

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

4. Inmersión

En resolución, él se enfrascó tanto en su lectura, que se le pasaban las noches leyendo de claro en claro y los días de turbio en turbio; y así del poco dormir y del mucho leer se le secó el cerebro, de manera que vino a perder el juicio. Llenósele la fantasía de todo aquello que leía en los libros, así de encantamientos como de pendencias, batallas, desafíos, heridas, requiebros, amores, tormentos y disparates imposibles; y asentósele de tal modo en la imaginación que era verdad toda aquella máquina de aquellas soñadas invenciones que leía, que (...) le pareció conveniente y necesario (...) hacerse caballero andante e irse por todo el mundo con sus armas y caballo, a buscar las aventuras.

Don Quijote de la Mancha

Don Quijote, que vivió ciento cincuenta años después de la invención de la imprenta, es un ejemplo de lo peligrosos que son los libros, porque pueden crear un mundo «más real que la realidad». El personaje representa a esa parte de nosotros que ansía saltar desde la vida normal a las páginas de un libro o, como los diseñadores de atracciones nos prometen hoy en día, saltar a la pantalla de una película emocionante. Una narrativa sugestiva en cualquier medio se puede experimentar como si fuera realidad virtual, porque nuestro cerebro está preparado para sumergirse en las historias con una intensidad tal que el mundo a nuestro alre-

dedor desaparece. Este canto de sirena con que nos tienta la narrativa es la causa de que Platón desconfiase de los poetas porque eran una amenaza para la república. Es lo que hizo que los contemporáneos de Cervantes temiesen la nueva moda de leer en silencio,¹ y lo que hizo que la llegada de las películas y la televisión atemorizara tanto a los escritores antiutópicos del siglo xx. El mismo hechizo que llevó a Don Quijote a atacar a los molinos de viento hizo que hace poco una mujer de Arkansas se presentara vestida con un uniforme de *Star Trek* en el juzgado donde era miembro del jurado del caso Whitewater.²

El deseo ancestral de vivir una fantasía que surge con la ficción se ha intensificado debido a la aparición de un medio participativo de inmersión que promete satisfacer este deseo de un modo más completo de lo que ha sido posible hasta ahora. Con sus detalles enciclopédicos y sus espacios navegables, el ordenador puede proporcionarnos un espacio concreto para visitar aquellos lugares que deseamos conocer. Unos cuantos *clicks* en la *World Wide Web* y estamos automáticamente en uno de los reinos feudales de la «Edad Media actual» que ha preparado la Society for Creative Anachronism, o en la enfermería de la nave espacial *Voyager*, donde el excéntrico doctor nos examina. Al contrario que los libros de Don Quijote, los medios digitales nos llevan a un lugar donde podemos representar (nuestras) fantasías. Con una conexión *telnet* o una unidad de CD-ROM podemos matar nuestros propios dragones o pilotar nuestra propia nave espacial. Con

1. La lectura silenciosa no era nueva en sí en el Renacimiento (como erróneamente creía McLuhan), sino que era «algo cada vez más extendido e institucionalizado después del paso del manuscrito a la imprenta» (Eisenstein, *The printing revolution in early moderne europe*, págs. 91-92). La idea de que el cerebro de Don Quijote se había secado debido a las muchas lecturas y de que podía perder el contacto con la realidad, refleja el miedo que provocaba este comportamiento solitario e interno. Igual que la televisión y ahora el ordenador preocupan a la gente de nuestro tiempo, lo mismo sucedía en el Renacimiento acerca de las enormes cantidades de material que de pronto estaban a disposición de gente que hasta ahora no había podido acceder a ellas. Los impresores de la primera época aprovecharon ávidamente los materiales de la Edad Media para obtener lo que los comunicadores digitales llaman ahora «contenidos» para el nuevo medio de tan gran capacidad, de ahí que hubiera tantas novelas como las que volvieron loco a Don Quijote. Don Quijote representa un miedo típico de la modernidad: que la exposición a enormes cantidades de material ficticio (suficiente para leer día y noche durante meses) en una actividad que aísla del resto de la gente, tendrá como resultado la sustitución del mundo real por su ilusión. Para leer el análisis que hace McLuhan del cambio de actitud que trajo la lectura silenciosa contrapuesta a la lectura en grupo, véase *The Gutenberg Galaxy: the Making of Typographic Man*, págs. 84-90.

2. No quiero decir que esta miembro del jurado estuviera loca. Al presentarse a un juicio sobre un escándalo político llevando un uniforme de *Star Trek*, estaba haciendo referencia a un mundo con un estándar ético más alto. Igual que Don Quijote —más explícitamente en el caso de la jurado—, su reivindicación de una realidad ficticia era una forma de resistencia y de crítica a los valores de aquellos que la rodeaban. Véase Jenkins, «The Politics of Fandom», pág. 15.

un casco de realidad virtual o situados frente a una pantalla mágica, podemos hacer todo esto en tres dimensiones. El Don Quijote moderno encuentra molinos programados previamente para volverse caballeros.

La experiencia de trasladarse a un lugar ficticio muy elaborado es un placer en sí misma, independientemente del contenido de la fantasía. Esta experiencia es la que denominaremos «inmersión».

Es éste un término metafórico derivado de la percepción física de estar sumergido en el agua. En una experiencia de inmersión psicológica buscamos lo mismo que cuando nos zambullimos en el océano o en una piscina: la sensación de estar rodeados por una realidad completamente diferente, tan diferente como el agua lo es del aire, algo que requiere toda nuestra atención y concentra nuestros sentidos. Nos divierte el movimiento fuera de nuestro mundo habitual, la sensación de alerta que se despierta al estar en un lugar nuevo, y el placer de aprender a moverse en él. La inmersión puede llevar consigo el que la mente se vaya inundando de sensación, el desbordamiento de estimulación sensorial que causaban los televisores de la novela de Bradbury, *Fahrenheit 451*. Mucha gente escucha música de esta manera, como si las partes verbales del cerebro se ahogasen placenteramente. Pero en un medio participativo, la inmersión implica aprender a nadar, a hacer las cosas que el nuevo entorno nos permite. Este capítulo trata de esa natación digital, del gozo de la inmersión como actividad participativa.

Entrar al lugar encantado

El propio ordenador es un objeto encantado, incluso sin utilizarlo para actividades de contenido fantástico. A veces puede actuar como un ser autónomo y animado cuando percibe su entorno y realiza procesos que él mismo genera. También parece una extensión de nuestras conciencias al capturar nuestras palabras a través del teclado y proyectarlas en la pantalla tan rápido como las pensamos. Como demuestra Sherry Turkle en su aguda investigación sobre la psicología del ciberespacio, utilizar el ordenador nos permite acceder desinhibidamente a emociones, pensamientos y comportamientos muy íntimos en la vida real.³ Los jugadores de

3. Véase Turkle, *The Second Self*, donde hay un análisis del ordenador como «objeto evocador», y su *La vida en pantalla* para un estudio de las formas en las que los usuarios de los MUDs y los miembros de los grupos de noticias asumen identidades alternativas, se enamoran, y se comportan de una forma más desinhibida que fuera del ordenador.

MUD y los miembros de grupos de noticias no tienen problemas para compartir sus deseos y miedos más profundos con gente que sólo conocen por medio de palabras en una pantalla. La gente se enamora muy rápido a través de Internet, y también se enfada muy fácilmente (por ejemplo insultándose en los grupos de noticias). Algunos escriben en su página web (su espacio en la *World Wide Web*) cosas que no les han contado ni a sus amigos más cercanos. El encantamiento del ordenador nos proporciona un espacio público que se nos antoja al mismo tiempo muy privado e íntimo. En términos psicológicos, los ordenadores son objetos liminales, en el umbral entre la realidad exterior y nuestras propias mentes.⁴

La narrativa también es una experiencia de umbral. Como sabemos a partir de la obra del psiquiatra infantil D.W. Winnicott, todas las experiencias prolongadas de representación de una fantasía, desde el juego de niños al teatro shakespeariano, evocan los mismos sentimientos mágicos que el primer osito de peluche de un niño, porque son «objetos de transición». El osito conforta al niño porque proyecta en él sus recuerdos de la madre amorosa y su propia percepción de sí mismo como un ser pequeño que se puede abrazar y acariciar. Pero aunque el osito encarna estos fuertes elementos subjetivos, también es un objeto real con una presencia física fuera de lo que el niño se pueda imaginar acerca de él. Para el bebé, el osito ocupa un lugar psicológico de gran ambigüedad y riqueza, lleno de emoción, pero no es de ninguna manera una alucinación. Una buena historia tiene el mismo propósito, porque nos da algo que está convenientemente fuera de nosotros (pues lo ha inventado otra persona) y sobre lo que podemos proyectar nuestros sentimientos. Las historias despiertan nuestros miedos y deseos más profundos porque habitan esta frontera mágica. El poder de las experiencias, que Winnicott llama «de transición», viene del hecho de que «lo real es lo que no está allí».⁵ Para prolongar este tipo de poderosos trances de inmersión, tenemos que hacer algo paradójico: que el mundo virtual siga siendo «real» manteniéndolo «fuera de allí». Tenemos que mantenerlo en

4. La palabra «liminal», es un término antropológico que viene de la palabra latina para «umbral». Se usa para describir experiencias mitopoéticas en las que un objeto, un ritual o una historia suceden entre el mundo de la experiencia común y el mundo de lo sagrado (véase Turner, *El proceso ritual*). Utilizo el término para referirme al umbral entre el mundo que percibimos como externo y los pensamientos que concebimos como fantasías. Cuando un narrador atrapa nuestra atención y nos deja absortos en su historia, estamos en un estado «de umbral», experimentando sensaciones y emociones reales por objetos imaginarios. Éste es el trance de inmersión.

5. Winnicott, *Playing and Reality*, pág. 123.

equilibrio sobre el umbral encantado sin dejar que caiga hacia uno u otro lado.

Debido a que el trance liminar es esencialmente frágil, todas las formas narrativas han inventado convenciones que lo sostienen. Una de las formas más importantes de conseguirlo ha sido prohibiendo la participación. Suzanne Langer, en su estudio clásico de estética, *Feeling and Form*, describe la «terrible impresión» que recibió de niña viendo la obra, *Peter Pan*, de James Barrie:

Era la primera vez que iba al teatro, la ilusión era absoluta y arrolladora, como si fuera algo sobrenatural. En el momento más emocionante de la obra (Campanilla se había bebido la medicina envenenada de Peter para evitar que él lo hiciera, y se estaba muriendo) Peter se volvió hacia los espectadores y les pidió que confirmaran que creían en las hadas. Al instante la ilusión se rompió, había cientos de niños sentados en filas, aplaudiendo e incluso chillando, mientras la actriz vestida de Peter Pan nos hablaba como si fuera una profesora entrenándonos para una obra en la que ella tenía el papel protagonista. Por supuesto no entendí nada de lo que había pasado, pero me sentí muy mal durante toda la escena, y no me recuperé hasta que se alzó de nuevo el telón en otro decorado. (págs. 318-319)

Langer atribuye su angustia al hecho de que el arte depende de establecer distancias. En su opinión, Barrie cometió un pecado teatral al abolir la convención de la cuarta pared, que prohíbe que los actores dejen ver que saben que los espectadores están ahí. La invitación del escritor a entrar en el círculo encantado del escenario es para Langer una violación escandalosa del acuerdo entre escritor y audiencia. «Perseguir la falsedad, la certidumbre y la “participación de la audiencia” en el teatro es negar que el drama es arte» (pág. 319).

Sea o no destructiva para el arte, la participación de la audiencia resulta a veces muy embarazosa. La literatura del siglo xx es rica en visiones concretas de los problemas de frontera que una narrativa verdaderamente participativa causaría. Por ejemplo, en la clásica historia de Woody Allen, «The Kugelmass Episode», un profesor de humanidades del City College encuentra a un mago con una especie de máquina de Don Quijote: una caja que le permite entrar en las páginas de cualquier novela. Muy apropiadamente, Kugelmass escoge *Madame Bovary*, y encuentra la felicidad

con su soñadora compañera al llegar justo entre su aventura con Leon y el romance con Rodolphe. Pero los estudiantes de todo el país sufren gran confusión: «¿Quién es ese personaje? ¿Un judío calvo está besando a Madame Bovary?». El problema de Kugelmass es similar al que yo experimenté delante del espejo mágico del Media Lab del MIT. Cuando entramos en el mundo encantado con nuestra personalidad real, nos arriesgamos a que éste pierda su maravillosa extrañeza.

Un encantamiento más simple sería crear un mundo completamente inventado, una fantasía universal, algo que el libro de ilustraciones de Crockett Johnson, *Harold and the Purple Crayon* describe muy bien. Harold, un niño pequeño dibujado en blanco y negro, tiene un lápiz color púrpura que transporta según avanza por las páginas del libro, dibujando a la vez que anda. Harold empieza con una acera, luego con un manzano, y luego con un dragón para vigilar las manzanas. Pero el dragón le da miedo. Su mano tiembla y dibuja olas. Empieza a ahogarse en su propio mundo de inmersión hasta que se le ocurre dibujar un bote. En la fantasía de Johnson, la fluida imaginación de Harold le lleva a esos atoladeros pero también le saca de ellos. La realidad externa está representada por una luna creciente en blanco y negro siempre presente dibuje lo que dibuje. Al final de su viaje Harold se asusta cuando no es capaz de encontrar su habitación a pesar de dibujar muchísimos edificios y ventanas. Entonces se acuerda que su ventana siempre está al otro lado de la luna y se da cuenta de cómo puede volver a su cama dibujando.

Un Harold digital se enfrentaría a los mismos peligros, pero intensificados. En la comedia televisiva inglesa del espacio, *Red Dwarf*, tres viajeros espaciales nada heroicos (un vago amante de la diversión llamado Lister, un humanoide narcisista descendiente de un gato doméstico y el rígido moralista Rimmer) reciben un sistema de vídeo modernísimo de «inmersión total», que se basa en la lectura de la mente. El juego se llama *Better than Life*, y está diseñado para hacer realidad las fantasías de los usuarios inmediatamente, como una holocubierta programable al instante.⁶ Lister y Cat disfrutaban imaginando una moto, un hotel de lujo y comidas maravillosas, pero el neurótico Rimmer es incapaz de sostener fan-

6. «Better than life» era el título del episodio octavo de la serie de televisión británica, *Red Dwarf*. La serie se emitió en Estados Unidos en la televisión pública por primera vez en septiembre de 1988.

tasías placenteras durante mucho tiempo, e inserta involuntariamente en el paraíso virtual a un cobrador de impuestos, una tarántula mortal y una escena de tortura con hormigas asesinas. Fin del juego.

Ursula LeGuin trata el mismo problema de forma más seria en su novela multiforme *La rueda celeste*. Aquí, George Orr, un hombre corriente, descubre que tiene el poder mágico de rehacer la realidad literalmente según sus sueños. A pesar de que tiene las mejores intenciones de salvar al mundo del desastre, George se despierta repetidas veces de sueños de paz y abundancia para descubrir que ha logrado estos fines provocando catástrofes cada vez peores en su sociedad (desde una plaga a una invasión extraterrestre). Cuando se enamora, le tortura la posibilidad de imaginar accidentalmente un mundo en el que su amada no haya nacido. La posibilidad de un mundo en el que nuestros sueños se hacen realidad también despierta nuestras peores pesadillas. Cuanto más presente está el mundo encantado, mayor necesidad tenemos de saber que es sólo virtual, necesitamos ver la luna de Harold que nos recuerde que hay un camino de vuelta al mundo externo.

Por tanto, la narrativa participativa hace surgir varios problemas relacionados entre sí: ¿Cómo entrar en el mundo ficticio sin estropearlo? ¿Cómo podemos estar seguros de que las acciones imaginarias no tendrán resultados reales? ¿Cómo podemos representar nuestras fantasías sin que el miedo nos paralice? La respuesta a estas preguntas está en el descubrimiento del equivalente digital de la cuarta pared del teatro. Necesitamos definir las convenciones de la frontera que nos permitirá rendirnos al atractivo del entorno digital. No podemos coger el lápiz mágico hasta que no hayamos visto claramente la luna de Harold.

Encontrar la frontera

Parte del trabajo inicial en cualquier medio es explorar la frontera entre el mundo representado y el mundo real. Es casi un lugar común en el siglo xx advertir de los peligros de las nuevas simulaciones muy elaboradas (electrónicas y de otro tipo), porque distancian a los seres humanos de la experiencia directa. Pero gran parte de nuestro desconcierto ante los eventos televisados, los museos de cera y los parques temáticos, (ante lo que Umberto Eco llamó la cualidad «hiperreal» de la vida america-

na),⁷ deriva simplemente del hecho de que necesitamos un cierto tiempo para acostumbrarnos a cualquier aumento del poder de representación de los medios. En este momento, una de las actividades principales que hemos de realizar como creadores y audiencia es probar los límites del mundo liminar.

Al principio de la segunda parte de *Don Quijote*, que se publicó diez años después de la primera, Cervantes hace que Don Quijote y Sancho Panza discutan sobre la recepción de la primera parte, y leemos que no están conformes con la representación de alguna de sus aventuras. Cervantes los muestra encontrándose con gente que ha leído sus aventuras, mezclando a los lectores y a los personajes de ficción en el mismo espacio ilusorio. Del mismo modo, los personajes de las series de la red contestan el correo de sus fans y los invitan a publicar sus propias opiniones y experiencias en tablones de anuncios comunes. La emoción de este intercambio de hoy en día es la misma que la de los lectores de Cervantes en su tiempo. Igual que en su momento nos acostumbramos a tales recursos en la ficción, también nos acostumbraremos en el ciberespacio.

De igual manera, cuando la forma de la novela estaba empezando a definirse en el siglo XVIII, Lawrence Sterne escribió una memoria autodeconstructiva llamada *Tristram Shandy*, en la que el narrador introduce páginas negras, numera los capítulos cambiando el orden, dice haber arrancado ciertas páginas y nos manda hacia atrás a releer algunos capítulos. En resumen, hace todo lo que puede para recordarnos la forma física del libro que estamos leyendo. A Sterne le fascina la capacidad de representación del libro, el hecho de poder transmitir la voz del imaginario Shandy a nuestras mentes sin usar otra cosa que la palabra escrita. El autor de dibujos animados Chuck Jones llevó a cabo una hazaña similar cuando estaba en su mejor momento, dibujando *Duck Amuck*.

7. El término «hiperrealidad» fue acuñado por el teórico posmoderno francés Jean Baudrillard (véase *Simulations*) para referirse a la sustitución del objeto real por la reproducción, como por ejemplo cuando alguien prefiere una copia de la *Mona Lisa* al cuadro original. Es un concepto útil para pensar acerca de la mezcla aturdidora entre lo real y lo simulado, como en los hechos orquestados para los medios: la toma de poder del presidente, crímenes que imitan películas, y lugares como la Main Street de Disneyworld, que se basan en una combinación de fantasía cultural y marketing empresarial más que en la realidad social. Umberto Eco escribió acerca de Disneyworld y otros lugares similares, y sobre la respuesta de la audiencia a los múltiples clichés narrativos de películas de culto como Casablanca, considerándolos formas de hiperrealidad (véase *Travels in hyperreality*). Las obras posmodernas que se ocupan del mundo digital suelen asumir que es intrínsecamente hiperreal. Pero la hiperrealidad no es una característica de un medio en particular, sino una forma de experimentar los medios en general: en la frontera entre una ilusión poderosamente presente y un mundo real más auténtico pero intermitentemente visible.

Esta historia presenta el lápiz de un dibujante sádico (al final se descubre que es Bugs Bunny) fastidiando a un pato Lucas cada vez más desesperado. Lucas intenta actuar, pero el escenario pasa de ser una granja a ser un castillo y luego un iglú, a él mismo lo visten y desvisten, lo deforman e incluso lo borran, el sonido no concuerda con la imagen, las guitarras funcionan como si fueran ametralladoras, y la pantalla llega hasta a quedarse en blanco. Después de desconstruir todos los elementos del arte del dibujo animado, Lucas aparece en un fotograma donde dos versiones de sí mismo se enfrentan desde dos marcos adyacentes. El dibujo animado celebra la persistencia de la ilusión. Igual que Tristram Shandy sobrevive a una página completamente negra, el pato Lucas sobrevive a una pantalla totalmente en blanco. Una vez que se ha creado el espacio ficticio, tiene una presencia psicológica tan fuerte que casi cobra independencia de su medio de representación.

Las narrativas por ordenador muestran ya la misma tendencia a insistir en los límites, a celebrar el encantamiento y probar la resistencia de la ilusión. En la instalación narrativa experimental, *Archeology of a Mother Tongue*, producida para el Banff Center for the Arts en 1993 por Toni Dove y Michael Mackenzie, una transición narrativa fundamental toma la forma de una caída del sistema, que simula un fallo de la energía en la ciudad virtual que representa la interfaz. Los usuarios deben presionar el botón de encendido de su pantalla para continuar, y después se encuentran una ciudad alterada, como si el sistema hubiera sufrido una pérdida de memoria.⁸ Incluso narraciones menos sofisticadas artísticamente ofrecen efectos similares. Cuando mi hijo suelta el controlador de juego por un momento para detener la acción en el juego laberíntico *Escape from Mars*, el diablo de Tasmania que ha estado manejando no se queda congelado en su sitio. Nos mira desde la pantalla y empieza a golpear el suelo con el pie y a hacer gestos impacientes. Este simpático gesto insiste en la frontera entre el muñeco que controla el jugador y el personaje tal y como fue programado. Es como si el programador estuviera haciéndonos señas desde dentro del sistema, de una forma que hace más profundo el mundo de la inmersión en lugar de estropearlo.

8. Véase Morse, «Nature Morte», especialmente la pág. 215, y Dove y Mackenzie, «Archeology of a Mother Tongue». De la misma forma, en la muy temprana narrativa digital experimental de John McDaid, *Uncle Buddy's Phantom Funhouse*, una pantalla simulaba un fallo del sistema y otra tenía el mismo aspecto que el código de programación pero era en realidad un poema. Véase la descripción entusiasta que Moulthrop hace de esta obra en «Toward a Paradigm for Reading Hypertexts».

2
VONAGNI

Durante los siglos XVII y XVIII era normal jugar con los límites de la ilusión presentando una novela como una colección de cartas reales. Los lectores de la época acababan a menudo confusos (incluso doscientos años después tuve un estudiante que creyó lo que decía el prólogo de *Las amistades peligrosas** y se tomó las exageradas historias de seducción como un relato verdadero). Al principio, los programas de televisión como *Ozzie and Harriet* o *Burns and Allen* a menudo identificaban actor y personaje televisivo, sugiriéndole a la audiencia que el mundo virtual de la televisión se parecía bastante a las vidas reales de los actores. La audiencia de los años cincuenta solía aceptar esta premisa sin cuestionarla, pero muy pocos espectadores de la serie de los noventa *Seinfeld* piensan que el actor vive en Nueva York en lugar de en Los Ángeles, que es donde se rueda la serie, incluso a pesar de que el actor y el personaje se llaman igual. La narrativa de la red está ahora jugando con nosotros de la misma forma: no nos dan dos listas de nombres que nos permitan distinguir a los actores de los personajes que interpretan, y hacen enlaces entre los personajes y lugares del mundo real.

Otra forma de explorar la frontera es hacer una representación dramática explícita. Winsor McCay, que trabajaba cuando se empezaban a hacer películas de dibujos animados en 1914, hizo una representación en la que él aparecía en un escenario bajo un foco y daba órdenes a un dinosaurio animado muy simpático llamado Gertie, que aparecía a su lado en una pantalla de cine gigante. McCay tenía que persuadir lentamente a Gertie para que se mostrara, pero luego hacía trucos según él le indicaba, intentaba morderle cuando se enfadaba, y lloraba si la regañaba. En un momento del acto McCay cogía una manzana de cartón, daba la espalda a la audiencia y simulaba tirarla a la pantalla, donde parecía aterrizar justo en la boca de Gertie. En el punto culminante de su actuación, McCay se metía detrás de la pantalla y aparecía como un dibujo animado de sí mismo. El McCay animado entraba en la boca de Gertie para que ella pudiera levantarle hasta su espalda, desde donde se despedía mientras Gertie se retiraba grácilmente de la pantalla.⁹

Desde el punto de vista de la audiencia existe una diferencia entre los experimentos de frontera de los medios anteriores y los que los artistas están realizando ahora en el mundo digital, y es

* En algunas traducciones al español, también *Las relaciones peligrosas*. (N. de la t.)

9. Canemaker, *Winsor McCay*, págs. 13-15, 145-146.

que esta vez también nos han invitado a *nosotros* a la boca del dinosaurio.

Estructurar la participación como una visita

¿Cómo sabremos qué hacer una vez dentro de la pantalla? ¿Cómo evitar que la ilusión se rompa? Hay que estructurar y controlar cuidadosamente la participación en un entorno de inmersión. Lo ideal es que el abanico de acciones posibles esté argumentalmente adaptado al mundo de ficción, igual que ELÍZA estructuraba la conversación utilizando el formato de la entrevista psiquiátrica y *Zork* limitaba las respuestas del jugador en la aventura. Para experimentar con la inmersión multisensorial, una de las formas más fáciles de estructurar la participación es darle el formato de una visita. La metáfora de la visita es especialmente útil para establecer una línea divisoria entre el mundo virtual y la vida real, porque la visita conlleva límites espaciales y temporales.

Las atracciones de feria organizadas en torno a una visita son un modelo habitual de una inmersión que es también una narración. La casa del terror, por ejemplo, tiene una puerta de entrada y otra de salida, que marcan el principio y el fin de la historia. Según el visitante va avanzando en una plataforma móvil, se construye una tensión dramática por medio de pequeñas sorpresas y avisos de peligro. Luego las emociones sucesivas y la sensación creciente de terror culminan en un gran final que puede ser que el coche baje una rampa a gran velocidad o sea atacado por algún animal. Igual que una película o una obra de teatro, la casa del terror está preparada para aparentar que tiene una existencia completa, aunque la ilusión sólo se experimenta desde un punto de vista en momentos cuidadosamente calculados. Una casa del terror es una película transformada en una máquina a través de la que nos movemos.

La mayoría de las atracciones de feria están hechas para una audiencia que no puede hacer nada más allá de sentarse y gritar. Pero eso no quiere decir que sean más fáciles de hacer que las películas. Por ejemplo, la mayor parte de los dinosaurios de la película *Parque jurásico* eran virtuales. En lugar de construir muñecos se diseñó todo por ordenador y se insertó directamente en la película. Los que se construyeron eran sólo trozos de dinosaurios que servían para ser fotografiados desde un solo ángulo. Por el contrario, la atracción basada en la película del parque temático de

Universal Studios tiene que ser mucho más explícita. Se trata de robots gigantes con forma de dinosaurio, que se mueven con bastante realismo gracias a unos cilindros hidráulicos especiales que permiten un movimiento suave. Se pueden contemplar desde cualquier ángulo, y tienen una piel de textura muy realista que se arruga y se estira sobre el esqueleto de metal del robot. La atracción ocupa casi cinco kilómetros cuadrados y recibe tres mil visitantes por hora, distribuidos en barcas para veinticinco personas. El recorrido consta de múltiples acontecimientos que se activan según la barca pasa por el punto adecuado: la aparición sorprendente de los distintos dinosaurios, el centelleo de las luces de advertencia, el descubrimiento de un todoterreno volcado, el ataque de los dinosaurios, la destrucción del laboratorio... Al contrario que en la atracción basada en vídeo de *Regreso al futuro* o la de gráficos digitales de *Aladino* descritas en el capítulo dos, la atracción de *Parque jurásico* parece una visita a un lugar real. El visitante llega incluso a mojarse en el salto de agua de veinticinco metros con el que culmina espectacularmente la atracción. Pero *Parque jurásico* no es ningún lugar real, igual que tampoco lo es un escenario de teatro, porque el visitante no se puede bajar de la barca sin estropear la experiencia. *Parque jurásico* es en realidad una máquina gigantesca impulsada por ordenador que sirve para contar una historia de inmersión, y la barca es la cuarta pared, el objeto encantado que forma parte del umbral que nos conduce al mundo de inmersión y después fuera de él. Igual que la luna de Harold, la barca de *Parque jurásico* forma parte del mundo ficticio y al mismo tiempo alude a sus límites. Cuando estamos sentados en la barca podemos liberar nuestro miedo sin preocuparnos de si sabremos volver al mundo real.

Los entornos electrónicos cuyo soporte es una pantalla también se pueden estructurar como una visita de inmersión. Aquí la propia pantalla actúa como cuarta pared, dándonos seguridad, y el controlador (sea un ratón, un *joystick* o un guante de realidad virtual) es el objeto del umbral que nos transporta dentro y fuera de la experiencia. Si el controlador está claramente representado por un objeto del mundo ficticio, como un cursor que se convierte en una mano, los movimientos reales del usuario se convierten en movimientos por el espacio virtual. Esta correspondencia, que el movimiento real provoque un movimiento en el mundo fantástico, juega un importante papel en la fascinación que ejercen los videojuegos más simples. Además, un juego que consta de un laberinto y enemigos se parece mucho a una visita a la casa del terror

en la que los oponentes surgen una y otra vez en nuestro camino y los obstáculos nos impiden el paso de una forma imprevisible y sorprendente. Esta actividad constante implica que aunque el jugador se mueva por el espacio virtual sin luchar, el mundo ficticio está presente constantemente. No se trata del tablero pasivo de un juego de mesa sino de un escenario de acción en vivo.

Por el contrario, una de las limitaciones del juego de inmersión gráfica *Myst* es que es dramáticamente estático. Mientras el jugador explora en busca de enigmas que resolver no sucede nada en el mundo del juego. *Myst* nos envía a la caza del tesoro en un entorno extrañamente despoblado. La historia justifica esta búsqueda sólo parcialmente, y la escasez de acciones dinámicas refleja la simplicidad de la programación en que se basa el juego. *Myst* le ofrece al jugador una interfaz elegante y fluida, pero limita su actividad a avanzar a través del espacio haciendo *click* en la dirección hacia la que se desea mover. No se encuentra con ningún enemigo ni con personajes con los que discutir. Ni siquiera ofrece muchas ocasiones de transportar objetos de un escenario a otro. *Myst* es un juego excepcionalmente pacífico y falto de codicia si lo comparamos con otras aventuras gráficas. La solución a los enigmas suele depender de sutiles pistas auditivas que dirigen la atención del jugador hacia el cuidado diseño de sonido. En resumen, en *Myst* no hay apenas nada que distraiga al jugador del denso entorno visual y auditivo, pero esta intensa inmersión al visitar el lugar significa que se reduce la capacidad de inmersión en una narrativa con desarrollo temporal.

También se experimenta con el papel de visitante en la versión en CD-ROM de la nave *Enterprise*, un «manual técnico» que promete utilizar un «sucedáneo de la tecnología de la holocubierta» para presentar la nave, e incluye una visita guiada siguiendo la voz del comandante Riker. Los gráficos se han obtenido mediante la copia en vídeo de los escenarios básicos de la serie de televisión *Star Trek: La próxima generación*, que luego se han procesado con un conversor virtual (Quicktime VR), que permite al usuario girar trescientos sesenta grados en el espacio de la pantalla y avanzar y retroceder dentro de un espacio continuo, una mejora impresionante en comparación con lo discontinuo de las representaciones en un escenario inamovible como el de *Myst*. El movimiento es tan fluido, los gráficos tan realistas y la representación tan eficiente, que nuestra visita a la *Enterprise* se convierte en algo mágico. Es como si de veras estuviésemos a bordo de la nave real, el lugar auténtico donde reside el mundo ficticio que la televisión y las

películas no pueden sino copiar. Pero cuando hemos visitado los lugares más importantes (la cabina del capitán, el puente, el área de descanso de 10-Forward, las habitaciones de todos los miembros de la tripulación), la visita a la *Enterprise* pierde su carácter de inmersión, porque no sucede nada. En un entorno digital no nos basta que la nave sea una mera base de datos. Cuanto más realista es el sentimiento de estar a bordo, más nos apetece que despegue y comiencen las aventuras.

La historia y la visita se pueden acoplar muy bien en los entornos basados en el modelo de la atracción de feria. Los objetos se activarán según pasemos por delante de ellos y los animemos con nuestra presencia. Pero si no se le va a permitir al usuario bajarse de la plataforma en movimiento, la visita tendrá que ser corta y estar llena de estímulos fuertes para mantener su atención y evitar que desee bajarse a explorar por su cuenta el espacio ficticio. Por otra parte, una visita más reposada puede causar una gran sensación de soledad sin otros personajes con los que comunicarse o sin una historia que se desarrolle en tiempo real. Esto sucede porque nos sentimos presentes en estos mundos de inmersión, como si estuviéramos en el escenario y no sentados entre el público, por eso queremos algo más que meramente viajar a través de ellos.

La creación activa de la verosimilitud

El acto placentero de rendir nuestra mente ante un mundo fantástico es descrito a menudo, parafraseando a Coleridge, como «la suspensión voluntaria de la incredulidad». Pero ésta es una definición muy pasiva hasta para los medios tradicionales. Cuando entramos en un mundo de ficción, no sólo ponemos nuestra capacidad crítica «en suspensión», también ejercitamos nuestra capacidad creativa. Más que una suspensión de la incredulidad, lo que hay es una creación de la verosimilitud. Puesto que deseamos experimentar la inmersión en el mundo ficticio, concentramos nuestra atención en él y utilizamos la inteligencia para reforzar la ilusión y no para cuestionarla.

Los teóricos de la escuela de crítica literaria conocida como «teoría de la recepción» hace tiempo que sostienen que el acto de leer es todo menos pasivo: construimos narraciones alternativas según avanzamos, nos imaginamos a actores o gente conocida en los papeles de los personajes, representamos las voces de los personajes en nuestra mente, acomodamos la intensidad de la

historia a nuestros intereses e insertamos la historia en el esquema cognitivo formado por nuestros conocimientos y creencias. De igual forma, cuando vemos una película pensamos en los espacios separados de los diferentes escenarios como si formaran parte de un espacio continuo que sólo existe en nuestra mente. A partir de los fragmentos que son las escenas imaginamos las acciones que faltan: si se ve a alguien haciendo la compra y luego trabajando en el horno de la cocina, comprendemos que es una comida que lleva mucho tiempo. Si alguien lleva un jersey de la Ivy League,* asumimos que es inteligente y despierto o que es consentido y pijo. Es decir, incorporamos nuestros patrones cognitivos, culturales y psicológicos a cada historia según vamos evaluando a los personajes y tratando de anticipar cómo evolucionará el argumento.¹⁰

Reforzamos la verosimilitud de un mundo narrativo complejo escribiendo trabajos académicos o artículos de fanzine que analicen los aspectos de fondo de ese mundo fantástico, ya se trate de la historia de Irlanda o de replicadores de materia. Los escritores enciclopédicos como James Joyce, Faulkner, Tolkien o Gene Roddenberry provocan este tipo de respuesta debido a la exhaustividad de los detalles y a la minuciosidad con la que presentan sus creaciones de ficción. Historias de inmersión como las suyas nos invitan a participar ofreciéndonos muchas cosas en las que fijarnos y premiando nuestra atención con una construcción imaginativa muy sólida.

Los entornos digitales nos proporcionan una nueva oportunidad para practicar esta creación activa de verosimilitud. Por ejemplo, en un programa de vídeo interactivo situado en París que mi grupo de investigación diseñó en los años ochenta para estudian-

* La Ivy League es un grupo de ocho prestigiosas universidades de la costa este de Estados Unidos. Estudiar en una de ellas es fuente de gran prestigio social. (*N. de la t.*)

10. Desde los setenta, la crítica literaria ha sido cada vez más consciente del papel del lector en el proceso de dar forma a la experiencia de una novela (y de los miembros de la audiencia de una obra de teatro o de una película). Hay unos cuantos caminos relacionados en este tipo de análisis. Algunos críticos se concentran en la percepción de las fórmulas narrativas por parte del lector (como el guión de la boda o la historia de detectives) e insisten en las múltiples posibilidades de combinación y percepción de estos elementos dentro de cualquier obra. Otros se centran en las proyecciones emocionales del lector, y en cómo las esperanzas y miedos personales determinan cada lectura particular. Otros insisten en la actividad cognitiva del lector a la hora de encajar la obra de arte dentro de esquemas existentes, o marcos de referencia, y al intentar ensamblar sus elementos dentro de un todo coherente. Aunque no existe una terminología o metodología única en esta tendencia, hay un convencimiento compartido de que el acto de lectura (o visión de una película) no es nada pasivo, y requiere una actividad cognitiva y emocional considerable, además de un buen conocimiento de las fórmulas narrativas. Véanse Eco, *Lector in fabula*; Holland, *The Dynamics of Literary Response*, y Iser, *El acto de leer*.

tes de idiomas, incluimos un teléfono que funcionaba, y se podía manejar haciendo *click* en un teclado fotografiado. Los estudiantes encontraban el teléfono en un apartamento por el que se podían mover libremente avanzando por un espacio fotografiado. Al lado había una lista de números de teléfono de personajes de la historia a los que los estudiantes tenían motivos para telefonar, (cuando lo hacían les respondían los contestadores automáticos de los personajes). Si marcaban un número que no estaba en la lista, escuchaban el mensaje auténtico de «número fuera de servicio» que tienen en París. La historia se desarrollaba casi enteramente a través de fragmentos de vídeo muy controlados que también divirtieron a los estudiantes, pero el teléfono fue una de las cosas más exitosas del programa. Esto sucedió porque era un objeto virtual que funcionaba y formaba parte de una determinada tarea que los estudiantes tenían que realizar. En resumen, se convirtió en algo real a través del uso.¹¹

En el juego en CD-ROM, *Star Trek: The Final Unity*, el jugador tiene que liberar a una científica atrapada bajo una tubería después del ataque a una central de energía. No se puede levantar la tubería porque es demasiado pesada, y tampoco se puede desintegrar con las pistolas de vapor que lleva la tripulación. La solución está en utilizar un «tricordio» para grabar las coordenadas de la situación de la tubería, volver a la habitación de teletransporte del primer piso y darle las coordenadas a la máquina para que le quite la tubería de encima a la científica haciéndola desaparecer. Si se hace bien, la tubería aparece en la habitación de teletransporte, materializándose al compás de los familiares sonidos tintineantes de la máquina. El mero hecho de manejar el «tricordio» y la máquina teletransportadora de esta forma (que en realidad sólo es hacer *click* en un par de gráficos no demasiado espectaculares) hace que este juego sea mucho más real que el CD-ROM *Starship Enterprise* que describía más arriba, a pesar de que este último es visualmente mucho más impresionante. La experiencia de usar

11. El programa es *À la rencontre de Philippe* (en la lista de obras digitales de la bibliografía). En los ochenta, el teléfono virtual daba una gran impresión de realidad, pero si diseñáramos un sistema similar hoy día tendríamos que incluir un buzón de voz, ya que ahora los estudiantes están acostumbrados a hacer *click* en las imágenes y no lo percibirían como un objeto real a no ser que pudieran usarlo para hablar. Lo hiperreal o virtual siempre es un blanco en movimiento. Lo que hoy en día nos parece extraño, mañana será algo habitual. Cuando Sherry Turkle entrevistó niños en los años ochenta, descubrió que, o pensaban que el ordenador estaba vivo o hacían preguntas interesantes sobre lo que está vivo y lo que no (véase *The Second Self*, capítulo 1). En los noventa, los niños de la misma edad tienen una respuesta clara: las máquinas no pueden estar vivas (véase *La vida en la pantalla*, pág. 97). La cultura ya había asimilado a los ordenadores como una forma habitual de representación.

los objetos y comprobar que funcionan como deberían cuando los activamos nos produce la sensación de formar parte del mundo de *Star Trek*.

La gran ventaja de los entornos participativos a la hora de facilitar la inmersión es su capacidad para incorporar acciones que otorgan vida a los objetos inanimados. Es lo mismo que sucede cuando un niño acuna a su osito de peluche o grita «¡Pum!» cuando juega con una pistola de juguete. Estos objetos atractivos logran involucrarnos en la historia y provocan una pequeña respuesta que nos impulsa a involucrarnos aún más, lo cual nos lleva a construir una historia más verosímil. Según vaya madurando el medio digital, es de esperar que los autores inventarán objetos virtuales creadores de verosimilitud cada vez mejores, y los situarán en momentos dramáticos específicos que aumenten nuestra sensación de participación dándonos algo satisfactorio que hacer.

Estructurar la participación por medio de una máscara

Gran parte del poder de inmersión del ciberespacio viene de los efectos visuales espectaculares, de gráficos impresionantes como las rápidas y vívidas explosiones de los videojuegos, los anuncios intermitentes de la *World Wide Web* y la apariencia alucinante de los paisajes de realidad virtual. Esta fastuosidad visual emparenta la cultura del ordenador con otras formas de entretenimiento más antiguas. El descenso de un ser divino al mundo mortal siempre ha estado marcado por el espectáculo: Dionisos, una máscara ceremonial de la tribu india Hopi, el papa durante una procesión, una pareja de novios de la realeza, o Santa Claus bajando por Broadway hasta el centro comercial Macy's cada día de acción de gracias. El espectáculo sirve para exaltar a la gente, para llevarnos a otro nivel de percepción y para que recordemos el momento.¹²

Históricamente, el espectáculo ha evolucionado hacia una narrativa más participativa para mantener nuestra atención y alargar la experiencia de inmersión. Por ejemplo, en la Edad Media, los rituales de la Iglesia originaron una forma dramática popular. Los autos sacramentales o misterios se representaban encima de ca-

12. Véase Frye, *Anatomy of Criticism*, págs. 288-293, para un estudio del espectáculo (o mascarada) como género dramático.

que se movían por la ciudad. Cada gremio interpretaba un episodio, los constructores de barcos representaban la historia de Noé, y los cocineros usaban sus cacerolas y sartenes para simular el ruido de las torturas del infierno. La tradición sobrevive hasta hoy en los desfiles y en las representaciones del nacimiento, todavía populares en época navideña. El baile de máscaras renacentista, un espectáculo secular, se daba sobre todo en celebraciones aristocráticas que terminaban con un desenmascaramiento general. En el siglo xx, Halloween se celebra como una fiesta de disfraces gigante y participativa y, fiel a sus antiguos orígenes, hay procesiones de figuras disfrazadas y una amplia participación popular.

En todas estas tradiciones los participantes son gente normal disfrazada con trajes o máscaras, y no actores profesionales. La máscara distingue a los participantes de los no-participantes, y refuerza la especial naturaleza de la realidad compartida. La máscara establece el límite de la realidad de inmersión, e indica que estamos interpretando un papel y no actuando con nuestra identidad real. La máscara identifica el umbral, como la luna de Harold y la barca de *Parque jurásico*. Nos permite entrar en el mundo artificial y al mismo tiempo guarda dentro de sí una parte de nuestro yo real.

En los entornos digitales podemos ponernos una máscara actuando a través de un avatar.* Un avatar es una figura gráfica similar al personaje de un videojuego. En muchos juegos de Internet y habitaciones de *chat*, los participantes han de elegir un avatar para poder entrar en el lugar en común. Incluso en el caso de que los avatares estén descritos muy esquemáticamente u ofrezcan una elección de personalidad muy limitada, siguen siendo identidades alternativas que se pueden utilizar muy activamente. Por ejemplo, el juego de acción en la red llamado *Quake* incluye avatares gráficos, lo que llevó a los jugadores a organizarse en clanes. Los avatares de un clan visten todos del mismo color, y sus miembros luchan juntos contra los demás clanes. Los jugadores de *Quake* han creado una serie de páginas web de clan que tienen el mismo aspecto que tendrían las páginas que harían los pandilleros violentos si intercambiaran sus pistolas por ordenadores portátiles.

La tecnología de realidad virtual puede proporcionar un nuevo tipo de disfraces y de espectáculo. Brenda Laurel y Rachel Strickland han diseñado «disfraces inteligentes» para el juego virtual

* Esta palabra no aparece en el DRAE, pero el María Moliner recoge su acepción habitual, que es la misma del inglés antes de utilizarse en entornos digitales: «Cada una de las diferentes encarnaciones de los dioses indios; particularmente, de Visnú». (*N. de la t.*)

Placeholder, descrito en el capítulo dos. En realidad los participantes están disfrazados por partida doble, porque llevan cascos y sensores corporales: los disfraces inteligentes del mundo imaginario que les permiten meterse en el cuerpo de los animales virtuales. Este disfraz virtual es «inteligente» porque la visión, la voz y el movimiento del usuario cambian adecuadamente según éste cambia de forma y pasa, por ejemplo, de ser un pez que nada a una serpiente que se desliza reptando. El sistema está diseñado para que dos jugadores ocupen a la vez el mundo imaginario, lo que les permite disfrutar mostrándose mutuamente sus disfraces y observando lo que hace cada uno, como en el carnaval. Los participantes sienten que su presencia es tan real en el espacio que a veces creen haber tocado al otro, aunque estén aislados físicamente y no haya ninguna conexión de sensores táctiles. *Placeholder* se basa en el modelo infantil de juego en que los participantes se inventan sus propias historias. Los trajes inteligentes son como el baúl de los disfraces: material narrativo mágico que estimula la improvisación.

El grupo Oz de la Universidad Carnegie Mellon ha creado *Woggles*,¹³ un entorno que proporciona un placer similar, al basarse también en ocupar los cuerpos de otras criaturas. El usuario maneja aquí una especie de personaje de dibujos animados con grandes ojos y un cuerpo oval y elástico que puede saltar, deslizarse y doblarse moviéndose a través de un mundo gráfico bidimensional junto con otras criaturas que se mueven autónomamente. Los *Woggles* han sido programados para jugar juntos e imitarse mutuamente, con lo que si el usuario comienza a deslizarse con su criatura, otra criatura empezará a deslizarse siguiéndole. Este juego agrada sobre todo a aquellos a quienes no les gustan los juegos de lucha. El objetivo de *Woggles* no es dominar los trucos del *joystick* para destruir enemigos, sino participar en una colectividad aprendiendo a controlar un cuerpo extremadamente flexible, cuyos movimientos son un medio de comunicación. Ocupar un cuerpo de *Woggle* es convertirse en un ciudadano de *Wogglelandia*. Es como si por ponernos una gorra empezásemos de pronto a encogernos de hombros, a gesticular e incluso a hablar como un francés.

Los disfraces inteligentes y los avatares sociales son avances positivos hacia la formación de un medio más expresivo y menos obsesionado con la violencia.

13. Para una descripción del proyecto *Woggles* (también llamado «Edge of Intention»), véase Bates, «Virtual Reality, Art and Entertainment», y <http://www.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/project/oz/web/worlds.html#woggles>.

Estructurar la participación colectiva representando papeles

La presencia de otros participantes plantea nuevos desafíos en un medio de inmersión. En la experiencia de Suzanne Langer viendo *Peter Pan*, los demás niños del público estropearon su inmersión en la obra de un modo muy brusco. Pero esto no tiene que ser siempre así. Como muchos miembros de mi generación, la primera vez que vi *Peter Pan* no fue en un teatro sino en la televisión. Recuerdo perfectamente la emoción que experimenté, sentada en el suelo del salón muy cerca de la pantalla, cuando Peter (interpretado por Mary Martin) miró a la cámara y nos pidió que aplaudiéramos para salvar a Campanilla. Con mis aplausos entusiastas me sentía parte de un gran esfuerzo que estaba curándola de verdad. Pero también recuerdo que mis dudas comenzaron cuando en posteriores emisiones de la obra a mis padres les divertía mi reacción. Mi problema no era que Peter Pan hablara con la cámara, sino que me daba cuenta de que otros espectadores no creían en la obra.

Aplaudir para salvar a Campanilla molestaba a Langer porque es una representación demasiado explícita del esfuerzo que ha de hacer el público para mantener viva la ilusión del teatro. Los espectadores construyen el lugar mágico donde se mueven los actores al reunirse en un teatro, permanecer en silencio y aplaudir según lo exige el ritual. Pero cuando Peter convierte nuestro aplauso en una expresión directa de la verosimilitud de lo imaginario, nos recuerda que Campanilla no es más que un truco de iluminación en el escenario. Quizá la mejor forma de salvar a Campanilla es aplaudir solo en una habitación enfrente de una televisión, sabiendo que hay mucha más gente haciendo lo mismo pero sin verlos. Ésta es la experiencia de los MUDs.

El poder del MUD es que el ordenador hace de intermediario y no vemos la apariencia real del resto de jugadores sino su identidad ficticia, ya que todo el mundo tiene que representar un papel para poder entrar. Para unirse a un MUD, el jugador ha de escoger un sexo y una descripción física, y si es un juego muy estructurado también una serie de atributos y habilidades representadas numéricamente (por ejemplo, poderes mágicos=10, fuerza=8). Como ha señalado Sherry Turkle, más que jugar en los MUDs, la gente se muda a ellos.¹⁴ Mantienen el mismo personaje durante

14. Turkle, *La vida en la pantalla*, pág. 309. Es notable la metáfora que usa Rheingold de «posiciones en la frontera electrónica» para el uso de Internet, y el término *home page*, para las publicaciones autobiográficas de la gente en la *World Wide Web*.

largos períodos de tiempo, y van acumulando puntos de experiencia en un juego estructurado matando troles, encontrando tesoros o aprendiendo a pilotar una nave espacial. O simplemente se dedican a acumular experiencia social interpretando a un determinado tipo de personaje: un malvado mago o un vulcaniano extremadamente racional. En los MUDs que se centran en un mundo narrativo concreto, como por ejemplo la obra de Tolkien, los papeles principales como el del mago Gandalf sólo se pueden adquirir tras una audición. Pero la mayoría de MUDs permiten que los jugadores inventen sus personajes dentro de las convenciones del género de ficción. El papel que interpretan es pues una combinación de fantasía personal y convenciones colectivamente aceptadas.

Una de las claves para desenvolverse en un MUD es la habilidad para actuar indistintamente como personaje o como jugador real, porque hay situaciones en las que hay que quitarse la máscara para solucionar algún conflicto, y luego volvérsela a poner. Por ejemplo, si un jugador se desespera con otro que está siendo demasiado intransigente en una negociación, puede enviar el siguiente mensaje doble:

- dentro (Como personaje): Por favor considera la retirada de tu ultimátum.
- fuera (Como jugador): Que seas un Klingon no quiere decir que tengas que comportarte como un imbécil.

Compartir con otros jugadores un entorno ficticio sin un guión de por medio implica una negociación constante del argumento y de la frontera entre la alucinación colectiva y el mundo real. Si las cosas van bien, los jugadores pueden colaborar en la creación colectiva de verosimilitud como si fueran niños jugando a ser esto o lo otro. Pero cuando las cosas van mal, el jugador se encuentra atrapado en una historia incoherente, resultado de la falta de consenso, o no encuentra a nadie con quién jugar.

En opinión de algunos jugadores, los juegos de rol en vivo (LARP), ofrecen historias mucho más coherentes que las de los MUDs.¹⁵ Los jugadores se ven mutuamente, y obviamente no

15. Aunque participar en un MUD y en un LARP son actividades muy similares, es difícil encontrar a alguien que disfrute con las dos. A menudo, los jugadores de MUD se burlan de lo infantil de los jugadores de rol blandiendo sus espadas de goma por los edificios de la universidad,

están en una nave espacial o un castillo medieval reales (sino probablemente en el sótano de una universidad o en un campamento de verano), y los juegos se basan en mecanismos de participación expresa para mantener la ilusión de un mundo ficticio. Una de las estrategias más efectivas que utiliza el grupo de juegos de rol del MIT, por ejemplo, es el desarrollo de los personajes por parte de los directores de juego para ayudar a los jugadores a centrar sus acciones sin ser excesivamente estrictos. Las descripciones de los personajes combinan una historia personal y los objetivos que pueden tener en el juego concreto, y los jugadores las reciben antes de la partida. Algunos directores de juego las escriben tan elaboradamente como si fueran cuentos.

Por ejemplo, en un LARP basado en el mundo de Hamlet, la hoja de personaje de Ofelia podría ser algo así:

Eres una joven hermosa y delicada. Hace algún tiempo que las cosas no van muy bien en el reino donde vives. El rey, a quien querías mucho, ha muerto, y su esposa, que ha sido como una segunda madre para ti desde que la tuya murió, se ha casado muy rápidamente con el hermano del rey. Esto ha trastornado a tu novio, el príncipe Hamlet, que era muy amable contigo antes de la muerte de su padre y ahora está deprimido y huraño con todo el mundo. Por suerte tu hermano Laertes está a punto de volver a casa. Es el que mejor te entiende. Y además así entretendrá un poco a tu padre, que es un anciano encantador pero que se puede poner muy pesado y mandón insistiendo en que vuelvas con Hamlet. Se pasa el día pensando planes embarazosos para arrojarte en brazos de Hamlet, y eso te pone muy nerviosa, porque eres muy obediente pero eres demasiado comedida como para divertirte intentando seducir a alguien que te rechaza. Si Hamlet volviera a ser como antes...

Una descripción como ésta le daría a la jugadora ideas sobre cómo actuar (dócil, decente y enamorada), y la guiaría en cómo se debe relacionar con los otros personajes. Sería una especie de

y se ven a sí mismos como participantes en una actividad literaria y en la construcción de una comunidad. Se enorgullecen de construir un mundo virtual duradero que es a la vez un logro técnico y una actividad social positiva. Los jugadores de rol tienden a pensar que los usuarios de MUD son personas asociales y retraídas. Insisten en el valor dramático de su actividad y en la importancia de mirar a alguien a los ojos al representar un papel. Pero la diferencia real es sólo qué entorno es capaz de crear el frágil estado de encantamiento para una persona concreta. La actividad en sí misma, en ambos casos, puede ser sólo una forma entretenida de hacer amigos o una implicación intensa e imaginativa en la improvisación colaborativa.

«disfraz inteligente», una serie de indicaciones de comportamiento que se pueden llevar como un traje, que no requieren un esfuerzo de imaginación demasiado grande pero que ofrecen oportunidades para la creación personal si a la jugadora le apetece.

Además, los personajes pueden recibir unos cuantos sobres cerrados o «paquetes», con instrucciones para abrirlos en determinados momentos. Suelen ser «paquetes de memoria», que contienen cosas que un personaje no debe «recordar» hasta un determinado momento del juego. Por ejemplo, si Ofelia se encuentra con Rosencrantz y Guildenstern se puede acordar de un día en que Hamlet fue especialmente encantador con ella justo antes de irse a la universidad. O puede tener un paquete que haya que abrir sólo si bebe un cierto tipo de té, un paquete que le informe que su enamoramiento ha terminado, ahora está obsesionada con la botánica y se ha olvidado por completo de Hamlet. Por supuesto, en este mundo su destino no estaría determinado desde el principio. En alguno de sus paquetes puede haber instrucciones de que se vuelva loca. Quizá tenga que abrirlo cuando escuche la frase: «Ingresa en un convento». Pero éste es sólo uno de los caminos que su vida podría seguir.

Para que la participación en el mundo de inmersión tenga más sentido, se le suele dar al personaje una misión que cumplir. Para el personaje de Ofelia, un objetivo principal podría ser casarse con Hamlet, y un objetivo secundario ayudar a su hermano a sacarle más dinero a su padre. También necesita pistas previas sobre acciones específicas que le ayuden a conseguir estos objetivos. Por ejemplo, en el escenario del juego podría haber una bruja y un fraile entrometido que tuvieran pociones capaces de afectar el comportamiento de Hamlet. La hoja de personaje de Ofelia puede mencionar que el posadero sabe dónde encontrar pociones. Ofelia podría comenzar entonces intentando averiguar algo más sobre las pociones, cuál podría utilizar y cómo, e intentaría encontrar a quien pudiera vendérsela. Estas actividades podrían repercutir en la relación con su padre. Probablemente tendría que ocultarle sus acciones o escaparse sin despertar sus sospechas.

Una buena hoja de personaje le da a cada jugador unos cuantos motivos de actuación, y un buen diseño de juego da pistas a los jugadores de cómo relacionarse unos con otros. Al personaje de Polonio su hoja le diría que está muy ansioso porque su hija se case con Hamlet. A la bruja le diría que trate de aumentar su reputación consiguiendo clientes entre la gente importante que necesite

hierbas, pero que tenga cuidado con ciertos vecinos que pueden denunciar sus actividades y hacer que la arresten.

La persona que representa a Ofelia (y cualquier otro personaje del LARP) dispone así a su alrededor de un mundo lleno de personajes programados para ajustarse al escenario que describe su hoja de personaje. Las actividades ocultas de cada uno de los personajes enriquecen la profundidad y variedad del mundo de Ofelia, aunque no tengan nada que ver con sus objetivos concretos. Los papeles bien definidos permiten a cada participante individual colaborar activamente en la creación de verosimilitud del mundo ficticio, formando juntos un poderoso círculo mágico.

Regular las emociones

Según Winnicott, «mantener el elemento placentero del juego requiere que la estimulación emocional no sea excesiva», es decir, que los objetos del mundo imaginario no sean demasiado apetecibles, terribles o reales, porque se rompería el trance de inmersión. Esto vale para todos los medios. Si una película de terror nos da demasiado miedo, nos tapamos los ojos o no miramos la pantalla. Si una película romántica es demasiado erótica, el público empezará a besarse entre sí en lugar de mirar a los personajes. En el caso de los juegos infantiles, dice Winnicott que «la estimulación emocional que supera un cierto límite conduce a: a) un clímax; b) un clímax fallido, una sensación de confusión mental y malestar físico que sólo se arregla con el tiempo, o c) un clímax alternativo (como provocar una reacción social o de los padres, furia, etc.)».¹⁶ Igualmente, si no queremos que una experiencia participativa de inmersión sea pornográfica o provoque frustración o explosiones de emoción indeseables (como los insultos del MUD), hay que regular cuidadosamente las emociones del participante. Hay que hacer que el trance sea cada vez más profundo sin que las emociones sean cada vez más agitadas.

Las narrativas tradicionales tienen convenciones muy claras para regular las emociones, de manera que sean lo suficientemente fuertes como para que la historia sea atractiva, pero no tanto que la audiencia se sienta incómoda. Pensemos por ejemplo en las convenciones cinematográficas presentes en la escena del pajar de

16. Winnicott, *Playing and Reality*, págs. 60-61.

la película *Único testigo* (1985), (una de las escenas más románticas en películas recientes), entre el policía de Philadelphia John Book (Harrison Ford), y Rachel (Kelly McGillis), una joven de religión amish. Los personajes son muy atractivos, y su amor prohibido (ya que pertenecen a mundos tan distintos) no se consume en toda la película. En esta escena están sentados en el coche de Book, que está escondido dentro del pajar, y él está arreglando algo en el salpicadero mientras ella sostiene una linterna. De pronto se enciende la radio y suena la canción de Sam Cooke *Wonderful World*. Salen del coche y empiezan a bailar tímida pero intensamente. El momento en que deciden bailar está magistralmente planificado. Book, emocionado por la nostálgica melodía, sale del coche mientras la cámara le sigue por atrás. La cámara le enfoca luego justo por encima del techo del coche, donde sus dedos están golpeteando al ritmo de la canción. El momento está cargado de deseo, con la invitación muda de Book a Rachel. Entonces se ve a Rachel entrando en el encuadre dando la espalda a la cámara, y él le sonrío. La seducción se dirige al personaje y a la audiencia. De hecho, al principio, cuando Rachel aún no ha salido del coche, se dirige casi explícitamente a *nosotros*. Pero Harrison Ford no está mirando a la cámara directamente, sino ligeramente a su lado.

Esta posición de la cámara, como si estuviera en el hombro del espectador, es una técnica cinematográfica habitual que nos identifica con los personajes y al mismo tiempo mantiene las distancias de manera que seamos siempre conscientes de que hay otro actor en la escena y nosotros no pertenecemos a ella realmente. Esta combinación de una tremenda inmediatez con una frontera marcada muy claramente aumenta nuestra inmersión en la acción dramática.

En la escena del café de la película para IMAX *Wings of Courage* que describíamos en el capítulo dos, hay un momento similar cuando Val Kilmer, que hace el papel del caballero piloto Jean Mermoz, se levanta para bailar. Kilmer tiene el mismo atractivo de estrella de cine que Harrison Ford en *Único testigo*, y, como nos advirtió Huxley, la pantalla tridimensional le hace aparecer tremendamente real ante nosotros, mucho más que en una pantalla de cine normal. Desde mi asiento en el cine tridimensional y con las gafas de tres dimensiones puestas, sentí cómo me ruborizaba, como si de verdad me estuviera mirando a mí a los ojos. Es incómodo no saber cuál es el límite de la ilusión. ¿Qué pasaría si avanzara y me pidiera que bailase con él? ¿Qué pasaría si abriera los

brazos como Lord Burleigh? ¿Hasta dónde puede llegar la seducción sin que se rompa el hechizo?

Una solución a esta necesidad de establecer fronteras y crear convenciones en la narrativa participativa es concentrarse en el exhibicionismo más que en el sexo simulado. La crítica feminista ha señalado que la mayoría de las películas se suelen recrear en los cuerpos de las mujeres. En *Único testigo* pasa exactamente lo contrario, porque es el cuerpo del actor el que se convierte en objeto erótico durante casi toda la película. Cuando John Book bebe un sorbo de limonada y unas gotas descienden por su viril cuello, le vemos a través de los ojos de Rachel: dolorosamente atractivo pero prohibido. Una escena como ésta, en la que se muestra al personaje como deseable pero inalcanzable debido al argumento, es muy adecuada para un medio con una capacidad evocadora tan grande. Una película tridimensional sitúa al espectador en una posición de deseo inmóvil. Las excitantes imágenes que nos muestran nos provocan para que extendamos la mano y luego se evaporan en nuestros dedos. Cuando el entorno virtual tiene un interés narrativo tan fuerte puede provocar un efecto muy intenso sobre nosotros. Entonces, los cines de realidad virtual serán un buen lugar para representar la versión del siglo XXI de la escena de la cripta de *Romeo y Julieta*, o cualquier historia participativa centrada en un deseo inalcanzable o en una tierna añoranza de los muertos. Quizás el medio de realidad virtual del futuro producirá una literatura llena de nostalgia y trémulas visiones del pasado preindustrial.

Los escritores *cyberpunk* tienen un punto de vista muy diferente. En la compleja visión de una antiutopía tecnológica que nos presenta Neal Stephenson en *La era del diamante*, «ractores», o actores profesionales interactivos, manejan personajes-avatares en una vasta red, a través de sensores implantados en sus cuerpos y sus caras. La experta «ractriz», Miranda (cuyo nombre evoca el del personaje inocente de *La tempestad* de Shakespeare que habla de «un mundo feliz») representa muchos papeles: heroínas shakespearianas en adaptaciones para juegos de rol (con las que sólo se divierte si tiene un cliente ingenioso), una empleada de ventas cuya imagen se adapta a las preferencias sexuales de cada cliente particular, e incluso la «eternamente esquiva» Carmen Sandiego. Parte de su trabajo consiste en arreglárselas para esquivar los peligros sexuales del entretenimiento «ractivo». Por ejemplo, Miranda está representando el papel de Ilse en el equivalente «ractivo» de la obra *La ratonera*, llamado *Primera clase a Ginebra*, una exitosa

obra de misterio situada en un tren en la Europa de la Segunda Guerra Mundial. Aquí, clientes y «ractores» profesionales físicamente distantes actúan juntos en un espacio virtual, y un cliente la acosa impidiéndole trabajar cómodamente:

Casi lo estropea todo uno de los jugadores, que claramente se había apuntado con la única intención de llevarse a Ilse a la cama. Resultó además que era el coronel secreto de las SS, pero estaba tan obsesionado con acostarse con Ilse que se pasó toda la tarde actuando sin tener en cuenta su personaje. Al final, Miranda lo atrajo hasta la cocina en la parte de atrás del vagón restaurante, le clavó un cuchillo de carnicero de treinta y cinco centímetros en el pecho y le dejó encerrado en el frigorífico. Había representado este papel unas doscientas veces y sabía dónde estaban todas las armas del tren. (pág. 108)

La solución profesional de Miranda al problema de enfrentarse con un excesivo estímulo emocional cuando éste amenaza con estropear el mundo ilusorio fue responder de acuerdo con su personaje a un comportamiento inadecuado por parte del personaje del otro jugador.

En los juegos de rol en vivo, las convenciones narrativas que controlan la frontera entre el mundo real y la ilusión son la «mecánica del juego». La mecánica del LARP es una serie de mímica abstracta que sustituye a comportamientos que de otro modo requerirían objetos, peligro o incluso enfrentamiento físico. Por ejemplo, muchos juegos de rol representan el combate por medio de elaborados cálculos aritméticos que comparan valores de fuerza, potencia y vulnerabilidad. En un juego de este tipo se suele ver grupos de gente de pie en un pasillo de la Universidad en mitad de la noche, gritándose números de un lado a otro, calculando los resultados mentalmente y dando la vuelta a las tarjetas de los jugadores que han resultado muertos. También puede haber reglas para la seducción. Si los personajes de dos jugadores quieren tener relaciones sexuales, la mecánica puede ser que se vayan a un lugar apartado y se queden ahí durante un determinado número de minutos. Después se lo tienen que decir al director del juego. Si se quieren besar, simplemente se pueden decir: «Te beso» y «yo también te beso a ti».

En cierto modo, esta mecánica es el equivalente de la técnica de fundido que se usa en el cine. Significa que está pasando algo que sólo sucede en la imaginación del espectador o jugador. La

la supus
 TÉCNICA DE
 "FUNDIDO"

acción representada de esta forma abstracta se puede explotar para lograr mayor inmersión en los juegos de rol, por ejemplo, cuando dos jugadores improvisan una escena de amor con miradas encendidas y palabras excitantes sin acercarse. Las reglas se pueden adaptar para lograr un mayor efecto narrativo. Por ejemplo, en un juego, uno de los personajes femeninos tenía el poder de acostarse con alguien y obligarle a decir la verdad. Después de hacer el amor podía hacer una pregunta que el otro personaje tenía que contestar con la verdad. Esta mecánica permitía que el sexo fuese una estrategia más del juego, aparte de la diversión que los jugadores obtuvieran con la escena.

En los MUDs, que son juegos de rol en línea, los jugadores han creado un repertorio similar de convenciones para todo tipo de acciones, desde una boda a cómo hacer tartas virtuales. Algunas veces las convenciones indican sólo que hay que ir a una habitación virtual determinada del MUD para entrar en una conversación ritual con otros participantes. Por ejemplo, puedo teclear «sur, oeste, sur» hasta que el programa dice, «capilla nupcial». Entonces el programa me dirá los nombres de aquellos que estén presentes en la capilla, pero les correspondería a los jugadores improvisar una escena de boda. En otros MUDs, los jugadores pueden programar algunos objetos y eventos del sistema. La capilla nupcial podría alojar un cura automático que dirigiera la ceremonia. Después de haber pronunciado los votos, el cura les recordaría que se han casado. Podría estar programado para dar información de las bodas a todo el mundo, quizás incluso podría cotillear acerca del vestido de la novia y sobre si parecía embarazada.

Las estrategias narrativas de los MUDs plantean muchas cuestiones acerca de cómo establecer límites entre las fantasías privadas y la actuación pública. No hay un director de juego en el MUD: el programa de ordenador sirve como narrador de la historia publicando el diálogo de los personajes en sus pantallas y anunciando quién entra y sale, haciendo descripciones y narrando algunos hechos. La estructura de órdenes que sirve a los jugadores para actuar en el mundo ficticio establece las convenciones narrativas, de las cuales las más habituales son las que regulan la privacidad del diálogo. Los jugadores pueden establecer habitaciones separadas que funcionan como escenarios privados, o pueden utilizar la orden «susurrar», que permite que su conversación no aparezca en la pantalla y por tanto los demás no la «oigan». Si DarkBird le susurra a WoodElf, «te beso», sólo aparecerá en las pantallas de estos dos jugadores. Pero si DarkBird «dice» las pala-

bras en lugar de susurrarlas, entonces todo el mundo verá el siguiente mensaje en su pantalla: «DarkBird dice, “te beso”». Estas convenciones de privacidad permiten que los jugadores decidan hasta qué punto quieren compartir sus conversaciones con el resto del grupo, pero el escenario digital no siempre ofrece una privacidad completa. Una queja habitual en los MUDs es que siempre hay magos cotillas, es decir, los programadores o jugadores avanzados del mundo virtual, que tienen la facultad de escuchar conversaciones privadas.

En otros MUDs, «besar» puede ser una orden. Es decir, si DarkBird teclea, «beso a WoodElf» (o quizá «besar:WoodElf»), el sistema responde publicando: «DarkBird besa a WoodElf». Que el beso sea una orden estereotipada hace que éste cobre la autoridad de un evento narrado. Los eventos que ocurren a través de órdenes cambian el estado del juego (por ejemplo, la orden «ir al norte» cambia la situación de los jugadores), y pueden tener consecuencias ocultas. Por ejemplo, si dos jugadores practican el sexo virtual utilizando órdenes, el resultado podría ser un embarazo virtual generado por el sistema, según una combinación aleatoria y las prácticas virtuales de prevención del embarazo adoptadas por la pareja. El sistema entonces seguiría este embarazo, y lo recordaría para futuras sesiones. Podría ofrecer un sistema automático de aborto o proporcionarles a otros personajes la habilidad de usar órdenes específicas para practicar abortos virtuales o ayudar en un parto virtual.

En algunos MUDs, sólo los magos pueden inventar nuevas órdenes; en otros, todos los jugadores pueden hacerlo. La cuestión de la definición de las órdenes se hace especialmente delicada al tratar temas sexuales. Si por ejemplo, BadTroll inventa la orden «violar», y luego escribe «violar:WoodElf», el sistema publicará la acción como si fuera un hecho objetivo que todo el mundo en la habitación ha de conocer. Estos hechos provocan a menudo largas discusiones entre los usuarios (que ya no actúan como personajes) acerca de los valores sociales de la comunidad virtual. A veces el resultado es la limitación de la capacidad de los jugadores para inventar sus propias órdenes.¹⁷

Igual que los actores necesitan convenciones para simular luchas y besos, los usuarios del mundo virtual requieren mecanismos específicos para los contactos físicos. Estos mecanismos deben

17. Véase Turkle, *La vida en la pantalla*, págs. 315-320, para una exposición de una violación virtual y sus consecuencias.

enriquecer la acción sin interrumpir el trance de inmersión. Por ejemplo, un amante holográfico podría ofrecer un beso acercándose y luego alejándose mientras comienza una música de fondo. Esta convención de «alejarse» sirve para destacar la aproximación y la mirada posterior más que el beso en sí mismo. O se podría hacer que un interactor equipado con un guante sensor moviese suavemente la mano del usuario, indicándole a su avatar que se acercara hacia su amante para recibir el beso, lo cual se experimentaría como una identificación imaginativa con su sustituto.

El ordenador nos proporciona un nuevo escenario para el teatro participativo. Estamos aprendiendo poco a poco a hacer lo que hacen los actores: a representar emociones auténticas que sabemos que no son «reales». Cuanto más persuasiva sea la representación sensorial del espacio digital, más presentes nos sentiremos en el mundo virtual, y por tanto seremos capaces de realizar muchas más acciones. La facilidad con la que los jugadores de MUD y LARP adoptan personajes sugiere que hay una audiencia creciente capaz de representar otros papeles. Poco a poco nos estamos convirtiendo en un grupo de teatro mundial, en el que se pueden adoptar papeles en historias participativas cada vez más complejas. Estamos empezando a descubrir las convenciones participativas que definirán la cuarta pared del teatro virtual: los gestos expresivos que enriquecerán y preservarán el encantamiento de la inmersión.