

Janet H. Murray

Hamlet en la holocubierta

El futuro de la narrativa en el ciberespacio

Título original: *Hamlet on the Holodeck*

Publicado en inglés, en 1997, por The Free Press, a Division of Simon & Schuster Inc., Nueva York

Publicado por acuerdo con Lennart Sane Agency AB

Traducción de Susana Pajares

Cubierta: 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 préstamos públicos.

© 1997 by Janet Horowitz Murray

© 1999 de la traducción, Susana Pajares

© 1999 de todas las ediciones en castellano

Ediciones Paidós Ibérica, S.A.,

Mariano Cubí, 92 – 08021 Barcelona

y Editorial Paidós, SAICF

Defensa 599 – Buenos Aires

<http://www.paidos.com>

ISBN: 84-493-0765-1

Depósito legal: B – 37205/1999

Impreso en: A & M Gràfic, S.L.

08130 Sta. Perpètua de Mogoda (Barcelona)

Impreso en España – Printed in Spain

5. Actuación

Cuanto más conseguidos están los entornos de inmersión, más nos estimulan a querer participar activamente en su interior. Cuando nuestras acciones tienen resultados visibles, experimentamos el segundo tipo de placer que proporcionan los entornos electrónicos: la conciencia de la propia actuación. La actuación es el poder de llevar a cabo acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones. Damos por hecho que este tipo de actuación se produce por ejemplo al hacer doble *click* en un archivo del ordenador y ver cómo se abre, o al introducir nuevos datos en una hoja de cálculo y observar cómo los resultados se modifican. Si embargo, no estamos acostumbrados a actuar dentro de un entorno narrativo.

Las formas narrativas tradicionales nos invitan a participar en muy pocas ocasiones, e incluso entonces, nuestra participación es tan limitada que no experimentamos esa sensación de actuación. Por ejemplo, si la audiencia de una representación de *Peter Pan* decidiese que Campanilla es una pesada y que no aplaudirá para devolverla a la vida, la obra se tendría que detener. Las obras de teatro participativas que simulan una boda italiana, un funeral irlandés o uno judío invitan al público a participar gracias a un guión meramente esquemático donde cabe el diálogo con la audiencia, que conoce las fórmulas sociales apropiadas para una ocasión tal. Si en una obra así el novio se inclina para besarme como invitada a la boda, puedo felicitarle y advertirle que se aleje de su ex-novia ahora que es un hombre casado, pero en realidad no puedo influir en su comportamiento. Se incluye a los miembros

del público en la historia, pero sólo como objetos pasivos de la acción de los otros. Puede que los acusen de adulterio, o que los asesine un pariente mafioso. La historia está hecha para desarrollarse de la misma forma, independientemente de lo que hagan los asistentes para unirse a la diversión.

De hecho, las representaciones teatrales se convierten en participativas cuando incorporan formas de arte popular o comportamientos festivos como cantar, bailar y compartir un banquete. Si los actores comienzan a cantar una canción conocida o se oye la música de un baile popular (*Che Sera Sera* o una tarantela) es fácil que el público se implique. Las formas participativas musicales funcionan porque se basan en comportamientos ya establecidos como fórmulas: cantamos el estribillo y nos callamos durante el resto de la canción, contestamos la «llamada» del cantante con la respuesta apropiada. Y lo hacemos al unísono, como si fuéramos una sola voz. En un *square dance*,* hacemos lo que dice el director porque todo el mundo conoce el repertorio de movimientos posibles y las reglas de combinación antes de que empiece la música, y aunque no todo el mundo se tiene que mover al mismo tiempo, los bailarines tienen que formar parte de una coreografía uniforme. El baile de salón permite una participación más libre. Por ejemplo, en el baile *cajun*** o la samba brasileña, todos los bailarines comparten un repertorio de movimientos, pero cada pareja es libre de inventar su propia combinación e interpretación de esos movimientos. Igual que los músicos de jazz, los bailarines pueden improvisar creaciones satisfactorias a partir de unos elementos preexistentes. Pero la mayor libertad que permite el baile de salón le quita al conjunto la coherencia que posee el *square dance*.

Los entornos electrónicos tienen a su vez fórmulas y reglas para estructurar la participación. Por ejemplo, si todo lo que se les pide a los usuarios es responder a un menú que ofrece la elección estereotipada empezar/terminar, están respondiendo a la «llamada» de la máquina. Cuando aprendemos un programa complejo, como un procesador de textos, y vamos dando los pasos necesarios para hacer un trabajo complicado, somos como los bailarines del *square dance*, repitiendo secuencias de fórmulas, con el manual

* *Square dance*. Es un baile en el que cuatro parejas se agrupan formando un cuadrado y siguen los pasos que manda un «director» del baile. (*N. de la t.*)

** «Cajun» se refiere originalmente a los descendientes de los inmigrantes franceses en el área de Nueva Escocia. Hay música cajun, comida cajun, etc. (*N. de la t.*)

de uso del programa como director del baile. Cuando entramos en un entorno de simulación y se nos permite experimentar cambiando ciertos parámetros (más nitrógeno, menos algas), nos comportamos más bien como la persona que guía a su pareja en un baile cajun. La diferencia fundamental entre los rituales populares y las interacciones por ordenador es que en el ordenador encontramos un mundo que nuestra actuación es capaz de alterar dinámicamente. En el baile de salón podemos como máximo influir en nuestra pareja, pero no en los músicos y el resto de los bailarines. Sin embargo, en el mundo del ordenador, sentimos que podemos controlar toda la pista de baile al abrir el archivo correcto, al hacer que las hojas de cálculo funcionen o al llenar el estanque virtual de ranas ficticias. Cuando las cosas funcionan con el ordenador, somos a la vez bailarines y directores de coreografía. Ésta es la sensación de actuación.

Debido al excesivo uso de un término tan vago como «interactividad», el placer de la actuación en entornos electrónicos se confunde a menudo con la posibilidad de mover un joystick o activar un ratón. Pero la mera actividad no es actuación. Por ejemplo, en un juego de azar de mesa, los jugadores están constantemente ocupados con girar ruletas, mover fichas e intercambiar dinero, pero no tienen una verdadera oportunidad de actuación. Las acciones de los jugadores tienen un efecto, pero éstos no eligen sus acciones, y a su vez los efectos no tienen nada que ver con las intenciones de los jugadores. Aunque los creadores de juegos se fijan a veces erróneamente en el número de interacciones por minuto, esto es un indicador muy pobre del auténtico placer de actuación que pueda ofrecer un juego. Algunos juegos, como el ajedrez, tienen un número relativamente pequeño de acciones pero un alto grado de actuación, ya que las acciones son en gran medida autónomas, se eligen de entre un amplísimo repertorio de posibilidades, y además determinan completamente el desarrollo del juego.

La actuación va pues más allá de la participación y la actividad. Las formas tradicionales de arte no ofrecen muchas posibilidades de actuación entendida como placer estético y experiencia valiosa en sí misma, pero podemos encontrarla más a menudo en las actividades estructuradas que llamamos juegos. Por tanto, cuando llevamos la narrativa al ordenador, la llevamos a un mundo que ya está estructurado a partir de los juegos. ¿Podemos imaginar una narrativa atrayente que se base en estas estructuras sin resultar disminuida por ellas? ¿O estamos hablando simplemente de una forma cara de convertir *Hamlet* en una máquina de pinball?

Los placeres de la navegación

Una forma de actuación que no depende de la estructura lúdica, pero que es característica de los entornos virtuales, es la navegación espacial. La habilidad para moverse a través de los espacios virtuales es un placer en sí misma, independientemente del contenido de tales espacios. Un amigo mío tiene un hijo que es un jugador apasionado de Nintendo, y protesta de que cuando prueba los juegos de su hijo le fastidia tener que estar luchando todo el tiempo, porque le distrae del placer de moverse y descubrir los nuevos espacios del laberinto. Mi amigo concibe los videojuegos como una forma de explorar un espacio que se puede expandir infinitamente. Es lo mismo que les sucede a los que navegan por primera vez la *World Wide Web*, que disfrutan del simple hecho de ir de una página a otra, porque saltan de un extremo a otro del mundo según van siguiendo enlaces. Los placeres de la navegación se explotan en las variedades digitales del laberinto que pueblan el ciberespacio: desde las mazmorras de *Zork* a las redes de información. El ciberespacio nos permite experimentar el placer de la navegación dirigida: nos orientamos con señales, hacemos mapas mentales para situarnos y admiramos las yuxtaposiciones y cambios de perspectiva que surgen al moverse por un entorno complicado.

Este placer participativo se parece al que la gente encuentra en el deporte organizado de la «orientación», donde los jugadores siguen una serie de pistas geográficas a lo largo de un terreno amplio y difícil de recorrer, como una parte del bosque Maine o el centro de Boston. Construir el espacio y moverse a través de él explorándolo (cuando se hace por placer y no para encontrar el consultorio del dentista o la puerta de embarque correcta en el aeropuerto) es una actividad placentera independientemente de que el espacio sea virtual o real. Los entornos electrónicos ofrecen este placer de la orientación en dos configuraciones muy diferentes, cada una con un poder narrativo propio: el laberinto para resolver y el rizoma* enmarañado.

La historia en el laberinto

Las mazmorras al estilo *Zork*, y los videojuegos de combate derivan de una forma narrativa heroica de aventuras cuyos oríge-

* La palabra «rizoma» (*rhizome*) es un término filosófico acuñado por Gilles Deleuze y Félix Guattari en su obra *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Véase bibliografía. (N. de la t.)

nes se remontan a la antigüedad. El rey de Creta encargó al mítico arquitecto Dédalo que construyera un laberinto para encerrar al Minotauro. El terrible monstruo exigía el sacrificio anual de muchachos y doncellas atenienses, a los que devoraba, hasta que un año el héroe Teseo llegó para matarle. Según la leyenda, Ariadna, la hija del rey, se enamoró de Teseo y le dio una espada para matar al Minotauro y una bobina de hilo para encontrar la salida. El laberinto de Teseo era un lugar terrorífico, lleno de peligros y confusión, pero atravesarlo con éxito proporcionaba grandes recompensas.

El laberinto de aventuras encarna una narrativa clásica de peligro y salvación habitual en los cuentos de hadas. Su atractivo como historia y estructura de juego perdura porque deriva de la combinación de un problema cognitivo (encontrar el camino) con una motivación emocional simbólica (enfrentarse a lo desconocido y terrible). La historia del laberinto celebra la combinación de inteligencia y coraje, y presenta al amor romántico como el elemento que brinda la esperanza de que el héroe venza en la lucha y vuelva a encontrar el camino de vuelta sano y salvo. Como todos los cuentos de hadas, la aventura del laberinto es una historia sobre la supervivencia. El laberinto es un mapa de carreteras para contar esta historia.

Como formato para la narrativa electrónica, el laberinto es una versión más activa del tipo de visita de inmersión descrito en el capítulo cuatro. Las historias basadas en un laberinto eliminan la plataforma móvil y convierten al visitante pasivo en un protagonista que debe encontrar su propia salida de la casa del terror. Un juego laberíntico típico puede enviar al jugador a un espacio con diferentes niveles similar a un palacio salido de las *Mil y una noches*. El jugador maneja un avatar que avanza por las habitaciones del palacio, cuyos suelos de baldosas y esquinas de decoración exquisita a menudo esconden tesoros difíciles de encontrar. El palacio está lleno de personajes de los que se puede extraer información. Hablan con globos de texto, y se les puede responder escogiendo una frase de un menú. Hay que ser muy cuidadoso en la negociación y ofrecerles dinero u otros bienes para conseguir algo. Un misterioso vendedor de uno de los niveles inferiores tiene un talismán que el jugador necesitará para llegar a la habitación más alta del nivel superior. El jugador ha de sostener el talismán y situarse en un punto concreto oculto en el dibujo del suelo. Si no lo coge al principio, tendrá que volver atrás y pasar de nuevo por múltiples peligros. El juego es como una búsqueda donde la

cadena de descubrimientos hace el papel de un hilo de Ariadna que guía al jugador por el laberinto hasta su centro, donde está el tesoro.

Este tipo de estructura narrativa no se tiene por qué limitar a contenidos tan simples o a una interfaz explícitamente en forma de laberinto. Se podría hacer una historia de laberinto mucho mejor convirtiéndola en una aventura melodramática de compleja lectura social. Por ejemplo, en lugar de en un palacio de cuento de hadas, la aventura se podría situar en una ciudad kaskiana donde la policía secreta está deteniendo y deportando ciudadanos que no tienen los papeles en regla. El papel del protagonista podría ser salvarlos, una tarea que requeriría explorar los pasillos del poder y los lugares ocultos en los sótanos, llevar a cabo elaboradas negociaciones, manipular inteligentemente a los burócratas y una coordinación temporal muy ajustada. Los personajes de este mundo amenazador podrían ser adecuadamente representados a través de gráficos con globos de texto o de vídeo. Salvar a la gente puede significar que en algún momento hay que tomar decisiones terribles, que quizás implican al protagonista en la corrupción de este mundo violento. El laberinto podría ser no sólo espacial, sino también incluir elecciones morales y psicológicas. Tan difícil sería ver adónde conduce un retorcido pasillo virtual como prever las consecuencias de las acciones del jugador o determinar qué valorar más y en quién confiar. Igual que Kafka utilizó las convenciones del cuento para transmitir la profunda deshumanización de la vida moderna, y Art Spiegelman utilizó el formato del cómic para contarnos la historia de la experiencia de su padre en el Holocausto, un artista digital puede utilizar la estructura del laberinto para representar el enfrentamiento moral de un individuo contra la violencia estatal.

Ya se trate de una historia simple o compleja, la estructura laberíntica es especialmente adecuada para el entorno digital, porque la historia queda unida a la navegación del espacio. Según avanza experimento una sensación de poder, de acción significativa, que se une al placer de la historia que se está desarrollando. En un juego de aventuras este placer es lo mismo que ganar. Pero en una experiencia narrativa que no está estructurada como un juego de ganar o perder, el movimiento tiene la propiedad de hacer que la experiencia sea tremendamente significativa, algo elegido conscientemente y sorprendente al mismo tiempo. Sin embargo, el laberinto tiene una desventaja: obliga al usuario a recorrer un solo camino, a encontrar una sola solución. El deseo

de actuación que provocan los medios digitales nos hace ser impacientes con los entornos en los que nuestra capacidad de elección está tan limitada. Queremos un camino abierto con un amplio espacio para explorar, y más de una forma para llegar a los sitios. Queremos la red «en ebullición» de Borges, un camino que se bifurque constantemente, en que cada rama se pueda explorar.

La fascinación del rizoma

HIP

El segundo tipo de laberinto digital, surgido de la comunidad literaria académica, es la narrativa hipertextual posmoderna que describíamos en el capítulo dos. Estos laberintos, llenos de juegos de palabras y hechos indeterminados, no derivan del racionalismo griego, sino de la teoría literaria postestructuralista, y no son en absoluto heroicos ni proporcionan soluciones. Son como un paquete de tarjetas que se hubieran arrojado al suelo para mezclarlas y luego se hubieran conectado con múltiples trozos de hilo enmarañado, sin ofrecer ninguna entrada ni salida. Esta visión estética se identifica muchas veces con el rizoma de Gilles Deleuze, una raíz en forma de tallo en la que un punto puede estar conectado con cualquier otro.¹ Deleuze utilizó el sistema de raíz rizomática como modelo de conectividad en los sistemas de ideas. La crítica ha aplicado esta idea a los sistemas textuales llenos de alusiones que no son lineales como un libro, sino sin fronteras ni final. Stuart Moulthrop, un teórico y escritor de ficción electrónica, lo explica así:

Desde el punto de vista de la teoría textual, los sistemas hipertextuales parecen la realización práctica de un movimiento conceptual que (...) rechaza las jerarquías autoritarias y logocéntricas (que afirman una verdad) del lenguaje, cuyos modos de operación son lineales y deductivos, y prefiere los sistemas discursivos que admiten una pluralidad de significados, donde los modos operativos son las hipótesis y el juego interpretativo.²

La tradición hipertextual posmoderna celebra el texto indeterminado como una liberación de la tiranía del autor y una afirma-

1. Deleuze, Gilles y Felix Guattari. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1987.

2. Moulthrop, «Containing Multitudes», pág. 1.

ción de la libertad interpretativa del lector. Pero el software de navegación diseñado para este propósito, que ha sido recibido con entusiasmo por muchos de los simpatizantes del hipertexto literario, no da ninguna sensación de poder al lector en comparación con los navegadores más primitivos de Internet.³ Por ejemplo, no le ofrece al lector ninguna forma de señalar los enlaces como ya visitados ni de hacer una marca en una lexia para volver fácilmente a ella. Muchas de las historias escritas en este entorno tampoco señalan qué palabras son enlaces hacia otras páginas dentro del propio texto. En lugar de esto, el lector tiene que activar un menú de enlaces bastante críptico. El propio *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop, quizás el hipertexto literario más coherentemente estructurado, incluye un mapa general de los núcleos más importantes de la historia, organizado como si fuera un jardín laberíntico borgeano. Pero los lectores no pueden volver a este mapa con facilidad para saber dónde están o si queda mucho por leer. Al intentar crear textos que no «privilegien» un determinado orden de lectura o un esquema interpretativo, lo que están privilegiando los posmodernos es la confusión. La estructura indeterminada de estos hipertextos frustra nuestro deseo de actuación narrativa, de utilizar la navegación para crear una historia que responda a nuestras elecciones significativas.

A pesar de esto, el laberinto insoluble tiene futuro como estructura expresiva. Cuando avanzamos por un rizoma representamos la historia de un vagabundeo, de direcciones opuestas que se podrían tomar, de sorpresas nuevas e inagotables, de sentirnos incapaces de orientarnos o encontrar la salida; pero extrañamente estas historias también nos satisfacen. Saber que el argumento no se resolverá quiere decir que no habrá ninguna pérdida irreparable. El narrador de *Afternoon* del que hablábamos en el capítulo dos no se enfrentará al accidente fatal de la mañana mientras continúen los vagabundeos evasivos de la tarde, y el lector de *Victory Garden* no tiene por qué aceptar la muerte de un personaje atractivo siempre que queden caminos por explorar, incluyendo algunos que llevan a realidades alternativas donde ese personaje vuelve a casa después de la guerra. Las dos historias protegen al lector de lo irreversible de la muerte porque ninguna de las dos tiene por qué terminar así.

3. El entorno de creación Storyspace, que distribuye Eastgate Systems, fue diseñado por Jay David Bolter, John Smith y Michael Joyce. Tiene la ventaja de que le permite al escritor ver su texto en forma de una serie de lexias que son cajas unidas por enlaces en forma de flecha. Storyspace tuvo un importante papel en la popularización del hipertexto en los círculos académicos antes de la llegada de la *World Wide Web*.

Lo ilimitado de la experiencia rizomática es la clave de su naturaleza tranquilizadora. En este sentido tiene tanto de juego como el laberinto de aventuras. De hecho, me recuerda a un juego concreto que se inventó mi hijo William cuando tenía cinco años. Por iniciativa propia, un día dibujó un gran tablero de juego, reunió unos dados y unas fichas, e invitó a su padre a jugar con él a un juego improvisado muy imaginativo, con reglas cambiantes cada vez más elaboradas. Después de dos horas de esta actividad surrealista, mi marido empezó a impacientarse y a preguntarle cada cinco minutos si faltaba mucho para terminar. La respuesta de William fue levantarse y entrar tranquilamente en la cocina, donde estaba yo sentada, para pedirme que le escribiera a su padre la nota siguiente:

QUERIDO PAPÁ, ESTE JUEGO NO TERMINARÁ NUNCA.

WILLIAM

El rizoma lleva incorporado el mismo mensaje. Según vamos navegando sus enmarañados caminos llenos de angustia, atrapados entre sus fronteras, somos al mismo tiempo el padre desesperado deseando que aquello se acabe, y el niño entusiasmado que se demora eternamente en un proceso cambiante que nos tranquiliza profundamente porque no puede acabar nunca.

Dar forma a la angustia

Tanto la forma excesivamente determinada de la aventura laberíntica de un solo camino, como la forma indeterminada de la ficción rizomática se oponen al placer navegador del usuario. El potencial del laberinto como forma narrativa participativa debería estar entre ambos extremos: en historias lo suficientemente motivadas como para orientarnos en la navegación, pero lo suficientemente abiertas como para que la exploración sea libre. Deberán tener además una estructura dramática satisfactoria independientemente de cómo atraviere el espacio el usuario.

La clave para crear un laberinto expresivo ficticio es saber despertar y regular la angustia intrínseca a la forma laberíntica, uniéndola al acto de la navegación en sí. El suspense, el miedo de abandonar antes de tiempo, el miedo a los enemigos ocultos, y el miedo de la pérdida de la propia identidad en la masa indiferenciada forman parte del paisaje emocional de la red. Moverse por este espacio se puede experimentar pues como un acto de coraje y perse-

verancia, como el avance de Gary Cooper por el pueblo de *Solo ante el peligro*. Los aficionados a los juegos de ordenador a menudo sufren temblores de miedo verdadero cuando se acercan a una puerta cerrada en un laberinto textual o gráfico. La tensión y el suspense del acercamiento no tienen por qué ir unidos al combate o a efectos excesivamente sorprendentes. Puede dar la sensación de que por fin se es capaz de enfrentarse a la verdad, de mirar directamente a la bestia amenazadora. Y la puede experimentar igual el lector/espectador que el jugador/protagonista.

Hay un formato narrativo basado en el laberinto para despertar y controlar de este modo el miedo del lector. Mis estudiantes del curso de escritura de ficción lo usan muy a menudo; yo lo llamo «el eje violento». Los escritores toman un incidente violento, que puede ser un artículo de periódico real o inventado, y lo sitúan en el centro de la estructura narrativa. Un accidente de helicóptero cerca del MIT, un robo a una tienda de ultramarinos, un accidente mortal en una canoa... todos estos son ejemplos de actos de violencia repentina que han sido los centros de diversas historias electrónicas. El relato del incidente en sí suele ser breve pero evocativo. Nos informa que alguien ha muerto en circunstancias violentas y sorprendentes. El incidente ocurre en un lugar y un tiempo concretos que implican a un grupo de personas. Los nombres que aparecen en el relato o en un diagrama del lugar del accidente llevan a otros textos marcados con enlaces, que son los archivos que nos cuentan cómo percibió el accidente cada uno de los implicados: el asesino, los testigos, los que van al rescate, las víctimas, los supervivientes...

Esta proliferación de archivos conectados intenta responder la eterna y al final insoluble pregunta de por qué sucedió el incidente. Por ejemplo, el laberinto del robo en una tienda sigue al ladrón, al empleado, al dueño y al policía (que dispara al ladrón) hacia atrás en las acciones que causaron el tiroteo, y hacia delante de nuevo hasta el momento de violencia.⁴ Al leerlo, entendemos las acciones de todos los personajes, y vemos lo que unos pensaban de los otros. Otra historia electrónica de un adolescente que se ahoga en el descenso de unos rápidos en canoa describe la traumática experiencia desde el punto de vista de los amigos que iban con él, los de la compañía de canoas, los médicos de emergencia, y los familiares que reciben la terrible llamada de teléfono. Estas historias de «eje violento» no tienen una solución única como el labe-

4. La historia del robo es «Flow», de Robert Frederick.

rinto de aventuras, y no renuncian a la solución como hacen las historias posmodernas. En lugar de eso, combinan un sentido muy claro de la estructura de la historia con una gran multiplicidad de temas significativos. Navegar por el laberinto es como pasear dentro de una habitación: una manifestación física del esfuerzo de aceptar el trauma. Representa los esfuerzos repetidos de la mente por revivir un momento impactante, absorberlo y finalmente poder seguir adelante. Vivir la misma situación desde perspectivas diferentes lleva a que el lector comprenda lo que ha pasado cada vez con mayor profundidad, una profundidad que puede causar una sensación de resolución pero que mantiene la complejidad de la historia y deja que el momento terrible siga siendo el motivo central sin variarlo.

Una historia lineal, independientemente de su complejidad, busca una única versión integradora de un hecho humano complejo. Incluso las historias multiformes que presentan múltiples versiones de un mismo hecho lo resuelven a menudo en una sola versión «verdadera»: el punto de vista del testigo objetivo o la realidad que viven los protagonistas una vez que las realidades alternativas se han derrumbado. Una historia lineal tiene que terminar en algún punto único: la última toma de una película no puede ser una pantalla dividida. Pero una historia multilineal puede presentar muchas voces al mismo tiempo sin darle a ninguna la última palabra. Este formato es tranquilizador para tratar un hecho conflictivo porque deja mucho espacio para expresar emociones opuestas. Nos permite dispersar reacciones complejas e intensas en muchas líneas derivadas para no tener que sentir de golpe todo el peso de la tristeza. La historia electrónica multilineal logra una forma dramática coherente convirtiendo nuestro miedo en una estructura de exploración y descubrimiento.

La narrativa del viaje y el placer de resolver problemas

El espacio navegable del ordenador hace que éste sea particularmente apropiado para contar historias de viajes, que están relacionadas con los laberintos pero ofrecen más oportunidades para la actuación del lector. La narrativa de viajes se remonta a la literatura oral, desde la convención de los cuentos de hadas de salir de casa a buscar fortuna, hasta los viajes de Ulises y Simbad. Es un arquetipo universal reconocible en todas las variaciones de cultu-

ra, autor o soporte. Con la invención de la imprenta, la narrativa de viajes reapareció en forma de novela picaresca, con ejemplos como *Don Quijote*, *Moll Flanders*, *Tom Jones*, *Huckleberry Finn* y *El guardián entre el centeno*. Con la invención de la cámara cinematográfica, se resucitó de nuevo la narrativa de viajes con todo tipo de variantes, desde lo cómico (*El maquinista de la general* de Buster Keaton) o el melodrama del Oeste (*La diligencia*, *Centauros del desierto*), hasta la película de amistad feminista (*Thelma y Louise*). La televisión también produjo sus historias de viaje, (*Caravana*, *Ruta 66*, *El fugitivo*, y, por supuesto, *Star Trek*), siempre entre las series más populares.

Al trasladarse desde el cuento de hadas a la novela, la narrativa de viajes pasaba de un reino simbólico de actores universales (un rey, una madrastra malvada), a un mundo social concreto en un lugar y tiempo determinados. En la novela, las cosas crueles que le suceden al héroe son producto de una injusticia social específica, como las «leyes para los pobres» inglesas, en lugar de ser la obra de un enemigo estereotipado como el gran lobo malo. Al trasladar el viaje a las películas, se abrió la dimensión visual del arquetipo. Las películas de viajes se centran a menudo en paisajes exóticos, culturas extrañas y el atractivo de los espacios abiertos. Como la televisión es más apropiada para los dramas internos y las unidades sociales del tamaño de una familia,⁵ las historias de viajes de la televisión se suelen concentrar en una sucesión de pequeñas comunidades, o llegan incluso a sustituir al héroe y a su compañero por una comunidad que viaja entera, como en *Star Trek*. En el ordenador, la narrativa de viajes se centra en la navegación, la transición entre lugares diferentes, las llegadas y salidas..., y en cómo el héroe escapa del peligro en múltiples ocasiones.

Uno de los placeres de la narrativa de viajes que perviven en cualquier tiempo y en cualquier soporte es la sucesión de soluciones a situaciones aparentemente irresolubles. Vemos aparecer un obstáculo tras otro y nos preguntamos cómo logrará el héroe escapar a la paliza, la horca, el matrimonio forzoso o la cárcel. Cuando Ulises se deja capturar estúpidamente por el cíclope, un gigante de un solo ojo que devora hombres, se le presenta un problema de vida o muerte. La situación está cuidadosamente descrita para dar a entender que Ulises no tiene ninguna posibilidad de escapar. El

5. Véase Thorburn, «Television Melodrama».

cíclope es una criatura brutal y sin corazón que se jacta de no temer a Zeus y, por tanto, libre de hacer lo que quiera. Cada noche devora dos o más de los hombres de Ulises, y los supervivientes saben que morirán si no salen pronto de la cueva. Podrían matar al monstruo mientras duerme, pero la entrada de la cueva está bloqueada con una piedra pesadísima que no podrían mover luego. Si le matan, nunca saldrán de allí. La rutina diaria del cíclope es siempre la misma: sale con sus ovejas por la mañana, cierra la entrada de la cueva, y vuelve con sus ovejas por la noche, listo para su cena de marineros griegos. Entonces Ulises (que es el que cuenta la historia) nos dice cómo resuelve el problema. Prepara vino y una estaca muy grande, reuniendo a continuación a un grupo de ayudantes fuertes. Le dice al gigante que su nombre es «Nadie» y le emborracha. Cuando el cíclope se duerme, Ulises y sus hombres calientan la estaca en el fuego y se la clavan en su único y terrible ojo. Ahora el gigante está ciego, pero ¿cómo saldrán los griegos? Mientras el cíclope se entrega a una tremenda furia, Ulises divide las ovejas en grupos de tres y les dice a sus hombres que se coloquen debajo de cada una de las ovejas que quedan en el centro. Él se cuelga debajo del carnero más fuerte del rebaño. Finalmente el cíclope abre la entrada para dejar salir a las ovejas, como le han visto hacer todas las mañanas, y así escapan todos los griegos. Y cuando el cíclope se queja a Zeus de su torturador, ¿cómo se refiere a él? Utiliza su nombre: Nadie. La descripción de Ulises está construida de tal forma que disfrutamos con cada paso, y el placer va aumentando según nos vamos dando cuenta de cuál es el plan en su conjunto. La historia es una adivinanza, igual que la de Edipo, pero la respuesta a la adivinanza no es una sola palabra, sino una serie de pasos en una hermosa coreografía, un elegante algoritmo para vencer gigantes.

Las historias de viaje en el ordenador ofrecen una forma nueva de saborear este mismo placer, un placer que se intensifica al unir la resolución de problemas con el proceso activo de navegación. La situación dramática de captura y la necesidad de escapar se pueden simular en el ordenador confinando al jugador a un lugar cerrado hasta que encuentre la solución a una adivinanza. Estas adivinanzas resultan muy satisfactorias cuando las acciones son dramáticamente apropiadas, y sirven para incrementar nuestra percepción de la verosimilitud y coherencia del mundo ilusorio. Por ejemplo, en *Myst*, la isla del mago incluye un ascensor escondido dentro de un árbol gigante, que se opera desde un panel de control que hay al lado. Además de resolver el problema de cómo

operar el panel de control, el jugador se tiene que mover eficientemente a través del espacio para entrar en el ascensor en el momento justo de su descenso. La minuciosidad con que está representado el espacio hace que la secuencia no parezca una prueba de coordinación, sino un momento dramático. Por el contrario, en el juego de ordenador *The Seventh Guest*, hay una prueba en la que el jugador tiene que dividir un pastel en tantos trozos como víctimas han sido asesinadas. El enigma entretiene, pero como no hay nadie que se vaya a comer el pastel, esta acción nos saca del mundo de inmersión en lugar de reforzar su solidez.

Los enigmas más satisfactorios argumentalmente son los que obligan al usuario a aplicar procesos mentales del mundo real al mundo virtual. Por ejemplo, un estudiante del MIT con una sólida formación informática y al mismo tiempo jugador experto, señalaba que uno de sus momentos de juego favoritos sucede en la aventura textual *Zork II*. Hay un dragón al que es difícil hacer reaccionar, pero que es siempre letal si el jugador persiste en atacarle. En esa misma mazmorra hay una pared de hielo imposible de atravesar. Lo que hay que hacer es atacar al dragón lo suficiente para llamar su atención, pero no tanto como para que «tueste» al jugador, y luego correr hacia la pared de hielo. El dragón sigue al jugador, ve su reflejo en el hielo y piensa que es otro dragón. El dragón se yerque y echa una bocanada de fuego en dirección a su enemigo, descongelando así el hielo, que al derretirse ahoga al dragón y elimina el obstáculo de la pared.⁶ Como Ulises en la caverna del cíclope, el jugador escapa de las garras de un monstruo feroz gracias a su inteligencia en utilizar los materiales que tiene a mano.

De juegos a historias

A primera vista, los juegos dan la impresión de ser muy diferentes de las historias, y de ofrecer satisfacciones opuestas. Las historias no requieren que hagamos nada más que prestar atención mientras nos las cuentan.⁷ Los juegos en cambio siempre requieren

6. Le agradezco a Matthew Gray el haberme contado esta escena.

7. Por supuesto, como los críticos de la teoría de la recepción nos recuerdan (véanse Holland, *The Dynamics of Literary Response* y *Five Readers Reading*; Iser, *El acto de leer*; y Eco, *Lector in Fabula*), leer y ver no son experiencias pasivas en absoluto, sino que requieren que construyamos la historia de un modo activo. Pero hay una diferencia entre esta actividad emocional y cognitiva y las acciones externas que realizamos en un juego o narrativa electrónica. Quizá la diferencia más importante es que en el último caso somos conscientes de nuestra actividad, lo cual cambia nuestra relación con la historia.

algún tipo de actividad, y se centran a menudo en dominar ciertas habilidades, ya sea la estrategia del ajedrez o manejar el *joystick*. Los juegos suelen utilizar el lenguaje sólo instrumentalmente («jaque mate», «bola cuatro»), en lugar de concentrarse en descripciones sutiles o transmitir emociones complejas. Ofrecen una visión esquemática y deliberadamente reducida del mundo. Y sobre todo, los juegos están organizados para alcanzar un objetivo, cambiar de turno y llevar un marcador. Parece que todo esto no tiene nada que ver con las historias.

De hecho, la satisfacción narrativa puede estar en oposición directa a la satisfacción lúdica, como demuestran los diferentes finales de *Myst*, ampliamente aclamado como el juego de aventura gráfica más exitoso artísticamente de principios de los noventa. Los antecedentes de la historia de *Myst* tratan del confinamiento de dos hermanos, Sirrus y Achenar, dentro de dos libros mágicos que sirven como cárcel. Vemos un vídeo en el que podemos observar su prisión a través de una ventana y oír lo que nos dicen en breves segmentos bastante poco nítidos. Cada uno de los hermanos nos advierte de que el otro es un malvado y nos pide que le rescatemos a él. Sólo se puede liberar a los hermanos después de heroicas tareas de resolución de enigmas por parte del jugador, que ha de viajar a cuatro eras o tierras mágicas y traer una página de cada una de ellas para ayudar a Sirrus o a Achenar. Cada vez que el jugador le da una página mágica a uno de los hermanos, éste responde con un segmento de vídeo un poco más claro. Al final del juego, cuando el jugador ya ha resuelto casi todos los enigmas, (y probablemente haya ido dos veces a cada tierra para traer páginas para los dos hermanos y ver todos los mensajes), se enfrenta a una decisión dramática. La última página mágica liberará a uno de los hermanos del libro. ¿A cuál de ellos entregársela?

El juego está bien diseñado en el sentido de que todas las pruebas en las que basar nuestra decisión están al alcance del jugador, igual que en toda historia de detectives que se precie. Al ir explorando las diferentes tierras, el jugador va descubriendo lo malvados que son ambos hermanos a través de notas acusatorias, cadáveres ocultos, muebles que revelan delirios de grandeza, paisajes desolados y múltiples instrumentos de tortura y destrucción. El secreto del juego es que aunque ambos hermanos son malvados, su padre, Atrus, está vivo, y (después de resolver unos cuantos enigmas más) se le puede encontrar y rescatar. El final «ganador» pasa por encontrar al buen mago Atrus y recor-

dar llevar el objeto mágico que le liberará de su cautiverio. Es un argumento satisfactoriamente justo y al mismo tiempo fascinantemente misterioso.

Pero, sorprendentemente, los finales del juego en los que el jugador «pierde» son mucho más interesantes que el final en el que gana. En el final ganador aparece un vídeo muy bonito pero dramáticamente inerte de Atrus, recortado contra un fondo que es un mundo de fantasía bastante superficial. Al contrario que las demás tierras que se visitan durante el juego, ésta no se puede explorar, y no ofrece ningún placer de manipulación. Es un punto muerto. El final en el que el jugador llega hasta el mago pero olvida el objeto que le haría escapar es más dramático, porque se enfada mucho con el jugador. Pero los finales más satisfactorios narrativamente son los dos, casi idénticos, en que el jugador pierde, como resultado de la decisión de rescatar a uno de los dos hermanos malvados. Cuando el jugador libera a Achenar o a SIRRUS de su prisión, ¡el malvado mago se burlará del jugador y le encerrará en la misma cárcel de la que él acaba de escapar! El efecto visual es simple pero muy efectivo, porque cambia la perspectiva del jugador. A lo largo de todo el juego, el jugador se ha asomado a las cárceles de los hermanos desde una ventanita del tamaño de una tarjeta de crédito grabada en el pergamino del libro encantado. La inmovilidad de los hermanos se resaltaba porque sólo se podía ver su cara y poco más. Ahora el jugador tiene que mirar hacia fuera desde una ventanita similar en medio de una pantalla negra. A través de la ventana se puede ver al malvado hermano moviéndose triunfante por la habitación y mirando al jugador con la misma superioridad con la que el jugador le ha mirado a él a lo largo del juego. Un juego que destaca por la facilidad de su navegación, acaba muy adecuadamente inmovilizando al jugador.

La superioridad de los finales de *Myst* en los que el jugador pierde sugiere que hay una oposición básica entre la forma narrativa y la lúdica. ¿Cómo se pueden contar historias significativas en un formato que siempre tiene que acabar bien? ¿Cómo podemos trasladar finales que den satisfacciones narrativas complejas a una forma que se basa en la simplicidad de la oposición ganar/perder? Muchos dirán que la narrativa en el ordenador siempre dependerá de la estructura de los juegos, y que por tanto la insatisfacción es inevitable. Pero si se examinan con más atención, los juegos y la narrativa no son necesariamente incompatibles.

El juego como drama simbólico

Un juego es una forma abstracta de contar una historia que se parece al mundo de la experiencia común, pero lo reduce para aumentar el interés.⁸ Todos los juegos, sean electrónicos o de otro tipo, se pueden experimentar como un drama simbólico. Independientemente del contenido del juego en sí o de nuestro papel en él, siempre somos los protagonistas de la acción simbólica, que puede seguir uno de los siguientes argumentos:

- Encuentro un mundo confuso y descubro sus claves.
- Encuentro un mundo dividido en trozos y los uno para formar un todo coherente.
- Me arriesgo y soy recompensado por mi valentía.
- Encuentro un antagonista difícil y le venzo.
- Encuentro un desafío interesante de habilidad o estrategia y tengo éxito resolviéndolo.
- Empiezo con muy poca cantidad de algún bien valioso y acabo con mucha cantidad (o empiezo con una gran cantidad de alguna cosa inservible y me deshago de todo).
- Un mundo de impredecibles emergencias me desafía constantemente y sobrevivo.

Incluso en aquellos juegos en los que estamos a merced del dado, representamos un drama significativo. Los juegos de puro azar son fascinantes porque ejemplifican nuestra indefensión ante el universo, nuestra dependencia de factores impredecibles, y también nuestro sentido de la esperanza. Se puede pensar que la gente que hace cola en la administración de lotería de la esquina de mi calle es un grupo de tontos o de personas dispuestas a correr riesgos en un ritual lúdico de fe en la benevolencia de fuerzas fuera de su control. De hecho, aunque perdamos, seguimos siendo parte del drama simbólico del juego. En ese caso, los argumentos pueden ser los siguientes:

- Fallo una prueba importante y me derrotan.
- Decido intentarlo una y otra vez hasta que lo consigo.
- Decido ganar haciendo trampas, es decir, actuando fuera de las reglas, porque la autoridad está para saltársela.

8. Para saber más acerca de la interpretación de juegos, en un contexto más antropológico que literario, véase Avedon y Sutton-Smith, *The Study of Games*.

- Me doy cuenta de que el mundo está confabulado contra mí y otros como yo.

Por tanto, en los juegos tenemos la oportunidad de representar nuestra relación básica con el mundo: nuestro deseo de superar las adversidades, de sobrevivir a las derrotas inevitables, de dar forma a nuestro entorno, de dominar la complejidad y de hacer que nuestras vidas encajen como las piezas de un rompecabezas. Cada movimiento del juego es como un giro argumental en esas historias simples pero atrayentes. Como las ceremonias religiosas con las que señalamos el nacimiento, la mayoría de edad, el matrimonio y la muerte, los juegos son actos rituales que nos permiten representar simbólicamente las estructuras que dan sentido a nuestras vidas.

Los juegos también se pueden ver como textos que interpretan la experiencia. Por ejemplo, el juego de mesa *Monopoly* se puede considerar una interpretación del capitalismo, una representación de los atractivos y las decepciones de una economía basada en el principio de la suma cero, es decir, que para hacerse rico hay que empobrecer al resto de los jugadores. O podemos considerarlo la prueba de nuestra convicción de que tener éxito en la vida es una combinación de planificación y suerte. Cuando jugamos al *Monopoly* estamos participando en un drama estructurado que, aparte de los momentos de ganar o perder, nos ofrece oportunidades para expresar nuestra ambición, codicia y benevolencia, además de nuestra tendencia a asumir riesgos o a explotar a otros. Incluso los juegos sin contenido verbal, como el *Tetris*, uno de los juegos más populares y atractivos de principios de los noventa, tienen un perceptible contenido dramático. En *Tetris*, objetos irregulares caen desde la parte de arriba de la pantalla y se van acumulando en la base. El jugador tiene que mover cada pieza individual según cae, y colocarla para que encaje con otras y forme una línea uniforme. Cada vez que se forma una línea sin huecos, desaparece. En lugar de conservar lo que se construye como en un puzzle convencional, el *Tetris* hace que todo lo que el jugador logra completar le sea arrebatado. Para tener éxito simplemente hay que irse deshaciendo de lo que cae. Este juego es una imagen perfecta de las vidas sobrecargadas de los americanos de los noventa. Nos vemos constantemente bombardeados por tareas urgentes que requieren nuestra atención y que hay que encajar de alguna forma en nuestras apretadas agendas, no cesamos de vaciar nuestras mesas de trabajo y hacer sitio para la próxima descarga.⁹

9. *Tetris* (Spectrum Holobyte, 1987) fue originalmente creado por Alexey Pazhitnov en Moscú en 1985. Les agradezco a Elizabeth Murray y Henry Jenkins que compartieran conmigo sus experiencias.

Si las ideas espaciales que guían el movimiento de las piezas de colores del *Tetris* se representaran en un baile (actividad incesante, fallos de colocación y filas apretadas, orden y caos, acumulación y dispersión), las asociaríamos automáticamente con la experiencia humana común, porque veríamos a seres humanos representándolas. En el juego de ordenador, el usuario es el bailarín, y el diseñador del juego es el coreógrafo. Los objetos de la pantalla son un lenguaje simbólico que estimula nuestra actividad. Por eso experimentamos el juego como una forma de adquirir habilidad, y al mismo tiempo nos atrae el contenido expresivo implícito del baile. *Tetris* nos permite ejercer la actuación simbólicamente en nuestras vidas. Es una especie de danza de la lluvia para la psique posmoderna, pues nos da la impresión de dominar cosas que en realidad escapan a nuestro control.

Los juegos entretienen porque no sirven para nuestra supervivencia inmediata. Pero las habilidades de juego siempre han sido ejercicios de adaptación al medio. Los juegos permiten una práctica segura en áreas de habilidad que sirven para la vida real, son ensayos de la vida. Los cachorros de león se pelean entre sí para aprender a ser depredadores. Los niños pequeños todavía juegan al escondite, una buena forma de entrenar cazadores, o al corro de la patata, útil para ensayar la cooperación y coordinación con otros. En nuestra cultura, es comprensible que los niños más mayores sientan la necesidad de medirse con las máquinas. La violencia y la simplicidad de las historias de los juegos de ordenador son un buen comienzo para examinar las posibilidades que tiene el intrínsecamente simbólico contenido de los juegos, y ver si podrán dar lugar a formas narrativas más expresivas.

Las historias de lucha

La forma más habitual de juego es el *agón*, o enfrentamiento entre oponentes, y también es la forma narrativa más temprana. Esto no es sorprendente si tenemos en cuenta que la oposición es uno de los principios organizativos más comunes en la inteligencia humana y en el lenguaje.¹⁰ Igual que organizamos el mundo temporal y espacial en características opuestas (noche/día, arriba/abajo, derecha/izquierda), también concebimos los hechos que ocurren en

10. Para un estudio del *agón* como una forma característica de organización de la cultura oral, véase Ong, *Orality and Literacy*, págs. 43-45.

el mundo en términos de luchas entre opuestos (Dios/Satán, masculino/femenino, Caín/Abel, judíos/gentiles). La palabra griega *agón* se refiere por igual a las competiciones atléticas y a los conflictos dramáticos, y refleja los orígenes comunes de los juegos y el teatro. Un videojuego simple de «disparar y matar» pertenece entonces a la antiquísima tradición dramática que nos ha traído el combate de boxeo y el teatro isabelino* con sus temas de venganza.

La mayoría de las historias que se cuentan ahora mismo en el ordenador se basan en la estructura de una prueba de habilidad. El usuario interpreta el papel de un luchador o un detective de algún tipo, y se ha de enfrentar a un oponente en una situación de ganar/perder. Desde sus inicios en los años setenta, los juegos de ordenador han desarrollado variadas representaciones del adversario, que puede ser otro jugador humano (como en *Pong*, el primer videojuego), un personaje de dentro de la historia virtual (como en el *Comecocos*), y el programador o diseñador de juego implícito (como en *Zork*). Los juegos de lucha también han desarrollado por lo menos tres formas de situar al jugador, que puede observar los acontecimientos como un espectador que maneja un avatar (un personaje o una nave espacial, como en *Mortal Kombat*), desde una perspectiva más integrada pero aún manejando un personaje (como en *Rebel Assault*, donde vemos el vehículo que conducimos como si lo estuviéramos siguiendo con una cámara de cine), o en una inmersión mucho más lograda donde observamos y actuamos en primera persona (como en *Doom*, donde vemos el paisaje del juego y a nuestros enemigos como si estuviéramos allí presentes). Estas convenciones de juego orientan al usuario y hacen que la acción sea coherente. Son el equivalente del cuidado que pone el novelista en elegir un punto de vista o el director de cine al planear el escenario.

Los juegos de lucha han desarrollado también un modo bastante eficaz de combinar la actuación con la inmersión. El aspecto más atrayente del juego de lucha es la unión visceral del controlador de juego y la acción de la pantalla. Un *click* en el ratón o un movimiento del *joystick* causan una explosión. Requiere muy poco esfuerzo imaginativo entrar en un mundo así, porque la sensación de actuación es increíblemente directa. El grado de implicación imaginativa es aún más fuerte con una interfaz estilo arcade que colo-

* «Elizabethan revenge play», se trata del teatro que floreció en Inglaterra en el Renacimiento bajo el reinado de Isabel I. Grandes autores como Shakespeare y Marlowe vivieron en esta época. (N. de la t.)

ca al jugador en un modelo de nave espacial pintada con colores brillantes y le hace disparar una pistola de juguete. Mi propia inmersión sorprendente en el juego *Mad Dog McCree* (de la que hablamos en el capítulo dos) se debió en gran parte a la forma de revolver clásico que tenía el controlador de láser y a su situación a la altura de la cadera, lista para desenfundar rápidamente. En cuanto cogí la pistola retrocedí a la infancia y al mundo de las películas del Oeste en la televisión. Cuando mi hijo trajo a casa la versión en videojuego, basada en un controlador con varios botones, no me interesó en absoluto (aunque a él le gustaba más así, porque le interesaba más la habilidad de controlar los botones que la historia). Para mí, el revólver era un objeto del umbral perfecto, algo físico que podía tocar, que al mismo tiempo era un objeto imaginario en el mundo de la historia. Sólo tenía que cogerlo con la mano para entrar en el trance de inmersión. Lo ideal sería que todos los objetos de una narrativa digital ofrecieran al usuario una conciencia de actuación y una conexión tan directa con el mundo de inmersión como la que sentí yo en el salón de juegos recreativos con el controlador láser en forma de revólver en la mano, disparando a los bandidos de *Mad Dog McCree*.

Las pistolas e interfaces en forma de arma ofrecen una inmersión muy fácil y una conciencia de actuación muy directa, y ya que la agresión violenta es una parte muy importante de la naturaleza humana, este tipo de juegos de «disparar y matar» continuará existiendo. Pero eso no quiere decir que la violencia simplista sea todo lo que este medio puede hacer. Aunque los juegos violentos han dominado las ventas del entretenimiento por ordenador, hay señales que indican una progresiva complejidad. En muchos juegos de lucha, como *Mortal Kombat*, el jugador puede cambiar de bando y jugar desde la posición opuesta en una misma partida. La serie de juegos de ordenador de *La guerra de las galaxias* ofrece un cambio de posición bastante dramático. La mayoría de los juegos, como el popular CD-ROM *Rebel Assault*, sitúan al jugador en la posición de un luchador de las fuerzas dirigidas por los héroes Luke Skywalker, Han Solo y la princesa Leia, pero en el juego *Tie Fighter*, el jugador es un soldado de las fuerzas imperiales. Un jugador adulto (un programador de San Francisco) me dijo que pertenecer a las fuerzas imperiales puede despertar una tremenda fascinación. «Me identifiqué totalmente con el Imperio y su objetivo de mantener el orden. Acabé odiando a los rebeldes porque introducían el desorden. Esto me asustó bastante. Me di cuenta enseguida de que me podría convertir fácilmente en un fascista.»

Por supuesto, es posible jugar *Tie Fighter* sólo por el placer de pilotar los aviones del Imperio, pero el impacto moral de representar una posición como ésta es un signo prometedor de que el juego de lucha tiene un potencial dramático serio.

El éxito de los juegos de lucha presenta un desafío para la próxima generación de artistas digitales. El formato de lucha está abierto a la expansión expresiva con muchos matices, una vez que le demos al protagonista un papel más rico que el de simple máquina de matar. Necesitamos encontrar sustitutos al acto de disparar una pistola que ofrezcan la misma inmediatez de efecto, pero permitan que la historia tenga un contenido más complejo y atractivo. Necesitamos encontrar formas de identificar al jugador con el punto de vista del personaje, de manera que un cambio de posición haga surgir cuestiones morales importantes. Necesitamos aprovechar el simbolismo dramático de la lucha para crear suspense y tensión argumental sin centrarnos en la adquisición de una habilidad mecánica.

La opción constructiva

Un estudiante de primer curso del MIT me confesó hace poco que pasaba mucho tiempo en un MUD a pesar de que le aburría matar dragones, que era la actividad principal en ese MUD. Seguía conectándose porque se había inventado una forma de hacer fiestas dentro del sistema. Ya no usaba las órdenes de moverse, matar, transportar y comer animales para subir los puntos de su personaje. En lugar de eso había conseguido que él y otros miembros del MUD utilizaran esas órdenes para reunir provisiones y llevarlas a un lugar determinado a una hora concreta. Matar dragones se había convertido en una forma electrónica de avituallamiento.

La inventiva de este estudiante es típica de la cultura del MUD. Simplemente tomó los materiales a su alcance y los adaptó a sus propios fines. La noción de dar nueva forma a un conjunto fijo de materiales era una de las ideas básicas detrás del primer *Zork*, el antepasado de los MUDs, que proporcionaba al usuario un rico vocabulario inicial para dar órdenes y una gran cantidad de objetos que se podían combinar de muchas formas. Los MUDs empezaron como partidas colectivas de *Zork* (de ahí su nombre, Multi-User Dungeons: mazmorras de varios usuarios). Pero para mucha gente como mi alumno, el placer de compartir un espacio virtual donde los jugadores pudieran charlar unos con otros a través de

Internet era más grande que el placer del juego en sí. A finales de los ochenta, James Aspnes, que era entonces un estudiante de doctorado en la Universidad Carnegie Mellon, inventó un nuevo tipo de MUD que se centraba en la conversación entre los usuarios y les permitía acceder al propio lenguaje de programación.¹¹ En lugar de jugar para aumentar su puntuación, los usuarios del MUD ahora se dedicaban a actuar más intensamente con sus personajes de juego de rol. Al crecer su grado de participación e inmersión, los jugadores sentían la necesidad de construir sus propios mundos virtuales.

Ya que los objetos de un MUD textual están hechos de código de programación y palabras, no hay límites para lo que se puede crear en un mundo virtual. Un jugador experto de MUD puede tener su propio castillo privado, con pasadizos ocultos y puentes levadizos, puede reclutar a otros jugadores para que vengan a vivir con él y le juren lealtad como a un señor feudal, y puede preparar enigmas para divertir a jugadores nuevos o feroces troles para atemorizarlos. Hasta el programador más inexperto puede crear objetos personalizados, como un abanico chino que sólo su dueño puede manejar grácilmente. El poder de crear objetos con comportamientos incluidos (es decir, ir más allá de describir su mera apariencia) ha supuesto una proliferación de chistes caprichosos en los MUDs: un plato de espagueti «tiembla nervioso» si alguien en la habitación dice que tiene hambre, un cubo de agua cae sobre los jugadores que entran en la habitación privada de otro jugador, hechizos mágicos convierten a la gente en ranas o les hacen invisibles para los demás... Los jugadores de MUD disfrutaban con el ingenio de los otros para extender las capacidades representativas del entorno que comparten. Este placer constructivo es la forma más avanzada de actuación narrativa que permite el medio: la posibilidad de construir cosas con comportamiento autónomo.¹²

11. James Aspnes inventó TINYMUD, un entorno de software que permite que los usuarios hablen unos con otros y accedan al lenguaje de programación directamente. Pavel Curtis, de Xerox PARC, introdujo algunas mejoras a principios de los noventa: desarrolló un lenguaje de programación orientado a objetos para los MUDs, que por aquel entonces se llamaban MOOs. El entorno MOO es fácil de programar, porque su formato es más cercano al lenguaje natural, y permite que los usuarios creen objetos en categorías y subcategorías. Por ejemplo, si quiero hacer un pato en un MOO, puedo empezar con un código general para un pato que le deje hacer cuá-cuá y nadar, y luego puedo añadir mis propias ideas para un pato personalizado, como por ejemplo una preferencia por los gusanos azules y hostilidad contra los gansos.

12. Hablo de «constructivismo» para referirme al gozo estético de hacer cosas dentro de un mundo virtual. Piaget utilizó el mismo término para el modo en que los niños aprenden al manipular objetos en el mundo, y Seymour Papert extendió el concepto de Piaget a «construccionismo», que es un método de aprendizaje construyendo cosas, véase Papert, *La máquina de los niños*. Una experiencia estética no tiene que tener los mismos objetivos que una experiencia de aprendizaje, pero puede compartir las mismas actividades de crear una estructura (véase Iser, *El acto de leer*). Le

El fin último de los MUDs parece ser representar todas las actividades de la vida real y la ficción dentro de su mundo virtual. No a todo el mundo le gusta el contenido fantástico de los MUDs o el tipo de juego de rol que propician, pero en ellos se percibe una tendencia general hacia el aumento de la actuación en los entornos digitales. La cultura creativa de los MUD actuales comenzó como un producto de la comunidad académica, que lleva veinte años teniendo acceso a los ordenadores. Quizá sirva para predecir futuras tendencias en el resto de la población, que ahora se está empujando a mover por la red. Según aumentan las posibilidades de acceso a los ordenadores, es posible que cada vez más gente abandone los juegos de ganar/perder por las construcciones colectivas de mundos alternativos elaborados.¹³

La investigadora de la realidad virtual Brenda Laurel defiende que los entornos de realidad virtual se deberían utilizar para el juego de fantasía creativo adulto:

Si (...) el objetivo es crear un entorno donde la gente pueda *jugar* —lo contrario de que les entretengan—, entonces la realidad virtual es lo mejor que tenemos. Cuando los niños juegan, utilizan sus imaginaciones muy activa y creativamente para inventarse las acciones y asignar significados a los materiales (o inventar nuevos significados) según los necesiten. En la realidad virtual, igual que en los juegos de niños, tampoco hay una distinción muy clara entre «crear» y «experimentar». Con Placeholder [el entorno virtual de Laurel], hemos aprendido que los adultos pueden jugar de la misma forma si su imaginación es estimulada por un rico entorno virtual.¹⁴

Pero Placeholder sólo es un entorno de demostración, ya que sus usuarios dependen de las sugerencias de una figura divina

agradezco a Amy Bruckman haberme proporcionado los ejemplos del plato de espagueti y el abanico, que presenta en su artículo sin publicar, «Identity Workshop», y en su propuesta de tesis doctoral, respectivamente.

13. Ya hay señales de un aumento de la presencia del espíritu constructivo, incluso en el mundo conservador de los CD-ROMs. Por ejemplo, Steven Spielberg ha producido un programa que le permite al usuario crear su propia película en una mesa de edición con metraje original en bruto. Muchos juegos de lucha empiezan ahora pidiéndole al usuario que se construya su avatar. Algunos incluso le permiten crear su propio juego laberíntico de combate con los enemigos habituales. La *World Wide Web* es un entorno fuertemente constructivo, pues ofrece muchos lugares donde podemos construir nuestra propia postal, generar poemas, construir una cara graciosa, o simplemente grabarnos sonidos e imágenes para uso personal.

14. Laurel, Strickland y Tow, «Placeholder: Landscape and Narrative in Virtual Environments», pág. 118.

que les propone actividades e impide activamente todo intento de atacar. Tenemos que aprender mucho más antes de poder despertar la imaginación adulta lo suficiente como para proporcionar un entorno completamente creativo.

Un componente esencial de un entorno así sería un repertorio de gestos expresivos más allá de los movimientos típicos de navegación y ataque. El entorno gráfico de *Myst* ofrece un repertorio maravilloso de acciones concretas que los gráficos y el sonido convierten en reales. Pero es un mundo completamente despoblado. El mundo de los Woggles del capítulo cuatro, lleno de saludos y gestos imitativos, sugiere que los diseñadores pueden utilizar el movimiento como lenguaje social. El gesto más expresivo que he experimentado en mi ordenador es acariciar a mi perro digital, Buttons, que vive en la pantalla de mi Macintosh y ladra y hace sonidos agradables mientras muevo sobre él el cursor en forma de mano. Se podrían crear historias en las que cubrimos a un enfermo con una manta o le abrimos la puerta a alguien que huye de una multitud hostil. Es difícil imaginarse este tipo de gestos en las interfaces de los juegos de hoy en día, que no son más expresivas que los botones de un cajero automático. Pero no hay ninguna razón por la que estos gestos no se puedan animar de un modo que se parezca al movimiento del usuario y aumente el impacto dramático de la historia.

Estas historias creativas surgirán probablemente a partir de los entornos de MUD. Los MUDs ofrecen hoy día un amplio repertorio de órdenes, objetos y escenas rituales. Es posible que pronto dispongan de paisajes en tres dimensiones y avatares gráficos con el diálogo escrito en forma de globos encima de sus cabezas. Estos desarrollos pueden facilitar la participación en la fantasía colectiva de una audiencia más amplia.

Pero la fantasía colectiva puede estar llena de problemas. Los jugadores de MUD tienden a pelearse como personajes y como jugadores. Les molesta que haya magos y dioses más poderosos que pueden escuchar sus conversaciones, redistribuir el tesoro y matar o resucitar jugadores. Hay problemas para solucionar disputas sobre cuándo es aceptable matar a otro jugador o quién saquear los cadáveres de otros aventureros muertos para llevarse sus tesoros. Como el MUD es casi enteramente improvisado, se pierde mucho tiempo negociando este tipo de comportamientos en vez de jugar al rol. Los jugadores confiesan que les gusta mucho representar a sus personajes y realizar las acciones habituales (buscar escuderos, negociar tratados, hacer hechizos...), pero se quejan de que una buena historia de MUD es difícil de mantener. Echan de

menos el sentido narrativo que disfrutan en la literatura fantástica en la que se inspiran estos mundos virtuales.

Quizás el modelo más adecuado para combinar la posibilidad de actuación de los jugadores con una gran coherencia narrativa es un LARP bien dirigido. Los juegos de rol en vivo se guían por unas reglas muy claras que dividen la responsabilidad de sostener la narración entre el director de juego y los jugadores. El director de juego tiene que inventarse un mundo atractivo donde haya muchas cosas que hacer, un mundo lleno de personajes bien dibujados que ofrezca una buena mezcla de desafíos y sorpresas. En un juego así, los jugadores tienen mucha libertad creativa para improvisar la historia y encontrar distintas formas de conseguir sus fines. Si un jugador quiere que su personaje actúe de un modo que cambiará radicalmente la historia (por ejemplo, pretende envenenar a su marido, que es el jefe del ejército rebelde), el director de juego no le puede impedir al jugador actuar simplemente porque no había previsto esa acción. Pero si el director de juego hace aparecer un huracán o un personaje no jugador nuevo en medio de una partida simplemente para hacer la historia más emocionante, los jugadores lo considerarían injusto. La clave para dirigir con éxito un juego de rol es hacer que el mundo funcione, darle cuerda al reloj y luego retirarse y dejar que la historia se desarrolle según los jugadores la impulsen. Sin embargo, la colaboración entre jugadores funciona en estos juegos en gran parte porque la interacción es cara a cara, y los jugadores a menudo tienen otro tipo de relación una vez que acaba el juego.

Las historias virtuales aspiran a lograr el mismo grado de libertad de los jugadores que los LARPs, pero a menudo dependen de la intervención de los magos del MUD para evitar caer en conversaciones sin efecto argumental o escenas repetitivas. Los jugadores de MUD exigen ya juegos de ordenador que aumenten la estructura narrativa y la libertad de los jugadores. Para crear esos sistemas se necesita que los expertos informáticos y los artistas narrativos colaboren. Quizás el próximo Shakespeare de nuestro mundo será un gran director de juegos de rol y al mismo tiempo un informático experto.

El usuario como autor

Una de las cuestiones más importantes que plantea la actuación narrativa es: ¿hasta qué punto somos autores de la obra que estamos experimentando? Algunos autores han sostenido (con


entusiasmo u horror) que el usuario de una historia digital —no sólo el jugador de MUD, sino también el lector de un hipertexto posmoderno— es el autor de la historia. Esta afirmación es engañosa. Hay una diferencia entre desempeñar un papel creativo dentro de un entorno ya preparado y ser el autor del entorno en sí. Los usuarios pueden ciertamente crear cosas dentro de estos formatos digitales; algunos entornos están mínimamente predeterminados y permiten un alto grado de creatividad. Pero los usuarios sólo pueden actuar dentro de las posibilidades que están ya programadas. Pueden construir ciudades ficticias, probar estrategias de combate, encontrar un camino único a través de una red en forma de laberinto, o incluso evitar un asesinato, pero a no ser que el mundo imaginario no sea más que un baúl de los disfraces lleno de avatares vacíos, todas las actuaciones posibles del usuario han sido previstas por el autor del entorno virtual.

La autoría de los medios electrónicos se basa en una sucesión de procedimientos. Esto quiere decir que el autor escribe las reglas que determinarán al texto además de escribir el texto en sí mismo. Estas reglas determinan el grado y el tipo de participación del usuario, es decir, las condiciones bajo las cuales ocurrirán cosas en respuesta a las acciones del usuario. La autoría de un entorno electrónico exige que se describan las propiedades de los objetos potenciales del entorno virtual y las fórmulas por las que se relacionarán entre sí. El autor de estos procedimientos no sólo crea un conjunto de escenas, sino un mundo de posibilidades narrativas.

El autor de narrativa electrónica es un coreógrafo que proporciona los ritmos, el contexto, y los pasos que se pueden bailar. El usuario, ya sea navegador, protagonista, explorador o constructor, simplemente utiliza este repertorio de pasos y ritmos posibles para improvisar un baile particular entre las muchas posibilidades que el autor ha preparado. Podríamos decir que el usuario es el autor de un baile particular dentro de un sistema narrativo electrónico, o el arquitecto de una construcción virtual concreta, pero hay que distinguir esta autoría «derivada» de la autoría de quien ha creado el sistema.

Resulta muy interesante que la cuestión de la autoría en los antiguos medios orales haya sido extensamente debatida por los eruditos en la materia. En los años treinta, los expertos en literatura griega clásica hicieron el inquietante descubrimiento de que Homero y otros poetas de la era previa a la escritura habían creado sus obras ensamblando frases hechas y fórmulas narrativas. Los

críticos de la época se resistían a admitir que Homero no era original del mismo modo en que lo son los escritores de la era de la imprenta. Ahora, con la autoría de base informática, estamos sufriendo la confusión opuesta. Los críticos contemporáneos le atribuyen la autoría a los usuarios porque no entienden la base de sucesión de procedimientos que subyace a toda composición electrónica. El usuario no es el autor de la narrativa digital, aunque puede experimentar uno de los aspectos más emocionantes de la creación artística: el poder de moldear materiales atractivos preexistentes. Esto no es autoría sino actuación.



6. Transformación

La tercera forma de placer característica de los entornos digitales es el placer de la transformación. El ordenador nos ofrece innumerables oportunidades de cambiar de apariencia. Con un programa de cambiar formas podemos transformar rostros sin esfuerzo alguno, de manera que un adolescente sonriente se convierte en una anciana arrugada como por arte de magia. Con un casco de realidad virtual, seres normalmente atados a la tierra como nosotros nos transformamos en cuervos voladores. El ordenador funciona por medio de una sucesión de procesos, y por eso nos sugiere procesos constantemente, incluso cuando sólo muestra información. Cualquier cosa en formato digital, ya sean palabras, números, imágenes, vídeos..., parece propicia al cambio.

El poder transformador del ordenador es especialmente seductor en los entornos narrativos. Nos incita a la mascarada, a coger el *joystick* y convertirnos en un vaquero o un luchador del espacio, a entrar en el MUD y convertirnos en ElfGirl o BlackDagger. Los objetos virtuales pueden tener configuraciones múltiples, y por eso alientan nuestro deseo de variedad. La muñeca Barbie digital puede elegir entre mil quinientos vestidos. Una lucha en *Mortal Kombat* puede ser entre dos o dieciséis enemigos, y el usuario tiene la posibilidad de cambiar de bando en cualquier combate. Los MUDs compiten entre sí por ver quién tiene más variedad de papeles a disposición de los usuarios (elfos, hobbits, magos, ladrones, animales encantados, etc., cada categoría con sus poderes y habilidades particulares). En los juegos de ordenador no nos quedamos con un único tipo de vida o una sola civilización; si las cosas

van mal o simplemente queremos otra versión de la misma experiencia, empezamos de nuevo.

Según el medio vaya madurando, se podría explotar esta fascinación por la variación para lograr efectos más sutiles. Borges nos adelantó lo que supone el placer de un mundo lleno de variantes cuando describió estas dos escenas paralelas en la imaginada novela laberíntica de «El jardín de los senderos que se bifurcan»:

En la primera, un ejército marcha hacia una batalla a través de una montaña desierta; el horror de las piedras y de la sombra le hace menospreciar la vida y logra con facilidad la victoria; en la segunda, el mismo ejército atraviesa un palacio en el que hay una fiesta; la resplandeciente batalla les parece una continuación de la fiesta y logran la victoria. (pág. 478)

La yuxtaposición de estas dos visiones diferentes de la misma batalla le recuerda al lector que la vida es a la vez desoladora y espléndida. Al variar la textura de su experiencia de esta forma, Borges hace que los soldados doblemente vencedores parezcan mucho más vulnerables.

Pero este constante cambio de forma también es desconcertante. ¿Cómo puede un escritor contar una historia coherente en un elemento tan cambiante? ¿Cómo sabe el usuario cuándo empieza y cuándo termina? Igual que tenemos que definir las nuevas convenciones narrativas para entrar en el mundo de inmersión y para actuar dentro de él, también necesitamos nuevas convenciones para enfrentarnos a lo mutable. Estas convenciones irán surgiendo según vayamos entendiendo mejor qué placeres esperamos obtener de una literatura de la transformación.

Una narrativa calidoscópica

La metáfora del calidoscopio nos proporciona una forma de entender este nuevo entorno narrativo. Como señaló Marshall McLuhan, los medios de comunicación del siglo xx tienen una estructura más bien en forma de mosaico que lineal, si los comparamos con el libro impreso. Los periódicos están compuestos de muchas historias que reclaman nuestra atención en una sola página, las películas son mosaicos de tomas individuales, y la televisión es ahora, en la era del mando a distancia, mucho más un mosaico que cuando McLuhan escribió acerca de ella. Estos formatos de

información-mosaico han estimulado formas de pensar-mosaico que ahora damos por hechas sin más. Estamos acostumbrados a leer la portada de un periódico sin que la cantidad de información nos apabulle, porque hemos aprendido a asimilar informaciones múltiples con una sola mirada rápida. Del mismo modo, tras años de ver películas somos capaces de unir sus imágenes discontinuas y percibir estructuras coherentes. Podemos hacer esto porque conocemos las convenciones de estos medios. Para orientarnos en el periódico nos guiamos por el tamaño de los titulares y la situación de los artículos en las diferentes secciones. Sabemos percibir continuidad espacial en una película uniendo mentalmente una toma exterior con una interior, y sabemos que un cambio en la iluminación o en el punto de vista quiere decir que se trata de un *flash-back* o que es el pensamiento subjetivo de un personaje. La organización en forma de mosaico es valiosa porque nos da una vista general de la página del periódico y permite que la película tenga un ritmo narrativo más rápido. Y hemos aprendido a disfrutar de las yuxtaposiciones que el mosaico hace posibles: las tomas del padrino de la mafia en el bautizo se intercalan con las tomas de los asesinatos que ha ordenado, la columna de opinión liberal se presenta al lado de la conservadora, la alegre serie de los cincuenta está a un paso del aburrido debate de los noventa gracias al mando a distancia...

El ordenador aúna el mosaico espacial de la página del periódico, el mosaico temporal de las películas y el mosaico participativo del mando a distancia de la televisión. Además de combinar esta confusa multiplicidad de mosaicos, el ordenador nos ofrece nuevas formas de enfrentarnos a lo fragmentario. Nos da «motores de búsqueda» y formas de «etiquetar» los fragmentos de manera que podamos encontrar las relaciones entre las cosas. Guarda la historia de nuestro recorrido a través de una red para que podamos volver atrás. Puede crear automáticamente páginas web que muestren exactamente lo que estamos buscando. Nos ofrece un calidoscopio multidimensional con el que podemos reorganizar los fragmentos una y otra vez, y nos permite cambiar alternativa-mente de formas de organización-mosaico.

Esta estructura calidoscópica tiene muchas posibilidades para la narrativa, y una de las más atractivas es presentar acciones simultáneas de diversas formas. En una novela, las acciones simultáneas se narran de manera consecutiva. Es igual que visitemos las dos zonas enemigas en un campo de batalla o las mentes de los comensales sentados a una mesa, porque los hechos simultáneos

se describen como si estuvieran superpuestos en lugar de considerar que ocupan segmentos de tiempo paralelos. La acción de la historia sigue avanzando según varía el punto de vista. En una película o en televisión, podemos cortar de una toma a otra durante una secuencia (como en la secuencia bautismo-asesinatos de *El padrino*) o variar entre dos o tres líneas narrativas en un período más largo de tiempo (como se hace en *Urgencias* para mostrar las historias de diferentes pacientes en lugares distintos del hospital), pero cuanto más largos sean los segmentos, más probable será que el tiempo de la historia avance con cada escena en lugar de volver atrás a los diferentes lugares. En el ordenador podemos presentar todas las acciones simultáneas a la vez y dejar que el usuario navegue a su gusto de una a otra. Podemos mezclar la reflexión que permite la novela con la rapidez de cambio de toma de las películas.

¿Cómo podemos hacer esto sin abrumar al usuario? Necesitamos un conjunto coherente de convenciones que le indiquen claramente cuándo puede ir de una acción simultánea a otra, y le ayuden a reconocer dónde y cuándo suceden las diferentes acciones. Podríamos empezar estableciendo las convenciones teatrales de entradas y salidas, pero en una historia digital puede haber varios escenarios, es decir, varios lugares donde se desarrolla la acción narrativa. Si los personajes se mueven de un escenario a otro, el lector/usuario ha de ser capaz de seguirlos igual que una cámara sigue a un actor de habitación en habitación. El argumento de una narración organizada en diferentes escenarios tiene que estar estructurado de manera que despierte la curiosidad del lector y le impulse a ir de un escenario a otro.

Ya ha habido algunas representaciones teatrales organizadas en torno a una estructura dramática de este tipo. Un ejemplo concreto es la trilogía cómica de Alan Ayckbourn, llamada *The Norman Conquests*, que se representó en Londres y Nueva York en tres noches sucesivas.¹ La trilogía trata de tres parejas: Annie, una mujer soltera dedicada a cuidar a su irritable madre enferma, y su tímido pretendiente, Tom, que es veterinario; Ruth, la práctica hermana de Annie y su marido, Norman, un mujeriego incorregible; y Reg, el hermano de Annie y Ruth, y su dominante mujer Sarah. La farsa se desarrolla en la casa de Annie, y muestra el coqueteo de Norman con Annie y Sarah, los intentos de

1. *The Norman Conquests* se puede obtener como un conjunto de tres cintas de vídeo de la British Television Production.

Norman por calmar a Ruth, la lenta aproximación de Tom hacia Annie, y las peleas de unos con otros. Esta imaginativa farsa romántica se vuelve tremendamente intrigante gracias a su organización espacial: las tres obras suceden al mismo tiempo e implican a los mismos personajes, pero cada una se desarrolla en una parte diferente de la casa (el salón, el comedor o el jardín). Cuando un actor sale de un escenario, entra en otro. Los actos de cada obra están cuidadosamente calculados en cuanto al tiempo, y la acción está exquisitamente coordinada, de manera que el espectador percibe las tres obras como un todo múltiple representado en varios escenarios.

A pesar de que cada una de las obras individuales tiene sentido por sí sola, las frecuentes entradas y salidas de los actores despiertan nuestra curiosidad por lo que está ocurriendo en los otros espacios. Por ejemplo, los actores entran riéndose, o expresan horror acerca de algo sucedido en otra habitación. Esta estructura dramática requiere un espectador/navegador, pero es evidente que es muy difícil contar una historia con acciones simultáneas. Parte del encanto de cada una de las obras está en que el espectador ignore ciertas cosas, en mostrarle los efectos antes de que vea las causas. En el desayuno en el comedor (obra número uno), todo el mundo está enfadado con Norman por algo que ha hecho la noche anterior en el salón (obra número dos). Si hubiéramos podido presenciar la escena del salón, la del desayuno perdería gran parte de su tensión. Además, en todas las obras hay momentos en los que un personaje se queda solo en uno de los escenarios y tiene que pasar el tiempo como sea hasta que llegue el siguiente actor. Esto se exagera un poco. Un escritor de teatro digital tendría que ser incluso más hábil que el habilísimo Ayckbourn para organizar la acción dramática con una precisión tal que se pueda mantener el suspense en los diferentes escenarios.

Un mundo narrativo con una profundidad espacial y una continuidad temporal tan extraordinarias como las de éste nos lleva a una inmersión mucho más creíble que la que consigue una obra normal. Sin embargo, hay que desarrollar convenciones precisas para navegar por él. ¿Permitiremos movimientos hacia atrás en el tiempo igual que hacia delante? ¿Permitiremos movimientos dentro del mismo momento temporal? Ya que estas elecciones artísticas las determinará cada historia concreta, no hay una sola respuesta, sino que cada narrativa tendrá que orientar cuidadosamente al lector acerca de lo que está permitido y lo que no para evitar despertar expectativas que luego no se cumplan.

Navegador

Las historias calidoscópicas que escriben los estudiantes de mi curso de ficción interactiva ofrecen algunas soluciones interesantes a estas cuestiones. En una, el lector está en un restaurante, y los camareros son la forma de mover al lector llevándole de un grupo de personajes a otro. Ya que nadie sale ni entra durante la historia, el mundo ficticio tiene unos límites muy claros, y no despierta ninguna expectativa que no pueda cumplir. En otra historia, el lector está en un autobús cuyo avance se expresa por medio de bloques de texto que cruzan de derecha a izquierda a través de la pantalla. La gente sube y baja del autobús, y el lector puede leer sus pensamientos (incluyendo lo que piensan unos de otros), que son la acción de esta historia. La historia le ofrece al lector la oportunidad de hacer algo sobre lo que todos los pasajeros han fantaseado alguna vez: saber quién es esa persona tan extraña sentada frente a nosotros. Incita la curiosidad de los lectores al no permitir ningún movimiento hacia atrás. Tienen que seguir hacia delante igual que el autobús, pero en cada parada pueden variar su punto de vista si quieren. Para leer la historia completa tienen que hacer de nuevo el viaje y escoger opciones diferentes.²

Un tercer estudiante escribió una historia que funciona como una película multidimensional de Robert Altman, concentrándose en historias que se entrecruzan en Manhattan durante un mismo día. Un conductor de autobús tiene problemas en la vista; un chófer va a recoger a una estrella de cine con una limusina; una pareja de novios adolescentes va a ir de escalada; una niña sale con su joven tía... Hay puntos en los que las historias convergen (el autobús y la limusina tienen un accidente; los adolescentes ven a la niña vomitar en el metro), y entonces el lector puede cambiar de narración igual que en una película la mirada curiosa de un personaje a otro le sirve al director para introducirnos en una nueva historia. Como todos los personajes están en movimiento, se pueden representar sus historias en un mapa de Nueva York, con cada escena de la narración asociada a un lugar concreto. La imagen de las líneas que se entrecruzan —parecida a un mapa del metro— les dice a los lectores dónde están y qué pueden escoger leer.³

Es de esperar que el arte de la narración digital continuará su desarrollo y los autores se irán haciendo cada vez más hábiles para encontrar yuxtaposiciones interesantes. El cine es un buen ejem-

2. La historia del restaurante es «Welcome to the Tau Cafe», de Alejandro Paris Heyworth. La del autobús es «Crosstown», de Michael Murtaugh.

3. Freedom Baird, Mass Transit, disponible en http://ic.www.media.mit.edu/people/baird/mass_transit/index.html; mayo de 1996.

plo para este tipo de técnicas. En los años veinte, el cineasta pionero ruso, Lev Kuleshov, demostró que las audiencias interpretan la misma toma del rostro de un actor como señal de hambre, pena o cariño, según se proyecte yuxtapuesta a una imagen de un tazón de sopa, una mujer muerta o una niña jugando con un oso de peluche. Podemos usar el ordenador para lograr un efecto Kuleshov creando yuxtaposiciones deliberadamente abiertas a múltiples interpretaciones significativas. En una historia calidoscópica con diferentes puntos de vista, cualquier hecho que implique a varios personajes puede tener significados distintos, según se llegue al hecho desde el contexto de la vida de un personaje o de otro. El descubrimiento de una infidelidad puede representarse a través de una escena neutra, (como, por ejemplo, una esposa activando el contestador automático en presencia del marido culpable), que ganaría valor narrativo si se llega a ella desde caminos diferentes. Una secuencia puede tratar de lo cómicamente imprudente que ha sido el marido, otra de lo narcisista que es la esposa, y una tercera del futuro daño que se le causará al hijo de la pareja, que está oculto observando la escena desde la puerta. De esta forma, la historia mostraría la intersección de los planos emocionales de la experiencia familiar.

Las historias que nos obligan a percibir varias líneas entrecruzadas como una unidad hacen que aumentemos la capacidad calidoscópica de nuestra mente, es decir, la capacidad para pensar acerca de la vida desde diferentes puntos de vista. Hay un momento en una de las historias de estos estudiantes que me parece especialmente revelador del potencial de este medio para capturar momentos dramáticos y delicados con una inmediatez muy particular. En la historia de Rachel Molenaar, «Evening», que sucede en un pequeño apartamento, el lector puede entrar en las mentes de una madre trabajadora, su hijo y su hija, y un perro y un gato, según se desarrolla la rutina diaria de la tarde-noche unos meses después de la muerte del padre de la familia. Hay un momento en el que están todos sentados frente a la televisión, después de una cena bastante tirante entre la madre y los hijos. La madre, que se va encontrando mejor conforme avanza la serie que están viendo, siente una simpatía repentina hacia su hija, con la que se ha estado peleando antes, coge el gato acurrucado en su regazo y lo pone en el de su hija. Este pequeño momento de conexión se puede observar desde tres puntos de vista: el de la madre, el de la hija, y el del gato. Es un momento íntimo que se podría presentar en la ficción lineal con la técnica de la corriente de conciencia estilo

Virginia Woolf. También se podría representar como gesto dramático en el teatro o en el cine. Pero en forma digital cobra un poder muy diferente. El hecho de navegar de una conciencia a otra refuerza la separación entre estos tres frágiles seres y hace que el lector también realice el gesto de conexión. Estamos con ellos en el apartamento y los vemos con la claridad exterior de una película y la introspección de una novela. Un momento expresivo como éste marca el nacimiento de una nueva convención narrativa, que podríamos llamar «primer plano panorámico» inspirándonos en el cine, o «epifanía compuesta», inspirándonos en la estética literaria. Al cambiar nuestro punto de vista en un momento de iluminación dramática, capturamos al mismo tiempo la realidad exterior compartida y las experiencias separadas que la componen.

El poder calidoscópico del ordenador nos permite contar historias que reflejan más adecuadamente nuestra sensibilidad de finales de siglo. Ya no creemos que haya una sola realidad, una sola visión integradora del mundo, ni siquiera nos fiamos de un solo ángulo de percepción. Pero todavía sentimos el deseo tan humano de fijar la realidad en un lienzo, de expresar todo lo que vemos de un modo integrado y bien formado. La solución es utilizar un lienzo calidoscópico que pueda capturar una imagen del mundo desde múltiples perspectivas, complejo y quizá finalmente indiscernible, pero todavía coherente.

Cómo dar forma a la narración

Otra experiencia narrativa que aprovecha la ventaja del medio digital para cambiar de forma es aquella en la que se invita al usuario a representar o construir sus propias historias a partir de un repertorio de elementos fijos. Podemos concebir ese entorno como un mundo narrativo más que como una historia, porque un solo mundo puede producir muchas historias. Brenda Laurel sostiene que la realidad virtual no es entretenimiento pasivo, sino una forma de juego activa y libre, y que los adultos son capaces de jugar de esta forma si sus imaginaciones son estimuladas adecuadamente por un entorno con ricas posibilidades narrativas. Examinaremos algunas de las técnicas informáticas y literarias que nos permitirán construir estos entornos en los capítulos siete y ocho. Por ahora vamos a imaginarnos que tenemos una especie de casa de muñecas animada con personajes tan interesantes como los de las series de televisión *Policías de Nueva York*,

Urgencias o *One Life to Live*. Supongamos que pudiéramos entrar en estos entornos, no solamente como jugadores al estilo de un MUD, sino como dioses que controlan a los personajes. Supongamos que podemos hacer que la historia comience y luego observarla o participar en ella, entrando y saliendo con los papeles que más nos apetezcan. ¿Cómo sería esta narración? ¿A dónde nos llevaría?

La realidad virtual en la parroquia de Haworth

Hay relativamente pocos adultos que sean buenos narradores natos, y sólo ellos pueden pasar muchas horas al día inmersos en mundos imaginarios que ellos mismos han creado. Quizás el ejemplo mejor documentado de juego imaginativo prolongado hasta mucho después de la infancia es el de la familia Brontë. Los cuatro hermanos Brontë (Charlotte, Branwell, Emily y Anne) se quedaron sin madre cuando tenían menos de cinco años, y dos hermanas mayores murieron de tuberculosis unos años después, de manera que los cuatro supervivientes se divertían inventando historias entre todos. Empezaron con una caja de soldados de madera que se repartieron; les pusieron nombre y se imaginaron que vivían en una ciudad africana que llamaron Verdópolis. Jugaban con estos soldados como suelen hacer los niños, y se imaginaban que ellos eran los personajes. Muy pronto empezaron a escribir un periódico y una crónica de Verdópolis.⁴

Las hermanas mayores, María y Elizabeth, habían caído enfermas en la escuela, así que los demás niños Brontë se imaginaban escuelas de pesadilla donde se torturaba a los niños. Cuando Charlotte tenía trece años, escribió una precoz fantasía gótica:

Detrás de una estatua en la sala donde está la fuente hay una pequeña puerta tapada con una cortina de seda blanca. Si se abre la puerta, se descubre que da a una pequeña habitación con una puerta muy grande de hierro al fondo, que conduce a un largo pasillo. Al final del pasillo hay unas escaleras que llevan a una mazmorra subterránea: una sala muy amplia débilmente iluminada por una lámpara que proyecta un brillo melancólico y mortecino sobre una parte de la mazmorra, y deja al resto sumido en las tenebrosas

4. La historia de los mundos ficticios de la infancia de los Brontë la contó, por primera vez, Fannie Ratchford.

tinieblas de la medianoche. En medio hay una piedra rectangular de mármol negro que se sostiene sobre cuatro pilares. Al fondo se yergue un trono de hierro. Hay instrumentos de tortura por toda la sala.

Al fondo de esta mazmorra están las celdas para el uso privado de los niños traviesos. Estas celdas tienen oscuros techos curvos, y están tan profundamente enterradas bajo tierra, que los habitantes del mundo exterior no podrían oír ni siquiera los chillidos más agudos. Las torturas más injustas se administrarían en estas celdas y en la mazmorra sin miedo a que nadie se enterara, si no fuera porque yo tengo la llave de la mazmorra y Emily tiene la de las celdas y la de la entrada de hierro, que resistiría cualquier ataque excepto el realizado por medios legales.⁵

Los hermanos Brontë se inventaron su propio *Zork*, un mundo de mazmorras cuya llave guardaban sólo ellos. No se limitaban a ser aventureros en este mundo macabro, también eran los amos del calabozo con dominio sobre los instrumentos de tortura y muerte, eran los señores del cementerio. Describir extensamente ese mundo de manera que su dimensión física cobre gran realismo es tranquilizador en el mismo sentido que lo es resolver un enigma en la mazmorra. Pero al contrario que *Zork*, Verdópolis no era un juguete que sólo se pudiera usar una vez. Era una fantasía abierta que se iba transformando según cambiaban las necesidades emocionales de los niños.

Cuando Charlotte dejó la escuela a los quince años, el juego se adaptó a las nuevas obsesiones de los hermanos. Emily y Anne, las hermanas más jóvenes, se independizaron con gran rebeldía y fundaron su propio reino fantástico: Gondal, con cuya imperiosa reina se identificaba mucho Emily. Charlotte y Branwell siguieron colaborando introduciendo variaciones en la historia original, como la guerra civil que se inventó Branwell entre el héroe de Verdópolis (que ahora se llamaba Glass-Town), Arthur Wellesley (ahora llamado Zamorna, rey de Angria), y su enemigo, el ex-pirata y rebelde Percy, señor de Northangerland, con quien Branwell se identificaba totalmente.

Charlotte, que al dejar la escuela revivió los recuerdos del maltrato sufrido pacientemente por su hermana María, se inventó esposas dóciles y desgraciadas para Zamorna, con nombres que evocaban el de su idealizada hermana. Marian Hume y Mary

5. De Brontë, «Tales of the Islanders», *Cosmopolitan Magazine*, octubre de 1911, págs. 611-622.

Henrietta Percy son hijas muy queridas y esposas amantísimas que, igual que la Griselda de la leyenda medieval, se someten dulcemente a la autoridad de su esposo, renuncian a sus hijos sin protestar, y mueren cuando Zamorna se cansa de ellas. Leer estas historias es como mirar a una niña jugar con una muñeca tan bonita, que tiene que tener cuidado para no arrugarle el vestido. Son avatares manejados a distancia, y repiten una historia rígidamente limitada y terrible.

Al llegar a este punto en los esfuerzos colaborativos de los hermanos Brontë, Branwell estaba absorto en la estrategia militar de sus héroes y sus combates repetitivos e irresolubles, igual que un adolescente del siglo xx con sus videojuegos, mientras que Charlotte estaba jugando al equivalente de los recortables o las muñecas Barbie, una actividad que también se puede hacer ahora en formato digital. La diferencia entre el juego de los Brontë y estas actividades menos creativas es que los Brontë tenían imaginaciones narrativas muy fuertes, y eran capaces de asimilar estos patrones fijos y darles un uso propio. No hay nada original en las muñecas inspiradas en Mary, pero forman parte de Charlotte muy intensamente porque ella las construyó. Ejercer una acción constructiva sobre elementos externos y prefijados convierte al personaje o juguete resultante en un objeto del umbral con el poder de facilitar el trance de inmersión. Charlotte era una joven adulta con las dotes de una escritora, capaz de darle a su juego la forma de historias coherentes. Su habilidosa actividad es similar a lo que un adulto no tan hábil podría hacer con una novela rosa que se presenta no en forma de libro, sino como un juego de construcción electrónico.

Una vez que había creado un argumento predecible, Charlotte empezó a experimentar con variaciones al inventar las enemigas de sus heroínas pasivas. La primera esposa de Zamorna, Marian Hume, tiene una rival, Zenobia Erlington, una hábil músico que es además una mujer cultivada e inteligente y que, como su propio nombre indica, comparte con Zamorna la característica de poseer una sexualidad agresiva.⁶ Al crear este personaje, Charlotte plantea la cuestión de si otro tipo de mujer puede vivir en un mundo en el que se da rienda suelta a los deseos. Pero se mantuvo muy distante de Zenobia, presentándola como la clásica mala y dejando que Zamorna la humillase repetidas veces.

6. De hecho, Zenobia se parece a la imperiosa princesa Augusta Geraldine Almeda, el centro del reino imaginario de Emily: Gondal.

Tras experimentar con estos personajes y haberlos enfrentado, Charlotte creó una heroína con la que podía identificarse más, Mina Laury, que se convierte en la amante de Zamorna. Igual que Zenobia, Mina tiene rasgos masculinos: puede dirigir sus tierras, da consejos a los ministros y viaja con el héroe en tiempo de guerra. Se las arregla para ser al mismo tiempo una mujer decidida y digna de ser amada. Aparece abiertamente como la rival de Mary, y la autora le permite quedar por encima de ésta, como en esta discusión sobre cuál de las dos ama a Zamorna de verdad:

«Yo moriría por él». [se enorgullece Mina]

«No lo harías», dijo [Mary]. «Yo podría hacer mucho más que eso, ¡y estoy convencida de que no hay otra mujer en la tierra que pudiera hacer tanto por él como yo!»

«Criatura consentida, delicada y frágil», le respondió ella con ojos llameantes, «tu declaración está vacía. Tu espíritu podría llevarte muy lejos, pero tu cuerpo no lo resistiría (...) servir a Zamorna (...) no es tarea para una niña aristócrata consentida. Puedes agradarle, entretenerle y florecer gracias a sus sonrisas, pero cuando esté triste por alguna adversidad (...) te lo advierto, necesitará a (...) una (...) que sepa lo que es dormir en un lecho duro y comer pan reseco, que se haya criado con dureza, y no haya sido protegida de cada viento frío como una flor de invernadero (...) con tu mórbida delicadeza sucumbirías ante escenas que yo he contemplado impasible».⁷

Aunque Mina está dispuesta a morir por Zamorna, su discurso es de hecho una declaración de supervivencia. Está diciendo que es mejor ser dura, apasionada y estar viva (que era lo que Charlotte pensaba de sí misma) que ser delicada, dócil y estar muerta (la idea que tenía de su hermana María). Mina era un avance claro hacia la fuerte y valerosa Jane Eyre, la mujer que atiende al duro y malhumorado Rochester y no flaquea ante el fuego, las puñaladas o las investigaciones nocturnas secretas. Con la madurez, Charlotte transforma sus heroínas-muñecas en mujeres a las que podía aspirar a parecerse. Sus historias eran una forma de entrenarse para la fortaleza emocional que iba a necesitar en su vida adulta.

El universo violento, retrógrado y sobrecargado de los jóvenes Brontë se parece mucho al mundo narrativo de los juegos electró-

7. Brontë, *The Spell: An Extravaganza*, pág. 37.

nicos. *Myst*, por ejemplo, es el resultado de la colaboración constante de dos hermanos, Rand y Robyn Miller, y tiene los mismos ecos napoleónicos, la misma calidad sangrienta y el mismo énfasis en la traición y en las luchas de poder que tienen las obras juveniles de los Brontë, aunque esté ambientado en mundos mágicos con un aire de ciencia-ficción donde habitan monos con conciencia. El elemento que hace que las fantasías de los Brontë y la de los Miller sean tan claustrofóbicas es que no ocultan el hecho de que son la realización directa de sus deseos. La visión simplista de *Myst* sobre el mal y las recompensas es adecuada al estado primitivo del desarrollo actual de la ficción electrónica. De hecho, una de las razones por las que el final «ganador» de *Myst* es tan aburrido es porque no comparte el aire gótico y violento que anima al resto del juego. Para que la narrativa electrónica sea capaz de mostrar un nivel mayor de expresividad, el medio debe dar el paso que dio Charlotte Brontë, es decir, apartarse de las fantasías adolescentes preparatorias y avanzar hacia la expresión de deseos más realistas. En el caso de Charlotte sabemos cómo hizo este avance, y su ejemplo da ideas sobre cómo los usuarios constructivos pueden utilizar este tipo de narrativas participativas tan violentas.

Charlotte fue la única de los cuatro hermanos Brontë que abandonó sus fantasías infantiles cuando se hizo adulta. Branwell continuó firmando como Northangerland durante el resto de su vida. Emily y Anne siguieron jugando en su reino de fantasía hasta casi cumplir los treinta años (cuando Charlotte les hizo dejarlo para que pudieran escribir cosas destinadas a publicarse). Pero Charlotte abandonó a Zamorna y a su mundo a los veintitrés años. Pudo hacerlo porque ya había llevado su fantasía de Angria todo lo lejos que había podido para explorar sus sentimientos de deseo sexual y culpabilidad. En una de sus últimas historias, «Caroline Vernon», el nivel más profundo de satisfacción dentro de la historia sale a la superficie muy explícitamente, y la protagonista se identifica con la autora de forma inconfundible. El nombre de Caroline es una variante de Charlotte, pero es que además Caroline, igual que Charlotte, sueña despierta un «sueño encantador» de un amante imaginario, «un héroe, aún sin nombre y sin forma, un ser místico, una sombra (...) que la perseguía día y noche cuando no tenía otra cosa útil en la que ocupar su mente o sus manos». Charlotte se enfrenta aquí a lo absurdo de su obsesión con el imaginario Zamorna, y este cuento le sirve para explorar la frontera entre su mundo de inmersión y su vida real. Se está preparando para abandonar su mundo fantástico.

En «Caroline Vernon» se aclara el trasfondo sexual de la historia Zamorna/Percy/Mary: el deseo de suplantar a la madre/hermana en la consideración del padre/amante. Caroline es la hija ilegítima de Percy y rivaliza con su hermana legítima, Mary, por el amor de su padre igual que por la atención romántica de Zamorna, que es el «tutor» de Caroline y esposo de Mary. La madre de Caroline, la actriz Louisa Vernon, es al mismo tiempo amante de Percy y de Zamorna. La rivalidad sexual de madre e hija y la oposición de la madre a la sexualidad de la hija son temas edípicos clásicos que aquí se muestran en términos mucho más explícitos que en ninguna de las historias anteriores de los Brontë. El conflicto se resuelve por arte de magia a favor de la hija, como en esta escena en la que Louisa amenaza con decirle a Percy que Caroline coquetea con Zamorna:

«¡Lo diré todo!», casi gritó la señora. «¡Descubriré todo el vil plan! Tu padre sabrá quién eres, señorita, lo que eres y lo que es él. Nunca había mencionado este tema antes, pero me he dado cuenta, lo he deducido todo y nadie me impedirá proclamar a los cuatro vientos tu bajeza.» -

«¡Dios mío! Esto no bastará», dijo Caroline, ruborizándose muchísimo. «Cállate, madre. No entiendo lo que quieres decir, pero pareces poseída. No digas ni una sola palabra más. Vamos, Vete a la cama. Ven, te ayudaré a llegar a tu habitación.»

«¡No me halagues, no intentes persuadirme!», gritó la mujercita enfurecida. «Es demasiado tarde. Ya me he decidido. Percy, tu hija es una chica indecente y descarada, con lo joven que es y ya es una...»

No pudo terminar la frase. Caroline casi la derribó, la cogió en sus brazos y la sacó de la habitación. Se la oyó en el pasillo llamando a Elise y ordenándole que desvistiera a su madre y la acostara. Cerró la puerta de su habitación y luego bajó las escaleras con la llave en la mano.⁸

La escena tiene esa claridad absurda de los sueños. Es el simple deseo infantil de ocupar el lugar de la madre, de coger en brazos a la «mujercita» y llevarla a la cama. Ahora es la madre hostil y mortificante la que está en la mazmorra, y la hija es libre de hacer lo que quiera. La historia acaba con Zamorna seduciendo a Caroline y con el inicio de otra guerra civil entre Zamorna y Percy.

8. Ratchford, *The Brontë's Web of Childhood*, págs. 242-243.

La historia ya no puede avanzar más. Está claro. En este punto Charlotte se despide de Angria y concentra sus esfuerzos en escribir ficción realista.⁹

El abandono de Angria por parte de Charlotte es un ejemplo de cómo llegar a una conclusión en un mundo fantástico de forma variable. La experiencia de que la fantasía oculta salga a la superficie no significa sólo que se han agotado todas las posibilidades narrativas, también sirve de solución a un enigma de construcción. Cuando se proyectan nuestros sentimientos más personales y emotivos (que en cierto modo son universales) en una historia de ficción, el contexto se mueve hacia un terreno en el que podemos meditar a salvo acerca de estos temas. Se trata de encerrar nuestras fantasías más peligrosas en una mazmorra de la que tenemos las llaves. Una vez que la fantasía se convierte en algo externo, se puede manipular sin peligro. Si la estructura externa es demasiado rígida y literal (como las interminables campañas militares de Branwell o el interminable combate de los videojuegos), la fantasía exterior sirve como una válvula de escape segura, pero el argumento no progresa y la experiencia no alcanza una conclusión satisfactoria. Podemos implicarnos en un mundo de ficción construido por nosotros mismos, introducir en él nuestros laberintos emocionales más profundos y jugar con ellos de varias formas hasta que los hayamos aclarado. Puede que la sensación de conclusión aquí no provenga de la belleza de la historia, sino de nuestra implicación en todas las posibilidades de la historia.

D.W. Winnicott describe un proceso similar de «saturación» imaginativa al hablar del juego de los niños. Los niños juegan con un juguete o representan una experiencia imaginativa hasta que han absorbido toda la ambivalencia emocional que sienten con respecto a ese objeto, y entonces están preparados para transmitirle sus sentimientos al mundo en general, a lo que Winnicott llamó «el campo cultural en conjunto».¹⁰ Como sociedad, utilizamos las series de televisión de una forma parecida, pidiéndoles que nos muestren situaciones particularmente terroríficas o atractivas (crímenes, urgencias, la vida en familia, las mujeres en el trabajo, solteros con una vida sexual activa...), que todavía no hemos

9. «Caroline Vernon» lleva fecha del 26 de marzo de 1839. Al final de ese año, Charlotte escribió el adiós formal a Angria: una nota escrita a mano dirigida a sus lectores imaginarios. En la nota anuncia que ha escrito «muchos libros» que se dedicaban a la misma gente y a los mismos sitios en todos los tiempos y humores posibles, «pero debemos cambiar, porque el ojo se cansa de la imagen que se repite tantas veces» (Ratchford, *The Brontë's Web of Childhood*, pág. 149).

10. Winnicott, *Playing and Reality*, pág. 5.

asimilado en nuestra conciencia nacional. Los programas combinan personajes estereotipados y situaciones que reflejan nuestras preocupaciones y nuestros deseos, y luego ofrecen variantes sobre los mismos esquemas. Cuando ya se han agotado todas las variantes de la situación, como en la última temporada de una serie que lleve mucho tiempo de emisión, la fantasía oculta sale a la superficie. Así, el policía de Miami tiene un ataque de amnesia mientras está infiltrado y acaba siendo un criminal; el irritable jefe de informativos se imagina que se está acostando con la alegre productora; las dos personas que han estado resistiendo su atracción por el otro finalmente acaban como pareja. Estos episodios resultan a menudo embarazosos de la misma forma que «Caroline Vernon». Al desaparecer lo elaborado de la sublimación, la fantasía resulta demasiado desnuda y falta de realismo, como el niño que mete a su madre en la cama. La fantasía reprimida tiene una tremenda carga emocional, pero una vez que su energía ha saturado los posibles argumentos, pierde su tensión. Podemos mirarla de frente sin tanta preocupación, pero nos resulta menos atrayente. De todas formas, si están bien escritas, estas historias estereotipadas pueden ser iluminadoras antes que su energía se agote. De hecho, su agotamiento es un indicador de que hemos asimilado sus esquemas y los hemos incorporado a nuestra comprensión general del mundo. Indica que esta situación ya no es problemática para nosotros, ya se trate de gente moribunda en una habitación de hospital llena de extraños, de mujeres agresivas en el mundo del trabajo o de criar niños de una forma no convencional. Los esquemas cambiantes de la historia estereotipada han sido capaces de expresar nuestros sentimientos enfrentados, han absorbido nuestra emoción, y han convertido una situación amenazadora o atrayente en algo familiar.

La representación como experiencia transformadora

Como sabían muy bien Sherezade y Jesucristo, la narración es una fuerza poderosa de transformación personal. Las historias pueden abrir nuestros corazones y cambiarnos totalmente. La narrativa digital añade otro poderoso elemento a este potencial al ofrecernos la oportunidad de representar historias en lugar de ser meros espectadores.

La representación tiene un poder transformador mayor que el de las historias narradas o interpretadas por otros, porque las asi-

milamos como experiencias propias. El impacto emocional de la representación en un entorno de inmersión es tan fuerte que se ha demostrado que las instalaciones de realidad virtual sirven para tratamientos psicoterapéuticos. En varios centros de investigación, los psicólogos tratan a los pacientes aquejados de fobias exponiéndolos a entornos virtuales que simulan las situaciones que desencadenan sus ataques de ansiedad. El proceso de desensibilización equivale básicamente a participar en un mundo de ficción. Científicos de California y Atlanta han curado el miedo a las alturas de pacientes crónicos haciéndoles caminar por puentes virtuales y subir en ascensores virtuales. Los pacientes responden al principio con mucho miedo, igual que lo harían en el mundo real. El terapeuta les acompaña entonces a lo largo de la experiencia, ayudándoles a practicar técnicas de relajación. Los pacientes practican técnicas de autocontrol como si fueran actores en una prueba de vestuario. Estas experiencias virtuales desencadenan cambios internos en los pacientes que pueden aplicar después al mundo real. Los pacientes capaces de subir en un ascensor de cristal virtual en un hotel virtual, pueden después cenar en el piso setenta y dos del Peachtree Plaza en Atlanta, y los pacientes capaces de cruzar un puente Golden Gate virtual, serán capaces de cruzar el auténtico.¹¹

Esta terapia de realidad virtual es un término medio entre dos técnicas terapéuticas clásicas: acompañar realmente al paciente en la experiencia traumática, y hablarle al paciente de la experiencia traumática mientras éste está bajo los efectos de la hipnosis. El mundo virtual es más externo que la experiencia hipnótica, pero lo suficientemente artificial como para que los pacientes puedan enfrentarse a él mucho antes de lo que podrían enfrentarse a la situación real. Es un entorno de umbral. Los pacientes con los que la terapia de realidad virtual no funciona son aquellos a los que les parece demasiado real o muy poco real. La clave del éxito de este tratamiento es ser capaz de establecer que este mundo es un espacio ficticio.

Estos resultados son similares a los observados en algunos participantes de MUD, que utilizan a sus personajes para practicar habilidades sociales que están intentando cultivar en el mundo

11. «Virtual Reality Conquers Fear of Heights», *New York Times*, 21 de junio de 1995, C11; «Virtual Reality Used as Phobia Therapy», *Boston Globe*, 30 de enero de 1995, págs. 25-26. La investigación a la que se refieren los artículos fue dirigida por el doctor Ralph Lamson en el hospital Kaiser Permanente de San Rafael, California, y por la doctora Barbara Rothbaum de Emory University. Véase Rathbaum (1995).

«real», es decir, no electrónico. Por ejemplo, una mujer que había sufrido la amputación de un pecho recobró su confianza en sí misma con respecto a su sexualidad representando en un MUD el papel de un personaje que había sufrido la misma amputación.¹² Igual que en el caso de los pacientes con fobias, la experiencia virtual funcionó porque se parecía lo suficiente a la real como para despertar la misma ansiedad, pero era un terreno más seguro donde se podía ensayar a través de la imaginación.

El poder transformador de las narrativas representadas encierra promesas y peligros de cara al futuro. Por un lado, puede hacer que los entornos digitales sean tan importantes como hoy lo es la televisión para exponer problemas, historias sobre injusticia social o intolerancia, historias destinadas a ganarse las simpatías del público. Las narrativas electrónicas se están utilizando ya para enseñar idiomas, medicina militar y toma de decisiones empresariales. También se podrían utilizar para enseñar formas de enfrentarse al mundo; por ejemplo, cómo resolver conflictos, cómo buscar trabajo con éxito, cómo ser un padre sensible, cómo ser un esposo o padre justo. Si estos temas se pueden incorporar a narrativas interactivas lo suficientemente ficticias como para ser atractivas pero no amenazadoras, estas narrativas pueden ser tan efectivas para cambiar actitudes como un paseo virtual atravesando un puente para el que sufre de vértigo.

Por otro lado, la representación por ordenador también puede reforzar comportamientos violentos o antisociales. Ya se han dado casos como el de un estudiante que publicó una página en Internet donde fantaseaba con la violación de una compañera de clase, y fue castigado por ello. Podríamos avanzar hacia una situación como la descrita en el episodio de *Star Trek*, «Hollow Pursuits», en la que un tímido miembro de la tripulación se hace adicto a programas de la holocubierta que le permiten vencer o seducir a la gente que le intimida en la vida real.¹³ Así como los psicólogos están pensando en reproducir las fotografías de los miembros de la familia de los pacientes para terapias en realidad virtual, no habría nada que impidiera a la gente reproducir la foto de su jefe en una versión de *Doom* y empezar a disparar. ¿Haría esto que hubiera menos probabilidades de que dispararan de verdad a su jefe?

12. Véase Sherry Turkle, *La vida en la pantalla*.

13. «Hollow Pursuits», *Star Trek: The Next Generation* (tercera temporada, episodio 169, primera emisión 30 de abril de 1990, escrito por Sally Caves y dirigido por Cliff Bole).

Sea cual sea la respuesta, es evidente que la realización literal de las fantasías de los usuarios no ayudaría a nadie a enfrentarse a la situación real. La diferencia entre los entornos de inmersión escapistas y los progresivos es quizá similar a la diferencia entre las historias repetitivas de Branwell Brontë y las progresivas de Charlotte Brontë. Cuanto más constructivo sea el entorno de la historia, más oportunidades ofrecerá para ser algo más que la repetición de patrones destructivos. El objetivo de los entornos maduros de ficción no ha de ser excluir el material antisocial, sino incluirlo de modo que el usuario se pueda enfrentar a él, darle forma y trabajarlo. Por tanto, un entorno en el que sólo podamos matar dragones, independientemente de las mil apariencias que éstos puedan adoptar, es menos interesante que uno en el que también podemos domesticarlos, adorarlos, aliarnos con ellos contra otros monstruos, o incluso llevárnoslos de paseo en un ascensor virtual.

La renuncia a la conclusión

En un mundo cambiante, las historias no suelen tener una conclusión clara. La narrativa electrónica juega con nosotros y oculta sus regalos. El laberinto es engañoso, lleno de callejones sin salida, dudas y preguntas sin respuesta. Los juegos de aventuras exigen cientos de horas de juego, que en su mayor parte se nos van en intentos frustrantes de descubrir cómo podemos seguir avanzando. A veces hay que descubrir sus secretos fuera del juego: buscando en revistas, intercambiando información con otros jugadores o encontrando la página web o el grupo de noticias adecuado. En el rizoma sin solución o el laberinto que se puede resolver, nos enfrentamos a un mundo que nos atrae con sus promesas de ricos tesoros pero que está diseñado para resistirse a nuestros esfuerzos.

Quizás esto sea una virtud. Puede ser muy estimulante estar siempre buscando información secreta o persiguiendo una recompensa que se nos resiste. Al ser conscientes de que se trata de un mundo de ficción, podemos experimentar esta resistencia a nuestros esfuerzos como si fuera un enfrentamiento dramático con el programador o el escritor para conseguir un regalo que nos ocultan a propósito. Podemos imaginarnos que esta persona que exige tanto de nosotros es un padre exigente, un profesor riguroso, un amante tímido o un jefe reservado, y así implicarnos aún más en el enfrentamiento. O podemos imaginar que es una excitación prolongada, un acto sexual permanente con el clímax siempre a punto

pero fuera de nuestro alcance. El ordenador es un medio seductor gracias a esta habilidad de ofrecer y ocultar al mismo tiempo. Gran parte del placer se obtiene de la implicación constante, de que se nos niega el clímax.

Michael Joyce aborda explícitamente la cuestión de la extensión confusa y la renuncia a la conclusión en su obra *Afternoon*, que no tiene ni tabla de contenidos ni un final preciso. En lugar de eso, Joyce les dice a sus lectores que tienen que decidir por sí mismos cuándo acaba la historia. En una lexia llamada «work in progress», dice claramente: «La conclusión es, en cualquier obra de ficción, algo sospechoso, aunque aquí esto se hace explícito. Cuando la historia ya no avance, o cuando dé vueltas, o cuando se canse usted de los caminos, la experiencia de la lectura termina». Esto es una conclusión por agotamiento, no por satisfacción. A algunos esta afirmación no les parece suficiente, y han descrito la conclusión de *Afternoon* como si estuvieran hablando de la solución a un laberinto. Por ejemplo, se dice que se alcanza cuando «tras haber asignado secciones dadas a secuencias o trayectos de lectura, muchos de los cuales, aunque no todos, puedan deshacerse luego, se llega a un punto en que desaparece la disonancia cognitiva, o desconcierto, y uno se siente satisfecho. ¡Se ha alcanzado —o creado— la conclusión!».¹⁴

En otras palabras, la conclusión electrónica ocurre cuando se comprende la estructura de una obra, aunque no se haya entendido su argumento. Esta conclusión requiere una actividad cognitiva que se parece mucho al placer habitual de escuchar una historia. La historia en sí no se ha resuelto. No se juzga como satisfactoria o coherente. En lugar de eso, el lector ha entendido el mapa de la historia. Este mapa no tiene por qué percibirse como algo inevitable o apropiado, como si fuera la solución de un enigma. Puede incluso que no sea hermoso ni esté bien formado. No hay ninguna liberación emocional o percepción de que las piezas encajan, sino sólo una certeza de avanzar de lo desconocido a lo conocido. Esto es muy diferente de nuestras expectativas tradicionales sobre las conclusiones, y mucho menos placentero, porque normalmente esperamos que la conclusión brote del argumento y marque un punto final en una acción.¹⁵

14. Landow, *Hypertexto*, pág. 146.

15. Sobre la conclusión en la ficción y la poesía, véase Kermode, *El sentido de un final*, y Barbara Herrnstein Smith, *Poetic Closure*. Para una discusión sobre la narrativa como red de his-

Evidentemente, podemos a la vez desear y temer la conclusión. Esto no sólo sucede porque el contenido de las historias sea inquietante, como en *Afternoon*, sino porque es doloroso romper el trance de inmersión y salir del mundo envolvente al aire frío de la realidad. El final de una historia puede ser doloroso para los creadores y para la audiencia sobre todo en las narrativas enciclopédicas, como una novela en tres tomos, una serie de televisión, o un juego de enigmas que ha durado meses. Dickens y su audiencia lloraban cuando se publicaba el último número de uno de sus folletines de dos años de duración. El final de la serie de televisión *Cheers* provocó una orgía de nostalgia por parte del público, como si cerraran de verdad el bar de la esquina de millones de personas.

La renuncia a la conclusión es siempre, en cierto sentido, una renuncia a enfrentarse a la muerte. Nuestra fijación con los juegos e historias electrónicos representa en parte esta negación de la muerte. Nos ofrecen la oportunidad de borrar la memoria, de empezar de nuevo, de volver a experimentar un hecho y probar una solución diferente. Los medios electrónicos tienen la ventaja de que representan una visión muy cómica de la vida, un punto de vista lleno de fallos que se pueden arreglar y opciones abiertas. La narrativa ciberespacial, interminable y siempre cambiante, es un lugar para gozar de la sensación de la transformación infinita. Pero para que esta narrativa madure tiene que ser capaz de acoger también a la tragedia.

La tragedia en la narrativa electrónica

¿Cómo expresar en un mundo cambiante las pérdidas irreparables de la vida con la solemnidad que se merecen? ¿Cómo podemos obtener catarsis en un medio que se resiste a las conclusiones? Ya que ninguna hiperficción o narrativa de simulación ofrece una historia trágica satisfactoria en este momento temprano del desarrollo del género, no tenemos más remedio que imaginárnosla. Al utilizar el adjetivo «trágico», me baso en la definición de Aristóteles en el sentido habitual (a veces incorrecto) que se suele emplear. Me refiero a una historia en que un personaje digno pasa de una vida respetable a un final desesperado por culpa de alguna elección o error

torias potenciales, llena de elecciones erróneas y cortocircuitos, véase Brooks, *Reading for the Plot*, sobre todo págs. 90-118. Sobre la conclusión en el hipertexto, véase Landow, *Hipertexto*, págs. 143-146, Moulthrop, «Containing Multitudes» y Harpold, «Conclusions».

propio. Una historia catártica se concentrará en esta pérdida irreparable y despertará nuestros sentimientos de pena y terror, purgando nuestras emociones y aumentando nuestra comprensión de la vida.

Imaginemos que hay que representar electrónicamente el hecho trágico del suicidio de un joven. Quiero proponer tres posibles historias de suicidio, las tres sobre el mismo personaje, al que llamaré Rob. Cada una de las historias explota la naturaleza multiforme de la narrativa electrónica y expresa, al mismo tiempo, la tragedia intrínseca al hecho.

La mente como laberinto trágico

Supongamos que alguien quiere escribir un retrato electrónico de la mente de Rob la noche de su suicidio, al modo de una novela de corriente de conciencia, pero en forma de red activa. Cada lexía, o fragmento de la historia, capturaría un pensamiento obsesivo y lo uniría a otros. La mente de Rob funcionaría obsesivamente, e iría de hechos cercanos (una crítica mala de una actuación, una promoción perdida) a desastres del pasado (su padre elogiando a su hermano menor por ganar a Rob al ajedrez, la decisión de su novia Linda de abandonarle). Algunos caminos de pensamiento llevarían a esperanzas desmesuradas de riqueza y fama o a otras ambiciones y deseos de perfección. Todas estas cadenas de pensamiento acabarían convergiendo en la idea del suicidio. Sus ideas de buscar ayuda podrían acabar en enlaces falsos, el lector podría activarlos pero la pantalla no cambiaría (no llevarían a ninguna parte). Rob podría recordar momentos en los que la vida era buena, pero a estos momentos les seguiría la creencia de que todos se han perdido para siempre o que no sirven para nada debido a fallos y traiciones posteriores. Quizás el lector-navegador sentirá el impulso de volver a uno de estos buenos recuerdos, o de explorarlo más profundamente, pero encontrará las asociaciones cerradas, bloqueadas por pensamientos desagradables o desechadas porque no sirven para apoyarse en ellas. Quizás estos buenos recuerdos desaparezcan rápidamente de la pantalla, o quizás otros pensamientos destructivos la invadan involuntariamente, en forma de imágenes o escenas que aparecerían automáticamente sin que el lector haga nada. Todos estos hechos (la obsesión con el fracaso, las ilusiones de grandeza, los pensamientos destructivos que aparecen por sí solos) le darían al lector la oportunidad de entrar en la mente de este hombre desesperado.

Al describir los pensamientos de una persona tan compleja, el escritor se podría centrar en el proceso real de pensamiento obsesivo con el retorno constante a caminos asociativos que llevaran a callejones sin salida o a un único momento de experiencia traumática, a una sola experiencia que se instala en la mente como un obstáculo en el camino de la esperanza. Un hipertexto laberíntico podría ser el medio ideal para capturar el monólogo interior como una serie de instantáneas de la mente. Podría ser el equivalente potencial del soliloquio de Hamlet sobre el «ser o no ser», no una traducción, sino un retrato universal igualmente conmovedor sobre la parálisis y la conciencia de uno mismo.

¿Cómo llegaría este monólogo interior al clímax y a la conclusión? Los caminos de la mente podrían cambiar según fueran pasando las últimas horas simuladas de la vida de Rob, con lo que los pensamientos de suicidio surgirían cada vez más rápido, independientemente de los caminos que escogiera el lector. Quizás el ordenador permitiría continuar este proceso hasta que un cierto número de lexias que contengan la idea del suicidio hayan sido seleccionadas por el lector, o hasta que se dé cierta frecuencia de acceso. De pronto, la pantalla se oscurece. El suicidio sucede en «tiempo real». El lector habría sido testigo de la decisión y además la habría representado al mismo tiempo, y así tendría la sensación de comprensión, inexorabilidad y tristeza que llamamos catarsis.

La red del luto

(2)

Otra forma de representar la misma historia podría ser utilizando una presentación tridimensional del funeral, con los desolados padres de Rob, sus compañeros de trabajo, su ex novia, todos intentando entender cómo pudo suceder una tragedia semejante. Cada uno intentaría explicar el suicidio, y el lector se podría mover por la habitación yendo de uno de los asistentes a otro, siguiendo sus recuerdos y viendo hechos del pasado desde su punto de vista, mientras ellos intentan fútilmente hallar una causa para un acto tan irracional. Al lector le atraería ver la historia completa, ya que ninguna versión explicaría el hecho, sino que todas añadirían algo a su comprensión.

Al navegar por esta historia calidoscópica, nos daríamos cuenta de que las versiones de las diferentes personas contienen elementos que no encajan o que nos indican que hay otras explicaciones distintas de la versión del que habla. Experimentaríamos la

2

pérdida en toda su magnitud y tendríamos una imagen de cómo una muerte violenta destroza un mundo de cariño y confianza. El avanzar por esta historia sería una representación del luto, porque el usuario buscaría una explicación igual que los personajes presentes en el funeral. Quizá sólo podremos ver un número determinado de escenas en cada visita. Entonces veríamos el entierro, y el programa nos llevaría a la escena final desde el punto de vista del personaje con el que hubiéramos pasado más tiempo en la red anterior. Cada visión separada nos daría una catarsis especial, pero ninguna de ellas sería completa. Sólo después de haber visto todas las historias, después de haber repetido el funeral desde cada uno de los puntos de vista, sentiríamos una catarsis general, lo cual no significa que aceptemos la muerte de Rob o que hayamos entendido una explicación única y coherente, sino que tendríamos la sensación de una comunidad relacionada y una verdad múltiple. Después de visitar todos estos contextos desencadenados por un solo acto de suicidio, nos quedaríamos con la visión trágica de todos los Robs que se han perdido.

Simulación y destino

Estas dos historias consideran que los elementos de la historia son fijos. Podemos visitarlas utilizando recorridos diferentes, pero no podemos actuar sobre ellas o cambiar el desenlace. ¿Podría una narrativa digital ofrecer más posibilidades de actuación reteniendo al mismo tiempo la sensación de inexorabilidad trágica? ¿Podemos crear una historia interactiva que retenga lo que Umberto Eco llama el sentido de su destino?¹⁶ Una forma de probar los límites de la narrativa electrónica para ofrecer actuación y destino, sería considerar si se puede presentar la historia de Rob en forma de simulación.

En la simulación del suicidio de Rob, el usuario ocuparía la posición de un dios con respecto al mundo social de Rob, aunque sería un dios con un poder de intervención limitado. La presentación del mundo dejaría claro cuáles son los límites de nuestros poderes, y especificaría qué elementos del mundo de Rob son inmutables. Estos elementos inmutables suponen una elección lite-

16. Entrevista con Umberto Eco en «The Connection», radio WGBH, 6 de noviembre de 1995. Según Eco, un hipertexto nunca puede resultar satisfactorio porque «el encanto de un texto es que te fuerza a enfrentarte con el destino».

raria importante, porque serían una interpretación explícita del «porqué» de la muerte de Rob. ¿Sería su neurosis? ¿Su historia familiar? ¿Un momento histórico en particular o una situación política? ¿Una historia de amor desgraciada? Podríamos variar los demás factores, dejando que la vida de Rob se expandiera en el tiempo «en ebullición» de Borges, con la fascinante diversidad de posibilidades a la que cualquier vida está abierta. Como usuario divino, podríamos llevar a Rob a un nuevo trabajo con un jefe que apreciara más sus habilidades. O podríamos enviar a su antigua novia a un restaurante justo cuando Rob llegase, para ver si vuelven a darle una oportunidad a su relación. Quizá podríamos conseguir que una amiga de la madre de Rob la convenciera para que se enfrentase a su esposo por las humillaciones que éste le depara a Rob constantemente. Podríamos cambiar uno a uno todos los hechos contingentes que parecen la causa de la autodestrucción de Rob. Comprenderíamos mejor su vulnerabilidad al ver cómo su vida se desarrolla de modo diferente y entender que los factores externos no tienen mucha influencia. También nos daríamos cuenta de que cambiar la vida de Rob alteraría dramáticamente las vidas de la gente a su alrededor. Quizás hubiera sido más desgraciado que feliz si la antigua relación con su novia se hubiera reanudado. En ese mundo alternativo quizá su novia se culpe de su muerte, sin saber que era inevitable. O podríamos llegar a un final ambiguo en el que creeríamos que los médicos salvarán a Rob a tiempo o que no intentará suicidarse en absoluto. La historia lograría una sensación de conclusión a pesar de las variaciones, porque no se centraría en una sola acción continua (como describía Aristóteles a las tragedias griegas), sino en todo el sistema de interrelaciones sutiles que dan sentido a la acción de una persona. Este sistema narrativo se definiría por sus posibilidades de variación igual que por lo que se mantiene constante. Lo trágico de esta situación derivaría de la demostración de cómo la gente sigue patrones destructivos, a veces guiados por las mejores intenciones.

Por supuesto, el éxito de cualquiera de estas historias dependería de la habilidad del escritor y de los detalles de la narrativa que yo sólo estoy trazando por encima. Pero no hay razón para pensar que las historias en este medio no puedan ser tan expresivas como en otro cualquiera. Es más, una narrativa digital podría capturar algo que no hemos sido capaces de fijar tan claramente en los formatos digitales: no sólo un héroe o una elección trágica, sino un proceso trágico.

El punto de vista múltiple

Independientemente de que hablemos de una historia de simulación, de un hipertexto rizomático, una película navegable o una herramienta electrónica para construir historias interminables, no podemos enfrentarnos a este medio cambiante y transformador con las expectativas de forma estática y finalidad propias de los medios lineales. Pero eso no quiere decir que tengamos que renunciar a la sensación de conclusión o al desahogo emocional. En lugar de eso, tenemos que aprender a apreciar los diferentes tipos de conclusión válidos en un medio calidoscópico.

Los ejercicios de simulación son un buen modelo para la conclusión calidoscópica. Cuando una simulación en vivo termina, los participantes se reúnen para reflexionar sobre la sesión con el «dios» de la máquina (el director de juego o el controlador de la simulación). Éste explica lo que ha sucedido y solicita la opinión de los jugadores, que ahora tienen la oportunidad de ver cómo los fragmentos individuales encajan en la historia general, y de entender los procesos que hacen posible el micromundo de la simulación. Por ejemplo, en una situación de prácticas que simula una crisis de asuntos exteriores, los participantes descubrirían cuáles eran los motivos de sus oponentes, qué otras opciones podrían haber considerado, y qué información estaba a su disposición a lo largo de los diferentes momentos del juego. En un juego narrativo, gran parte de la historia se ignora hasta la reunión final, en la que se desvelan importantes claves de la intriga, como por ejemplo quién cometió qué asesinatos, qué jugadores eran hermanos secretos y lo ignoraban, y dónde estaba la espada mágica a las once horas del sábado por la noche. Al final del juego, los jugadores pueden ver la acción completa de la historia, incluyendo su propia participación en ella, no desde el escenario, sino como un espectador en la primera fila.

Es satisfactorio cambiar de papel de esta forma, actuar en un evento estructurado y luego descubrir cómo era la estructura completa, como una de las bailarinas sincronizadas de las viejas películas musicales de Ziegfeld que viese después la escena de su número en una toma desde arriba. Pero una simulación por ordenador ofrece una extensión de este placer. En el ordenador podemos entrar en la historia y experimentar más de una vez la misma simulación. Podemos interpretar todos los papeles y agotar todos los finales posibles. Podemos construir una visión compuesta del mundo narrativo que no se resuelve en una sola historia, sino que

N EPIS 7

se compone de un sistema coherente de acciones relacionadas. Ya que percibimos el mundo e incluso nuestras identidades como sistemas complejos, abiertos y carentes de centro, necesitamos un entorno narrativo que nos permita expresar esta percepción y nos incite a explorar un mundo narrativo denso desde cualquier perspectiva posible.

Uno de los resultados de este tipo de exploración será una apreciación más inmediata del proceso. Mientras que las novelas nos permiten explorar los personajes, y el teatro nos permite explorar la acción, la narrativa de simulación puede permitirnos explorar los procesos. El ordenador es un medio dependiente de una sucesión de procedimientos. Por eso no se limita a describir o a observar esquemas de comportamiento del modo en que el texto impreso o el cine lo hacen, sino que los encarna y los ejecuta. Nos permite participar en esta actividad porque es un medio participativo. Por medio del ordenador podemos representar, modificar, controlar y entender los procesos de un modo imposible hasta ahora. Podemos también apreciarlos estéticamente por primera vez, saboreando las complejas relaciones igual que saboreamos el color o la forma. Todavía no tenemos sistemas narrativos que exploten este potencial describiendo un mundo complicado en términos de procedimientos, pero vamos avanzando en esta dirección.

Los tres principios estéticos descritos en esta sección (inmersión, actuación y participación) no son tanto placeres actuales como placeres que anticipamos según se van despertando nuestros deseos ante el surgimiento del nuevo medio. Por un lado, estos placeres continúan los placeres de los medios lineales, y por otro lado son únicos. Ciertamente, la combinación de placeres es tan novedosa como la combinación de propiedades que caracteriza al nuevo medio. Para satisfacer nuestro nuevo deseo de placeres combinados, tendremos que inventar técnicas que permitan a los autores ser igualmente eclécticos. La próxima sección se ocupa de la convergencia de las técnicas de composición literarias e informáticas. Explora cómo podemos enfrentarnos a la escritura en un medio centrado en los procedimientos, y qué historias y personajes nos depararán este tipo de creaciones.

o/o

6