

HAMLET EN LA HOLOCUBIERTA (RESEÑA)

Andrés Felipe Patiño Loaiza*

Murray, Janet.

Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio.

Barcelona, España: Paidós Ibérica, 1997, 336 p. (Traducción de Susana Pajares Tosca).

Recibido: Febrero 18 de 2010 - Aceptado: Marzo 9 de 2010

Resumen

Esta reseña presenta el libro de Janet Murray como un documento valioso, que aporta una lúcida investigación acerca de las condiciones expresivas particulares del medio digital. Tales condiciones están relacionadas con el desarrollo de la literatura y el cine, y dan lugar a una forma de narrativa única. Al respecto, este artículo hace énfasis en cómo tales condiciones estéticas abren paso a la construcción de entornos que permiten al ser humano una experiencia de aprendizaje y conocimiento personal.

Palabras clave

Cultura narrativa, ciberespacio, identidad, aprendizaje, estética.

Abstract

This review presents Janet Murray's book as a valuable document which contributes with a clearheaded investigation about expressive conditions of digital media. These conditions are related with the developments of Literature and Cinema, and provide a unique narrative form. With regard to, this article emphasizes in the fact that these esthetic conditions open the way to the construction of environments which allow personal learning to human being.

Key words

Narrative culture, cyberspace, identity, learning, aesthetics.

* Psicólogo Universidad de Antioquia. Psicólogo del proyecto Empoderarte Asperla-Medellín

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 alrededor 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, y lo que hizo que la llegada de las películas y la televisión atemorizara tanto a los escritores anti-utópicos del siglo XX.

Janet Murray. Hamlet en la *Holocubierta*

1. Preámbulo

Escribir una reseña de “Hamlet en la Holocubierta”, de Janet Murray,¹ me parece interesante porque el libro establece un abordaje de la cultura narrativa en los diferentes formatos que han sido conocidos por la humanidad. En particular, la autora realiza una investigación acerca de las condiciones que hacen expresivos los juegos e historias del mundo del ordenador.

“Hamlet en la Holocubierta” fue publicado en Estados Unidos en el año 1997 por Free Press y en 1998 por MIT Press, y ha suscitado comentarios y discusión acerca de la mirada que ofrece Murray sobre la estética del entorno digital. En especial, llama la atención de quienes se interesan por estos medios el que Murray proponga como visión hacia el futuro una forma de entretenimiento que sea al mismo tiempo envolvente, emocional y reflexiva, a través de la cual sea posible aprender acerca del mundo y de nosotros mismos. Lo que sigue en discusión es que para Murray este aprendizaje depende necesariamente de cómo realizamos nuestro proceso de inmersión en el mundo ficcional.

Murray explica cómo en el entorno digital se integran varias características que lo hacen único. Mencionémoslas rápidamente para tener una imagen y un criterio más claro sobre las condiciones propias de este medio.

La capacidad del PC para seguir una sucesión de órdenes y así realizar series de operaciones complejas que dependen unas de otras, le permite construir cualquier proceso con la ayuda del informático, “desde pagar las nóminas de los empleados a pilotear un aeroplano” (Murray, 1997, p. 83). Esta capacidad es atractiva pues quien utiliza un computador descubre que la máquina responde a sus acciones y que él puede provocar en ésta ciertos comportamientos, gracias a la organización participativa que nos brinda. Según Murray, cuando decimos que el PC es interactivo, nos referimos a estas dos características que lo rigen: la sucesión de procedimientos y la participación. En cuanto a la calidad literaria de las creaciones

¹ Janet Murray es profesora en el Instituto Tecnológico de Georgia, donde también se desempeña como Directora de la Escuela de Literatura, Comunicación y Cultura.

que explotan las posibilidades de un medio participativo, Murray trae ejemplos de juegos como Zork y Myst, pues dentro de su procedimiento informático se logra controlar el número de interacciones posibles entre persona/máquina gracias a que se incorpora al usuario y se le toma en cuenta dentro de la programación. Tomar en cuenta a quien va a jugar o, por decirlo de otro modo, va a participar de la historia, es lo que convierte a estos juegos en una creación atractiva desde el punto de vista narrativo.

Otra característica que aumenta el poder expresivo del medio es la cualidad espacial del PC, cualidad que surge del proceso interactivo de navegación cuando se da una orden con el teclado o con el ratón, ya que sólo los entornos digitales presentan espacios a través de los cuales es posible moverse. Por último, el entorno digital genera expectativas enciclopédicas por su gran poder para recrear escenarios detallados y almacenar cantidades de información como nunca antes otro medio lo había llegado a hacer.

No se tiene certeza acerca de qué tipo de historias serán inventadas. El hecho de que el medio se encuentre en sus inicios significa que sus posibilidades expresivas están apenas en experimentación. A menudo se encuentran en la Internet reacciones de estupor e inquietud acerca de las consecuencias que tiene en las acciones reales y cotidianas de las personas, por ejemplo, su exposición a material violento por medio de los videojuegos. Mediante consultas y discusiones en la red, se trata de encontrar una solución a que los jóvenes participen en videojuegos y se discute si es cierto que esta clase de actividades pueden afectar la vida personal de alguien y llevarlo a cometer acciones violentas (Discusión, junio de 2008. Disponible en <http://blogs.gamefilia.com/shaiyia/09-06-2008/8247/a-debate-son-los-videojuegos-culpables-de-actos-violentos>).

Al respecto vale la pena decir que nuestra capacidad humana de representación viene en evolución y sigue aumentando las posibilidades de participar en un mundo de ficción sin que seamos conscientes al principio de cómo funciona el medio. Estamos frente a un medio que hunde sus raíces en la cultura del libro y en la creación narrativa de autores que han buscado otras formas de contar historias al generar otro tipo de reflexiones sobre la vida humana. De ahí la indicación de la autora, quien sugiere los beneficios que surgen al aprovechar las posibilidades literarias de la cultura del libro, pues desde allí la humanidad ha podido construir significaciones y aprender acerca de su propia vida.

El asunto de que podamos entrar en mundos ilusorios y experimentar cada vez con mayor realismo las situaciones recreadas, por ejemplo a través de videojuegos, preocupa tanto como entusiasmo, pues genera inquietud el hecho de que sea posible dejar que nuestra imaginación se sumerja en un mundo de ficción digital.

En el siglo XX fue recurrente la advertencia acerca de los peligros que encarnan las nuevas simulaciones muy elaboradas porque distancian a los seres humanos de la experiencia directa. Ésta es una de las críticas que se hace cotidianamente a los videojuegos, en particular a aquellos cuya historia toma como referente el juego o la competencia de lucha. Se cree que la exposición continuada a material de este tipo puede hacer que las acciones de violencia sean reproducidas por las personas en su vida cotidiana.

En este punto hay que decir que dentro de la narrativa humana no van a dejar de aparecer expresiones acerca de la violencia, las cuales responden a un instinto natural en la especie humana, como es el caso de la necesidad de agresión para la supervivencia. Murray tiene una mirada bastante entusiasta de los entornos electrónicos y plantea como tema central que el mundo de ilusión creado a partir de un ordenador puede desarrollar una forma única para contar historias.

2. A propósito de la traducción de la obra

La obra fue traducida por Susana Pajares² en el año 1999. Al parecer, lo hizo en medio de un clima de conmoción que se vivía en el interior del mundo de la cibercultura americana, por varias investigaciones que habían sido publicadas en ese tiempo, entre ellas la de Janet Murray.

Desde su exégesis de la obra, la traductora reconoce dos elementos fundamentales que caracterizan el aporte particular de Murray. En primer lugar, la autora muestra cómo todo arte figurativo crea una sensación de ilusión, la cual ha dado lugar a diversas expresiones de miedo a lo largo de la historia humana. Nos recuerda la prohibición bíblica de no adorar imágenes talladas, o las palabras de Platón contra los poetas en su república, porque crean fantasmas fraudulentos que amenazan la razón, resaltan la inquietud y el terror frente a las artes figurativas que nos abren la posibilidad de proyectarnos hacia un mundo ilusorio.

Por medio de un análisis ágil de las obras *Un mundo Feliz* (1932), de Aldous Huxley, y *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury, la autora muestra cómo ambas son expresiones de la interpretación anti-utópica y catastrofista, donde las tecnologías del entretenimiento amenazan la condición humana, al estimular nuestras emociones creando sensaciones que hacen vivir un “mundo más real que la realidad” o ilusiones “tan reales como el mundo”. En estas visiones anti-utópicas resalta el temor que surge de que la excesiva estimulación sensorial generada por los medios acabe con placeres más reflexivos, como los que nos brinda la cultura impresa. Frente a esas obras de ficción cuya mirada

² Susana Pajares es actualmente Doctora en Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid; ha publicado múltiples artículos y conferencias que han versado sobre hipertexto, juegos de ordenador y cibercultura. Su página puede ser consultada en <http://www.it-c.dk/people/tosca/>

refleja un panorama catastrófico, Murray se inspira en un ejemplo que presentan los guionistas de Star Trek en varios capítulos, donde aparece una alternativa interesante de entretenimiento para la tripulación de la nave: se trata de la Holocubierta.

En esta visión futurista utópica sobre una máquina de entretenimiento, también se pone en juego la tecnología para producir sensaciones físicas ilusorias. Sin embargo, mientras en las visiones de los anti-utópicos aquellos estímulos sensoriales crean un estado de parálisis moral y psicológica, dentro de la Holocubierta, la Capitana Janeway tiene el control del aparato que crea las ilusiones. La Holonovela en la que participa la Capitana Janeway diferencia la narrativa digital humana y llena de significado las ilusiones deshumanizadoras insertas en la visión anti-utópica. En este sentido, Murray toma el ejemplo de la Holocubierta porque ve en ella la posibilidad de recrear una experiencia cuyo valor reside en que nos proporciona un espacio seguro donde enfrentarnos a sentimientos turbadores, por lo cual se trata de una experiencia literaria. Según Murray, la “Holocubierta es una tecnología optimista para explorar la vida interior” (1997, p. 37). La autora se inclina por la búsqueda de significado a través de la experiencia literaria porque le interesa el entorno digital como un medio para acceder a formas de conocimiento que lo humano ya ha pensado y que funcionan mucho mejor dentro de un formato digital que en un formato impreso.

Allí aparece el segundo elemento dentro de la obra de Murray que señala la traductora. En esta obra investigativa se encuentra la primera alusión a una estética propia del medio digital, al introducirnos dentro de sus características intrínsecas y mostrarnos cuáles podrían ser en un futuro sus alcances expresivos. Para llegar hasta ese punto, Janet Murray documenta las bases históricas del hipertexto como estructura mental y pone en evidencia que desde antes de darse en efecto un entorno digital, ya existían intentos de narrativa no lineal que pretendían salirse de los límites del texto impreso. El formato hipertextual, como planteaba Ted Nelson (1965 Citado por Murray, 1997), quien acuñó el término en los años 60, es un intento por representar la complejidad y generar una forma de conocimiento que al ser intrincada y laberíntica, proporciona una imagen en espejo de lo infinito de la mente humana, como “una proliferación interminable de pensamientos” (Murray, 1997, p. 102).

La forma narrativa no lineal ha sido utilizada como recurso expresivo para representar la complejidad del mundo. La historia de Borges, El jardín de senderos que se bifurcan, es un ejemplo ya muy citado, pero no por ello prescindible, de una forma de narración que Murray denomina “historia multiforme”, donde “una obra dramática presenta una única situación o argumento en múltiples versiones, versiones que serían mutuamente excluyentes en nuestra vida común” (p. 41).

3. Hamlet y la revelación personal

Otro intento por representar la complejidad es la simulación, la cual parte de la dinámica de sistemas. La teoría de sistemas se ha aplicado a múltiples sistemas en los últimos 50 años y ahora es normal pensar en la tierra como en un gran ecosistema. Por su parte, el ordenador permite modelar sistemas para mostrar nuestras ideas acerca de cómo está organizado el mundo, y lo puede hacer con una forma expresiva tan rica, persuasiva y compleja que en los términos de una experiencia literaria estimulante es comparable con el mundo dramático creado por Shakespeare con Hamlet.

El título del libro insinúa de entrada las intenciones de la autora con la narrativa digital. Su Hamlet es la representación, a través de la narración digital, de un ideal estético perseguido como revelación personal. Para Murray es vital la búsqueda de un conocimiento personal dentro de las posibilidades que puede brindar una forma narrativa particular, pues considera que ese es el elemento central que caracteriza como producto humano a un medio de comunicación.

El carácter personal de la autora, como ella misma lo define por su serio temperamento victoriano, marca una instancia clave en su recorrido conceptual, ya que sus preferencias se encuentran del lado de la enseñanza. De este modo se ubica para pensar en las posibilidades que este nuevo medio nos puede brindar para realizar acciones con objetos reales, donde las situaciones apunten a expresar vivencias humanas que nos permitan aprender.

Para alguien que quiere entrar en un mundo de fantasía narrado, como una novela o una película, es importante conocer cuáles son las condiciones formales en que le es representado ese mundo de ficción. En la medida en que se desconoce la estructura interpretativa de una narración, se hace difícil tener una posición personal frente a dicha narración y hacer uso de criterios basados en una valoración humana sobre las situaciones recreadas, por ejemplo, a través de la ficción digital. Esa ha sido una de las críticas a los videojuegos en tanto la mayoría de las veces no movilizan la recreación ni la interpretación de situaciones propiamente humanas. Los videojuegos convencionales brindan más ocasiones de aprendizajes motrices que intelectuales.

Murray muestra que cada medio de comunicación pasa por la construcción de convenciones que permiten a las personas mantener la ilusión del mundo ficticio. A su modo de ver, la clave es aprender a orientarse a través de las formas de placer que son propias de las historias electrónicas, a saber: la inmersión, la actuación y la transformación.

El placer de la inmersión no es completamente nuevo. Se trata de la experiencia de sentirse trasladado a un lugar ficticio bien elaborado. Así como sumergirse en el océano implica aprender toda una forma nueva de movimiento, en un entorno electrónico también es necesario conocer cuáles son las convenciones. Con el ordenador, el placer de la inmersión se intensifica ya que la persona puede percibir cómo sus acciones tienen efectos. Para quien participa de un juego o una historia por medio

del ordenador es importante reconocer el proceso de la sucesión de procedimientos y la participación, los cuales dan lugar a la interactividad. En tanto la experiencia está bien estructurada debe ofrecer acciones que sean significativas. De este modo, quien interpreta este drama simbólico experimenta el placer de ser consciente de su propia actuación, gracias al proceso de interactividad. El placer de la transformación está directamente relacionado con estos dos placeres mencionados. El cambio y la transformación son elementos constantes de las historias electrónicas. Ya desde un principio, con la inmersión se genera un cambio radical.

La experiencia placentera de representar y actuar estos dramas simbólicos que es posible crear a través del ordenador es inestable y puede fluctuar entre la realidad, que es percibida como exterior, y los sentimientos, que son experimentados como parte de la intimidad. Tanto el ordenador como la narrativa funcionan como objetos que abren paso a una experiencia de umbral entre estas dos realidades. Winnicott (1972) llama objeto transicional a aquel que permite al infante la descarga de sentimientos que están en relación con la madre, y a partir del cual se construye el reconocimiento de la realidad de los objetos y de los sentimientos experimentados. En este sentido, una buena historia nos permite realizar la representación de recuerdos y vivencias personales porque habita una frontera mágica, puesto que mientras funciona como objeto externo a nosotros (otro la ha inventado), también abre la posibilidad de experimentar sentimientos relacionados con la vida personal.

Frente al tema de mantener la ilusión el mayor tiempo posible, se destaca, precisamente, la importancia que tienen las acciones y su significación dentro del contexto narrativo dado. Para que la persona no se vea abrumada por información y enlaces que no conllevan un sentido o una motivación dentro de la historia, o perturbada emocionalmente por la minucia y el detalle de las simulaciones electrónicas, Murray plantea varias formas en las que es posible construir la experiencia narrativa desde el ordenador, brindándole al usuario objetivos claros que le permiten desarrollar su conciencia de actuación y transformación. Una de las formas para que la experiencia emocional pueda ser regulada por quien juega es estructurar la historia como una visita donde la frontera entre lo que es real y lo que no, está marcada por la existencia de un controlador que es representado por un objeto del mundo ficticio, como un revólver, por ejemplo, el cual tiene para quien juega el aspecto de un controlador como el ratón o el joystick.

Otro rasgo que hace más interesante el mundo virtual de las historias electrónicas es el potencial narrativo del laberinto. Según Murray las historias electrónicas deberían beneficiarse de los dos extremos del laberinto que ha conocido la cultura narrativa. Se trata, por un lado, del laberinto que posee un sentido particular, donde la persona debe acumular una serie de logros en su camino para llegar a una meta que casi siempre está representada por el desciframiento de un enigma. Así el laberinto tradicional ofrece una forma de ser solucionado. Por otro lado, Murray plantea que el extremo opuesto al laberinto tradicional sería la forma rizomática, en tanto plantea múltiples posibilidades de bifurcación pero a la vez no asegura ningún modo de solución, por lo

cual también puede denominarse como laberinto irresoluble. De esta manera, la forma laberíntica implica profundamente el alma humana y el sentimiento de angustia que es experimentado ante el desconocimiento de las circunstancias futuras o por venir. La idea con una historia electrónica semejante sería que el programador supiera despertar, y a la vez regular, la angustia intrínseca a la forma laberíntica uniéndola al acto de navegación en sí. Así, la historia podría suscitar motivaciones vitales, las cuales están encaminadas a orientar a la persona hacia objetivos claros y a la vez tendría un marco abierto de posibilidades de exploración. La forma del laberinto representa de manera literaria la complejidad de las acciones de lo humano y sus consecuencias.

La obra de Murray sigue siendo polémica pues piensa que para poder acceder a las revelaciones del mundo ficticio, nosotros ponemos de nuestra parte en la creación activa de la verosimilitud para sumergir nuestra imaginación en éste. De tal modo que para ella todo medio con el tiempo se hace transparente, es decir, la forma y el contenido toman juntos una sola piel que es expresiva en sí misma.

En una entrevista realizada por Guillermo Da Costa Palacios en mayo de 2008, la profesora Teresa López Pellisa expuso el tema con amplitud, al afirmar que cuando Murray plantea sus ideas acerca de la transparencia que va adquiriendo el mundo digital, no se trata de dejar de pensar en las características formales del medio, pues a través de éstas logramos acercarnos a una interpretación de los mensajes y de los valores ocultos de la obra narrativa. Cabría rescatar la posición de Murray en cuanto a que los medios nos permiten una experiencia de inmersión a partir de sus condiciones de representación, que son particulares a cada formato. A medida que participamos en un formato narrativo vamos comprendiendo cómo funcionan sus convenciones y qué es lo que convierte a éste en un medio expresivo. En ese momento dejamos de preocuparnos por el soporte y la forma del medio, ya que en cuanto expresa algo, ocurre un acontecimiento de conjugación entre forma y contenido.

Referencias bibliográficas

- Da Costa P, G. (2008, 5 de mayo). Entrevista a Teresa López Pellisa. Revista de Cultura Digital Suspiria. Recuperado el 7 de Junio de 2008. Disponible en: http://www.suspiriadigital.com/readarticle.php?article_id=32
- Murray, J. (1997). Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Pajares T, S. (1999). Traducir Hamlet en la Holocubierta. Recuperado el 15 de Mayo de 2008. Disponible en <http://jamillan.com/hamlet.htm>
- Winnicott, D. (1972). Juego y Realidad. Buenos Aires, Argentina: Gedisa.