

## ◀ TECNOLOGÍAS Y NARRATIVA DIGITAL

MURRAY, Janet. *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999. 329 p.

Bajo el título de *Hamlet en la holubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, la investigadora y docente del Centre for Educational Computing Initiatives del MIT Janet H. Murray, hace una rigurosa descripción de las posibilidades concretas y las potencialidades futuras de lo que considera como una nueva forma de contar historias: la narrativa digital, un género ficcional, que tiene como soporte expresivo obviamente al ordenador y cuyas lógicas de producción están claramente condicionadas por él.

Como medio expresivo y como género ficcional, el ordenador y la narrativa digital se hallan en un estado incunable, es decir, en una etapa inicial de su desarrollo en la que la continua experimentación ha permitido esbozar algunos de sus rasgos más característicos, pero en la que sin duda alguna quedan todavía muchos problemas por resolver.

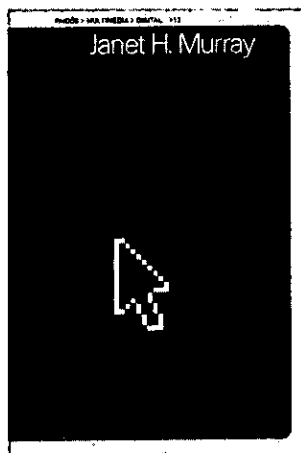
Según Murray, la superación de esa etapa incunable está supeditada al momento en que se produzca el paso de una forma aditiva, en la que el nuevo medio deje de ser empleado como una extensión de los que le anteceden en el tiempo, a otra expresiva en la que se realice una transformación o creación de géneros o formatos que se adapten a sus particulares capacidades para hacer narraciones.

En el caso del ordenador, se vislumbra como característica esencial la capacidad para contar historias multiformes, en las que la trama del relato se puede organizar tanto en un orden secuencial con un solo final, tal como tradicionalmente lo ha hecho la novela impresa, o siguiendo distintas versiones simultáneas que el usuario del ordenador tiene la posibilidad de elegir.

En el segundo caso, la historia multiforme puede estar construida también como un hipertexto en el que se puede acceder a un conjunto de documentos, con diferentes posibilidades expresivas (imágenes fijas o en movimiento, tablas, textos), y a las cuales se llega por medio de los enlaces que se pueden establecer entre unos y otros.

Todo ello indica que las historias multiformes están hechas de otro componente fundamental de la cultura digital como lo es la interactividad, gracias a la cual el usuario desarrolla de alguna manera lo que la autora denomina como una 'autoría derivada', construyendo para sí una historia que no depende completamente de la voluntad del autor sino de sus propias elecciones.

No obstante, y según lo aclara Murray, esta autoría derivada no alcanza a poner en cuestión la autoría del realizador de la obra, como lo han querido sostener algunos autores, ya



que es el realizador el que define las reglas y las posibilidades a las que deben someterse los usuarios.

Hasta el momento la narrativa digital ha tenido cabida fundamentalmente en los videojuegos en los que la rigidez de sus temáticas no han permitido ir más allá del 'disparar y matar' o la resolución de enigmas; el hipertexto narrativo, en el que aún no se ha desarrollado de manera satisfactoria el género ficcional y los juegos de roles que si bien es cierto han permitido la exploración de los personajes, por parte de los participantes, también lo es que terminan generando narraciones confusas y a veces desprovistas de una trama sólida que los vuelva atractivos.

Del lado de los usuarios, la narrativa digital está imponiendo una nueva estética

en la que el disfrute de este género se produce a través de tres vías básicas: la inmersión, es decir, el sumergimiento del usuario en espacios de ficción en los que se pueden realizar las fantasías, la actuación, gracias a la cual el usuario se coloca en el lugar de los personajes para realizar actividades que tienen claras repercusiones dentro del relato y la transformación, a partir de la cual el usuario puede cambiar su propia apariencia pero también la de la historia.

Del lado de los autores la creación está dependiendo de la posibilidad de componer piezas que puedan ensamblarse de distintas maneras para dar forma a las diferentes líneas argumentales en las que se pueda desarrollar el relato y en los que frecuentemente la evolución de la historia depende de las elecciones del usuario que pone en primer plano detalles referentes a acontecimientos, personajes o escenarios que le ayuden a comprender la manera como transcurre la historia.

De este modo, los desafíos de esta narrativa digital corren de la mano de la necesidad de construir historias coherentes, atractivas y creíbles que aprovechen todas las posibilidades expresivas de un medio como el ordenador. Sin embargo, es obvio que el futuro desarrollo del género dependerá no solo de esta posibilidad sino también del desarrollo tecnológico del medio, de los intereses comerciales y de los gustos de los usuarios.

Hacia el futuro, ha sido el mismo género de ficción el que, desde los otros medios, ha visualizado el desarrollo de la narrativa digital, ubicándola en entornos tecnológicos más avanzados en los que se prevé la existencia de las holocubiertas, una nueva forma de entretenimiento en la que el ordenador puede proyectar simulaciones de relatos sobre unos cubos negros, cubiertos de rejillas blancas, capaces de transformar energía en materia, y de dar apariencia de realidad a un mundo de ficciones en el que el usuario puede participar físicamente viendo, tocando, oliendo y hasta comiendo.

MIRLA VILLADIEGO PRINS  
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN