

1. El advenimiento de los medios interactivos por Arlindo Machado

(Publicado en El medio es el Diseño, Estudios sobre la problemática del Diseño y su relación con los Medios de Comunicación, Jorge La Ferla/Martín Groisman comp., Eudeba/Libros del Rojas, Publicaciones del C.B.C./Universidad de Buenos Aires, 2000; y en El paisaje Mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas, Arlindo Machado, Libros del Rojas, Buenos Aires, 2000.)

¿Por qué, de repente, una utilización superlativa de la computadora en la producción intelectual? ¿Qué elementos diferenciales de las herramientas y de los soportes digitales pueden ofrecer a la imaginación creadora, al espíritu investigativo y a la indagación estética que se operan en nuestro tiempo?

Para responder a cuestiones de esta naturaleza, necesitamos, en primer lugar, entender el modo de operación de los sistemas digitales. Las memorias de acceso aleatorio de las computadoras ya sea como dispositivos de almacenamiento no lineales (diskettes, disco rígido, CD Rom, CD Is, *laserdiscs*) posibilitan una recuperación *interactiva* de los datos almacenados, o sea, permiten que el proceso de lectura se cumpla como un trayecto, definido por el lector-operador, a lo largo de un universo textual donde todos los elementos son dados en forma simultánea. Con los más recientes formatos de almacenamiento de las informaciones computacionales, el receptor puede entrar en el dispositivo textual a partir de cualquier punto, seguir cualquier dirección y retornar a cualquier "punto" ya recorrido.

"Todas las direcciones son equivalentes, el espectáculo se convierte en la exploración de un territorio, en viaje a un espacio de datos [...].

Nosotros nos distraemos en un espacio de ideas, en un mundo de pensamientos y de imágenes tal como aquel que existe en el cerebro y no en el proyecto de un urbanista." Bill Viola (1988, p. 71)

En el video/disco, por ejemplo, se puede saltar de cualquier parte de un film hacia cualquier otra. Las imágenes pueden ser asequibles instantáneamente, gracias a la codificación numérica de su localización, y también pueden ser visualizadas cuadro por cuadro o congeladas con una calidad impensable en cualquier otro medio audiovisual. Un film transferido a videodisco puede ser exhibido en cualquier dirección (para adelante o para atrás) con una decena de velocidades diferentes, de la más lenta a la más rápida. Y aun se puede elegir entre hasta cuatro opciones distintas de bandas sonoras. Pero el videodisco es apenas el principio del tratamiento digital del film (en él, la imagen no es codificada digitalmente). Ya empiezan, mientras tanto, a aparecer títulos cinematográficos distribuidos en CD Rom, con posibilidades de intervención sobre las secuencias de sonidos e imágenes aun mayores que aquellas ofrecidas por los videodiscos.

La disponibilidad instantánea de todas las posibilidades articulatorias del texto-verbo-audiovisual favorece un arte de la combinación, un arte potencial, en el que, en lugar de una "obra" terminada, se tienen sólo sus elementos y sus leyes de cambio definidas por un algoritmo combinatorio. La "obra" ahora se realiza exclusivamente en el acto de lectura y en cada uno de estos actos ella asume una forma diferente, aunque en el límite, inscrita en el potencial dado por el algoritmo. Cada lectura es, en cierto sentido, la primera y la última. El texto-verbo-audiovisual ya no es más la marca de un sujeto (dado que el sujeto que lo realiza es un otro, el lector usuario) sino un campo de "posibles" de que el sujeto anunciador sólo provea el programa y el sujeto actualizador realice parte de sus posibilidades.

Veamos los ejemplos del hipertexto y de los hipermedia. Todo texto, desde la invención de la escritura hasta los sintagmas audiovisuales practicados en el cine clásico, fue pensado y practicado como un dispositivo lineal, como sucesión rectilínea de caracteres o de elementos audiovisuales, apoyados en un soporte plano. Las excepciones son raras: acrósticos, palíndromos, anagramas, poesía visual y concreta, *Un Coup de dés* de Mallarmé y ciertos films de estructura circular, como *Tchelovek s kinoapparatom* (*El hombre de la cámara*, 1929) de Dziga Vertov o *L'Année dernière à Marienbad* (*El año pasado en Marienbad*, 1961) de Alain Resnais. La idea básica de los hipermedia es aprovechar la arquitectura no lineal de las memorias de la computadora, para viabilizar obras "tridimensionales" dotadas de una estructura dinámica que las vuelva manipulables interactivamente. El hipertexto, por ejemplo, en su forma más avanzada y límite, sería algo así como un texto escrito en el eje del paradigma, o sea un texto que ya trae dentro de sí varias posibilidades de lectura y frente al cual se puede elegir entre varias alternativas de actualización. En verdad, ya no se trata de *un* texto, sino de una inmensa superposición de textos, que se pueden leer en la dirección del paradigma, como alternativas virtuales de la misma escritura; o en la dirección del sintagma, como textos que

corren paralelamente o que se tocan en determinados puntos, permitiendo optar entre proseguir en la misma línea o tomar por un camino nuevo. La manera más usual de visualizar esa escritura múltiple en la pantalla plana del monitor de video es a través de “ventanas” (*windows*) paralelas, que se pueden ir abriendo siempre que sea necesario, y también a través de “eslabones” (*links*), que unen determinadas palabras-llaves de un texto a otros textos disponibles en la memoria. El proceso de lectura es designado por la metáfora bastante pertinente de la *navegación*, pues se trata realmente de “navegar” a lo largo de un inmenso mar de textos que se superponen y se tocan.

Es posible que el libro del futuro (y también el film del futuro, el diario y el programa de TV del futuro) no sea más un objeto que se pueda tener a mano. Es posible que llegue a nosotros a través de la línea telefónica, después de circular en redes telemáticas tipo Internet, y que lo leamos y lo veamos en una pantalla electrónica, sobre la cual podremos también escribir y dibujar, de manera de devolver a la circulación nuestro texto, superpuesto a aquel que recibimos. La escritura, confundida con la lectura, tenderá a tornarse colectiva y anónima. La separación entre autor y lector será apenas eventual pero no absoluta, pudiendo revertirse en cualquier momento, ya que tanto el hipertexto como los hipermedia son esencialmente sistemas interactivos.

En verdad, el hipertexto parece hacerse eco de la hipótesis mallarmiana del *Livre*: un libro integral, un libro múltiple que contuviese potencialmente todos los libros posibles, o tal vez una máquina poética que hiciese proliferar poemas innumerables, o un generador de textos, impulsado por un movimiento propio, en el cual las palabras y frases (y después imágenes y sonidos) pudiesen emerger, aglutinarse, combinarse en un orden preciso, para después deshacerse, atomizarse en busca de nuevas combinaciones. Ese libro –*Livre* de Mallarmé– jamás pudo ser concluido (pero a un libro de esos, ¿le cabe la idea de completud?) quedando sólo como indicios del proyecto, fragmentos, anotaciones dispersas, apuntes casi ilegibles recuperados gracias a un notable trabajo filológico de Jacques Sherer (1957). El *livre* debería tener una forma móvil, sería un proceso infinito de hacerse y deshacerse, algo sin comienzo y sin fin que apuntaría continuamente hacia nuevas posibilidades de relaciones y horizontes de sugerencias, aún no experimentadas. Sus páginas (si es que se pueden llamar así) no obedecerían a un orden fijo, serían intercambiables y se dejarían permutar en todas las direcciones y sentidos, según ciertas leyes de combinación que ellas mismas en su búsqueda de una organización engendrarían. Ya no se trata solamente de una obra abierta o polisémica en el sentido corriente de los términos, sino de una obra verdaderamente *potencial*, un libro donde los poemas estarían en estado latente y en el que, a partir de un número reducido de células de base, se podrían realizar millares de posibilidades combinatorias. Se trata verdaderamente de un libro límite, “el límite de la propia idea occidental de libro”, como dice Haroldo de Campos (1969, p. 19), que desafía a nuestros modelos habituales de escritura y apunta hacia el libro del futuro, “le livre á venir”, ese libro que, según Blanchot (1959, p. 335), ya no está verdaderamente en ningún lugar, ni se puede tener a mano.

Ese *libro* aún no es un sueño místico de un poeta delirante que perdió el pie de la realidad. Sólo que Mallarmé no tenía los medios de realizarlo en el siglo XIX. Lo máximo que pudo hacer fue su boceto, en la forma de un inaugural *Una partida de dados* (1897). Ese poema-constelación niega cualquier fatalidad estructural del proyecto de escritura y, a pesar de estar soportado por un instrumento lineal y jerarquizante como el libro, logra interpretar bajo nuevos parámetros la gramática, la sintaxis, la disposición gráfica, el sentido y la propia razón de ser del poema. En cambio, el *Livre*, paradójicamente, demandaba otro vehículo material, o hasta, como observa Augusto de Campos (1917, p. 27), “la superación del propio libro como soporte instrumental del poema”. Para que el texto del *Livre* pueda existir en continua transformación, para que su mecánica combinatoria sea colocada en movimiento y aun para que ninguna relación se imponga como definitiva, debería ser estructurado como objeto tridimensional, en que la coordenada de profundidad funcionaría como eje del paradigma potencial de palabras o frases que se podrían permutar durante el acto de realización del poema. La página plana del libro impone una escritura bidimensional achatada en una sucesión de líneas, por lo tanto una serie sintagmática, donde la enunciación se da en forma irreversible. El máximo de deslinealización que se puede obtener en una página plana es la distribución topográfica de las letras, tal como lo realizado por los poetas futuristas de comienzos de siglo, y por la poesía concreta más recientemente. Mallarmé pudo superar relativamente esa limitación disponiendo los vocablos de su *Una partida de dados* con diferente formato de caracteres, artificio que parecía sugerir un efecto de tridimensionalidad en el espacio bidimensional. Sin embargo, asimismo, es difícil resistir a la tentación de leer en el orden “natural” (léase occidental), de la primera a la última página, de izquierda a derecha de la frase, de arriba para abajo de la página. Es también dudoso que el lector común sospeche siquiera que se puede leer de otra manera, si es que el lector común lee a Mallarmé.

Comenzamos, en cambio, a sospechar que el *Livre* de Mallarmé no podría jamás ser un libro en el sentido estricto del término, ni siquiera un libro transgresor como *Una partida de dados*. El proyecto de Mallarmé demanda otro modo de producción y una resolución técnica que sólo modernamente se puede comenzar a vislumbrar. Una arquitectura permutatoria y tridimensional de

escritura es algo que sólo recientemente puede ser experimentado, practicado y hasta vulgarizado a través de las nuevas tecnologías. Las máquinas contemporáneas parecen destinadas a realizar y difundir ampliamente el proyecto constructivo de las vanguardias históricas, ese sueño de poder concretizar un día la representación del movimiento, de lo virtual, de lo simultáneo, de lo instantáneo y de lo eternamente mutante. Cuando un usuario moderno se coloca delante de la pantalla de una computadora y se pone a navegar por las “páginas” de información, recorriendo un camino singular dentro del inmenso laberinto de las equiprobabilidades del banco de texto, él está en cierto sentido materializando (pero también banalizando) el sueño mallarmiano de una escritura en continua expansión y en permanente metamorfosis, gracias a las propiedades combinatorias del sistema.

En 1929, impresionado con la escritura icónica y vertical que daba cuenta de las calles a través de los anuncios luminosos, Walter Benjamin (1978, pp. 77-79) ya profetizaba que

“[...] el Libro, en su forma tradicional, se encamina hacia su fin” y que “la plaga de langostas escriturales que hoy ya oscurece el sol del espíritu de los ciudadanos de las grandes ciudades, se volverá aun más densa en los próximos años. [...] Y antes de que un contemporáneo llegue a abrir un libro caerá sobre sus ojos un denso torbellino de letras tan cambiantes, coloridas, conflictuantes, que las posibilidades de su penetración en la arcaica quietud del libro serán mínimas.”

Walter Benjamin (1987, pp. 77-79)

Mientras los intelectuales de su tiempo aún discutían la legitimidad del uso de la máquina de escribir como sustituto de la escritura manual, Benjamin ya apuntaba hacia el horizonte de los bancos de datos interactivos y de los sistemas informatizados de hipertexto e hipermedia que tienden a imponerse como las formas “escriturales” de la próxima etapa sucesora del libro impreso:

“Podemos suponer que nuevos sistemas con forma de escrituras más versátiles se harán cada vez más necesarios. Ellos sustituirán la maleabilidad de la mano por la nerviosidad propia de los dedos que operan comandos.”

Pero la estructura combinatoria del hipertexto apunta hacia alguna cosa más profunda que se relaciona con la propia naturaleza de la escritura (de cualquier escritura, no sólo de la potencial), hacia una dimensión verdaderamente epistemológica del texto, que sólo ahora comienza a ser seriamente encarada. Todo texto, ya sea lineal o bidimensional, es siempre la actualización (necesariamente provisoria) de una infinidad de posibilidades en un repertorio de alternativas que, aunque eliminadas en la presentación final, continúan hasta perturbar dialógicamente la forma ofrecida como definitiva. A lo largo del proceso de escritura, el texto sufre el bombardeo cerrado de los críticos imaginarios que atormentan al autor, se multiplican en una profusión de posibilidades (que después disminuyen o se apagan), se bifurcan delante de las soluciones diferenciadas. Actualmente, con el surgimiento de una crítica que investiga la *génesis* del texto, a través del examen de los manuscritos originales, es posible volver visibles los caminos no explorados de la obra, las soluciones que fueron abandonadas, las versiones que no llegaron a la forma final, toda una pluralidad, en fin, que debió ser sacrificada para que el texto pudiese tomar la forma de obra publicable. Esa crítica demostró que la escritura, en su momento genético, es siempre plural, y que se da como un puñado de posibilidades; la grandeza del resultado final radica más en dar forma orgánica a la multiplicidad, que en escoger la mejor alternativa. Una gran obra literaria, en verdad, nunca está terminada: los trabajos como los de Stendhal, Proust, Kafka, Joyce y tantos otros, a pesar de circular hoy de forma considerada definitiva, jamás fueron dados como “terminados” por sus autores. “El concepto de texto definitivo”, decía Borges (1986, p. 72), “no corresponde sino a la religión o al cansancio”.

Una de las áreas más estimulantes de la indagación en computación consiste en la tentativa de restitución de esa pluralidad original de la obra. No se trata ya, como en una cierta perspectiva estrecha de la informática, de hacer proliferar nuevas obras, a partir del relevamiento de las características formales, estilísticas y vocabulario de un determinado autor. Lo que se busca ahora es, valiéndose de la memoria “tridimensional” de la computadora, hacer derivar las alternativas diferenciadas que ya están dadas en la propia obra, como forma de reubicar en circulación aquellas posibilidades virtuales que el texto, como acontecimiento singular, niega, reprime. Se trata, en fin, de restituir el texto a la fase anterior a la selección final, devolviéndole sus variantes posibles, algunas tal vez hasta más interesantes que las de la versión dada por terminada. El Institut des Texte et Manuscrits de París viene desarrollando un trabajo ejemplar en esa dirección, con la ayuda de las computadoras, *scanners* y lectores de rayos láser, los manuscritos son sometidos a un verdadero trabajo de excavación genética, con vistas a resucitar los textos anulados, que subyacen

por debajo de las versiones definitivas. Todos esos textos restituidos (donde se incluye, por ejemplo, una versión potencial y “tridimensional” de *La educación sentimental*, de Flaubert) podrán, dentro de algún tiempo, entrar en circulación bajo forma hipertextual, a través de los “libros digitales” (diskettes, discos ópticos), que deberán redefinir profundamente el concepto de la literatura. Imagínense las sorpresas que podrán suceder cuando podamos ver “por detrás” de un cuadro de Picasso, otros cuadros de Picasso, u otras alternativas (ignoradas u ocultadas) de soluciones plásticas. U otras combinaciones armónicas “por debajo” de una partitura de Bach. La historia entera del arte podrá ser reescrita en función de esa variación de enfoque.

En verdad, la potencialidad expresiva es un trazo distintivo del arte de cualquier tiempo. Todo arte digno de ese nombre se caracteriza por una cantidad indefinida de significaciones potenciales, que se actualizan en la relación dialógica entre texto y lector. Ese hecho tal vez explique por qué la relectura de un clásico por un lector moderno es siempre una experiencia enriquecedora, y por qué pueblos diferentes, de tiempos distintos, con historia y cultura diferenciadas, consiguen mantener un diálogo productivo con esas obras. En cierto sentido, podemos decir que toda literatura plenamente realizada es una literatura potencial y toca a la generaciones sucesivas ir revelando esas potencialidades latentes que los propios contemporáneos de cada obra muchas veces no pudieron percibir. De ahí que el acto de lectura, por el hecho de presuponer interpretaciones diferenciadas, es también un acto de creación y la expresión de una cierta libertad, aun cuando eso no implica ninguna alteración material de la singularidad de la obra, como además ya fue plenamente demostrado en los estudios de la recepción por los teóricos de la escuela de Konstanz (H. R. Jauss, W. Iser *et alii*). La diferencia introducida por los textos permutativos es que en ellos la pluralidad significativa está dada como dispositivo material: el lector no sólo los interpreta más o menos libremente, sino que también los organiza y estructura, al nivel mismo de la producción. Se puede inclusive decir que, con la literatura combinatoria, la distribución de los papeles en la escena de la escritura se redefine: los roles autor/lector, productor/receptor se invierten de forma mucho más operativa. El texto permutativo es la propia expresión de esa inversión de papeles, en que el lector recupera (tal como en los orígenes de la narrativa oral transmitida boca a boca) su papel fundante como cocreador y contribuye decididamente para realizar la obra.

En el párrafo final de su volumen sobre Dostoievski, Mijaíl Bajtín percibe un curioso parentesco entre su concepto de *dialogismo* y las nuevas actitudes de la física contemporánea. La imprevisibilidad de los eventos y la relatividad de los modelos frente a la diversidad de puntos de referencia serían una especie de correspondiente material de aquello que el sistema “polifónico” invocado por Bajtín representa a nivel del universo ideológico.

“La conciencia científica del hombre moderno aprendió a orientarse en complejas condiciones de un universo contingente, no se descarta frente a cualquier indefinición, pero sabe tenerlas en cuenta y calcularlas. Esa conciencia hace mucho se acostumbró al universo einsteiniano, con su multiplicidad de sistemas de cálculo.”

Mijaíl Bajtín
(1981, p. 238)

Si es así a nivel de la materia, no hay cómo sustentar, en el terreno de las prácticas simbólicas, modelos cerrados o “monológicos”, que reducen la complejidad del sistema a un número previsible de variables y reprimen la pluralidad de los ángulos de enfoque. Bajtín reivindica para sí el estatuto de la modernidad: su abordaje es “nuevo” en el sentido de que, para la conciencia contemporánea, lo inagotable del mundo no cabe en categorías acabadas y requiere, como hace la física, del recurso de operadores móviles, plurívocos, abiertos a la contradicción. Es a partir de ese punto de vista que Bajtín quiere rever la práctica simbólica, por lo menos en el campo que más cercanamente le interesó –la literatura– en todos los niveles y en todas sus etapas, él la encara como un inmenso diálogo (de formas, de voces, de épocas, de géneros, etc.) y traza la trama de una compleja red de dimensiones inagotables. Tal vez ese debería ser el principio guía de toda práctica literaria combinatoria o potencial: la vivencia de la multiplicidad ideológica es capaz de darnos como saber y placer la experiencia plena y tridimensional de la pluralidad de enfoques como en un retrato cubista.

La apertura, la imprevisibilidad y la multiplicidad son dadas en la obra como tales y como tales deben ser decodificadas. El lector debe encarar el texto permutativo como una obra en movimiento, que permite realizar una pluralidad de enfoques y remite el espíritu a la experiencia de la contradicción y de la diversidad conceptual. Pero para que eso suceda, es necesario que ya la “obra” –o su algoritmo combinatorio– esté imbuida de una concepción revolucionaria de escritura, que haga desencadenar la incertidumbre y la indeterminación como cualidades estructurantes del texto, de modo que el principio combinatorio sea el transcurso mismo de una prolongación de la función significativa de la literatura. Sólo una escritura nueva puede exigir una nueva modalidad de lectura.

Esa nueva escritura todavía está lejos de ser una realidad en el nuevo mundo de la informática, pero las señales de su gestación ya se hacen sentir. Lentamente una literatura de otra especie emerge del limbo y promete sorpresas jamás soñadas por los poetas de otros tiempos. *Agrippa* (1992), del novelista William Gibson y del artista gráfico Dennis Ashbough, tal vez sea la propuesta más provocativa en ese sentido: se trata de un relato "efímero", que se va enredando y destruyendo por una especie de virus de computadora en el mismo momento en que es leído, de modo que usted sólo tiene una única chance de conocerlo, si fuese suficientemente rápido. *The Madness of Roland* (de Greg Roach), aplicativo, multimedia considerado por los especialistas como el primer relato interactivo de la literatura, es una historia medieval construida a través de varias categorías de comentarios y diferentes focos narrativos, de manera que permite forjar narrativas distintas unas de otras, conforme el punto de vista y el nivel de comentario adoptado. En el terreno de la literatura infantil, *living books* distribuidos en CD Roms, tales como *Mixed-up Mother Goose* (de Robert Williams) y *Just Grandma and Me* (de Mercer Mayer), no sólo juntan en un solo contexto música, imágenes animadas, texto escrito y voz hablada en varias lenguas, sino que también posibilitan construir historias mutantes, que se modifican cada vez que se vuelve a ellas.

Un texto reciente de Vincent Ostria aparecido en los *Cahiers du Cinéma* (1994, pp. 65-68) vislumbra la aparición de una tendencia nueva dentro del cine contemporáneo, una tendencia que podría ser groseramente identificada como pre-interactiva: la preparación del cine para un nuevo período que se inicia. Ostria ve esa tendencia, claramente evidenciada en dos films recientes: *Smoking/No Smoking* (1993) de Alain Resnais y *Groundhog Day* (*Hechizo del tiempo*, 1993) de Harold Ramis. Esos films, según el articulista, recuperan ciertos hábitos culturales inaugurados por los nuevos medios, tales como el *zapping* (manía de cambiar de canales cuando se ve televisión), la utilización del videocassette y de los videogames, pero su horizonte remoto es en cambio un hipotético cine interactivo.

Smoking/No Smoking es una narrativa paradójica que se multiplica en posibilidades infinitas a partir de una situación inicial: Celia Teasdale, después de limpiar la casa, sale para tomar aire en el jardín. ¿Fumará o no fumará? Si fuma, las cosas ocurrirán de una manera; si no fuma, las cosas ocurrirán de otra. A lo largo de todo el film, las situaciones se bifurcan, las acciones retroceden para un nuevo recomienzo, y la narrativa, en lugar de progresar, se va multiplicando en nuevas posibilidades de resolución de las mismas situaciones. Así, a partir de una situación dada conformando seis personajes principales, diversas combinaciones narrativas van siendo experimentadas como en las historietas y en las series de TV, en que personajes familiares retornan regularmente, durante un largo período, repitiendo una misma situación en mil combinaciones diferentes.

Groundhog Day es un caso más paradójico, porque aparentemente es sólo una comedia romántica banal, de fuerte tono comercial, pero es también el film que más lejos lleva la experiencia de una narrativa potencial. Como en un disco (de vinilo) rayado, la historia de un presentador de TV que intenta seducir a su productora se repite infinitamente a lo largo de dos horas de proyección. Por alguna razón misteriosa, el personaje Phil Connors queda preso en el tiempo, más exactamente en el día 2 de febrero (el "Día de la Marmota" del título) y no logra salir de él. En un primer momento, el personaje se queda estupefacto y permanece contemplando pasivamente cómo las mismas situaciones se repiten de forma monótona y previsible. Después comienza a percibir que, conociendo todos los detalles de la historia que se repite, él puede interferir en ella, de modo de cambiar el rumbo de los acontecimientos. Como en las estructuras reiterativas de la música minimalista, la historia vivida por Connors se repite todo el tiempo, pero nunca exactamente de la misma manera: a cada nueva repetición, el personaje introduce una variante, que reorienta los acontecimientos hacia una nueva dirección. Y a medida que Connors va dominando todos los elementos de la historia, hasta poder hacer que las cosas sucedan exactamente como él quiere, todos los obstáculos que lo separaban de la mujer amada van siendo astutamente superados.

Lo que hay en común entre esos dos films es el modo como, según Ostria, ellos transforman aberraciones narrativas en sistemas coherentes. Pero el dato nuevo que ellos introducen es la posibilidad "virtual" de interactividad. Naturalmente no tenemos aquí todavía films interactivos en el verdadero sentido de la palabra. Como en cualquier film convencional, el espectador aún no puede intervenir directamente sobre el destino de las narrativas formuladas por cada uno de ellos. Pero basta una transferencia para otro tipo de soporte, como el videodisco, y sus varias opciones o fragmentos de situaciones ya se vuelven disponibles para una navegación interactiva del espectador permitiendo a este último jugar con las posibilidades de la historia y "escoger entre la caída mortal de Miles Coombes en un barranco o su reclusión voluntaria en la cochera del jardín de Teasdale" (ejemplo de *Smoking*) (Ostria, 1994, p. 68). Films como *Groundhog* y *Smoking*, que no son todavía obras interactivas plenas y asumidas, ya preparan al cine para un momento en que el espectador podrá, a partir de la disponibilidad de las variantes y de las bifurcaciones posibles de una historia, intervenir directamente en el desarrollo del enredo cinematográfico. Son films cuyo horizonte ya no es más la sala

convencional de exhibición y tampoco el nuevo circuito de videocassette o de la televisión *broadcasting*, sino la transferencia para soportes digitales, como el videodisco o el CD Rom y las redes de computadoras.

Resta saber qué tipos de obras veremos (o con qué tipos de obras interactuaremos) en esos ambientes virtuales. Va a llegar un día –ironiza la especialista en medios digitales Brenda Laurel– en que usted va a poder levantarse de su butaca en una sala de cine, caminar en dirección a la pantalla, atravesarla y entrar dentro del film. Bueno, resta saber entonces lo que va a suceder.

“Puedo imaginar una casa virtual mal alumbrada, con puertas crujiendo, cortinas balanceándose al viento, ratas que pasan corriendo y extraños olores emanados del sótano. Más temprano o más tarde, algo va a tener que suceder y, si sucede, ese algo será interpretado (por lo menos por mi cerebro predispuesto a la dramaturgia) como el comienzo de un enredo en desarrollo.”

Brenda Laurel
(1981, p.188)

La gran cuestión por lo tanto es ¿qué especie de dramaturgia podemos construir a partir de ambientes virtuales y de seres virtuales, ambientes y seres que pueden ser inclusive alterados, introducidos, redispuestos y destruidos por el personaje principal que, por coincidencia, es el espectador-usuario?

Además es necesario observar que la simple disponibilidad de alternativas interactivas o la simple posibilidad del espectador-usuario de intervenir en el desarrollo de la historia no garantiza la calidad de los resultados. Como observa Brenda Laurel (1991, p. 20), la interactividad puede tener consecuencias distintas de acuerdo con la combinación de los valores de tres variantes:

- 1) *frecuencia* (cuán frecuentemente se puede interactuar),
- 2) *extensión* (cuántas elecciones están disponibles cada vez),
- 3) *significancia* (con qué intensidad las posibilidades realmente alteran el rumbo de las cosas).

Los valores de esas variantes permiten apreciar el poder de intervención del espectador-usuario dentro de la trama. Pero la calidad de los resultados no depende sólo del grado de libertad del agente interventor. Una estructura enteramente abierta puede resultar sólo caótica y degenerar en entropía. Paradójicamente, una narrativa potencial realmente enriquecedora debe prever también *restricciones* a la navegación del usuario, debe cerrar caminos y esperar que el lector obtenga fases o grados de dominio de los acontecimientos, antes de autorizarlo a descubrir otras instancias. Las narrativas verdaderamente interactivas, destinadas a la navegación o a la inmersión de un espectador-usuario no disminuyen el papel del autor, sólo lo vuelven más complejo y difícil.

Referencias bibliográficas

Bajtín, Mijaíl: *Problemas de poética de Dostoievski*; Río de Janeiro, Forense, 1981.

Benjamin, Walter: *Reflections: Essays, Aphorisms, Autobiographical Writing*; Nueva York, Helen & Kurt Wolff, 1978.

Blanchot, Maurice: *Le Livre à venir*; París, Gallimard, 1959.

Borges, Jorge Luis: *Discusión*; San Pablo, Difel, 1986.

Campos, Augusto de: “Mallarmé: el poeta en huelga”, *Mallarmé*; San Pablo, Perspectiva, 1969.

Campos, Haroldo de: *El arte en el horizonte de lo probable*; San Pablo, Perspectiva, 1969.

Laurel, Brenda: *Computers as Theatre*; Reading, Addison-Wesley, 1991.

Ostria, Vincent: "Glissements progressifs du plaisir interactif"; *Cahiers du Cinéma*, N° 476, febrero de 1994.

Scherer, Jacques: *Le Livre de Mallarmé*; Paris, Gallimard, 1957.

Viola, Bill. "Y aura-t-il copropriété dans l'espace des données"; *Communications*, N° 48, 1988.