

**LA NARRACIÓN COMO REALIDAD VIRTUAL, la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos, Marie Laure Ryan. Paidós 2001. Tercera parte, La poética de la interactividad. (Ryan 2)**

**Doctorado en Literatura, Universidad Tecnológica de Pereira**

**Seminario Teoría y crítica literaria I. Retos de la teoría literaria hoy**

**Profesor Jaime Alejandro Rodríguez**

**Relatoría de Gregorio Posada Ramírez**

En *La poética de la interactividad*, tercera parte del libro *La narración como realidad virtual* de Marie Ryan, la autora describe las tentativas de entender, a partir de la noción de juego, las experiencias de inmersión e interactividad que se gestan en los textos narrativos. El interés de filósofos y críticos literarios de valerse de una actividad tan universal como el juego, para comprender el funcionamiento del lenguaje, abastece de conceptos e ideas promisorias para continuar en el análisis del tipo de vivencias que afloran cuando una serie de signos se traducen en significados, y con ellos en vivencias mentales.

Ryan acopia una tradición filosófica. Ludwig Wittgenstein, después de revisar la teoría filosófica en la que postula el significado del lenguaje en la relación rígida palabra-objeto, proposición-hecho, concluye que el significado es móvil, contextual y variable, por lo tanto, no es aprehensible en estructuras estáticas y homogéneas. Así, propone la metáfora de los juegos del lenguaje, para mostrar que no existe un rasgo común y universalmente predicable del lenguaje. De la misma forma como los juegos más que seguir unas únicas reglas, de ser actividades uniformes, lo que exhiben son ciertas similitudes, ciertos parecidos de familia, la relación de las palabras con sus significados tampoco es universal y rígida. A lo sumo hay ciertos rasgos de familia en la acción de obtener de una serie de significantes sus significados.

Ryan muestra cómo esta metáfora le quita el velo a ciertas características del lenguaje ocultas por las tentativas de homogenización. La descentralización de los significados, la autonomía entre signo e idea, la movilidad y libertad de las palabras para urdir múltiples redes de significado, en razón a las decisiones y disposiciones del lector, son

rasgos que se destacan en el lenguaje, cuando se lo entiende como un juego en el que lo único universalmente predicable es: “una actividad gobernada por leyes que se emprenden para disfrutar” (Ryan, 2001, p. 219)

Para hacer más fecunda la metáfora del lenguaje como juego, Ryan ofrece una amplia lista de matices de la noción de juego. Así, muchos aspectos recurrentes en los juegos, y que no están en la lectura de un texto, son excluidos. Permanece como rasgo de familia la idea de actividad regida por leyes, a la que se accede libremente por el deseo de disfrutar. Y es de resaltar la preponderancia que da Ryan a los jugadores, la que introduce señalando que estos, ahora lectores o autores, pueden, como en los juegos, seguir las reglas, subvertirlas e ir las creando.

No obstante, Si los textos son como juegos, y sus jugadores siguen, crean o desestabilizan las reglas, surge una tensión con la idea de los textos como mundos de inmersión. Si bien, en la inmersión no hay una total pasividad, sí existe la necesidad de adoptar y seguir las reglas. En la inmersión hay una actitud más de peregrino que se encanta con el reconocimiento de nuevos espacios, que de conquistador que reforma o crea lugares. Desde la novela *Si una noche de invierno un viajero* de Italo Calvino, Ryan representa esta tensión. Los dos personajes centrales de la novela, Ludmilla y Marana, encarnan la disposición de la lectura como inmersión o juego, respectivamente. Ludmilla, la lectora ideal que busca vivir en su interior las experiencias narradas por las voces de los libros; Marana, para quien los textos son una masa manipulable al compás de sus intereses. Ryan no toma partido por alguno de estos bandos. Lo que sí es claro, es su capacidad para aprovechar la riqueza teórica de ambas posiciones para iluminar la fenomenología de la literatura.

No obstante, cuando se trata de entender la inmersión, hay un mayor ajuste de las nociones propias del texto como mundo, y en el caso de la interactividad, del texto como juego. Así, al analizar la estructura de los textos que permiten la interactividad y de los usuarios de ellos, resalta el carácter de maleabilidad del texto interactivo, así como el carácter intervencionista del lector. Dice Ryan “El texto interactivo es una máquina alimentada por las aportaciones del usuario” (2001, p.254) Ryan hace una lista de las posibles motivaciones de los lectores para modificar los textos, entre las que destaca la de disponer del destino de los personajes, ampliar o cambiar los espacios de la narración, acentuar en aspectos de interés personal. Al concurrir los deseos personales

del lector, la interactividad elimina la lectura lineal, subvirtiendo cualquier plan de lectura prediseñado. El soporte mismo de los textos interactivos convoca a que los lectores se presten más al juego que a la inmersión, a la creación que a la recepción. El espacio y el tiempo de los distintos elementos narrativos, el texto mismo, deja de ser una propiedad del autor, para ser del lector.

Varios escenarios ofrece Ryan para modelar los hipertextos o textos interactivos: el texto como un teatro en el que el lector es su director; el texto como un mapa geográfico atestado de múltiples caminos; o como un supermercado en el que se puede elegir qué llevar y qué dejar; como un calidoscopio en el que cada lexía o fragmento de texto puede mezclarse configurando múltiples sentidos de lectura. En todas estas metáforas de los textos interactivos destaca el carácter móvil y no lineal de las lecturas, así como el papel creador del lector. Ryan, citando a Gunnar Liestol, dice: “Al leer ficción hipertextual el lector no solo crea narraciones, sino que inventa narraciones nuevas, que ni siquiera el autor primario había concedido.” (p.266). En este torrente de posibilidades de significación que ofrece el hipertexto, de excesiva libertad para los lectores, un valor epistémico es ubicuo: la coherencia. La conexión entre los fragmentos de textos y sus múltiples contenidos salvaguardan el principio de no contradicción, único límite del significado. Lo contradictorio es sinsentido. Los hipertextos por más subjetivos y dependientes a los caprichos del lector, deben dejar correr por cada una de sus lexías sentidos o significados coherentes.

Ryan prueba las bondades de los hipertextos en la propuesta de Michael Joyce: *Twelve Blue*. Este hipertexto disponible en la red, más que ofrecerle una experiencia cautivante, generó en Ryan confusión. La dificultad de mantener un banco de memorias como elemento vinculante en la narración, la variabilidad de los nombres, la repentización de muchos sucesos, la indeterminación de los espacios deja ver en Ryan un aire de escepticismo sobre las calidades literarias de los hipertextos. De hecho, Ryan se pregunta si, en estos casos, es posible mantener el principio básico de las narraciones, como es el de contar historias, dadas las características de los hipertextos y el tipo de significados que estos gestan a sus lectores.

La narración, entendida como la presentación oral o escrita de una serie de sucesos encadenados que se desarrollan en un espacio y un tiempo, parece perderse en la embestida que hacen los hipertextos a la estructura lineal. Ryan presenta en ocho

esquemas de tipos de hipertextos los intentos de mantener cierto carácter narrativo lineal en las lecturas interactivas (2001, p. 296). No obstante, los rasgos esenciales de la interactividad como la disolución de un único del autor, el lector como productor de la historia, la idea de no linealidad se pierden en la medida en que se privilegia el hechizo narrativo. Así, parece surgir una aporía, consistente en que la interactividad niega el carácter narrativo de los textos y el carácter narrativo de los textos no permite la interactividad. “Cuando le dije a un amigo que estaba escribiendo un trabajo sobre narración de historias no lineales, frunció el ceño y me dijo: ¿eso no es una contradicción en los términos? Y tiene razón. Lo es.” (2001, p.293).

Ryan considera una alternativa de conciliación entre narración e hipertextualidad. Su análisis implica una estructura formal de diseño de los hipertextos. Cada lexía, por más corta que sea, debe contar una historia. Los fragmentos de los que dispone el lector para armar su plan global de lectura deben individualmente contener un tema, un objetivo, una tensión y un desarrollo, para “accionar microelementos que proporcionen oleadas de placer y satisfacción instantánea” (p.309). Con lo que el llamado de Lyotard a pasar de grandes esquemas narrativos a pequeñas historias parece encontrar su forma de realización. No obstante, sigue sin resolverse el asunto de cómo pequeñas historias pueden enlazarse para configurar una gran historia; cómo mantener un hilo emocional común y extenso, cuando el lector está acometido por constantes y autónomos momentos emocionales. La propuesta parece conducir más a la idea de una escritura y lectura de textos cortos, que a la idea de un gran texto narrativo formado por hipertextos. En tanto no se explique cómo conectar coherentemente en un programa general cada uno de las micronarraciones, la aporía hipertexto narración parece aún latente.

La tensión entre los hipertextos y el poder cautivante de las narraciones es detallada por Ryan cuando evalúa el poder de inmersión de los hipertextos. Desde las narraciones orales, hasta las más intrincadas novelas escritas, la fuerza de la inmersión textual reposa superlativamente en el poder cautivante de las historias. Un diseño textual en el que se vea disminuida la fuerza de la historia debilita su capacidad de inmersión. Esto es lo que muestra Ryan cuando analiza la inmersión en los hipertextos.

En tanto los hipertextos permiten indeterminadas y discontinuas líneas narrativas, el banco de información, memoria narrativa, del que debe disponer el lector para generar

las conexiones de la historia es estrecho o inexistente. La fuerza vinculante del argumento o de la historia es débil o inexistente. Algo similar puede decirse de la inmersión espacial. En tanto el hipertexto proporciona una constante movilidad, el coste que debe pagar, en palabras de Ryan, es el de no permitir “echar raíces”. Así, el lector no se impregna de la atmosfera; salta de isla en isla textual disminuyendo su identificación con la historia. Finalmente, la conexión emocional con el texto y sus personajes, señala Ryan siguiendo a Eco, se da cuando se siente que los personajes tienen un destino inexorable, inmodificable. Decidir la historia al árbitro del lector, despoja el texto de los designios de la fortuna. Si en los hipertextos hay un control de los sucesos de los personajes, se mina la fuerza de las aventuras, pues el azar y el destino son controlados por el lector.

Ryan parece dejarnos una sensación de duda sobre las bondades de los hipertextos, y con ellos, de la interactividad, esto cuando se los confronta con el valor de la inmersión. Lo que parece gestar el dilema interactividad o inmersión. No obstante, y como ella lo señala, un despliegue más disciplinado y enfocado desde la tecnología electrónica pueden soslayar los desencajes de los hipertextos con la inmersión. Para Ryan las ventajas de la capacidad multimedial, sumadas a narrativas cortas, dejan vislumbrar un campo promisorio para la interactividad. Historias elaboradas desde textos, imágenes audios, animaciones todo un kit disponible en los sistemas electrónicos, pueden ser el camino en el que narración e interactividad encuentren maridaje. No obstante, no debe haber primacía en el papel interventor del lector sobre la historia. La interactividad se muestra como una herramienta usada para recrear o ampliar la narración, para decidir narraciones preestablecidas, pero no para crear narraciones.

La otra alternativa que propone Ryan es la de acentuar el carácter autorreferencial de los hipertextos, poblándose con otra alternativa textual el continente de la comunicación. La capacidad del lector de manipular los textos interactivos genera una relación conceptual distinta a la de la inmersión. El lector es consciente del sistema de signos, teniendo injerencia en la afluencia de sus significados, lo que ofrece un control distinto al que tradicionalmente se ha tenido entre signos y significados. Así, la interactividad sería una herramienta promisorio para la comprensión y la creación de textos narrativos. No obstante, este tipo de alternativa sería hasta cierto punto restringida porque funciona más para la inmersión metatextual que textual, con lo que el valor de los hipertextos se mantendría de una manera marginal.

Marginal o no, la interactividad es un hecho que, si bien no presenta las dimensiones de inmersiones habituales de la literatura, se encumbra en la cibercultura. Ryan revisa su poder en los juegos de ordenador. La legión de juegos electrónicos, que van desde el clásico tetris hasta los más sofisticados sistemas MOO, son una incontrovertible manifestación de interactividad e inmersión. En los sistemas MOO los usuarios crean sus personajes. Sus características psicológicas y físicas dependen del arbitrio del jugador y su capacidad para sortear pruebas. Hay interacción con otros personajes, ya sean preexistentes en el sistema o creados por otros usuarios. La historia de los personajes-jugadores depende de su manera de enfrentar los obstáculos y objetivos del sistema, así como de su relación con otros personajes. Si bien, hay espacios prediseñados, también los jugadores pueden construir y poblar lugares. Ryan muestra que la libertad y producción del usuario en estos mundos de ficción es tan grande que obliga a que los usuarios construyan su propio guion.

Diálogos con usuarios reales o generados por el sistema, como el programa de conversación Eliza; dramas interactivos en los que los usuarios pueden participar activamente, interactuar u observar las acciones de otros fluyendo en escenarios virtuales, genera un modo de existencia virtual, que hace sentir a sus participantes como viviendo otra vida, vida que transcurre en presente continuo, tal como las vidas reales. Desde esta óptica no hay tal dicotomía entre inmersión e interactividad.

Dado lo anterior cabe preguntar: ¿Una inmersión que mantiene la existencia continua de una vida paralela salvaguarda las fronteras entre lo real, no cae en la inmersión viciosa, tipo Quijote? Es de citar la reciente película *Her*, en la que su protagonista, Teodoro, se sumerge tanto en la voz femenina de un sistema operativo que termina enamorándose de ella. ¿Persiste la interactividad en un mundo en el que paradójicamente se está alienado por nuestras propias decisiones? ¿El mundo de la *era del diamante* en el que los objetos sólidos pueden construirse con solo ordenarlos, o en el que el libro (la cartilla ilustrada) va variando de acuerdo a los ciclos de su lector, no diluye las distinciones entre lo real y lo virtual?

A manera de conclusión y retomando la aporía entre inmersión e interactividad, cabe preguntar si no es la inmersión tradicional, la que surge al leer un cuento de Borges, la mejor conciliación entre interactividad e inmersión, pues su lectura inmersiva exige una alta acción imaginativa.