significado fue descrito como algo inestable, descentrado, múltiple, fluido, emergente, conceptos todos que se han convertido en sello del pensamiento posmoderno.

Aunque el juego del significado no necesita nada más que el encuentro entre las palabras de una página y la imaginación del lector para activarse, es fácil



comprender por qué la cualidad de interactividad que la tecnología electrónica confirió al texto llegó a contemplarse como la realización de la concepción posmoderna de significado. La interactividad transpone el ideal de un texto infinitamente autorrenovable del nivel del significado al del significante. En el hipertexto, la forma prototípica de textualidad interactiva (aunque de ningún modo la más interactiva), el lector determina el desarrollo del texto pinchando en determinados puntos, los llamados hiperenlaces, que hacen aparecer en la pantalla otros segmentos del texto. Como cada segmento contiene varios de estos hiperenlaces, cada lectura produce un texto diferente (si por texto entendemos una serie y una secuencia determinadas de signos que son examinados por el ojo del lector). Así, mientras que el lector de un texto impreso es tan sólo construye interpretaciones personalizadas a partir de una base semiótica invariable, el lector de un texto interactivo participa en la construcción del texto entendido como conjunto visible de signos. Aunque las alternativas entre las que se puede elegir a lo largo del proceso son limitadas (en realidad, las ramificaciones diseñadas por el autor), esta libertad relativa ha sido celebrada como una alegoría de una actividad mucho más creativa y menos constreñida de lectura entendida como creación de significado.

meros teóricos del hipertexto, con el apoyo de David Bolter, Michael Joyce y Stuart Moon lamentablemente teóricos de la literatura, sino que también content al desarrollo del hipertexto mediante la producción ante como de bases de datos de recursos o de obras literarias un gran interés en la promoción de este nuevo modo de una. Decidieron venderle el hipertexto a la comunidad pública que generalmente es hostil a la tecnología, pero que en bio suele estar abierto a la teoría posmoderna promocionando el producto de su mente como la realización de las ideas de los filósofos franceses más influyentes del momento, como Barthes, Derrida, Foucault, Kristeva, Deleuze, Guattari y Bakhtin (este último, un incesante adoptado). Muchos de los que habían llegado a la textualidad electrónica a través de la teoría literaria se unieron felices al coro. Entre los ejemplos especialmente ilustrativos de esta retórica, podemos citar a Bolter, quien afirma que el hipertexto es una reinvención de la teoría posmoderna, como si las ideas posmodernas fueran el tipo de proposición que puede probarse verdadera o falsa («Literature in the electronic spaces, pág. 24); Richard Lanham habla de una «convergencia extraordinaria entre el pensamiento posmoderno y la textualidad electrónica (*The Electronic Word*, cap. 4). e Ilana Snyder argumenta que el hipertexto enseña «habilidades de constructivas que, según ella, los lectores no adquieren a través de los textos clásicos (*Hypertext*, pág. 119). Aunque todos estos comentarios describen el hipertexto, y no la interactividad en sí misma, fue la naturaleza interactiva del género la que inspiró estos pronunciamientos.

La lista de características del hipertexto que respaldan la aproximación posmodernista es impresionante. En cabeza está la noción de *intertextualidad* de Roland Barthes y Julia Kristeva, la práctica

1. Bolter y Joyce crearon el programa de escritura *Stary Space*, Landow ayudo a desarrollar la red hipertextual Intermedia mediante la creación de varias bases de datos literarias, y las novelas hipertextuales de Joyce y Moulthrop, *Afternoon* y *Vic tary* están consideradas como clásicos del género.

2. El capítulo se titula «The Extraordinary Convergence. Democracy. Technology, Theory, and the University Curriculum».

3. En su último ensayo, "Beyond the Hype: Reassessing Hypertexte, Suyder analiza de manera mucho más escéptica la pretensión de que el hipertexto represente la culminación de la doctrina posmoderna.

Estas analogías entre la estética posmoderna y la idea de interactividad han sido desarrolladas de manera sistemática por los pri

LA NARRACIÓN COMO REALIDAD VIRTUAL

INTRODUCCIÓN

25

de integrar discursos extranjeros dentro de un texto mediante mecanismos como la cita, el comentario, la parodia, la alusión, la imitación, la transformación irónica, la reescritura y las operaciones de contextualización/recontextualización. Si consideramos la intertextualidad como un programa estético específico o como la condición básica de la significación literaria, es difícil negar que los enlaces electrónicos que constituyen el mecanismo básico del hipertexto son un recurso ideal para el desarrollo de las relaciones intertextuales. Cualquier par de textos puede ser enlazado, y al pinchar en un enlace el lector es transportado instantáneamente a un intertexto. El hipertexto facilita la creación de estructuras polivocales que integran diferentes perspectivas sin obligar al lector a elegir entre ellas, por lo que se trata de un medio especialmente adecuado para expresar los ideales estéticos y políticos de una comunidad intelectual que considera la preservación de la diversidad como uno de sus valores fundamentales.

Este mecanismo también favorece un acercamiento típicamente posmoderno a la escritura que está relacionado estrechamente con lo que Lévi-Strauss describió como «bricolage». Según la descripción de Sherry Turkle (*La vida en la pantalla*, 1995, págs. 50-73), en este sistema de redacción el escritor no adopta un método que vaya «de arriba abajo», no empieza con una idea dada que luego va desglosando, sino

que procede de abajo arriba», ensamblando fragmentos relativamente autónomos, el equivalente verbal de los *objets trouvés*, hasta que constituyen un artefacto cuya forma y significado o significados se reconstruye a través del proceso de enlaces. El resultado es un *patchwork*, un collage de elementos diversos, que Gilles Deleuze y Félix Guattari han denominado «ensamblaje mecánico» (1987. págs. 332-335). Tal y como ha demostrado Silvio Gaggi, esta estructura fragmentada, así como la reconfiguración dinámica del texto con cada nueva lectura, constituyen una metáfora de la concepción posmoderna del sujeto como centro de identidades múltiples, conflictivas e inestables.

Aunque el hipertexto tiene la capacidad de aunar lo heterogéneo, también puede separar elementos que tradicionalmente se consideraba que estaban intrínsecamente unidos. El efecto desmantelador del hipertexto es un arma más en la lucha, típicamente posmoderna, contra la coherencia, la racionalidad y la cerrazón de las estructuras narrativas, todas ellas sospechosas epistemológicamente,

le, un camino más para negar al lector la satisfacción de una interpretación totalizadora.

El hipertexto se convierte de este modo en la metáfora lyotardiana de la condición posmoderna, en la que las grandes narraciones han sido reemplazadas por pequeñas historias, o puede que ni siquiera por eso, sino simplemente por un discurso que se recrea en la teoría derridiana de una significación interminablemente diferida. Con su manera de crecer en todas direcciones, el hipertexto pone en práctica una de las nociones favoritas de la posmodernidad, la estructura conceptual que Deleuze y Guattari llaman rizoma. En una organización rizomática, a diferencia de lo que ocurre en las estructuras jerárquicas en forma de árbol de la argumentación retórica, la imaginación no está constreñida por la necesidad de probar una cuestión o de progresar hacia un objetivo, y el escritor no tiene que sacrificar en ningún momento los arranques de inspiración que no pueden integrarse en un argumento lineal.

Al convertir la interactividad en el objeto de una mística teórica, los padres fundadores del hipertexto promocionaron el nuevo género como el instrumento de liberación de algunas de las bestias negras más notorias del pensamiento posmoderno: la lógica lineal, el logocentrismo, las estructuras arborescentes jerárquicas y las formas represivas de poder. George Landow escribe, por ejemplo, que el hipertexto encarna el ideal de un sistema político fundamentalmente democrático, no jerarquizado, descentralizado, que promueve «una forma dialógica de esfuerzo colectivo (*Hipertext 2.0*, pág. 283); Mientras que todo lector tenga el poder de entrar en el sistema y dejar en él su huella, ni la tiranía del centro, ni la de la mayoría, podrán imponerse» (pág. 28).

Hace más de veinte años Roland Barthes identificó la figura del autor como una de esas opresivas formas de autoridad de las que los lectores debían ser liberados: «Sabemos que para que la escritura tenga futuro, es necesario des truir el mito [del autor]: el nacimiento del lector debe tener lugar a costa de la muerte del autor (1977. pag. 78). El propósito de las nuevas formas de escritura como la que Barthes denominaba *scriptible* (escribible) es <hacer que el lector deje de ser un con sumidor y se convierta en un productor de texto» (SZ, 1974. pág. 4).

Para los críticos anteriormente mencionados, la interactividad es precisamente lo que un doctor estructuralista recetaría: «Ya no hay un autor sino dos, puesto que el lector se une al autor en la pro ducción del texto, escribe Bolter (Literature in electronic space,

## INTRODUCCIÓN

### LA NARRACIÓN COMO REALIDAD VIRTUAL

pág. 37). Para Michael Joyce, los hipertextos «se leen cuando se es criben y se escriben a medida que se leen (*of two mind's*, pág. 192). O citando de nuevo a Landow: Los enlaces electrónicos reconfigu ran la manera en que percibimos tanto al autor como las propiedades de la autoría, y la nueva manera de concebir estas instancias no puede dejar de afectar a nuestra concepción tanto de los autores (y la auto ridad) de los textos que estudiamos, como de *nosotros mismos* como autores» (*Hipertext 2.0*, pág. 25; la cursiva es mía). En *Gramma fron*, una mezcla de novela y escrito teórico hipertextual que desafía la tradicional distinción de géneros, Mark Amerika lleva el culto a la interactividad hasta nuevos extremos, al proclamar lo que él llama a conciencia hipertextual como el advenimiento de una nueva fase, quizá la definitiva, del crecimiento político, espiritual y artístico de la humanidad:

La teletransportación de la conciencia hipertextual a través del espa cio fluido de las redes del discurso, crea un entorno en el que las cod cepciones sobre la autoría, la identidad, la originalidad, la narración y el comentario cobran nuevos significados. Podemos imaginamos a un ciborg-narrador creando una red discursiva que sirva como punto de distribución para varias líneas de vuelo que se intercambien y ma nipulen datos que están unidos en la conciencia colectiva. Dirigir un sitio (dar vida a un nodo) es una de las maneras de reconfigurar nues tra noción de auloría, pero al reconfigurar esta noción, uno estaremos en realidad alterando radicalmente (matando) al autor como indivi duo y abriendo un panorama mucho más flexible de futuros poten ciales? (Fragmento de «Teleport.»).

palabras dentro de la propiamente para m e ninos y la diferencia con la lectura

T

o me que conclusiones habrían extra lo los an t os acerca del significado político del hipertenio y el comp let autor si hubieran prestado más atención al

seguimiento de los ces, o al hecho de que los movimientos del lector en timme los caminos diseñados por el autor. Quizá se hubieran contide inda inclinados a admitir que el placer estético, como la armonin politie, no es un asunto de licencia desbocada sino de libertad controlada

Mientras que la interactividad ha sido ensalzada como la pang de todos los males, desde la desposesión social al bloqueo del escri tor, el concepto de inmersión ha sufrido una suerte completamente distinta. En el mejor de los casos ha sido ignorado por los teóricos, en el peor, ha sido contemplado como una amenaza al pensamiento crí tico (con la notable excepción de Janet Murray, que dedica un capitu lo de su libro *Hamlet en la holocubierta* a la inmersión, como parte de un estudio más general sobre la estética en el medio electrónico). Si hacemos caso de algunas de las parábolas más populares de la lítera tura mundial, perderse en el interior de un libro, o en cualquier otro tipo de realidad virtual, es un riesgo para la salud mental. La inmer sión empezó a hacer estragos ya desde la primera gran novela de la literatura europea. «En resolución-escribe Cervantes en *El Quijote* él se enfrasco tanto en su lectura, que se le pasaban las noches leyen do de claro en claro, y los días de turbio en turbio: y así, del poco dormir y del mucho leer se le secó el cerebro, de manera que vino a perder el juicio». La situación no parece mucho mejor en el mundo de las realidades virtuales de tipo electrónico: no es raro escuchar histo rias de gente que sufre AWS (alternate world syndrome o síndrome del mundo alternativo), pérdida de equilibrio, sensación de malestar y camnesia corporal general (Heim, *Virtual Realism*, pág. 52) al dejar los sistemas de RV: de adictos al MOO (juego de rol sincrónico) que no pueden adaptarse al ROL (acrónimo acuñado por Sherry Turkle para «the rest of life», o el resto de la vida); o niños que sufren trau mas emocionales cuando se les mueren sus mascotas virtuales.

La mayor objeción a la inmersión es la pretendida incompatibi lidad de dicha experiencia con el cjerccio de las facultades críticas. Una anécdota protagonizada por el filósofo francés del siglo XVIII. Diderot, puede servir para ilustrar la ceguera semiótica que causa la inmersión. Wallace Martin cuenta: «Nos dijo que había empezado a

Para el observador escéptico, el acceso del lector al papel de es critor - descritectos, como algunos agnósticos han denominado de manera chistosa este nuevo papel- es una metáfora interesada que presenta al hipertexto como un elixir mágico: «Leeme, y recibi rás el don de la creatividad literaria». Si tomáramos esta idea al pie de la letra pero quién lo hace'?— la escritura consistiría simple mente en colocar palabras en la pantalla y hacer clic, algo tan fácil como el abc. Bajo estas condiciones ningún autor sufriría nunca la agonía de la página en blanco. Se puede decir que esto es escribir, si se quiere; pero si a seguir un camino a través del laberinto de un tex to interactivo se le llama ahora escribir, entonces necesitaremos un nuevo término para describir el proceso que consiste en encontrar

## INTRODUCCIÓN

leer *Clarissa* varias veces para aprender algo sobre la técnica de Richardson, pero que no consiguió hacerlo, porque se implicaba personalmente en la obra y perdía la conciencia crítica» (*Recent Theories*, pág. 58). Según Jay Bolter, el deterioro de la capacidad crítica es el sello de fábrica tanto de la inmersión literaria como de la inmersión en la RV: «Pero es obvio que la realidad virtual no puede sostener por sí misma un desarrollo intelectual o cultural. [...] El problema es que la realidad virtual, al menos tal y como se concibe hoy en día, es un medio de percepciones más que de signos. Es tele visión virtual» (*Writing Space*, pág. 230). «Lo que no es aceptable es la ausencia de semiosis» (pág. 231).

Su resistencia a la teorización no ha ayudado tampoco a la causa de la inmersión. La cultura contemporánea da mayor importancia a las ideas que producen brillantes ejercicios de crítica, y que permiten al crítico deconstruir el texto para volver a armarlo luego formando sorprendentes configuraciones, pero ¿qué puede decirse acerca de la inmersión en un mundo textual excepto que efectivamente ocurre? El carácter autoexplicativo del concepto se interpreta con facilidad como la evidencia de que la inmersión promueve una actitud pasiva en el lector, similar al encierro de los turistas en las realidades virtuales acotadas de los parques de atracciones o los complejos residenciales. La asociación de este fenómeno con la cultura popular refuerza aún más esta acusación. «Perderse a sí mismo en un mundo ficticio - escribe Bolter- es el objetivo del lector inocente o del que lee por entretenimiento. Es un rasgo particular sobre todo de los géneros de ficción, como la novela romántica o la de ciencia-ficción (pág. 155). A través de su dependencia de los estereotipos, es cierto que la literatura popular convierte la experiencia de la lectura en algo así como un baño en un jacuzzi: es fácil meterse en uno, pero no puedes quedarte dentro mucho tiempo, y te sientes cansado una vez que sales.

Pero esto no significa que el placer inmersivo sea esencialmente una gratificación escapista para incultos, como parece dar a entender Bolter. En el mejor de los casos la inmersión puede ser una aventura vigorizante, comparable a nadar en un mar de aguas frías y revueltas. El entorno aparece hostil al principio, entramos a regañadientes, pero en cuanto nos mojamos y confiamos nuestro cuerpo a las olas, ya no nos queremos marchar. Y cuando finalmente lo hacemos, nos sentimos frescos y llenos de energía. En cuanto al supuesto

carácter pasivo de la experiencia, sólo hay que recordar la compleja actividad

mental que hace falta para producir una imagen mental viva de un mundo textual. Puesto que el lenguaje no aporta nada a los sentidos, la imaginación tiene que fabricar todos los datos sensoriales." En *Las rutinas circulares*, Jorge Luis Borges dice del protagonista, que está intentando crear un ser humano únicamente mediante el poder de su imaginación: «Quería soñar un hombre: quería soñarlo con integridad minuciosa e imponerlo a la realidad (Ficciones). Nosotros también debemos representar los mundos textuales con «integridad minuciosa para evocar la intensa sensación de presencia que los integra en la realidad imaginativa. Acaso son estas las características de un lector pasivo?

Tendríamos que arrojar una mirada más crítica a la interactividad y observar la inmersión con mayor simpatía para poder con frontar ambas tendencias. Admito que esta actitud no es menos parcial que las aproximaciones que quiero eludir, pero ofrece una alternativa tanto a las entusiásticas celebraciones de la literatura digital como a las lamentaciones ludistas por el libro que han acogido la reciente explosión de las tecnologías de la información. Si doy la impresión de ser más severa con los textos interactivos que con los inmersivos, no es porque vea la irrupción del ordenador en el territorio literario como una amenaza para los valores humanísticos, como Sven Birkerts, sino porque la interactividad está todavía en un estadio experimental, mientras que la literatura ya ha perfeccionado el arte de construir un mundo inmersivo. Es precisamente su naturaleza experimental lo que hace que la interactividad sea tan fascinante. La interactividad no me interesa como un ejemplo prefabricado de la teoría de que el medio es el mensaje, tal y como interpretan sus defensores posmodernos, sino como lenguaje y como problema de *di seño* al que siempre se le podrán aplicar nuevas soluciones. En mi estudio de la interactividad he evitado por lo tanto las lecturas alegóricas y me he concentrado en cambio en sus propiedades expresivas, en su potencial y sus limitaciones, su control del lector y su relación problemática con la inmersión.

4. Es cierto que los significantes del lenguaje hablado e impreso tienen sus propias propiedades visuales o auditivas, pero estas dimensiones sensoriales no suelen tener relación con el significado y su potencial expresivo es explotado sólo por algunos géneros, como la poesía.

LA NARRACIÓN COMO REALIDAD VIRTUAL

INTRODUCCIÓN

La estructura de este libro brotó de la misma definición que inspiró el proyecto completo: «La realidad virtual es una experiencia interactiva e

inmersiva generada por un ordenador. Empezaremos por revisar la noción de lo virtual como concepto filosófico, pasaremos al estudio de la RV como tecnología y concluiremos el itinerario considerando lo que yo estimo que es el objetivo último de una obra de arte: la síntesis de la inmersión y de la interactividad. Este libro trata pues, tanto de literatura virtual -- la literatura que podría ser como de la que existe en la realidad. Pero dado que no podemos ni siquiera empezar a imaginar lo virtual sin perder de vista lo real, entre los capítulos teóricos sobre la problemática de la inmersión y la interactividad he intercalado unos breves estudios, que he denominado interludios, sobre textos concretos, que anticipan, alegorizan o aplican una o ambas dimensiones de las experiencias de la RV arquetípica

A juzgar por su popularidad actual, tanto en el lenguaje teórico como en el publicitario, los términos *virtual* y *virtualidad* ejercen una poderosa atracción sobre la imaginación contemporánea, pero como siempre ocurre cuando una palabra capta el favor del público en general, su significado tiende a disolverse en relación directamente proporcional a la frecuencia con que es utilizada. En el uso diario la palabra *virtual* tiene un significado algo ambiguo, a medio camino entre a) imaginario» y b) relacionado con la informática (existe un tercer significado, más filosófico, que no parece tener un uso popular tan relevante). Cuando hablamos de «mascotas virtuales, nos referimos a las imágenes informáticas de animales de compañía que no tienen existencia corpórea, pero cuando hablamos de <tecnología virtual está claro que no nos referimos a algo que no existe, o no nos gastaríamos cientos de dólares en *software* informático. La tecnología virtual fabrica objetos que son virtuales en el primer sentido, pero ella misma es virtual en el segundo sentido. Cuando N. Katherine Hayles dice que la condición contemporánea de la humanidad es «virtual y más adelante define esta condición como percepción cultural de que los objetos materiales están interpenetrados por esquemas de información» («Conditions of Virtuality, pág. 69), está haciendo una asociación, aceptada culturalmente, pero no tan evidente desde el punto de vista filosófico. ¿Por qué tenemos que considerar que la información es virtual o que cuando menos está directamente relacionada con la virtualidad? Es acaso porque la información nos permite

aliachay Virtuales (imágenes digitales que son inmaterialmente habitables)?, Es porque los modelos nativos tienen nuevas formas de



vida con a formas de arte, y para aquellos que suelen con la fue l y la máquina, nuevas formas de humanidad? En porque la información vive principalmente en nuestros días en la memoria de sitio de los ordenadores, invisible y aparentemente inexistente basta el usuario la invoca y aparece en la pantalla?

He indicado más arriba que se puede utilizar la palabra virtual en tres sentidos diferentes: un sentido óptico (lo virtual como ilusión), uno académico (lo virtual como potencialidad) y otro más informal, tecnológico (lo virtual relacionado con la informática). Los tres están relacionados con la RV: el tecnológico, porque la RV está hecha de datos digitales generados por un ordenador; el óptico por que la dimensión inmersiva de la RV está basada en la percepción del mundo virtual como una realidad autónoma, algo en lo que influyen las propiedades ilusionísticas del medio; y el académico, por que como todo sistema interactivo, la RV ofrece al usuario una matriz de posibilidades actualizables. En el primer capítulo del libro he estudiado las interpretaciones óptica y académica de lo virtual relacionándolas con la obra de dos eminentes teóricos franceses: Jean Baudrillard, para lo virtual como ilusión y Pierre Lévy, para lo virtual como potencialidad. Me baso en estas dos versiones de lo virtual no sólo por su relación con la tecnología de la RV sino también por que cada una de ellas tiene importantes implicaciones en la teoría literaria y en la fenomenología de la lectura.

En el segundo capítulo me centro en la RV propiamente dicha. Aunque el estado actual de la tecnología está lejos de las expectativas levantadas en los tiempos de su presentación ante el público en general, el mito tiene tanta importancia como la realidad tecnológica en un proyecto que utiliza la RV como metáfora, y por lo tanto me muevo entre la visión exaltada de los primeros profetas y las descripciones más sobrias de la literatura técnica. He analizado la inmersión en el mundo virtual tanto desde el punto de vista tecnológico como desde el fenomenológico. Mientras que desde la aproximación tecnológica me he interesado por las características de los sistemas digitales que producen experiencias inmersivas, desde el punto de vista fenomenológico he analizado el sentido de «presen-

LA NARRACIÓN COMO REALIDAD VIRTUAL

## INTRODUCCIÓN

cia a través del cual el usuario se siente corporalmente conectado con el mundo virtual. He buscado respuestas a esta segunda cuestión en los escritos de un filósofo muy consciente de la naturaleza corpórea de la percepción, Maurice Merleau-Ponty. Si estas preocupaciones parecen poner a la inmersión en primer plano, en detrimento de la interactividad, no es porque la RV subordine la una a la otra (puede que lo haga y puede que no, dependiendo de su intención diltima) sino porque la inmersión es un concepto mucho más problemático. Todos sabemos intuitivamente en que consiste la interactividad en un programa de ordenador - introducir datos y recibir otros datos nuevos pero es mucho

más difícil explicar lo que significa encontrarse inmerso en un mundo virtual y de que manera la tecnología digital y el diseño de interfaces pueden impulsar este tipo de experiencias

La idea fenomenológica de conciencia de estar en-el-mundo -o como en este caso, en un mundo simulado constituye el núcleo de la teoría y de la poética de la inmersión que he desarrollado en la segunda parte de este libro. El término *inmersión* se ha hecho tan popular en la cultura contemporánea que la gente tiende a usarlo para describir cualquier tipo de experiencia artística placentera o cualquier actividad absorbente. Si utilizamos el término en este sentido, podemos encontrarnos inmersos tanto en un crucigrama como en una novela, diseñando un programa de ordenador o tocando el violín. Sin embargo, aquí me gustaría distinguir y describir un tipo específico de inmersión, la que presupone una relación imaginativa con un *mundo textual*, un concepto intuitivo que precisaré en el capítulo 3. En la fenomenología de la lectura, la inmersión es la experiencia a través de la cual un mundo de ficción adquiere entidad como realidad autónoma, independiente del lenguaje, poblada por seres humanos vivos.

Por lo tanto, para que un texto sea inmersivo debe crear un espacio con el que el lector, el espectador o el usuario puedan establecer una relación, y debe poblarlo con objetos individualizados. En otras palabras, debe construir el escenario de una acción narrativa potencial, aunque carezca de la extensión temporal necesaria para que la acción se desarrolle en un argumento. Este concepto fundamentalmente *mimérico* de inmersión es fiel a lo que entendemos por RV, puesto que el propósito de la tecnología de la RV es conectar al usuario con una realidad simulada. Puede aplicarse a las novelas, las películas, las obras de teatro, la pintura figurativa y a los juegos de ordenador en los que el usuario interpreta el papel de un personaje dentro de una historia, pero no a las obras filosóficas, ni a la música, ni a los juegos puramente abstractos como el bridge, el ajedrez o el tetris, independientemente de lo absorbentes que puedan ser.

Puede que la inmersión no sea demasiado popular entre las escuelas <textuales de la teoría literaria - aquellas que describen el texto como un sistema de signos que se mantienen unidos gracias a las relaciones horizontales entre significados, pero esto no significa que haya sido ignorada sistemáticamente desde que estas teorías se convirtieron en la corriente principal de pensamiento. El capítulo 3 describe el trabajo de algunos intelectuales que trabajan en la periferia de los estudios literarios: psicología cognoscitiva, acercamientos empíricos a la literatura o filosofía analítica que han tratado lo que yo llamo inmersión bajo una gran variedad de nombres: el análisis del estado psicológico de estar perdido en el interior de un libro de Victor Nell; el concepto de transportación de Richard Gerrig; la

relación de la teoría de los mundos posibles con la semiótica de la ficción y su descripción de la fenomenología de la lectura de ficción como una imaginativa «reordenación del universo de las posibilidades en torno a un nuevo mundo real: la teoría de la ficción como juego de simulación y el concepto de simulación mental» de Kendall Walton: y, en un interludio, uno de los ejercicios espirituales recomendados por san Ignacio de Loyola, una disciplina de lectura que implica a todos los sentidos en la representación mental de un mundo textual. Estas teorías demuestran que, lejos de la pasividad publicitada por sus oponentes, la inmersión requiere un compromiso activo con el texto y una potente actuación de la imaginación.

Independientemente de que los mundos textuales funcionen como modelos del mundo real o como su contrapartida en la mente del lector, éste los experimenta como entornos que se expanden en el espacio, existen en el tiempo y sirven como hábitat a una población de agentes animados. Estas tres dimensiones se corresponden con los que se consideran desde hace tiempo los tres componentes elementales de la gramática narrativa: el escenario, el argumento y los personajes. La poética que propongo en los capítulos 4 y 5 relaciona estos elementos narrativos con tres tipos distintos de inmersión espacial, temporal y emocional y analiza los mecanismos

34

## LA NARRACIÓN COMO REALIDAD VIRTUAL INTRODUCCIÓN

narrativos que hacen factibles cada uno de ellos. En mi estudio sobre la inmersión temporal y emocional busco una explicación a dos paradojas inmersivas estrechamente relacionadas que han generado un vivo debate entre los filósofos y los psicólogos cognitivos durante bastantes años: cómo pueden los lectores sentir suspense la segunda o la tercera vez que leen un texto, aunque conozcan el final; y cómo el destino de unos personajes de ficción puede generar reacciones emocionales con síntomas físicos, como el llanto, aunque el lector sepa que esos personajes no han existido nunca.

El capítulo 6 examina el cambio de metáfora que marcó la transición de la inmersión a la interactividad como ideal artístico. Mientras que la estética de la inmersión asocia implícitamente el texto con un mundo que sirve de entorno a un cuerpo virtual, la estética de la interactividad presenta el texto como un juego, el lenguaje como algo con lo que jugar y al lector como a un jugador. La idea de arte verbal como juego que se sirve del lenguaje no es, desde luego, un invento reciente; en las literaturas antiguas y en el folclore abundan los complicados juegos de palabras, y la novela del siglo XVIII se adentró tímidamente en el terreno de los juegos narrativos. Pero no fue hasta mediados del siglo XX, después de que el concepto de juego adquirió importancia al convertirse en tema de estudio de la filosofía y la sociología, y empezó a infiltrarse en muchas otras dis

ciplinas, cuando los autores literarios desarrollaron la metáfora para convertirla en un programa estético. El concepto de «juegan cubre, sin embargo, una amplia variedad de actividades, y es utilizado de masiado a menudo en un sentido genérico por los críticos. El capítulo 6 acota el terreno de esta metáfora, explorando que tipo de juegos y que rasgos específicos pertenecientes a estos juegos proporcionan analogías significativas con el campo literario.

El concepto de interactividad, cuya importancia también podemos apreciar de manera intuitiva, puede interpretarse tanto figurativa como literalmente. En sentido figurado, la interactividad describe la colaboración entre el lector y el texto en la producción de significado. Ni siquiera en el marco de los tipos tradicionales de narrativa y de escritura expositiva (textos que buscan una coherencia global y un desarrollo secuencial fluido) la lectura es una experiencia pasiva. Tal y como han demostrado el fenomenólogo Roman Ingarden y su discípulo Wolfgang Iser, la construcción de un mundo o un mensaje textual es un proceso activo a través del cual el lector

proporciona tanto material como el

debe sin embargo, la naturaleza inherentemente activa o

depende en gran medida por la habilidad del lector para realizar las acciones necesarias para

construir un mundo. Entendamos tan común leer textos narrativos clásicos

aquellos que tienen un mundo bien desarrollado, un escenario que podemos

visualizar y por lo que se comportan con una lógica familiar que no apreciamos el

proceso mental que nos permite convertir el flujo temporal del lenguaje en una

imagen global que contemplamos en su totalidad. La narrativa posmoderna

profundiza en la implicación del lector con el texto al proponer nuevas estrategias de

lectura, o al atraer la atención hacia la construcción del significado. Debido a su carácter ex

perimental y autorreferencial estos textos constituyen un buen ejemplo de interactividad

de tipo figurativo.

Sin embargo, el tipo de interactividad que recibe mayor atención a lo largo de

estas páginas es aquel que debe su existencia en gran medida a la tecnología electrónica:

el mecanismo textual que permite al lector concebir el «texto del texto como despliegue visi

ble de signos y controlar la dinámica de su desarrollo. Aquí encontramos una nueva

distinción entre interactividad débil y fuerte. En su sentido literal débil, del que trato en los

capítulos 7 y 8, la interactividad consiste en una elección entre alternativas predefinidas. En

los capítulos 9 y 10 estudio un tipo de interactividad más fuerte, en la cual el lector o

dicho con mayor propiedad, el interactor desempeña un papel realizando acciones

verbales o físicas, participando realmente en la producción física del texto (con la palabra

*ferro* no me refiero necesariamente a algo que está inscrito de manera permanente).

Para mantener la simetría debería dividir mi estudio sobre la interactividad en un capítulo

sobre teoría y otro sobre poética, como he hecho con la inmersión, pero en el caso de la interactividad ambos conceptos están demasiado unidos y delimitar el ámbito y el objeto de la teoría resulta mucho más problemático. Como forma de experiencia lectora, la inmersión es una idea relativamente especulativa, aún por definir. Su teorización depende de la concepción concreta que se tenga del texto literario, mientras que su poética consiste en una tipología de sus distintas manifestaciones. La interactividad, sin embargo, es un rasgo empírico de determinados tipos de texto y no es necesario demostrar el simple hecho de su existencia.

LA NARRACIÓN COMO REALIDAD VIRTUAL

INTRODUCCIÓN

37

ni en los textos, ni en la RV. Podemos debatir hasta el infinito lo que significa estar inmerso, pero lo que yo he llamado concepto literal de la interactividad se define con facilidad. Lo que distingue a la teoría pura de la poética de la interactividad en la literatura actual, es más que nada una cuestión de sesgo ideológico: podemos llamar (teoría a la lectura de la interactividad posmoderna/deconstruccionista de la que hemos hablado más arriba, mientras que la «poética consistiría en un enfoque más descriptivo y empírico que se mantuviera abierto a los usos y a los efectos de la interactividad. La mayoría de los estudios sobre textualidad electrónica son una mezcla de ambos enfoques, pero yo situaría el trabajo de Landow, Bolter, Joyce y Moulthrop en el extremo teórico a pesar de que todos estos académicos han hecho importantes contribuciones en ambas áreas, mientras que los libros más recientes de Espen Aarseth y Janet Murray ocupan claramente el extremo de la poética del espectro.

En el capítulo 7. por lo tanto, he eludido la “teoría para presentar una lista de listas que examina varios problemas retóricos concretos asociados con la interactividad: sus formas y funciones; las relaciones entre la interactividad, el soporte electrónico y el diseño ergódico\* (un concepto propuesto por Aarseth), las propiedades del medio electrónico y su explotación en la creación de nuevos modos de conexión entre el texto y el lector y las metáforas a través de las que el lector de hipertexto conceptualiza la interactividad.

El capítulo 8 se centra en la posibilidad de crear estructuras genuinamente narrativas en un entorno interactivo. La narratividad es una estructura semántica que podemos considerar universal, un marco cognitivo en torno al cual ordenamos la información para poder entenderla como representación de acontecimientos y acciones y que

consiste en un repertorio de elementos básicos ordenados según ciertas configuraciones lógicas y temporales específicas. Algunos intelectuales han estudiado la cuestión de la narratividad en conjunción con el hipertexto, pero generalmente han obviado la paradoja del mantenimiento de una estructura semántica relativamente lógica en un entorno fluido y se han centrado en los aspectos más relacionados con el discurso (tal y como lo entiende la clásica distinción narrato

lógica entre discurso, «el plano de expresión de la narración» (Prin ce, *Dictionary*, pág. 21), e historia, el «plano del contenido», el

que, lo narrado). Aarseth, por ejemplo, propone una lectura narratológica del hipertexto y los juegos de ordenador que se centra por completo en la relevancia de los parámetros del modelo de Gérard Genette del acto narrativo de ficción: autor, lector, narrador y narratario. Landow estudia el hipertexto como reconfiguración de la narración (*Hipertext*, cap. 6), pero la representación interactiva que tiene en mente es, o bien un tipo de discurso propio de la novela que deja la estructura narrativa interna intacta, o bien un mecanismo fundamentalmente antinarrativa que resulta de la descomposición de dicha estructura interna. Es cierto que la literatura puede alcanzar significado desafiando la coherencia narrativa y las estructuras argumentales tradicionales, como ha demostrado la posmodernidad, pero al abandonar el contenido narrativo desde el punto de vista gramatical también se renuncia a la fórmula pura para crear inmersión que ha funcionado eficazmente durante más tiempo a lo largo de la historia.

La realización del ideal de la interactividad inmersiva depende por lo tanto de manera vital del desarrollo de lo que Janet Murray (*Hamlet*, cap. 7) ha llamado «argumento multiforme» o «sistema de generación de historias»: una colección de fragmentos textuales y reglas combinatorias que generan significado narrativo cada vez que se pone en marcha el programa, de la misma manera que la gramática chomskyana produce un gran número de frases gramaticalmente correctas combinando palabras según determinadas reglas sintácticas. En este «sistema caleidoscópico», como también lo llama Murray, los actos del usuario crearían insospechadas combinaciones de elementos, pero las piezas siempre se engranarían formando un conjunto narrativo con sentido. Murray ilustra la idea del sistema de generación de historias con el ejemplo de los bardos de la cultura oral, que componían obras narrativas siempre nuevas utilizando un repertorio fijo de frases, epítetos, símiles y episodios. Sin embargo, este ejemplo no puede transferirse automáticamente al dominio del diseño de textos electrónicos porque las épicas orales no eran interactivas en lo que respecta al argumento. Aunque al recitar en directo una obra oral el bardo reacciona a ciertas claves sutiles que le proporciona la audiencia (como las expresiones faciales, risas y la atmósfera que se crea), normalmente no consulta al público acerca de la continuación del cuento, y aunque lo

hiciera, la audiencia, al tanto de la trama, proba

- Elimino ergon viene del griego ergon, trabajo *hadlos*, camino. Hace referencia al trabajo que necesita hacer el lector para avanzar en el camino de una lectura (*N. del al.*)

BB

LA NARRACIÓN COMO REALIDAD VIRTUAL

INTRODUCCIÓN

39

blemente pediría un episodio que encajara a la perfección en la estructura global. En el capítulo 8 he estudiado que tipo de diseños proporcionan soluciones posibles al problema de la narración interactiva. Esto me ha llevado a examinar las opciones entre las que deberá escoger el texto interactivo para sobrevivir como forma de arte cuando el interés suscitado por su novedad desaparezca.

Incluso en los casos en los que se mantiene la coherencia narrativa, la inmersión no deja de resultar difícil en los textos interactivos. En los últimos dos capítulos definiendo la teoría de que la unión de la inmersión y la interactividad requiere la presencia imaginada o física del cuerpo del usuario en el mundo virtual, una condición que se satisface fácilmente en un sistema de RV pero que resulta problemática en el hipertexto, porque cada vez que se le pide al lector que haga una elección éste adopta una perspectiva externa a los mundos del universo textual. En la RV actuamos dentro de los márgenes de un mundo y todo lo experimentamos desde dentro, pero en los textos interactivos de tipo selectivo escogemos un mundo, más o menos a ciegas, entre muchas alternativas, y no estamos comprometidos imaginativamente con ninguno de ellos, porque el interés de los textos tanificados está precisamente en la multiplicidad de caminos que ofrecen, no en ningún desarrollo en concreto.

Tal y como demuestra el capítulo 9, la RV no es el único entorno que ofrece a la vez experiencias inmersivas e interactivas: tanto los juegos de *make-believe* como los juegos de niños, como las ferias y los parques de atracciones, los rituales, el arte ba ITOCO, la arquitectura o algunos tipos de escenografías teatrales suponen la participación activa de un cuerpo, ya sea virtual o real, en una realidad creada por la imaginación. El estudio de estas experiencias debería proporcionar por lo tanto valiosas directrices para el diseño de textos electrónicos. En el capítulo 10 he ampliado el estudio de la inmersión interactiva a los proyectos digitales, como los juegos de ordenador, MOO, sistemas de diálogo automatizados, instalaciones artísticas, e incluso una forma virtual de RV -

un punto de partida para proyectos futuros llamada drama interactivo. Es sintomático de la naturaleza utópica de esta búsqueda de la experiencia artística definitiva que la más perfecta síntesis de inmersión e interactividad no se encuentre en el mundo real vino en el ficticio: el libro multimedia inteligente descrito en la novela de ciencia ficción de Neal Stephenson *La era del diamante*

Al proponer una lectura de la RV como metafoni del arte utal. no pretendo sugerir que todos los tipos de arte o de entretenimiento de los que hablo en estos dos últimos capítulos sean superiores a las formas de arte fundamentalmente inmersivas de la parte Ilo a las fun damentalmente interactivas de la parte III. Si el valor estético se pu diera juzgar mediante coeficientes numéricos, como en algunos de portes artísticos», como la doma ecuestre o el patinaje sobre hielo, un texto con 10 puntos en inmersión y 1 en interactividad -una bue na novela realista quedaría mejor clasificado que un texto con 3 puntos en cada uno de los criterios. De cualquier manera, scan o no capaces las futuras instalaciones de RV de ofrecer más que medio cridad en ambos terrenos, la *idea* de RV puede seguir utilizándose como una metáfora de la experiencia artística plena, puesto que en el mundo platónico de las ideas la RV saca una nota de doble diez.

Pero ¿por qué ha de tener tanta importancia la síntesis de la in mersión y la interactividad para la filosofía estética? La inmersión. en su sentido literal, es una experiencia corporea, y como he indica do, es imprescindible la proyección de un cuerpo virtual, o mejor aún, la participación de uno real, para que nos sintamos integrados en un mundo artístico. Por otro lado, si consideramos la interactivi dad como la implicación del usuario en un juego de significados que tiene lugar más en el plano de los signos y las palabras que en el de los objetos y los mundos, este compromiso estrictamente cerebral con el texto minimizaría las emociones, la curiosidad por lo que va a ocurrir, y la resonancia de los recuerdos personales que podamos encontrar en el texto. Sobre la luminosa superficie de los signos (el significante) no hay sitio para los cuerpos, ni reales ni virtuales. Y sin embargo, el receptor del arte total (si nos atrevemos a soñar con algo así) debería ser ni más ni menos que el sujeto que san Ignacio de Loyola definió como un compuesto indisolubles de mente y cuerpo. Lo que está en juego en la síntesis de la inmersión y la in teractividad es nada menos que la participación del individuo en su integridad en la experiencia artística.

\* Juegos en los que los participantes lingen ser personajes distintos a quiches son en la realidad o vivir en muundos diferentes al que realmente habitan. (*N. dela L.*)



5. Se trata de una adaptación. La fórmula original de Ignacio e Cuerpo y 10 (136).  
composito de