

Marie-Laure Ryan

# **La narración como realidad virtual**

La inmersión y la interactividad  
en la literatura y en los medios  
electrónicos



**PAIDÓS**

Barcelona • Buenos Aires • México

Título original: *Narrative as Virtual Reality*

Publicado en inglés, en 2001, por The Johns Hopkins University Press, Baltimore, Maryland, EE.UU.

Traducción de María Fernández Soto

Cubierta de Mario Eskenazi

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del *copyright*, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

© 2001 by The Johns Hopkins University Press

© 2004 de la traducción, María Fernández Soto

© 2004 de todas las ediciones en castellano

Ediciones Paidós Ibérica, S. A.,

Mariano Cubí, 92 - 08021 Barcelona

<http://www.paidos.com>

ISBN: 84-493-1572-7

Depósito legal: B-16.661/2004

Impreso en A & M Gràfic, S.L.,

08130 Sta. Perpètua de Mogoda (Barcelona)

Impreso en España - Printed in Spain

## 6. De la inmersión a la interactividad: el texto como mundo frente al texto como juego

— ¡Te has cubierto de gloria! [dijo Humpty Dumpty].

— No sé lo que quiere decir con eso de la «gloria» —observó Alicia.

Humpty Dumpty sonrió despectivamente.

— Pues claro que no... y no lo sabrás hasta que te lo diga yo. Quiere decir que «ahí te he dado con un argumento que te ha dejado bien aplastada».

— Pero «gloria» no significa «un argumento que deja bien aplastado» —objetó Alicia.

— Cuando yo uso una palabra —insistió Humpty Dumpty con un tono de voz más bien desdenguado— quiere decir lo que yo quiero que diga..., ni más ni menos.

— La cuestión —insistió Alicia— es si se *puede* hacer que las palabras signifiquen tantas cosas diferentes.

— La cuestión —zanjó Humpty Dumpty— es saber quién es el que manda..., eso es todo.

LEWIS CARROLL\*

Como hemos visto en la introducción, el rechazo a la inmersión —tanto en su versión literaria como en la tecnológica— inunda la crítica literaria contemporánea. La inmersión requiere una transparencia del medio que la hace incompatible con la autorreflexividad, uno de los efectos favoritos de la posmodernidad. Sven Birkerts describe con claridad el fenómeno de la desaparición de los signos: «Nos proyectamos a nosotros mismos en el mundo y pasamos a través de él como a través de un embudo. [...] En medio del proceso de absorción, puede que el lector no repare en convertir las palabras en entidades mentales» (*Gutenberg Elegies*, pág. 81). En una época que considera que los signos son la sustancia de todas las realidades, este atajo del lenguaje es un crimen semiótico: sea cual sea el tipo de «liberación de los signos» que la mente pueda alcanzar, ésta se logra no mediante su desaparición sino a través de la

\* *A través del espejo*, Madrid, Alianza, 1973 (págs. 115-116).

conciencia de su carácter omnipresente y del reconocimiento de su carácter convencional y arbitrario. Los signos deben hacerse visibles para que podamos reconocer su papel en la construcción de la realidad. La idea de transparencia tiende a interpretarse como negación de la importancia del medio en lo que puede ser expresado y representado. Según este argumento, si el medio es transparente, el medio no importa.

Yo pienso por el contrario que la desaparición provocada por la transparencia del medio no significa una pérdida de propiedades autónomas, sino que constituye una propiedad importante y difícil de alcanzar, que desempeña un papel crucial en la configuración de la experiencia del lector o del espectador. Es de vital importancia señalar que algunos medios y algunas representaciones que utilizan determinados medios, logran mayor transparencia que otros. Sólo debemos deplorar que se ignoren los signos cuando esto los hace desaparecer definitivamente, cuando la inmersión es tan profunda que nos impide regresar a la superficie. Si acaso existe una «verdad universalmente reconocida» por los teóricos literarios ésta es sin duda que la atención a los mecanismos retóricos que permiten que surja un mundo de las palabras es un aspecto esencial de la apreciación estética. Para recuperar el contacto con la superficie, necesitamos una alternativa a la metáfora del texto que más que invalidar complementos de la poética de la inmersión. Este capítulo está dedicado a la más relevante de estas teorías.

### **El texto como juego**

Los mundos textuales alcanzaron su mayor expansión y la máxima consistencia en las novelas de Balzac, Dickens, Tolstói, Dostoievski y Proust. Luego empezaron a derrumbarse bajo su propio peso. Durante la segunda mitad del siglo xx, el proceso de contracción, agrietamiento, división y multiplicación de los mundos en el interior de un universo textual, redujo los grandes mundos a pequeños mundos o los desmanteló dejándolos reducidos a fragmentos heterogéneos. Estos restos dispersos ya no podían construir un espacio y un tiempo imaginarios coherentes, pero proporcionaban un material perfecto para jugar con ellos. Así es como la metáfora del texto como mundo fue suplantada por la metáfora del texto como

juego, no sólo en cuanto línea estética dominante para la producción de textos sino también como paradigma crítico que promulgaba una relectura de los textos del pasado.

El concepto de juego es uno de los más relevantes del pensamiento del siglo xx. La lista de sus manifestaciones cubre una enorme variedad de trabajos y fenómenos que van desde el revolucionario estudio *Homo Ludens* de Johan Huizinga, la taxonomía de los juegos de Roger Caillois, la noción de juegos del lenguaje de Ludwig Wittgenstein, la filosofía del «como si» de Hans Vaihinger, el desarrollo matemático del campo de la teoría del juego de John von Neumann, la «semántica de la teoría de los juegos» de Jaakko Hintikka, la doctrina del juego de los signos de Derrida, la fascinación por la combinatoria de Vladímir Nabokov e Italo Calvino, el movimiento Oulipo\* de promoción de los juegos como estructuras literarias, la descripción del comportamiento humano como «juegos que juega la gente» del psicólogo POP\*\* Eric Berne, el advenimiento de la cultura informática y los juegos electrónicos, y la cada vez mayor presencia de las apuestas y los deportes competitivos en la cultura del ocio.

Entre los posmodernos el juego está especialmente bien considerado porque ejemplifica el carácter elusivo del significado y la naturaleza escurridiza del lenguaje. Una de las afirmaciones más conocidas de Wittgenstein sobre la filosofía del lenguaje describe el concepto de juego con la expresión «parecido de familia»:

Consideremos por ejemplo los procedimientos que todos denominamos «juegos». Me refiero a los juegos de mesa, de cartas, de pelota, a los Juegos Olímpicos, etc. ¿Qué tienen todos ellos en común? —No digáis: «*Deben* de tener algo en común, o no se llamarían “juegos”». *Mirad y ved* si tienen realmente *algo* en común, aparte de un montón de similitudes y relaciones. [...] Vemos una complicada red de similitudes que se entrecruzan y se *superponen*; a veces son similitudes generales, otras similitudes de detalle.

No se me ocurre ninguna expresión más adecuada para definir

\* El movimiento Oulipo (Operador de Literatura Potencial) fue fundado en 1961 por un grupo de escritores franceses entre los que figuraban Raymond Queneau y George Perec, que pretendían «suministrar, a los futuros escritores, técnicas nuevas que puedan abolir la inspiración de su afectividad». (*N. de la t.*)

\*\* POP: siglas de Psicología Orientada hacia el Proceso. (*N. de la t.*)

estas similitudes que «parecido de familia», puesto que entre los miembros de una familia hay muchos parecidos: constitución corporal, rasgos, color de los ojos, andares, temperamento, etc., etc., que se superponen y se entrecruzan. Por lo tanto puedo decir: los «juegos» forman una familia (1968, segmento 1-32).

Lo que constituye una familia, sin embargo, no es el parecido entre sus miembros, sino las relaciones de parentesco que se establecen entre ellos. El conjunto de juegos puede ser borroso, es decir, puede que no exista un conjunto de condiciones necesarias y suficientes que permitan que un tipo de actividad sea definida con la palabra *juego*, pero es posible que sí haya un conjunto de condiciones necesarias y varias propiedades no nucleares pero razonablemente típicas, cuyo número determine el grado de «jugabilidad» de una actividad.

Uno de los rasgos que acuden a la mente entre las condiciones necesarias es la dimensión placentera: los juegos se juegan libremente y sin intención de obtener nada a partir de ellos. Si dejamos de lado el juego libre (*free play*) y nos centramos en los juegos (*games*) institucionalizados (en inglés existe una distinción entre *game* [sustantivo] y *play* [verbo] que no existe en español [juego/jugar], ni tampoco en francés [*jeu/jouer*] o en alemán [*spiel/spielen*] ), podremos añadir otra característica básica: los juegos están constituidos por reglas, y estas reglas, como ha observado Huizinga, «deben seguirse rígidamente y no admiten dudas» (*Homo-Ludens*, pág. 11). Este rasgo diferencia el concepto platónico de *ludus* (comportamiento regido por reglas que requiere «esfuerzo, habilidad e ingenuidad por parte de los jugadores») de *paidia*, una actividad caracterizada por la «diversión, la turbulencia, la improvisación libre y la fantasía» (Motte, *Playtexts*, pág. 7). Bernard Suits —que está en total desacuerdo con las afirmaciones de Wittgenstein sobre el carácter elusivo del concepto de juego— propone una definición completamente basada en la noción de regla: «Jugar a un juego es emprender una actividad dirigida a alcanzar un determinado estado de cosas utilizando solamente los medios que permiten las reglas. En el desarrollo de esta actividad, las reglas prohíben los medios más eficientes y favorecen los menos eficientes y se aceptan precisamente porque ellas hacen que sea posible desarrollar la actividad» (*Grasshopper*, pág. 34). Esta definición menciona sólo una de las dos ca-

racterísticas centrales, pero no por ello deja fuera el placer, porque si no disfrutáramos con ello, no tendría ningún sentido escoger el camino difícil en vez del fácil.

Además de las dos características candidatas a propiedad nuclear, existe toda una variedad de rasgos propios del juego, muy generalizados pero no vinculantes. Tal y como explica Huizinga:

Podemos resumir las características formales del juego [Huizinga se refiere a los juegos formalizados] diciendo que es una actividad libre que se sitúa de manera consciente fuera de la vida «normal» como algo «no serio», pero que absorbe al jugador de manera completa e intensa. Es una actividad que no está conectada con ningún interés material y de la que no puede obtenerse ningún provecho. Se desarrolla dentro de sus propios límites de tiempo y espacio de acuerdo con unas reglas fijas y de manera ordenada. Favorece la formación de grupos sociales que tienden a rodearse a sí mismos con secretos y señalar sus diferencias respecto al mundo ordinario con su vestimenta y de otras maneras (1955, pág. 13).

El carácter flexible del concepto explica por qué no hay ningún juego específico que sirva de prototipo para una analogía textual: los críticos literarios hablan del juego de forma genérica y aplican libremente las características de diferentes tipo de juegos.

Otra variable de su utilización literaria es la naturaleza de la relación entre «juego» y «texto». Podemos decir que un texto es un juego literalmente, metonímicamente, metafóricamente, ya sea de manera estricta o flexible. (Suits ha observado [«Detective Story», pág. 200] que el término es utilizado de manera «muy laxa» por los críticos literarios). Lo más cercano a un juego literario en el sentido literal del término (a no ser que consideremos los juegos de ordenador como literatura) son el folclore y los géneros literarios regulados por restricciones formales fijas, como las rimas, los juegos de palabras, los anagramas, los acrósticos, los palíndromos o los idiomas secretos que inventan los niños (*pig latin*).<sup>\*</sup> Conciernan a la sustancia gráfica, fónica o semántica, las reglas que definen estos géneros hacen que aparezcan «obstáculos innecesarios» en el camino de la

\* El *pig latin* (cuya traducción literal sería «latín porcino») es un idioma secreto popular inglés que se consigue pasando la primera letra de cada palabra al final de la misma y añadiendo la terminación «ay». Por ejemplo, de *table*: *abletay*. (N. de la t.)

formación del mensaje. Estos obstáculos voluntariamente escogidos dejan fuera de juego la función referencial y utilitaria del lenguaje y convierten los mundos en juguetes, de la misma manera que los niños convierten las escobas en caballos y las cajas de cartón en castillos de cuentos de hadas. En estos juegos textuales los jugadores son el lenguaje y el escritor que completa el modelo fijado de la manera más ingeniosa, pero desde el punto de vista del receptor, es sólo un espectador del juego que no participa en la actividad.

Otra manera bastante literal de convertir el texto en un juego es plantear un problema al lector. En juegos como las adivinanzas, los trabalenguas, los crucigramas e incluso las novelas de misterio, tanto el lector como el escritor participan como jugadores y cada uno de ellos realiza un movimiento exacto: el autor hace una pregunta, el lector intenta resolverla y si no puede solucionarlo, gana el autor (Suits, «Detective story»). En los juegos de ordenador basados en textos, una variante de esta categoría, el movimiento que realiza el autor es un diseño global que prevé, o permite, muchos movimientos por parte del usuario. Sin embargo, dentro de la categoría del texto como problema, deberíamos distinguir entre los textos en los que se supone que el usuario debe encontrar la solución siguiendo directrices textuales (crucigramas, juegos de ordenador) de un tipo de juego más metafórico en el que el lector disfruta más cuando no pueda resolver el problema, porque está más interesado en encontrar la respuesta correcta que en derrotar a su contrincante.

Una última manera de implicarse en una situación de juego es participar en una competición en la que para ganar una de las habilidades que se requiere es el dominio del arte verbal. En los acontecimientos institucionalizados donde se pronuncian discursos, como los duelos verbales, los debates de oratoria y los concursos de poesía, la producción del texto es el equivalente de un movimiento estratégico. Una forma más familiar de texto lúdico es el juego social de la carta loca, en el que se generan textos absurdos mediante una combinación azarosa de palabras elegidas por los jugadores. También situaría en la categoría literal de juego ciertos usos del lenguaje que se han generado como consecuencia del uso de Internet, como los proyectos literarios colaborativos en los que los participantes realizan movimientos añadiendo textos a una estructura rizomática o arborescente, o un proyecto desarrollado por Bonnie Mitchell, llamado *Digital Journey*, que se parece mucho al juego infantil del te-



léfono estropeado: «Ella y sus estudiantes crean “imágenes iniciales” verbales o visuales o “páginas tema” y las hacen circular entre otros individuos en un ámbito nacional o internacional. Cada participante altera, o añade, o hace un comentario de aquello que recibe». Al final del juego, un texto completamente alterado regresa a su emisor original (citado en Gaggi, 1997, pág. 139).

Según la interpretación metonímica del juego, la manipulación del texto por parte del lector implica un mecanismo que proviene de un tipo de juego estándar, como arrojar dados u objetos similares (el I-Ching), barajar cartas (la novela de Marc Saporta *Composition No1*, escrita en páginas sueltas que pueden ser leídas en cualquier orden), o pinchar con el ratón en los enlaces de una red hipertextual, una actividad que recuerda a abrir las ventanas de un calendario de Adviento para encontrar tesoros ocultos en forma de caramelos o dibujos.

En sentido metafórico estricto, el texto no es por sí mismo un objeto que pueda ser manipulado en el transcurso de una actividad lúdica, sino una transposición verbal de la estructura de un juego no verbal. Los ejemplos de textos diseñados explícitamente según un modelo abundan en la literatura posmoderna: *El castillo de los destinos cruzados* reproduce una baraja de cartas del Tarot; el orden de presentación de los inquilinos de un edificio de apartamentos en la novela de Georges Perec *La vida, instrucciones de uso* está determinado por el movimiento de la torre en el ajedrez; y los textos de  $\in$ , una colección de poemas de Jacques Roubaud, representan las fichas del juego japonés del Go (cada texto incluye coordenadas espaciales que especifican qué movimiento va a realizar cuando esté situado en el tablero de juego). Según esta aplicación analógica estricta, del mismo modo que con las interpretaciones metonímicas y literales, el concepto de juego funciona como factor discriminatorio: algunos textos imitan a los juegos deliberadamente y otros no lo hacen.

A medida que el ámbito de la metáfora se amplía, el soporte analógico se va haciendo más tenue. Si queremos que el concepto de juego capture la esencia de lo literario, antes que las propiedades formales de los textos individuales, debemos reducirlo a su esencia desnuda: una actividad gobernada por leyes que se emprende para disfrutar. La metáfora del juego se convierte en la expresión de un ideal estético en el que las reglas no funcionan como obstáculos in-

necesarios arrojados en el camino del jugador, tal y como las definió Suits, ni de autoridad tiránica que debe ser eliminada como medio para alcanzar la meta. Un buen juego consiste en *un diseño global que garantice una participación activa y placentera del jugador en el mundo del juego* (el término *mundo* no significa aquí la suma de objetos imaginados, sino que se refiere al espacio y al tiempo delimitados en los que tiene lugar la acción, en un sentido no figurado). En este sentido tan general, sin embargo, la metáfora corre el riesgo de degenerar en trivialidad. Se supone que una buena metáfora debe proporcionar una perspectiva original sobre un tema, pero no vamos a aprender nada que no supiéramos antes si nos dicen que leer textos literarios, igual que jugar, es para la mayoría de la gente una actividad placentera, no utilitaria. No necesitamos recordar el concepto de juego para darnos cuenta de que la literatura consiste en una gran extensión de secuencias verbales reunidas de acuerdo con las reglas de un código especializado, como las figuras, la forma métrica, los temas establecidos, las imágenes convencionales, los modelos narrativos y las estructuras dramáticas.

Por encima de los parecidos superficiales entre las reglas de los juegos y las reglas literarias existen unas diferencias en su funcionamiento demasiado importantes como para ser obviadas:<sup>1</sup>

1. Las reglas de los juegos son lo que John Searle (*Speech Acts*, págs. 33-41) llama principios constitutivos (crean el juego definiéndolo), mientras que en los códigos literarios las convenciones descriptivas («reglas reguladoras», para Searle) son mucho más preponderantes. Se establece una convención cuando un gran número de autores adoptan un determinado tipo de comportamiento, que sin embargo no es obligatorio seguir y que describe una forma de discurso que existe de manera independiente.

2. Las reglas de los juegos deben obedecerse estrictamente, mientras que la literatura moderna alienta la creatividad y la transgresión de sus propias convenciones. El legado del formalismo ruso ha acostumbrado a los académicos a contemplar el desvío de la norma como la marca del lenguaje literario.

1. A propósito de estas diferencias, véase *In Palamedes' Shadow* de Wilson, cap. 3, especialmente las págs. 98-99.

3. Si cada texto crea sus propias reglas, el lector desentraña el código a medida que juega. Es lo contrario a lo que ocurre durante una situación de juego típica, en la que el jugador tiene que aprenderse las reglas antes de saltar al terreno de juego.<sup>2</sup>

Otra característica de los juegos que parece inaplicable a los textos literarios es la especificidad de su meta. Mientras que al alcanzar una determinada meta —ganar el juego o ganar al oponente— el juego finaliza, la lectura de un texto literario se suele considerar una actividad sin final. De acuerdo con uno de los dogmas más sagrados de la hermenéutica literaria, una disciplina cuyo origen religioso no deberíamos olvidar, el texto literario es una escritura sagrada cuyo significado es inagotable.

La razón por la que las características nucleares del concepto de juego no pueden proporcionar ninguna nueva aportación sobre la naturaleza del texto literario, es porque la idea de trazar un paralelismo entre lo que es común a todos los juegos, por un lado, y a todas las prácticas textuales, por el otro, ignoraba la heterogeneidad de los dos grupos que se están considerando. Si queremos hablar de analogías entre los dos terrenos es mejor centrarse en las numerosas similitudes locales concretas que en un par de vagos paralelismos globales. Un punto de partida realmente útil para explorar estas similitudes locales es la tipología trazada por Roger Caillois (1961). Caillois distingue cuatro tipos de juego:

1. *Agon*. Juegos en los que lo esencial es competir, como los deportes (fútbol, tenis), juegos de mesa (ajedrez, Go) o concursos de televisión (La ruleta de la fortuna).

2. *Alea*. Juegos de azar, como la ruleta y la lotería.

3. *Mimicry*. \* *Juegos de imitación y «hacer como si fueran», como aquellos en que los niños hacen pasteles con barro o juegan a los colegios.*

2. Iser ha utilizado este proceso de descifrado de las reglas, para apoyar la analogía del texto/juego: «[El placer estético del texto se multiplica] cuando el texto mantiene ocultas sus reglas de juego, de manera que el descubrimiento puede convertirse en un juego por sí mismo... [El] placer aumenta cuando las reglas encontradas desafían las facultades sensoriales y emotivas» (*The Fictive and the Imaginary*, pág. 278).

\* Roger Caillois, francés, utilizaba el término *mimicry* (que hace referencia al mimetismo de algunos animales, en especial los insectos) en inglés. (*N. de la t.*)

4. *Ilinx*. Una familia proteica que implica transgresión de los límites, metamorfosis, inversión de las categorías establecidas y caos temporal. Cailloix asocia el *ilinx* con «esos juegos en los que lo esencial es perseguir el vértigo y que consisten en un intento de destruir momentáneamente la estabilidad de la percepción o en introducir una especie de pánico voluptuoso en una mente habitualmente lúcida» (23, citado en Iser, 1993, pág. 259). Los ejemplos que acuden a la mente no son actividades que relacionemos fácilmente con los juegos: rituales de iniciación, experimentación con drogas, travestismo y bailes de disfraces, y las casas del terror de los parques de atracciones.

La primera categoría, *agon*, tiene una utilidad muy restringida en el campo literario.<sup>3</sup> En un juego de ordenador, el propósito es claramente ganar, y la manera de ganar es derrotar a los enemigos. Cuando el jugador ha superado todos los obstáculos, ha resuelto todas las adivinanzas y ha alcanzado el nivel superior, entonces puede decir: «He ganado al juego». *Agon* también es una fuerza motora en el plano temático de los textos narrativos —de la mayoría, porque no todos los argumentos ponen en juego algún tipo de competición—, pero es un concepto que tiene poco que ofrecer desde el punto de vista metatextual. Wolfgang Iser relaciona el acto de la lectura con jugar un juego en el que el lector puede ganar «comprendiendo el significado» o «mantener el juego libre» (algo parecido a un empate), «manteniendo un final abierto para el significado» (1989, pág. 252), pero lo cierto es que el texto no pierde cuando el lector gana. Si como indica la teoría posmoderna mantener el juego libre es mejor que comprender el significado, la situación óptima para el texto y el lector es el empate. Y esto no se puede decir que sea muy competitivo.

Quizá en algunos tipos de ficción hipertextual sea donde encontremos un mejor ejemplo del antagonismo entre el lector y el texto. Al acercarse al texto como si fuera un juego de ordenador, algunos lectores —y aquí hablo por mí misma— tienen la impresión de encerrarse en un laberinto lleno de caminos secretos maquiavélica-

3. La dificultad de la aplicación de las nociones ganar y perder a la literatura explica por qué el campo matemático de la teoría de los juegos y la semántica teórica del juego de Jaakko Hintikka tienen poco impacto en la teoría literaria. Ambos están basados en la idea de la competición entre jugadores.

mente diseñados por el autor para hacerles correr en círculos. Su meta es conseguir moverse por el sistema con un propósito determinado, escapando así a la tiranía del amo del laberinto, y si quieren alcanzar dicha meta es para poder reconstruir el mapa que subyace en la red. En *Afternoon*, de Michael Joyce, por ejemplo, el lector sólo puede llegar hasta un fragmento clave después de haber intentado seguir un cierto número de posibles itinerarios. Encontrar este tesoro oculto es la recompensa por haber jugado el tiempo suficiente con el texto: por haber conquistado el laberinto.<sup>4</sup>

Otra manera de definir el hipertexto como un tipo de *agon* es considerándolo un puzzle que hay que resolver. Espen Aarseth sugiere la idea de una búsqueda del argumento en su comentario sobre *Afternoon*: «Podemos catalogar *Afternoon* como una *narrativa reluctante*, o una *antinarrativa*, o una *narrativa sabotada*, todos ellos términos típicos de la poética posmoderna. Pero quizás el mejor término descriptivo para *Afternoon* sea *juego de narración*» (*Cyber-text*, pág. 94). Yo entiendo que esta última caracterización quiere decir que el lector de *Afternoon* está motivado por el deseo de descifrar y dar forma al cuerpo narrativo que se ha encontrado desmembrado. Éste es desde luego, el ánimo con el que yo me acerqué al texto, aunque sospechaba (acertadamente, como luego se demostró) que el puzzle no tenía solución definitiva. Bolter también describe la experiencia del hipertexto en términos un poco agónicos, aunque ganar o perder no importa realmente porque el jugador siempre tendrá la oportunidad de volver a empezar:

El carácter juguetón es una característica definitoria de este nuevo medio. [...] No importa lo competitiva que sea, la lectura en el medio electrónico no deja de ser un juego antes que un combate, puesto que no tiene finalidad. [...] El lector puede ganar un día y perder al siguiente. El ordenador borra el programa y ofrece al lector un nuevo comienzo, y todas las heridas se curan. [...] La impermanencia de la literatura electrónica actúa en dos sentidos: no hay éxito duradero, pero tampoco los fracasos duran. Sin embargo, en el interior de la li-

4. Al tratar *Afternoon* como un juego estoy ignorando la nota que se incluía en la caja del programa: «*Afternoon* de Michael Joyce es una obra literaria pionera, una exploración seria del nuevo medio hipertextual. No es un juego ni un puzzle». ¿Pero por qué no iba a poder tomar la forma de un juego una utilización «seria» del hipertexto que constituya una obra literaria «pionera»?

teratura impresa —incluso en la comedia, la novela romántica o la sátira— subyace una cierta solemnidad, debido a la inmutabilidad de la página impresa (*Writing Space*, pág. 25).

No se entiende muy bien, sin embargo, cómo puede perder el lector del hipertexto, si según el propio Bolter, en éste no existen las malas elecciones (no hay aporía, en palabras de Aarseth): «Un hipertexto no tiene orden canónico. Cada camino define una lectura igualmente apropiada y convincente» (*Writing Space*, pág. 25). Aquí el laberinto ya no es un problema que hay que resolver, sino un campo de juegos para el lector. Esta definición elimina todo espíritu competitivo de la lectura del hipertexto y sugiere una experiencia más cercana a la del *ilinx* o juego libre, de la que trataremos más adelante.

La idea de convertir el texto en *alea*, un juego de azar, tiene tantos partidarios como oponentes entre los defensores de la estética del juego. En el marco de lo que Warren Motte llama «una cruzada por la determinación máxima del signo literario» (*Oulipo*, pág. 17), cuyo objetivo final era purificar el lenguaje literario de la aleatoriedad del discurso común, los miembros del movimiento literario francés Oulipo defendieron el uso de determinadas limitaciones formales, como por ejemplo, escribir una novela entera sin usar una letra determinada (la *e* en *La Disparition* de Georges Perec). Sin embargo, al restringir la elección de palabras a aquellas que siguieran un determinado modelo gráfico o fonético, las limitaciones formales daban rienda suelta al azar en el plano semántico. Mientras más constrictivos sean los requerimientos formales, menos expresará el significado del texto una visión preexistente, y aún menos será producto del encuentro fortuito de unos significantes unidos por la similitud de sus significados. La predilección de Oulipo por la combinatoria contradice su aversión hacia el azar. Italo Calvino, un miembro marginal del grupo, define la literatura como «un juego combinatorio que juega con las posibilidades intrínsecas del propio material» (citado en Motte, *Playtexts*, pág. 202). Este principio es puesto en práctica en *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, una colección de sonetos impresos en páginas cortadas en tiras, de manera que moviendo las tiras y combinando los versos, el lector pueda obtener  $10^{14}$  textos diferentes. Otros ejemplos de la explotación literaria de los principios aleatorios incluyen la menciona-

da *Composition No1* de Marc Saporta, la técnica surrealista de la escritura automática, la práctica de generar textos por ordenador mediante la selección aleatoria y la combinación de palabras de una base de datos (la poesía electrónica de John Cayley) y la dependencia del hipertexto literario en las elecciones muchas veces ciegas del lector, para que la máquina textual siga en marcha. Si hay algún mensaje común que extraer de estos distintos intentos de explotar el poder creativo del azar, es que lo que produce el significado es una fuerza que está más allá del control humano, una fuerza que emana de la obstinada sustancia del lenguaje.

Ya hemos tratado de la importancia de los juegos de *mimicry* o imitación para la teoría de la ficción en los capítulos anteriores. Por cuanto estos juegos presuponen un mundo, ofrecen una reconciliación potencial entre la inmersión y la interactividad y trascienden el ideal estético que la teoría literaria de los últimos veinte años intenta expresar mediante la metáfora del juego. En consecuencia, no voy a incluir la imitación en mi estudio de la estética del juego.

Con el *ilinx* abandonamos el reino de las actividades gobernadas por reglas y entramos en el terreno del juego libre. Como ha demostrado Mihai Spariosu (*Dyonysus Reborn*), el concepto de juego se asocia tradicionalmente con el poder creativo de la imaginación. Los niños no siguen reglas establecidas para jugar, sino que inventan las suyas propias, transgrediendo sus identidades del mundo real: «Vale que yo era la dependienta y tú eras la compradora, ése banco era la tienda y las piedras los caramelos». En literatura, el *ilinx* y el juego libre están representados por lo que Bajtin llama lo carnavalesco: las estructuras caóticas, la anarquía creativa, la parodia, el absurdo, la heteroglosia, la invención de palabras, la subversión de los significados convencionales (a la manera de Humpty Dumpty), los desplazamientos de las figuras, los juegos de palabras, el desbaratamiento de la sintaxis, la *mélange des genres*, las citas equivocadas, las mascaradas, la transgresión de las barreras ontológicas (imágenes que cobran vida, personajes que interactúan con su autor), el tratamiento de la identidad como una imagen plural, cambiante... En resumen, la destabilización de todas las estructuras, incluidas las que crea el propio texto. Es lo que Rimbaud llamaba «dérèglement de tous les sens» (desarreglo de todos los sentidos). El *ilinx* expresa la estética, la sensibilidad y la concepción del lenguaje de la era posmoderna mejor que cualquier otra categoría de la tipología de Caillois.

Sin embargo, la importancia de la noción de juego en la teoría literaria contemporánea no puede explicarse por completo con estas analogías. Debemos preguntarnos cómo se ha apropiado el pensamiento posmoderno de la metáfora del juego para expresar sus propias preocupaciones. En una época tan desdeñosa con la tradición y las restricciones formales como la posmodernidad —Oulipo es la excepción que confirma la regla— la emergencia de un tipo de comportamiento constituido por reglas «totalmente obligatorias» como metáfora del texto literario no se debe a la nostalgia por los tiempos en los que la literatura tenía que adaptarse a los modelos rígidos heredados del pasado, sino a una crisis de la idea de representación. Esta crisis se debe en gran parte a la influencia de la lingüística saussuriana, especialmente a su insistencia en el carácter arbitrario del signo lingüístico. Para Saussure la arbitrariedad no sólo concierne a la relación de los significantes individuales con su significado —lo que podríamos llamar arbitrariedad vertical— sino, de manera más radical, a la organización horizontal que el lenguaje impone a la sustancia fonética y semántica, al dividir en elementos discretos, la percepción de lo que Saussure considera un continuo intrínsecamente indiferenciado. Esta visión de la arbitrariedad ha alimentado la negación posmoderna de que el lenguaje tenga poder para describir una realidad externa. Terry Eagleton explica:

Si, como defiende Saussure, la relación entre el signo y el referente fuera arbitraria, ¿cómo podría sostenerse ninguna teoría literaria de la «correspondencia»? El lenguaje no es un reflejo de la realidad sino que la realidad es producida por el lenguaje: una manera muy particular de minar los cimientos de un mundo que depende en gran medida del sistema de signos que controlamos, o mejor dicho, que nos controla a nosotros (*Literary Theory*, págs. 107-108).

Las teorías lingüísticas recientes han adoptado un enfoque más matizado de la arbitrariedad de los signos lingüísticos y su control sobre la mente. Se han tomado más en serio la idea de los universales semánticos, han investigado la motivación metafórica de las expresiones lingüísticas, han reconocido la posibilidad del pensamiento no verbal y han adoptado una visión crítica de la doctrina del relativismo lingüístico (como la hipótesis de Sapir-Whorf). Sin embargo, para muchos teóricos de la literatura, las afirmaciones radi-



cales de los lingüistas saussurianos —como «en el lenguaje sólo hay diferencias si no hay términos positivos» (pág. 120)— siguen siendo la *autoridad* en lo que respecta a la naturaleza del lenguaje, no tanto por su influencia en la lingüística actual como por el sostén que ofrecen a lo que la posmodernidad quiere creer.

La idea del relativismo lingüístico es un juguete muy atractivo para un pensamiento que se concibe a sí mismo como juego. Para el paradigma que domina actualmente los estudios literarios, si la literatura es un juego se debe a que el lenguaje también lo es; y si el lenguaje es un juego, es porque sus reglas forman un sistema autoinclusivo que determina, en vez de reflejar, nuestra manera de captar la realidad. El ajedrez es un ejemplo de esta autonomía de las reglas del juego con respecto a cualquier tipo de mundo externo. La identidad de las distintas piezas, como los reyes y las reinas, está definida por los movimientos estratégicos que pueden realizar en el tablero, y estos movimientos no tienen nada que ver con las propiedades de sus nombres en el mundo real: podríamos llamar «trucha» al rey y «zanahoria» a la reina sin que eso afectase al juego.

El carácter no mimético de las reglas de los juegos puede aplicarse al caso del texto literario en dos niveles distintos. En el primero, la literatura es un juego porque como cualquier tipo de discurso especializado, está gobernada por sus propias convenciones arbitrarias (léase «podría ser diferente de»), que conforman lo que Juri Lotman llama un «sistema modelador secundario».<sup>5</sup> De todas estas reglas literarias de segundo orden, no hay ninguna más básica que la convención que permite al lenguaje de ficción crear su propio mundo sin tener que responsabilizarse de la autenticidad de sus declaraciones sobre la realidad. En el nivel más elemental, por lo tanto, está el poder declarativo del lenguaje de ficción sobre el que descansa la analogía del texto-juego. Para expresar este poder, Iser propone reemplazar la noción de representación literaria por el concepto de juego. Este concepto tiene «dos ventajas heurísticas: 1) el juego no tiene que ocuparse de lo que representa, y 2) el juego no tiene que representar nada más que a sí mismo» («Play of the Text», pág. 250).

5. Este concepto se propone en *Struktura khudozhestvennovo teksta* [Estructura del texto literario] (Moscú, Iskuststvo, 1970). Véase la entrada Lotman, por Eva Le Grand, en Makaryk, *Encyclopedia...*, pág. 407-410.

En el segundo nivel —si aceptamos la interpretación postestructuralista de Saussure— el carácter no mimético de la literatura no es una elección, sino una consecuencia inevitable de la naturaleza arbitraria del medio. Tal y como argumenta Philip Lewis, «Jugar con palabras quizás [...] implique más que hacer malabarismos con ellas y reorientar sus interrelaciones; puede que comprometa incluso su estatus como signos lingüísticos y revele su falta de adecuación para transmitir correcta o completamente las “realidades” que pretenden designar» (citado en Motte, *Playtexts*, pág. 21). Desde esta perspectiva, los juegos de palabras literarios no son un uso especializado del lenguaje opuesto a las declaraciones serias, sino una alegoría de la condición misma de la significación.

Durante los últimos veinte años, a medida que el estructuralismo ha dado paso a la deconstrucción, el foco de interés en las metáforas lúdicas fue desplazándose gradualmente del *ludus* a la *paidia*, es decir, de la noción de juego como actividad gobernada por reglas a la de juego como subversión de las reglas. Para A. J. Greimas, el más puro de los estructuralistas, la significación literaria se manifiesta en configuraciones parciales de semas, como ejes opuestos, triángulos y, sobre todo, cuadrados, y las reglas del mundo textual quedan de manifiesto en el mapa visual de sus estructuras semióticas. El desarrollo narrativo del texto acarrea permutaciones de elementos, pero sigue siendo inteligible, el modelo global debe mantener en todo momento un eje o centro de simetría. En su fecundo ensayo «Structure, signe, jeu dans les sciences humaines», Derrida describe de la siguiente manera la configuración de la estructura estructuralista:

La función de este centro [de una estructura] no era sólo orientar, equilibrar y organizar la estructura —de hecho, no podemos concebir una estructura que no esté organizada—, sino sobre todo, asegurarse de que el principio organizativo de la estructura limitaría lo que llamamos el juego libre de la estructura. No hay duda de que al orientar y organizar la coherencia del sistema, el centro de una estructura permite el juego libre de sus elementos en el interior de la forma total. Incluso hoy en día, la noción de una estructura sin centro es algo impensable. Sin embargo, el centro también clausura el libre juego que él mismo abre y hace posible. Este centro es el punto en el que la sustitución de contenidos, elementos o términos deja de ser posible. En el centro, la permutación o la transformación de elementos (que por

supuesto pueden ser estructuras encerradas dentro de otra estructura) están prohibidas. O por lo menos siempre ha habido una *interdicción* respecto a estas permutaciones (págs. 247-248).

A la estructura independiente de los juegos, en los que el movimiento está limitado a unos espacios específicos determinados por reglas rígidas, Derrida opone el «juego libre» (*jeu libre*) de elementos en una organización descentralizada, cambiante y fluida. Uno de los significados de *jeu* (juego) es el espacio entre dos piezas que aparece cuando una de ellas no está lo suficientemente apretada. Este espacio, que permite el movimiento, podría representar el defecto de engarce entre el lenguaje y el mundo y la inestabilidad de los signos lingüísticos. El juego libre surge porque no hay «significados trascendentales», no hay reglas que fijen el sentido anclando el lenguaje a una realidad extralingüística. Otra interpretación verosímil de *jeu* es la de indefinición de los límites del territorio semántico —o valor— de las expresiones lingüísticas. En una concepción del lenguaje puramente diferencial, el valor de la palabra A termina donde empieza el valor de la palabra B, pero puesto que estos valores no están sustentados en relaciones referenciales positivas con un reino de objetos extralingüísticos, la localización exacta de la línea de demarcación es confusa.

Siempre resulta azaroso intentar parafrasear la terminología derrideana, sobre todo en lo que respecta a un concepto tan amplio como el juego libre, pero sin tener que asumir excesivos riesgos interpretativos, podemos decir que implica las ideas siguientes:

— El rechazo de los significados estables en favor de una concepción emergente de significación.

— La imposibilidad de aprehender de manera total y definitiva el texto literario.

— El rechazo a la oposición binaria entre «serio» y «juguetón», entre usos factuales y ficticios del lenguaje. Puesto que el *jeu* es algo inherente a la estructura del lenguaje, su insistencia en la literatura es una alegoría de las condiciones fundamentales de la significación.

— Una concepción del juego que deja la iniciativa a los múltiples significados de las palabras y a su habilidad para activar cadenas de relaciones, de manera que ni el autor ni el lector puedan dis-

tinguir la diferencia entre jugar y el hecho de que el lenguaje «juegue» con ellos.

Otra importante figura del pensamiento posmoderno que asocia la escritura —de todo tipo, pero especialmente la literaria— con el concepto de juego es Michel Foucault. En «Qu'est-ce qu'un auteur?», escribe:

La escritura se refiere sólo a sí misma, pero no está restringida únicamente a los confines de su interioridad, sino que se identifica con su propia exterioridad en desarrollo. Esto significa que es una interacción de signos dispuestos menos según su significado que según la naturaleza del signifiante. La escritura se despliega como un juego que va inevitablemente más allá de sus reglas y traspasa al exterior (1984, pag. 120).

En este pasaje, la naturaleza juguetona de la escritura se asocia con tres características:

— Falta de referencia a una realidad externa que conduce a la autorreferencia (puesto que el lenguaje debe referirse a algo).

— Prioridad del signifiante sobre el significado como principio organizativo (lo cual privilegia ciertos fenómenos como los juegos de palabras, las rimas y la aliteración a expensas de la metáfora, la estructura narrativa y la recurrencia de motivos y temas).

— La subversión de las reglas.

Mientras que un juego implica necesariamente la presencia de jugadores, las interpretaciones de la metáfora del juego que acabamos de estudiar más arriba difieren en gran medida en su visión implícita de la identidad del jugador. Para la concepción estructuralista, las fuerzas implicadas en la organización del texto son las «estructuras elementales de significación», que pueden considerarse la estructura del propio lenguaje, o bien desde un marco chomskiano, como el soporte físico del cerebro. En los juegos oulipianos, así como en las formas fijas del folclore, el jugador es el autor, el juguete es el lenguaje y el tipo de implicación del lector es principalmente el de un espectador o un árbitro. La idea de juego libre de Derrida hace mayor hincapié en el agente del lenguaje, y considera a los usuarios mediadores del juego, más que participantes plenos. A través de su

atención a las relaciones horizontales/referenciales que construyen la textura del texto y el sistema del lenguaje, el lector y el autor liberan energías semánticas que están «siempre» contenidas «de antemano» como virtualidades en la sustancia del medio. Sólo cuando el lector adopta el papel de jugador —como ocurre, literalmente, en los juegos de ordenador, figurativamente, en los textos con secuencialidad variable y, programáticamente, en las teorías del lector-como-autor— la metáfora del juego tiene relación con la poética de la interactividad.

### **Comparativa del juego y la metáfora del mundo**

Tras estas observaciones genéricas, podemos empezar a realizar una comparación sistemática entre el juego y las metáforas del mundo. Las entradas que vienen a continuación, así como la tabla 2, resumen y contrastan los principales puntos de la discusión precedente.

#### **LA FUNCIÓN DEL LENGUAJE**

La analogía texto-juego ha adoptado características de muchos juegos, pero si hay uno que destaque como prototipo de la estética posmoderna, se trata de los juegos de construcción (juegos que, paradójicamente, elude la clasificación en categorías de Caillois, a no ser que lo consideremos mimético, que es algo que no termina de encajar con la estética posmoderna). Según Roland Barthes, la lectura es un ejercicio «cubista» en el que «los significados son los cubos, apilados, alterados, yuxtapuestos, y que aun así se alimentan los unos de los otros» (*S/Z*, 1974, pág. 55). Milorad Pavić ha desarrollado la metáfora constructivista en la introducción de su *Dictionary of the Khazars*, una novela con apariencia de diccionario: «Cada lector ordenará el texto a su manera, como si estuviera jugando al dominó o a las cartas». Desde esta perspectiva, el texto es algo abierto y reconfigurable, una matriz que contiene muchos textos potenciales, una red de relaciones entre unidades semiautónomas, una caja de herramientas más que una imagen, un recurso renovable más que un bien consumible.

TABLA 2. Comparación de características para las metáforas.  
«El texto como juego» y «El texto como mundo»

|                               | Juego                                                                              | Mundo                                                                        |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Función del lenguaje          | Cubo, matriz, caja de herramientas                                                 | Espejo (imagen virtual), pintura                                             |
| Sustancia del lenguaje        | Opaca, visible                                                                     | Transparente                                                                 |
| Significado                   | Relacional                                                                         | Referencial                                                                  |
|                               | Horizontal                                                                         | Vertical                                                                     |
|                               | Fluido, emergente                                                                  | La información textual tiene que ser completada con conocimientos importados |
|                               | Contenido enteramente en el texto («Il n'y a pas de hors-texte»)                   |                                                                              |
| Actitud del lector            | Reflexiva                                                                          | No reflexiva                                                                 |
|                               | Lúcida                                                                             | Suspensión voluntaria de la incredulidad                                     |
|                               | Rechaza la ilusión                                                                 | Acepta la ilusión                                                            |
| Tipo de actividad             | Navegación por la superficie                                                       | Construcción, permutación, transformación                                    |
|                               | Exploración                                                                        | Voyeurismo                                                                   |
| Forma                         | Forma de exoesqueleto                                                              |                                                                              |
|                               | Hincapié en las limitaciones formales arbitrarias                                  | Unidad orgánica de forma y contenido                                         |
| Papel de la suerte            | Ambiguo:                                                                           | Negativo (las palabras expresan cómo son las cosas en el mundo de ficción)   |
|                               | Positivo (las palabras toman la iniciativa)                                        |                                                                              |
|                               | Negativo (los signos deben estar predeterminados)                                  |                                                                              |
| Concepción del espacio        | Espacio ocupado por el texto:                                                      | Espacio representado por el texto:                                           |
|                               | Figuras, disposición de la página, red de accesibilidad, relaciones entre unidades | Entorno, paisaje, geografía                                                  |
| Requerimientos                | Competencia «literaria» especializada                                              | Competencias lingüísticas y culturales generales                             |
|                               |                                                                                    | Experiencia básica de la vida                                                |
| Analogía crítica (Barthes)    | «Escribible»                                                                       | «Leíble»                                                                     |
| Analogía informática (Turkle) | Sistema operativo Macintosh                                                        | Sistema operativo IBM PC (MS-DOS)                                            |

Sin embargo, en el campo del texto como mundo, el papel del lenguaje se parece más al de un espejo.<sup>6</sup> (Véase el epígrafe del capítulo 13 de *Rojo y negro*, de Stendhal: «Le roman: c'est un miroir qu'on promène le long d'un chemin» [La novela: es un espejo que se pasea a lo largo de un camino].) En vez de concentrarse en la superficie plana del espejo, el espectador mira dentro de él, y allí descubre una realidad tridimensional. La metáfora del texto como mundo está relacionada con la fenomenología del «como si», del aparentar, de la ilusión.

#### LA SUSTANCIA DEL LENGUAJE

Las letras y las palabras son las piezas de un juego de construcción, pero son objetos opacos que dirigen la atención hacia los aspectos visibles o fónicos del lenguaje, hacia la sustancia material del medio. Las rimas, las aliteraciones, los acrósticos, los palíndromos y los efectos caligráficos están entre los usos del lenguaje que más comúnmente denominamos juegos. Por el contrario, si el texto es un espejo, las palabras son signos transparentes. Ejercen una función de pasaporte hacia el mundo de ficción, transportan al lector a una realidad alternativa. Una vez que el mundo de ficción se hace presente para la imaginación, nos olvidamos en gran parte del lenguaje que ha dado lugar a la simulación mental.

#### EL SIGNIFICADO

La metáfora del juego se basa en una concepción saussuriana del lenguaje según la cual los signos adquieren su significado a través de sus relaciones horizontales con otros signos, y no a través de relaciones verticales con los objetos del mundo. El texto literario, como el propio lenguaje, es un sistema<sup>7</sup> independiente, autorregula-

6. A propósito del contraste entre las metáforas del lenguaje como cubo y como espejo, y sobre la importancia de este último para el realismo, véase Furst, *All Is True*, págs. 18-19.

7. Véase la famosa frase de Derrida «Il n'y a pas de hors-texte» (No hay nada fuera del texto).

do, en el que lo que determina el significado es una configuración estratégica de elementos. La concepción de juego asociada a la metáfora del juego puede describirse también como el producto de un campo de energías. El significado no es una representación preformada codificada en palabras que necesite descifrarse, sino algo que emerge del texto adoptando diseños impredecibles a medida que el lector sigue el rastro de las connotaciones asociativas o presta atención a la resonancia entre las palabras, las imágenes y los contenidos privados de su memoria. Es una operación similar a seguir enlaces en Internet: navegar por la superficie, mantenerse en continuo movimiento.

Para la metáfora del mundo, el significado es vertical, puesto que el lenguaje hace referencia a los objetos del mundo de ficción. Como ha observado Thomas Pavel, el triunfo de la teoría de los mundos posibles acarreó el final de la «moratoria estructuralista sobre la cuestión de la representación» (*Fictional Worlds*, pág. 6) y el concepto de referencia. Tal y como vimos en el capítulo 3, en una concepción vertical del significado el papel principal del lenguaje es dirigir la atención hacia los objetos del mundo textual, asociarlos con propiedades, dar vida a los personajes y al escenario y atraer a la imaginación hacia la simulación narrativa.

#### LA ACTITUD DEL LECTOR

Jugar a un juego es una actividad lúcida: el jugador debe ver qué es lo que se esconde tras los movimientos engañosos de su oponente. Por lo tanto, la actitud que defiende la estética del texto como juego implica una cierta distancia crítica: al lector no se le permite perder de vista la materialidad del lenguaje y el origen textual de sus referentes. Una de las estrategias narrativas que ha sido calificada de juego más habitualmente es la postura metaficticia, autorreflexiva y antiinmersiva a través de la cual, autores como Laurence Sterne, Denis Diderot, Flann O'Brien o John Fowles recuerdan a los lectores que lo que tienen entre las manos es un argumento bien construido y no la vida real. Este ideal de desmitificación contrasta radicalmente con la suspensión de la incredulidad que describe la actitud típica de la metáfora del mundo. En este caso el lector finge que hay una realidad que existe independientemente del lenguaje que la crea. El pla-



cer que se obtenga del texto depende de la voluntad del lector para poner entre paréntesis sus conocimientos objetivos y rendirse a la ilusión.

### EL TIPO DE ACTIVIDAD

¿Qué es lo que hacemos cuando jugamos con juegos de construcción? Colocamos los bloques de manera que adopten configuraciones distintas. Permutamos, transformamos, intentamos todas las combinaciones posibles. Construimos y creamos. El lenguaje crítico contemporáneo denomina a esta actividad construcción de significado. También se pueden separar los bloques para ver cómo está montado el lenguaje en un juego conocido como deconstrucción.

¿Qué es lo que hacemos cuando visitamos un mundo nuevo? Exploramos el territorio y espiamos a sus habitantes. Nos comportamos, en otras palabras, como turistas o *voyeurs*, dos papeles que generalmente no se asocian con la sofisticación intelectual. Quizás esto explique en parte los prejuicios de muchos críticos académicos contra la lectura inmersiva.

### LA FORMA

El texto como mundo sustenta la idea clásica de una unidad orgánica de forma y contenido. El contenido dicta la forma y ésta no debería atraer la atención hacia sí, sino sostener el texto como un esqueleto interno.

En el texto como juego la forma es el equivalente de un exoesqueleto: en vez de subordinar la forma al contenido, el contenido se considera el relleno de la forma. Como hemos visto, los juegos están constituidos por reglas arbitrarias, y los textos literarios imitan a los juegos subordinándose a unas restricciones formales pragmáticamente innecesarias.

### EL PAPEL DE LA SUERTE

Ya hemos comentado el ambiguo papel de la suerte en el texto como juego. En algunos juegos es bien acogida, en otros le ponen mala cara. En el texto como mundo, la suerte desempeña un papel claramente negativo, puesto que la función del lenguaje, para aquellos que aceptan la ilusión, es proporcionar una imagen fiel de una realidad que existe de manera independiente.

### LA CONCEPCIÓN DEL ESPACIO

En la metáfora del texto como mundo, el espacio es una dimensión tridimensional que habitar, un área a través de la que viajar, un paisaje y una geografía que descubrir en el tiempo, dibujando los movimientos corporales de los personajes entre un emplazamiento y otro. Bajo el régimen del texto como juego el espacio es un campo de juegos bidimensional en el que están distribuidas las palabras (en la página o en la pantalla), o una colección de campos (libros o mazos de hipertarjetas), y su trazado está definido por la red de relaciones (analogías, oposiciones, enlaces electrónicos) que conectan las unidades textuales, determinan los criterios de accesibilidad y dibujan figuras formales.

### REQUERIMIENTOS

Para poder participar en un juego el jugador tiene que conocer bien las reglas. La metáfora del texto como juego es esotérica y elitista; los lectores necesitan una cierta competencia literaria para apreciar el texto. Según Jonathan Culler (*La poética estructuralista*), se trata de una competencia tan especializada que hay que aprenderla como si se tratara de un segundo idioma, y preferentemente en el colegio. El texto como mundo es una concepción mucho más populista. Todo lo que el lector necesita para acceder al mundo de la ficción es un conocimiento básico del lenguaje, experiencia vital y una competencia cultural básica. Si necesita aprender algunas reglas para navegar por el mundo textual, podrá hacerlo sobre la marcha.

## ANALOGÍA CRÍTICA

He tomado de Barthes los conceptos de escribible y leíble. No es ningún secreto que para Barthes lo leíble conforma una categoría inferior; desde su punto de vista, el lector sofisticado tiene que avanzar gradualmente desde lo leíble a lo escribible para alcanzar las formas más elevadas de disfrute. Lo leíble sitúa al lector como consumidor pasivo que devora el texto y luego se deshace de él. «Este lector está [...] sumido en una especie de pereza, es intransitivo; es, en resumen, serio; en vez de embarcarse en el juego<sup>8</sup> y acceder a la magia del significado, al placer de la escritura, no tiene más libertad que la que consiste en aceptar o rechazar el texto» (*S/Z*, 1974, pág. 4). Considera que sin embargo, lo escribible, procura una participación activa y juguetona del lector en el acto de la escritura: «¿Por qué valoramos lo escribible? Porque el objetivo de la obra literaria (de la literatura como obra), es hacer que el lector deje de ser un consumidor y se convierta en un productor de texto» (pág. 4). En una obra posterior, *Le plaisir du texte*, Barthes compara la *jouissance* (goce), que provoca lo escribible con el *plaisir* (placer) que provoca lo leíble, y aunque considera que ambas experiencias son cualitativamente distintas y por lo tanto complementarias, también insinúa que la *jouissance* es una forma de placer «extrema», inexplicable, que se difunde a lo largo del texto, mientras que el *plaisir*, una «pequeña jouissance», depende de la anticipación y sólo tiene lugar durante los momentos de clímax (págs. 34-35). Este intento de establecer un orden de precedencia entre los diferentes tipos de experiencia es típico de la postura prescriptiva de la teoría literaria académica.

## ANALOGÍA INFORMÁTICA

Sherry Turkle habla en su libro *La vida en la pantalla* de las dos filosofías que existen en el mundo del diseño por ordenador, que presentan afinidades muy interesantes con las diferencias entre las estéticas del mundo y del juego. La arquitectura del ordenador personal de IBM y el sistema operativo MS-DOS representan la es-

8. La traducción de Richard Howard habla de «funcionar», pero «jugar» es más parecido al francés, «jouer».

tética del mundo. Para operar en MS-DOS el usuario tiene que teclear comandos bastante torpes en un código que se parece a un lenguaje informático, pero estos comandos le proporcionan una sensación de poder y control sobre el mundo de la máquina. Los comandos de MS-DOS pueden estar muy alejados del lenguaje de la máquina, pero llevan al usuario al *interior* del sistema operativo, o por lo menos, a las zonas más externas de ese interior, y le proporcionan la sensación de entender qué es lo que está ocurriendo en el «cerebro» del ordenador. Al hacer que el modo de operar resulte relativamente transparente para el usuario inquisitivo, la arquitectura de IBM constituye el equivalente informático de una experiencia inmersiva. Puede que el lector que se entrega a la inmersión no tenga el mismo control sobre el mundo en el que se interna que el usuario de un ordenador, pero él también busca una visión global del funcionamiento del sistema, que en su caso consiste en un mapa mental del espacio textual, un sentido del propósito y la dirección, la comprensión de la causalidad narrativa, una idea de los mundos privados de los personajes y por encima de todo, la sensación de que el transcurso del tiempo aportará la solución de todos los enigmas.

Mientras que la arquitectura de IBM satisface la atracción por las profundidades ocultas, el diseño con Macintosh descansa en lo que Turkle llama «la seducción de la interfaz» (1995, pág. 31). Con su despliegue de iconos atractivos a la vista y la utilización del clic del ratón para activar los programas, el Macintosh parece más un juego que una «máquina para trabajar» (seria). La gente aprende a utilizarla probando las distintas opciones —algo que se les da mejor a los niños que a las personas mayores— y no empollándose la aburrida prosa del libro de instrucciones. El precio que debe pagarse por el placer de operar es que el sistema mantiene sus niveles de operación más profundos completamente ocultos para el usuario. La filosofía del diseño del Mac se conoce como WYSIWYG (siglas de *what you see is what you get* o lo que ve es lo que obtiene): los iconos pueden manipularse, pero no pueden abrirse, permanecen tan opacos como los cubos de un juego de construcción. «A diferencia de los ordenadores personales anteriores, el Mac animaba a los usuarios a permanecer en el nivel superficial de la representación visual y no daba ninguna pista sobre los mecanismos internos» (pág. 34). Al actuar así, «introdujo un modo de pensar que fomentaba la

manipulación en superficie y una manera de trabajar ignorando los mecanismos internos. [...] Animaba a jugar y a trastear» (pág. 35). Con esta filosofía de diseño el Mac representa el triunfo de «la superficie sobre la profundidad, la simulación sobre “lo real”, el juego sobre la seriedad» (pág. 44). Como vieja usuaria de IBM y MS-DOS, todavía recuerdo mi frustración la primera vez que me enfrenté a un Macintosh y me di cuenta de que para extraer el disquete tenía que hacer clic en el icono que representaba el archivo y arrastrarlo hasta el dibujo de una papelera, en vez de apretar un botón para abrir la disquetera. Era un gesto con el que me daba la impresión de correr el riesgo de perder mi disco. Incluso después de darme cuenta de que mi archivo había sobrevivido a la operación seguí echándole en cara al sistema que me quitara la forma de control más directa que tenía de la máquina y que convirtiera un sencillo trabajo manual en un juego tonto en el que tenía que pinchar y arrastrar y que me hacía completamente dependiente del invisible *software*.

Al decir que MS-DOS se acerca más a la metáfora del mundo y Mac a la del juego estoy adoptando la perspectiva del usuario tipo *hacker*,\* para quien el sistema operativo es un mundo en sí mismo y que no necesita imaginarse que el ordenador sea nada más. Pero los muchos usuarios fieles de Mac estarían en desacuerdo con este punto de vista. Para estos usuarios la interfaz basada en los iconos del Mac es mucho más inmersiva que un sistema de comandos en línea como el MS-DOS porque, tal y como señalé en el capítulo 2, los iconos son el primer paso hacia la desaparición del ordenador, lo que permite la emergencia del mundo virtual. Mientras que para los *hackers* los comandos de MS-DOS son transparentes y los iconos opacos (no se puede saber basándose sólo en la apariencia visual del icono qué operaciones permite realizar), los usuarios de Mac responden que su sistema es el más transparente de los dos porque los sitúa en un mundo concreto poblado por objetos familiares (el escritorio y sus instrumentos) y porque pueden aprender a utilizar dichos objetos por prueba y error. Estas perspectivas divergentes son la consecuencia de dos interpretaciones distintas de la transparencia: el sistema operativo de IBM es transparente porque revela el funcio-

\* Aunque el término *hacker* se suele emplear como sinónimo de pirata informático, en realidad un *hacker* es una persona muy hábil con los ordenadores que investiga sobre su funcionamiento interno por placer. (N. de la t.)

namiento interno de la máquina, mientras que el sistema operativo de Mac es transparente porque se hace invisible.

Aunque algunos usuarios se sientan más inmersos con un sistema operativo transparente o con un ordenador invisible, la introducción del sistema operativo de Windows preparó el camino, al menos de manera temporal, de la cohabitación (ya que no reconciliación) de lo que Turkle ha denominado la estética «moderna» del IBM con el espíritu «posmoderno» del diseño de Mac. Hasta que aparecieron las versiones más recientes (NT y 2000), Windows disponía de iconos y de la opción de navegar por el sistema con un cursor manejado por un ratón, pero también dejaba al usuario regresar a DOS y controlar las operaciones de una manera más directa. Aunque esto no eliminó las diferencias entre profundidad y superficie ni permitió al usuario experimentar el ordenador de manera simultánea como mundo y como juego, al menos se le permitía escoger.<sup>9</sup>

¿Existe un equivalente de Windows en el campo textual? La polaridad de las dos columnas de la tabla 2 indica una incompatibilidad fundamental entre las dos metáforas. Un mundo no es un juego; pero como ha demostrado ingeniosamente la literatura posmoderna, los mundos textuales pueden convertirse en instrumentos con los que jugar. Brian McHale (*Postmodernist Fiction*, págs. 6-11) define la posmodernidad como un movimiento que subraya las preocupaciones ontológicas, a diferencia de la modernidad, que estaba dominada por cuestiones epistemológicas como «¿Quién soy?», «¿Puedo conocer el mundo?» y «¿Puedo conocerme a mí mismo?». La ficción posmoderna no pregunta de manera directa «¿cuál es la naturaleza del ser?» pero tematiza problemas ontológicos al tratar las palabras como juguetes, al hacer malabarismos con ellas en el espacio textual, al construir ontologías alternativas, al jugar con una identidad que atraviesa los mundos, al transgredir las barreras ontológicas, al hacer que los mundos se metamorfoseen en otros mundos y al combinar paisajes genéricos.

Como consecuencia de este juego la inmersión se tematiza. Pero puesto que la inmersión es un estado en el que el lenguaje se olvida

9. En la versión 2000, así como en la versión NT que coexiste actualmente con las versiones basadas en DOS (95 y 98), Windows ha dejado de ser una interfaz gráfica de DOS y se ha convertido en un sistema operativo en sí mismo. Esto significa que se ha vuelto completamente similar al sistema operativo de Mac.

y uno se pierde en el mundo textual, su tematización también implica romper el encantamiento que hace que esto sea posible. Para que el lector comprenda la importancia de la inmersión tiene que ser privado de ella. Los textos de mundos múltiples de la posmodernidad ofrecen vistazos de lo que significaría asentarse en un mundo, pero en cuanto el lector desarrolla una sensación de pertenencia, rompen la ilusión o lo transportan a otro mundo. Al lanzar al lector de un mundo a otro, al cambiar continuamente de perspectiva y proponer realidades múltiples que se relativizan unas a otras, al construir y vaciar mundos —cuando expone su naturaleza de construcción del lenguaje— el texto posmoderno mantiene al lector en un estado de *jet lag* permanente.

Afortunadamente para aquellos que prefieren echar raíces en un mundo textual, el frenético juego de los mundos de la posmodernidad no es la única manera de reconciliar ambas metáforas. El compromiso se puede alcanzar simplemente considerando los conceptos de juego y de mundo como puntos de vista complementarios sobre el mismo objeto, a la manera en que la física moderna utiliza las metáforas de ola y partícula de manera alternativa para hablar del concepto de luz. Aun así no podemos negar que hay determinados textos que se acercan más a los juegos (el hipertexto, la poesía visual, las novelas posmodernas) y otros que parecen más un mundo (los textos realistas). Pero aunque la naturaleza del texto tienda a acercarse a uno de los dos terrenos, cada una de las metáforas proporciona un punto de vista desde el que podemos contemplar algunos aspectos que no pueden observarse desde la otra. Si no podemos, o no queremos cambiar de perspectiva, nunca veremos los juegos textuales que hay dentro de los mundos textuales ni los mundos que están siendo manipulados mediante juegos lingüísticos. De todos modos, como un observador no puede ocupar de manera simultánea dos puntos distintos del espacio, la complementariedad de ambas metáforas significa también que no podemos experimentar las dos dimensiones al mismo tiempo. Tenemos por lo tanto que realizar inmersiones y volver a la superficie una y otra vez de manera periódica para llevar a cabo y apreciar en su completa medida nuestro papel dual como miembros del mundo textual y como jugadores del juego textual.