



## **La narrativa como realidad virtual 2: revisitando la inmersión y la interactividad en la literatura y los medios electrónicos**

Marie-Laure Ryan

Traducción a cargo de Estela Maria Dominguez Halpern para la cátedra de Comunicación Transmedia (FSOC - UBA)

### **Prefacio**

Uno de los innumerables reality shows de televisión que se transmiten en el momento de escribir esto (*Love It or List It*) presenta a personas cuyo estilo de vida ya no se ajusta a su hogar actual. ¿Lo renovarán o lo venderán? La mayoría de las veces optan por renovarlo porque es más económico y porque están emocionalmente apegados al viejo lugar. De manera similar, cuando se presentó la posibilidad de hacer una segunda edición de *Narrative of Virtual Reality*, enfrenté el dilema de escribir un libro completamente nuevo o darle la vuelta al viejo libro. Simplemente repetir el original no era una opción porque el entorno cultural y tecnológico con el que trata este libro ha cambiado drásticamente desde la publicación original.

El cambio más importante es la desaparición de la realidad virtual (VR) en el radar del campo de los medios. Esto no significa que la tecnología en sí haya mantenido estable desde principios de siglo, pero sus desarrollos han tenido lugar en dominios científicos o militares altamente especializados y no en áreas accesibles al público general, como la industria del entretenimiento.

De ahí la pérdida de cobertura mediática, aunque la compra de Oculus Rift por parte de Mark Zuckerberg en el 2014, una empresa que fabrica HMD (pantalla montada en la cabeza, ligeras utilizables en video juegos) y las conversaciones en curso sobre el lanzamiento de las gafas de Google pueden restaurar parte de la atención pública que antes disfrutaba la realidad virtual.

Para el estudioso de la literatura, la principal diferencia entre entonces y ahora es la pérdida del protagonismo del hipertexto. Cuando escribí la primera edición de este libro, la revolución digital acababa de llegar a las humanidades y la hiperficción parecía a punto de dominar el futuro digital de la literatura, sino el futuro de la narrativa en general.

Gran parte del libro fue escrito en un diálogo con la teoría del hipertexto. Éste ya no se percibe como el uso narrativo de la tecnología digital sino sólo como uno de muchos usos posibles.

Por tanto, hubo que modificar el enfoque para tener en cuenta los muchos otros tipos de narrativas digitales que han surgido. Otro factor de cambio es la disminución de la influencia de los que yo llamo teorías "textuales" de la literatura, es decir teorías de neoxismo/nueva crítica o deconstrucción, que conciben el texto literario como un juego de significantes considerando su lenguaje como esencialmente propio.

Ahora es aceptable hablar sobre de contenido, mimesis, referencia, involucramiento emocional, con los personajes y la inmersión en mundos ficticios, el tono ocasionalmente polémico de la confrontación del texto original con el textualismo.

Mucho se ha escrito en defensa de la literatura digital, que consiste en texto hipertextual, ya que no ha proporcionado un modelo alternativo viable para los géneros literarios. Por lo tanto, este libro tuvo que ser reordenado y tener en cuenta los muchos tipos de hipermedios digitales que emergieron durante la transición.

Debido a estos cambios dramáticos, tuve que rehacer el libro. Reorganicé capítulos, combinando capítulos (capítulos 4 y 5) cambié el orden de los capítulos, agregué nuevo contenido (capítulo 6) reescribí algunos pasajes y reorganicé las “interludios” de la primera edición (discusiones de temas específicos que acompañaban lo teórico) como un prefacio acompañante.

Sólo hice cambios menores al capítulo 1, que trata de la noción filosófica de virtualidad, un tema en gran medida atemporal. De manera similar, el capítulo 2, que trata de la noción tecnológica de la realidad virtual, no se ha modificado significativamente porque no se ocupa de implementaciones reales sino de los sueños que motivaron a los primeros desarrolladores. Los cambios más sustanciales comienzan en el capítulo 3. El declive de las teorías textuales mencionadas anteriormente ha sido contrarrestado por enfoques cognitivos de la literatura y la narrativa que proporcionaron nuevos conocimientos sobre la experiencia mental de la inmersión.

Siguiendo el ritmo de este giro cognitivo, la re escritura de los capítulos 3 y 4 integra trabajos recientes sobre simulación mental, emociones y empatía por personajes de ficción.

El capítulo 5, que desarrolla la estética del juego a la estética del mundo, sólo ha sufrido cambios menores, pero se ha añadido un capítulo completamente nuevo para abordar una tendencia importante en la literatura electrónica: el rechazo de la creación narrativa del mundo en favor del juego con el lenguaje y el medio digital que cuestiona su funcionalidad. El capítulo sobre formas de interactividad añade a su estudio de arquitecturas textuales interactivas, una taxonomía de modos de participar del usuario que va desde el modo externo/exploratorio del hipertexto hasta el modo interno/ontológico de los video juegos.

Mientras que los capítulos sobre hipertexto y formas no digitales de participación del usuario reorganizan gran parte del material presentado en la primera edición (con algunas adiciones para la última) el último capítulo sobre la problemática integración de la agencia del usuario en esquemas narrativos inmersivos, comparte sólo un título y una preocupación con la versión anterior. Se basa en mi experiencia con una gama mucho más amplia de textos digitales, especialmente juegos de ordenador y requiere un enfoque mucho más directo y constructivo de la cuestión del diseño.

La conclusión es completamente nueva, examina los géneros narrativos digitales que han nacido y el trabajo teórico de los especialistas en inteligencia artificial (AI) sobre la narración interactiva que ha tenido lugar desde la primera edición de este libro.

Así como la remodelación arquitectónica debe respetar los cimientos de su casa, esta versión revisada de Narrativa como Realidad Virtual mantiene la tesis básica del original, que la interactividad externa e inopórea es hostil a la inmersión, y que la máxima conciliación entre interactividad, inmersión y narratividad requerirá, por tanto, la participación de un cuerpo virtual.

La redacción de la primera edición de este libro se benefició de una subvención en 1998 de National Endowment for the Humanities (subvención FB – 34667/98) y de una beca postdoctoral de la Cornell Society for the Humanities en 1999. Aunque el libro fue concebido como un proyecto global, no como un conjunto de artículos., muchos de los capítulos incluyen materiales de ensayos publicados anteriormente.

La semilla de todo el libro es "Inmersión versus interactivity: Virtual Reality and Literay Theory", publicado en formato electrónico en Postmodern Culture. Septiembre 1994, reimpresso con permiso de la Universidad Johns Hopkins. Prensa.

Una forma impresa ampliada apareció en Sub/Stance 89, No 2 (1999): 10\*37 y se utiliza con autorización de University of Wisconsin Press.

El capítulo 1 contiene pasajes de "El ciberespacio , la virtualidad y el texto", publicado en Cybespace Textuality: Computer Technology and Literary Theory editado por Marie Laure Ryan (Indianapolis: Indiana University Press, 1999) 78.107. Utilizado con Indiana University Press.

El capítulo 5 se basa en "The Text as world versus the Text as Game: Possible Words Semantics and Postmodern Theory" publicado en Journal of Literary Semantics 27, no 3 (1998): 137-63. Utilizado con autorización de Julius Gross Verlag. El capítulo 6 se basa en "Entre el juego y la política: disfuncionalidad en el arte web" publicado en Electronic Book Review, [www.electronicbookreview.com/thread/imagenarrative/diegetic](http://www.electronicbookreview.com/thread/imagenarrative/diegetic). Utilizado con autorización de Electronic Book Review.

El capítulo 7 incluye materiales adaptados de "Peeling the interactive Orion: Layers of User Participation in Digital Narrative Texts, publicado en New Narratives: Stories and Storytelling in Digital Age, editado por Ruth Page y Bronwen, Thormas. (Lincoln: University of Nebraska Press, 2011) 35-62. Utilizado con autorización de la Junta de Regentes de la Universidad de Nebraska.

El capítulo 10 incluye materiales de dos artículos "From Narrative Games to Playable Stories. Towards a Poetics of Interactive Narrative" publicado en Storyworlds. A Journal of Narrative Studies 1 (2009): 56-75 (usado con permiso de la Universidad de Nebraska Press) y "Narrativa Interactiva, tipos de trama e interpretación, publicado en Interactive Storytelling: Proceeding of is ICDS 2008, LNAI 5334, editado por Nicolas Szilas y Ulrike Spierling (Berlin: Springer Verlag, 2008), 6 -13.

## Introducción

Pocos de nosotros realmente nos hemos colocado un HMD (pantalla montada en la cabeza) y DG (guante de datos), y ninguno ha entrado en el país de las maravillas digitales que los primeros desarrolladores de la realidad virtual (VR) exhibieron ante nuestros ojos: una realidad virtual generada por computadora, paisaje tridimensional en el que experimentaríamos una expansión de nuestras facultades físicas y sensoriales, abandonar nuestros cuerpos y vernos desde fuera: adoptar nuevas identidades, aprehender objetos inmateriales a través de muchos sentidos, incluido el tacto, ser capaz de modificar el entorno mediante órdenes verbales o gestos físicos y ver pensamientos creativos realizados instantáneamente sin pasar por el proceso de materializarnos físicamente.

Cuando la VR fue presentada al mundo, con gran fanfarria, al principio y mediados de la década del 1990, casi no había nadie que no tuviera una opinión apasionada sobre la tecnología:

- la realidad virtual algún día reemplazaría a la realidad, - la realidad virtual nunca reemplazará a la realidad, - la RV desafía el concepto de realidad y nos permitirá redescubrir y explorar la realidad, - la RV es un sustituto seguro de las drogas y el sexo,

es un placer sin riesgo y por tanto inmoral, - la RV mejorará la mente y nos llevará a nuevos poderes, - la RV es adictiva y nos esclavizará, - la RV es el arte del siglo XXI como fue el cine en el siglo XX, - la RV es pura exageración y dentro de diez años no será más que una nota a pie de página en la historia de la cultura y la tecnología.

De hecho mientras reviso este libro en el 2015, la realidad virtual ha desaparecido de gran medida de los titulares, reemplazada en el imaginario colectivo por aplicaciones de tecnología digital que afectan nuestras vidas de manera mucho más directa, como la informática móvil, las redes sociales y la realidad aumentada. Sólo en forma de mundos virtuales en línea, que tecnológicamente están muy lejos de los que imaginaron los pioneros de la realidad virtual en las dos últimas décadas del siglo XX, la realidad virtual continúa fascinándonos.

Es posible que todavía tengamos que esperar algunos años para ver si las promesas y amenazas inicialmente asociadas con la realidad virtual se materializaron. Pero no tenemos que esperar por su realización para explorar las perspectivas que la idea de la realidad virtual abre sobre la representación. Al abordar la realidad virtual como un fenómeno semiótico, propongo en este libro, repensar la textualidad, la mimesis, la narratividad, la teoría literaria y el procesamiento cognitivo de los textos a la luz de los nuevos modos de construcción del mundo artístico que han sido posibles gracias a los desarrollos recientes en tecnologías electrónicas.

La RV ha sido definida como una "experiencia interactiva inmersiva generada por computadora" (Pimentel y Teixeira, Virtual Reality). Como teórica literaria, estoy principalmente interesada en las dos dimensiones de la experiencia de la realidad virtual como forma novedosa de describir los tipos de respuesta del lector que puede provocar un texto literario, ya sea impreso o electrónico.

Por lo tanto, propongo transferir los dos conceptos de inmersión e interactividad del dominio tecnológico al literario y desarrollarlos hasta convertirlos en las piedras angulares de una fenomenología de la lectura o más ampliamente de la experiencia del arte. En el curso de esta investigación, visitamos tanto los textos literarios tradicionales como los nuevos géneros posibles gracias a la revolución digital de las últimas dos décadas, como el hipertexto, las formas más recientes de literatura electrónica, los videojuegos, el drama interactivo y arte de instalación electrónica. Mi propósito es doble : revisar la literatura impresa , específicamente la narrativa, en términos de los conceptos polarizados por la cultura digital y a la inversa , explorar el destino de los patrones narrativos tradicionales en la cultura digital.

La historia del arte occidental ha visto el ascenso y la caída de los ideales de inmersión y su desplazamiento, en el siglo XX , por una estética del juego y una reflexividad que eventualmente produjo el ideal de participación activa del **apreciador** – lector, espectador, usuario – en la producción del texto. Este escenario afecta tanto al arte visual como al literario, aunque la ola inmersiva alcanzó su punto máximo antes en la pintura que en la literatura.

En la época pre renacentista, la pintura era más una representación simbólica de la esencia espiritual de las cosas que un intento de transmitir la ilusión de su presencia. Su modo semiótico fue la significación más que la simulación. Más atentos a los que Margaret Wertheim (Pearly Gates, 87) llama "el ojo interior del alma" que al "ojo físico del cuerpo", los artistas medievales pintaban objetos como creían que eran, no como parecían ser (lo mismo puede decirse de los dibujos infantiles que representan el cielo como una delgada línea en la parte superior de la página y no como un fondo detrás de las figuras). El espacio pictórico era una

superficie estrictamente bidimensional de la que estaba excluido el cuerpo del espectador, ya que los cuerpos son objetos tridimensionales.

Todo esto cambió con el descubrimiento de las leyes de la perspectiva que permitió la proyección de un espacio tridimensional sobre la superficie bidimensional. Esta proyección abre una profundidad que asigna coordenadas espaciales – el centro de proyección o punto de vista físico - al cuerpo del espectador. La pintura en perspectiva sumerge un cuerpo virtual en un entorno que se extiende en la imaginación mucho más allá de los confines del lienzo. Desde su punto de vista espacial, la mirada encarnada del espectador experimenta los objetos representados como virtualmente presentes, aunque la superficie plana de la pintura erige una pared invisible que impide la interacción física. Esta inmersión estrictamente visual alcanzó su punto culminante en los increíbles efectos trompe l'oeil de la época barroca. Los frescos de las iglesias barrocas desdibujan la distinción del espacio físico y pictórico al convertir este último en una continuación del primero.

La ilusión de un espacio penetrable recibió un primer desafío cuando el impresionismo desorientó la vista con pinceladas visibles que dirigieron la atención a la superficie del lienzo y con efectos de luz brillantes, que desdibujaron los contornos de los objetos. Aunque el espacio impresionista sigue siendo tridimensional, se abre a los cuerpos virtuales sólo después de que la mente completa un complejo proceso de interpretación y construcción de datos sensoriales. Para el espectador que ha asimilado la lección del impresionismo, el espacio visual ya no puede darse por sentado.

A principios del siglo XX, el espacio pictórico se plegó en un juego de formas y colores abstractos sobre un lienzo que mostraba abiertamente su bidimensionalidad o explotaba en las múltiples perspectivas de los experimentos cubistas. Mientras que el retorno a la representación plana expulsó el cuerpo del espacio pictórico, el enfoque cubista destrozó la integridad física tanto del espacio como del cuerpo al obligar al espectador a ocupar varios puntos de vista al mismo tiempo. Si las pinturas abstractas y cubistas atraen al espectador a un juego de imaginación, este juego ya no es la proyección de un cuerpo virtual en un espacio virtual sino la actividad puramente mental de agrupar formas y colores en configuraciones significativas. A medida que el arte se volvió cada vez más conceptual, *el ojo de la mente triunfó más sobre el ojo del cuerpo*.

Pero el atractivo de un espacio pictórico imaginativamente abierto al cuerpo es difícil de eliminar, y en el segundo tercio del siglo XX, los ideales inmersivos regresaron notoriamente con los paisajes oníricos, claramente delineados del surrealismo.

La escena del arte ahora dividida entre escuelas conceptuales que involucran la mente, imágenes hiperrealistas que insisten en la presencia de objetos para el ojo encarnado y arte de la instalación tridimensional en el que el cuerpo real se coloca en un entorno intelectualmente desafiante. Al permitir que el usuario camine por la pantalla, aunque ocasionalmente se realizan acciones físicas para activar datos, el arte de instalación ofrece una prefiguración de la combinación de inmersión e interactividad que forma el ideal de la tecnología de realidad virtual.

En el dominio literario, no menos que en las artes visuales, el ascenso y la caída de los ideales inmersivos están ligados a la suerte de una estética de la ilusión que implica transparencia del medio. El estilo narrativo del siglo XVIII mantuvo una postura ambigua hacia la inmersión: por un lado, cultivó efectos ilusionistas simulando modos narrativos de no ficción (memorias, cartas,

autobiografías ) por el otro lado, mantuvo bajo control la inmersión a través de un estilo narrativo lúdico e intrusivo que dirigía la atención de un lado a otro de la historia contada al acto narrativo. La visibilidad del lenguaje actuó como una barrera que impidió a los lectores perderse en el universo de la historia.

La estética de la novela del siglo XIX inclinó esta balanza a favor del mundo narrativo. A través de técnicas que se examinan con mayor detalle en el capítulo 4 de este libro, el alto realismo borró al narrador y el acto narrativo, penetró en la mente de los personajes, transportó al lector a un cuerpo virtual situado en el escenario de la acción y lo convirtió en el testigo directo de acontecimientos, tanto mentales como físicos, que parecían contarse a sí mismos.

Los lectores no sólo desarrollaron fuertes vínculos emocionales con los personajes, sino que el desarrollo de la trama los mantuvo en constante suspenso. La cualidad inmersiva de las técnicas narrativas del siglo XIX atrajo un segmento tan amplio del público que no había una distinción tajante entre la literatura "popular" y "alta". Amplios estratos de la sociedad lloraban por La pequeña Nell o esperaban ansiosamente la siguiente entrega de las novelas de Dickens.

El resto de la historia se ha contado muchas veces: cómo la literatura fertilizaba cruzadamente con la Nueva Crítica. El estructuralismo y la deconstrucción, dio un "giro lingüístico" a mediados del siglo XX, privilegiando la forma sobre el contenido y enfatizando las relaciones espaciales entre palabras, juegos de palabras , alusiones intertextuales, parodias y autorreferencialidad.

La novela subvirtió la trama y los personajes, experimentó con estructuras abiertas y permutaciones, se convirtió en un juego de palabras cada vez más cerebrales o se volvió indistinguible de la prosa lírica, en una vanguardia intelectual comprometida con la nueva estética y una rama popular que se mantuvo fiel a los ideales inmersivos .

Las técnicas narrativas del siglo XIX (irónicamente, la rama alta resultó ser muy dependiente de los recursos de la rama baja) por su juego de parodia. Como sucedió en las artes visuales, la inmersión fue reducida por una actitud lúdica hacia el medio, lo que significó en este caso la explotación de características tales como la sustancia fónica de las palabras, su apariencia gráfica y los grupos de sentidos relacionados o no relacionados que componen su campo de valor semántico. En esta concepción carnavalesca del lenguaje, el significado ya no era la imagen estable de un mundo en el que el lector proyecta un alter ego virtual, ni siquiera la simulación dinámica de un mundo en el tiempo, sino las chispas generadas por cadenas asociativas que conectan las partículas de un campo textual e intertextual de energías en configuraciones siempre cambiantes.

El significado llegó a describirse como inestable, descentrado, múltiple, fluido y emergente: conceptos todos que se han convertido en sellos distintivos del pensamiento posmoderno.

Aunque este juego de significación no necesita más que el encuentro entre las palabras de la página y la imaginación del lector para ser activado, es fácil ver cómo la característica de interactividad conferida al texto por la tecnología electrónica llegó a ser considerada como cumplimiento de la concepción posmoderna del significado. La interactividad lleva el ideal de un texto infinitamente renovable desde el nivel del significado al nivel del significante. En el hipertexto, la forma prototípica de textualidad interactiva (aunque de ninguna manera la más interactiva) el lector determina el desarrollo del texto haciendo clic en ciertas áreas, los llamados hipervínculos, que llevan a la pantalla otros segmentos de texto. Dado que cada

segmento contiene varios hipervínculos de este tipo, cada lectura produce un texto diferente, si por texto se entiende un conjunto particular y una secuencia de signos escaneados por el ojo del lector. Mientras que el lector de un texto impreso estándar construye interpretaciones personalizadas a partir de una base semiótica invariante, el lector de un texto interactivo participa así en la construcción del texto como una muestra visible de signos. Aunque en el hipertexto este proceso se restringe a una elección entre un número limitado de alternativas bien trazadas (es decir, las posibilidades de ramificación diseñadas por el autor) esta libertad relativa ha sido clamada como una alegoría de lo mucho más creativo y menos conectado (una actividad tensa de lectura como formación de significado).

Si bien los primeros teóricos del hipertexto celebraron la interactividad como una liberación del poder del autor y de la linealidad del lenguaje, el concepto de inmersión ha sufrido un destino muy diferente, al menos hasta fines de los años noventa. Si hacemos caso a algunas de las obras más celebres de la literatura mundial, perderse en un libro, o en cualquier tipo de realidad virtual, es un peligro para la salud de la mente. Las advertencias sobre los estragos de la inmersión aparecen ya en la primera gran novela de la literatura europea. "En fin", escribe Cervantes en *Don Quijote*, "se sumergió tanto en aquellos romances que pasaba días y noches enteros leyendo sus libros, y así, con poco sueño y mucha lectura se le secó el cerebro hasta tal punto que perdió el uso de su razón" (58). La situación no parece ser mejor en las realidades virtuales de tipo electrónico: escuchamos historias de personas que sufren de AWS (síndrome del mundo alternativo), pérdida del equilibrio, sensación de malestar y en general "amnesia corporal" (Heim, *Virtual Realism*, 52) cuando abandonan los sistemas de realidad virtual o los adictos a los video juegos que no pueden adaptarse al ROL (acrónimo de Sherry Turkle de "el resto de la vida") o de niños que experimentan un trauma emocional cuando sin darse cuenta, dejan morir a sus mascotas virtuales.

La principal objeción a la inmersión es la supuesta incompatibilidad de la experiencia con el ejercicio de las facultades críticas. La ceguera semiótica causada por la inmersión queda ilustrada por una anécdota que involucra al filósofo francés del siglo XVIII, Diderot. Como informa Wallace Martin, "nos cuenta cómo comenzó a leer a Clarissa varias veces para aprender algo sobre la técnica de Richardson, pero nunca logró hacerlo porque se involucró personalmente en el trabajo, perdiendo así su consciencia crítica" (*Recent Theories*, 58). Según Jay David Bolter, el deterioro de la conciencia crítica es la marca registrada tanto de la inmersión literaria como de la realidad virtual: "Pero ¿es obvio que la realidad virtual no puede por sí sola sustentar el desarrollo intelectual o cultural"? El problema es que la realidad virtual, al menos tal como se concibe ahora, es un medio de percepciones más que de signos. Es una televisión virtual" (*Writing Space*, 230). Y además "Perderse en un mundo ficticio es el objetivo del lector ingenuo o del que lee como entretenimiento. Es particularmente una característica de la ficción de género, romance o ciencia ficción" (155).

El reconocimiento crítico de la inmersión como una experiencia estética valiosa no se ha visto favorecida por su resistencia a la teorización ¿Qué se puede decir acerca de la inmersión en un mundo textual, excepto que tiene lugar? El carácter autoexplicativo del concepto se interpreta fácilmente como evidencia de que la inmersión promueve una actitud pasiva en el lector, similar a la trampa de los turistas en las realidades virtuales autocerradas de los parques temáticos o los centros vacacionales. La asociación de la experiencia con una cultura popular sólo refuerza esta acusación. Debido a su dependencia de estereotipos, los devotos de la literatura intelectual y de vanguardia acusan a la cultura popular de convertir la experiencia de lectura en algo así como darse un chapuzón en un jacuzzi, es fácil entrar, pero no puedes permanecer en lugares muy alejados, mucho tiempo y te sientes cansado una vez que sales.

Pero esto no significa que el placer inmersivo sea en esencia una gratificación vulgar y escapista. En el mejor de los casos, la inmersión puede ser una experiencia aventurera y estimulante comparable a nadar en un océano fresco con olas poderosas. El entorno al principio parece hostil: entrás en él de mala gana, pero una vez que te mojas y entregas tu cuerpo a las olas, no quieres salir nunca más. Y cuando finalmente lo haces, te sientes renovado y lleno de energía.

En cuanto al carácter supuestamente pasivo de la experiencia, sólo necesitamos recordar la compleja actividad mental que interviene en la producción de una imagen mental vivida de un mundo textual. Dado que el lenguaje no ofrece información a los sentidos (excepto las propiedades auditivas o visuales de palabras, que normalmente no están relacionadas con su significado) todos los datos sensoriales deben ser simulados por la imaginación.

En "las ruinas circulares" Jorge Luis Borges escribe sobre el protagonista, que intenta crear un ser humano mediante el puro poder de su imaginación: "Qué sería soñar con un hombre: quería soñarlo con minuciosa integridad e insertarlo en él" en realidad (Ficciones, 114). De manera similar, debemos imaginar mundos textuales con "integridad minúscula" para evocar la intensa experiencia de la presencia que los inserta en la realidad imaginativa. ¿Es esta la marca registrada de un lector pasivo?

Afortunadamente, desde mediados de los años noventa, el concepto de inmersión ha ido cambiando de rumbo. El interés ha surgido de los teóricos de los nuevos medios, como Janet Murray, que considera que la experiencia es esencial para la estética del medio electrónico y de los diseñadores de juegos, que dependen de la inmersión para el éxito comercial.

Entre los estudiosos de la literatura, Juan Maria Schaeffer convierte la inmersión en la piedra angular de una teoría de la ficcionalidad y Werner Wolf la considera un componente esencial de lo que él llama "ilusión estética", una experiencia que puede proporcionarse tanto por la literatura como por las artes visuales. Mientras tanto, el psicólogo Keith Oatley desarrolló un concepto de simulación mental que podría considerarse responsable de la inmersión. Este creciente interés por la inmersión puede atribuirse a varias causas: la disminución de la influencia de escuelas "textualistas" en la crítica literaria (es decir, las escuelas que describen el texto literario como un sistema de signos unidos por relaciones horizontales entre significantes, descuidando las relaciones verticales como un mundo) la rehabilitación de la cultura popular, las teorías corporizadas de la cognición (estar inmerso es llevar un cuerpo virtual a un mundo imaginario), el aumento del interés por las emociones (la empatía con los personajes es una fuente importante en la inmersión) y los avances en la ciencia cognitiva y la imagenología cerebral que revelan la base neurofisiológica de la simulación mental (el sistema de neuronas espejo). Es evidente que ahora hay mucho más que decir sobre la inmersión que simplemente ocurre.

La organización de este libro surgió de la definición misma que inspiró todo el proyecto: "la realidad virtual es una experiencia inmersiva e interactiva generada por una computadora". Comenzamos visitando lo virtual como concepto filosófico pasar a la realidad virtual como tecnología, explorar sus dos componentes, inmersión e interactividad y concluir considerando cuál es (para mi) el objetivo último del arte: la síntesis de inmersión e interactividad. Este libro, entonces, trata tanto de literatura virtual como de literatura que podría ser sobre textos existentes.



A juzgar por su popularidad actual tanto en la teoría como en el lenguaje publicitario, los términos virtual y virtualidad ejercen un poderoso magnetismo en el mundo de imaginación contemporáneo pero como siempre ocurre cuando una palabra capta la atención del público en general, el significado tiende a disolverse en proporción a la frecuencia de uso. En su uso cotidiano, la palabra virtual es ambigua y se usa en el sentido de (1) imaginario, así como (2) dependiendo de las computadoras. Un tercer sentido derivado de la filosofía escolástica, lo virtual como potencial, no parece tan influyente en el uso popular.

Cuando hablamos de "mascotas virtuales" nos referimos a la imagen informática de compañeros animales corporalmente inexistentes, pero cuando hablamos con "tecnologías virtuales" ciertamente no nos referimos a algo que no existe, o no gastaríamos cientos de dólares en software informático. Las tecnologías virtuales fabrican objetos que son virtuales en el sentido 1 pero que son ellos mismos virtuales en el sentido 2.

Cuando N. Katherine Hayles caracteriza la condición de la humanidad contemporánea como "virtual" y define además esta condición como "la percepción cultural de que los objetos materiales están interpretados por patrones de información" (Condition of virtuality, 69) hace una asociación culturalmente bien aceptada, pero filosóficamente menos evidente: ¿Por qué debería considerarse la información como virtual o al menos significativamente conectada con la virtualidad? ¿Es porque la información nos permite construir "realidades virtuales, imágenes digitales que ofrecen simulacros de entornos físicamente habitables? Contienen en potencia nuevas formas de vida (como en la ingeniería biológica), nuevas formas de arte y para los soñadores del acoplamiento del hombre y la máquina, nuevas formas de humanidad. ¿Se debe a que la información vive hoy principalmente en la memoria de silicio de la humanidad? ¿Las computadoras son invisibles y aparentemente inexistentes hasta que el usuario ingresa en la pantalla?

Sugiero aquí tres sentidos de lo virtual: uno óptico (lo virtual como ilusión), uno escolástico (lo virtual como potencialidad) y uno tecnológico informal (lo virtual como mediado por computadora). Los tres están involucrados en la realidad virtual: *la tecnología* porque la realidad virtual está hecha de datos digitales generados por una computadora, *el óptico* porque la dimensión inmersiva de la experiencia de realidad virtual depende de la lectura del mundo virtual como realidad autónoma, lectura facilitada por la cualidad ilusionista de la pantalla. *La escolástica* porque como sistema interactivo, la realidad virtual ofrece al usuario una matriz de posibilidad actualizables.

En el primer capítulo de este libro, exploro la interpretación óptica y escolástica de lo virtual relacionándolas con el trabajo de dos destacados teóricos franceses: Jean Baudrillard para lo virtual como ilusión y Pierre Levy para lo virtual como potencialidad. Me detengo en estas dos versiones de lo virtual no sólo por su relación con la tecnología de realidad virtual, sino también porque cada una de ellas presenta implicaciones importantes para la teoría literaria y la fenomenología de la lectura.

En el segundo capítulo, me dedico a la realidad virtual propiamente dicha. Aunque el estado actual de la tecnología está muy por debajo de las expectativas planteadas en el momento de su primera introducción al público en general, el "mito" importa tanto como la realidad tecnológica para un proyecto que utiliza la realidad virtual como metáfora, y por tanto retrocedo entre la visión exaltada de los primeros profetas y las descripciones más sobrias de la literatura técnica. Se analiza la inmersión en un mundo virtual desde un punto de vista tanto tecnológico como fenomenológico.

Mientras que el enfoque tecnológico pregunta qué características de los sistemas digitales producen una experiencia inmersiva, la discusión fenomenológica analiza el sentido de "presencia" a través del cual el usuario se siente conectado corporalmente con el mundo virtual. Busco respuestas a esta segunda pregunta en los escritos de un filósofo profundamente consciente de la naturaleza encarnada de la percepción, Maurice Merleau-Ponty. Si estas preocupaciones parecen enfatizar la inmersión en detrimento de la interactividad, no es porque la realidad virtual se subordina (puede o no una a la otra, dependiendo de su propósito final) sino porque la inmersión es, con diferencia, el concepto más problemático. Todos sabemos intuitivamente en qué consiste la interactividad en un programa de computadora (enviar entradas y recibir salidas) pero es mucho más difícil qué significa sentirse inmerso en un mundo virtual y cómo la tecnología digital y el diseño de interfaces pueden promover esta experiencia.

La idea fenomenológica de la conciencia como sentido de estar en el mundo o en este caso, en un mundo simulado, está en el centro de la teoría y la poética sobre la inmersión presentadas en la segunda parte del libro. El término inmersión se ha vuelto tan popular en la cultura contemporánea que la gente tiende a usarlo para describir cualquier tipo de experiencia artística intensamente placentera o cualquier actividad absorbente. En este uso, podemos estar inmersos tanto en un crucigrama como en una novela, en la escritura de un programa de ordenador o en tocar el violín. Aquí, sin embargo, me gustaría señalar y describir un tipo específico de inmersión, uno que presupone una relación imaginativa con un mundo proyectado por un texto, un concepto intuitivo que será refinado en el capítulo 3. En la fenomenología de la lectura, la inmersión es la experiencia a través de la cual un mundo ficticio adquiere la presencia de una realidad autónoma, independiente del lenguaje, poblada por seres humanos vivos.

Entonces, para un texto sea inmersivo, debe crear un espacio con el que el lector espectador o usuario pueda relacionarse y debe poblar este espacio con objetos individualizados. En otras palabras, debe construir el escenario para una acción narrativa potencial, aunque pueda carecer de la extensión temporal para desarrollar esta acción en una trama. Este concepto fundamentalmente mimético de inmersión mantiene fiel a la experiencia de realidad virtual, ya que el propósito de la tecnología de realidad virtual es conectar al usuario con una realidad simulada. Se aplica a novelas, películas, dramas, pinturas representativas y aquellos juegos de computadora que colocan al usuario en el papel de un personaje de una historia, pero no se aplica a obras filosóficas, música y prendas puramente abstractas como bridge, ajedrez y tetris, sin importar cuán absorbentes puedan ser estas experiencias.

Puede que la inmersión no haya sido particularmente popular entre las ramas "textuales" de la teoría literaria, pero esto no significa que la experiencia fuera totalmente ignorada cuando la escena crítica estaba dominada por estas teorías. El capítulo 3 analiza el trabajo de algunos académicos que trabajan en los márgenes de los estudios literarios (en psicología cognitiva, enfoques empíricos de la literatura o filosofía analítica) que han abordado el tema que yo llamo inmersión, aunque lo han hecho bajo una variedad de métodos. Este trabajo incluye el análisis de Victor Nell del estado psicológico de estar "perdido en el libro". En concepto de transporte de Richard Gerrig, el enfoque de mundos posibles a la semántica de la ficcionalidad y su descripción de la fenomenología de la lectura de ficción como un "recentramiento" imaginativo del universo de posibilidades alrededor de un nuevo mundo real y la teoría de la ficción de Kendall Walton como un juego de fantasía. El capítulo concluye con intentos recientes de explicar lo que significa estar inmerso a través del concepto de simulación mental.

Ya sea que los mundos textuales funcionen como contrapartes imaginarias o como modelos del mundo real, el lector lo construye mentalmente como entornos que se extienden en el espacio, existen en el tiempo y sirven como hábitats para una población de agentes animados. Estas tres dimensiones corresponden a lo que durante mucho tiempo se han reconocido como los tres componentes básicos de la gramática narrativa: escenario, trama y personajes. La poética propuesta en el capítulo 4 asocia estos elementos narrativos con tres tipos distintos de inmersión - espacial, temporal, emocional - y analiza los dispositivos narrativos que favorecen cada uno de ellos.

En mi discusión sobre la inmersión temporal y emocional, busco dar explicaciones para dos paradojas inmersivas estrechamente relacionadas que han generado un animado debate entre filósofos y psicólogos cognitivos durante varios años: cómo los lectores pueden experimentar suspenso la segunda o tercera vez que leen un texto, incluso aunque saben cómo termina y cómo el destino de los personajes de ficción puede generar reacciones emocionales con síntomas físicos, como llanto, aunque los lectores saben muy bien que estos personajes nunca existieron.

El capítulo 5 examina el cambio de atmósfera que marcó la transición de la inmersión a la interactividad como ideales artísticos. Mientras que la estética de la inmersión asocia implícitamente el texto como un "mundo" que sirve como entorno para un cuerpo virtual, la estética de la interactividad presenta el texto como un juego, el lenguaje como un juguete y al lector como el jugador. Es cierto que la idea del arte verbal como un juego con el lenguaje no es una invención reciente. La literatura y el folklore antiguos están llenos de intrincados juegos de palabras y la novela del siglo XVIII se dedicó a juegos de narración autoconscientes.

Pero no fue hasta mediados de siglo XX, después de que el concepto de "juego" cobrara importancia como cuestión filosófica y sociológica, comenzando a infiltrarse en muchas otras disciplinas. Los autores literarios desarrollaron la metáfora hasta convertirla en un programa estético.

Sin embargo, el concepto de "juego" abarca una amplia variedad de actividades, y los críticos literarios lo utilizan con demasiada frecuencia en un sentido genérico. El capítulo 5 reduce la metáfora al explorar qué tipo de juegos y qué características específicas pertenecientes a estos juegos proporcionan analogías significativas con el dominio literario.

El capítulo 6 analiza textos digitales que rechazan la estética mundial en favor de la estética del juego, impidiendo así ostentosamente la inmersión. El resultado, sostengo, es una disfuncionalidad deliberada, un fenómeno que puede observarse en muchos dominios diferentes: el dominio del código, el dominio de las aplicaciones (como el correo electrónico o los programas gráficos) el dominio de los juegos, el dominio de la interfaz y más fundamentalmente el dominio del lenguaje. Al enfatizar el juego a expensas de la mimesis, estos textos promulgan una estética conceptual que subvierte el modo de significación encarnado por el lenguaje. ¿Se pueden leer todavía estos textos o simplemente deben mirarse?

Los capítulos restantes del libro están dedicados al problema de combinar la estética del mundo con la estética del juego, mediante la introducción de elementos interactivos en los mundos narrativos, acercándolos así a la experiencia de la vida, ya que es actuando sobre nuestro entorno como nos relacionamos con el mundo real.

El capítulo 7 sienta las bases de una teoría de la interactividad analizándola según varios criterios. Una primera taxonomía se basa en la clasificación cruzada de dos dicotomías: la relación del **interactor** con el mundo textual, que puede ser interna o externa y el estatus de sus acciones, que pueden ser ontológicas (crear cambios con el mundo) o meramente exploratorios. Luego examino varios tipos de arquitectura textual que apoyan la interactividad, comparando los textos con cebollas con muchas capas de piel.

El último apartado clasifica la interactividad según el nivel narratológico al que afecta, desde el nivel exterior de presentación de datos hasta el nivel inferior de la trama. En el capítulo 8 recurro al hipertexto, el género de ficción digital que fue aclamado en los años noventa como el futuro de la narrativa. En retrospectiva a lo largo de los veinte años transcurridos desde que estuvieron disponibles los primeros hipertextos literarios, analizo el discurso crítico que celebró el hipertexto como la encarnación de lo que he llamado la concepción "textualista" del arte literario: un artefacto infinitamente autorenovable cuyo significado no se puede agotar. Sin embargo, Roland Barthes, cuya visión de un texto plural ha influido profundamente en la teoría del hipertexto, consideraba que la pluralidad era incompatible con la narratividad. ¿Tenía razón? ¿Puede la narratividad, una estructura razonablemente sólida mantener en un entorno fluido en el que el autor no pueda controlar la secuencia?

Para responder la pregunta, examino varias formas de conceptualizar la experiencia del hipertexto: cómo explorar un territorio, como jugar un caleidoscopio, como seleccionar productos de un estante, como resolver un rompecabezas, como tratar de salir de un laberinto, como visitar mundos posibles, etc. Cuál encaja mejor depende de la estructura subyacente del texto y de la función de los vínculos, pero ninguna de estas conceptualizaciones describe el género como un todo ni agota las posibilidades de los textos individuales.

Incluso cuando se mantiene la coherencia narrativa, la inmersión sigue siendo una experiencia difícil de alcanzar en los textos interactivos. En los dos últimos capítulos, sostengo que la unión de inmersión e interactividad requiere la presencia física o imaginada del cuerpo del **apreciador** en el mundo virtual, una condición que se satisface fácilmente en un sistema de realidad virtual pero la problemática en el hipertexto cuando el lector está, cuando se le pide que elija, asume una perspectiva externa de los mundos del universo textual.

En la realidad virtual actuamos dentro de un mundo y lo experimentamos desde adentro, pero en los textos interactivos de variedad selectiva elegimos un mundo, más o menos ciegamente, entre muchas alternativas y no estamos comprometidos imaginativamente con ninguna de ellas porque el interés de los textos ramificados reside en la multiplicidad de caminos, no en ningún desarrollo particular.

Como muestra el capítulo 9, la realidad virtual no es el único entorno que ofrece una experiencia inmersiva e interactiva: juegos de fantasía para niños y adultos, ferias y parques de atracciones, rituales, arte y arquitectura barrocas y ciertos tipos de escenografía. En el teatro propone la participación activa de un cuerpo real o virtual en una realidad creada por la imaginación. Por lo tanto, el estudio de estas experiencias, debería proporcionar pautas valiosas para el diseño de textos electrónicos.

En el capítulo 10, dejo el dominio de los textos realmente existentes por el dominio de los posibles diseños. Me preocupan las formas de abordar lo que Ruth Aylett y Sandy Louchard han llamado la paradoja interactiva: proporcionar un diseño narrativo de arriba hacia abajo, controlado por el autor, al tiempo que se da al interactor una sensación de libertad de acción.

Después de distinguir dos tipos de narrativa interactiva (juegos narrativos e historias jugables) recurro a cuatro tipos de tramas que se encuentran en la literatura tradicional (la épica, la dramática, la epistémica y la telenovela) para evaluar la capacidad para acomodarse de un usuario activo: desde combinar narratividad con interactividad (que no sería un objetivo válido si ocurriera a costa de la inmersión). Concluyo el capítulo con una evaluación del potencial interactivo para satisfacer los tres tipos de inmersión que he definido en el capítulo 4: espacial, temporal y emocional.

Al proponer leer la realidad virtual como una metáfora del arte total, no pretendo sugerir que los tipos de arte o entretenimiento discutidos en estos dos últimos capítulos sean superiores a las formas en su mayoría inmersivas de la parte II o a las formas en su mayoría interactivas de la parte III. Si el valor estético pudiera juzgarse mediante coeficientes numéricos, como en ciertos deportes "artísticos" como la doma ecuestre o el patinaje artístico, un texto que obtuviera una puntuación de diez en inmersión y uno en interactividad (una buena novela realista) ocuparía un lugar más alto que un texto que obtuviera una puntuación de diez en inmersión y uno en interactividad. Sin embargo, independientemente de si las futuras instalaciones de realidad virtual podrán ofrecer más que la mediocridad en ambos aspectos, todavía podemos usar la idea de la realidad virtual como metáfora de la experiencia artística más completa, ya que en el reino platónico de las ideas, la realidad virtual obtiene una puntuación del doble de diez.

Pero ¿ por qué la síntesis de inmersión o interactividad debería ser tan importante para la filosofía estética? En su sentido literal, la inmersión es una experiencia corporal y como he insinuado, se necesita la proyección de un cuerpo virtual - o mejor aún la participación del cuerpo real - para sentirse integrado en un mundo del arte. Por otro lado, si la interactividad se concibe como la participación del apreciador en un juego significación que tiene lugar en el nivel de los signos más que de las cosas y de las palabras más que de los mundos, se trata de una implicación puramente cerebral con el texto que resta importancia a las emociones, curiosidad sobre lo que sucederá a continuación y la resonancia del texto con recuerdos personales de lugares y personas.

En la superficie brillante de los signos – el significante - no hay lugar para cuerpos ni de tipo real ni de tipo virtual. Sólo cuando la interactividad se concibe como acción sobre un mundo involucra mente y cuerpo. Lo que está en juego en la síntesis de inmersión e interactividad es por tanto, nada menos que la participación de todo el individuo en la experiencia artística.