

ESCENARIOS DEL CAOS.

**ENTRE LA HIPERTEXTUALIDAD
Y LA *PERFORMANCE* EN LA ERA
ELECTRÓNICA**

ANXO ABUÍN GONZÁLEZ

Universidade de Santiago de Compostela

tirant lo blanch

Valencia, 2006

Copyright © 2006

Todos los derechos reservados. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética, o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación sin permiso escrito del autor y del editor.

En caso de erratas y actualizaciones, la Editorial Tirant lo Blanch publicará la pertinente corrección en la página web www.tirant.com (<http://www.tirant.com>).

Para Antón y Tere

Director de la colección:
MANUEL ASENSI PÉREZ

© ANXO ABUÍN GONZÁLEZ

© TIRANT LO BLANCH
EDITA: TIRANT LO BLANCH
C/ Artes Gráficas, 14 - 46010 - Valencia
TELF.S.: 96/361 00 48 - 50
FAX: 96/369 41 51
Email: tlb@tirant.com
<http://www.tirant.com>
Librería virtual: <http://www.tirant.es>
DEPOSITO LEGAL: V - 15 - 2006
I.S.B.N.: 84 - 8456 - 524 - 6
IMPRIME: GUADA IMPRESORES, S.L. - PMc Media, S.L.

desarrollo salta aquí a una vía completamente nueva, imprevisible y más compleja. Puede volverse el elemento dominante — que surge como resultado de la explosión y determina el movimiento futuro— cualquier elemento del sistema, o hasta un elemento de otro sistema, casualmente atraído por la explosión en la trama de «las posibilidades del movimiento futuro» (Lotman, 1993: 28). La imprevisibilidad debe entenderse aquí no tanto como una infinitud de posibilidades que se abren sin más en el momento de la explosión, sino como un conjunto limitado de probabilidades de las que sólo una se realizará (Lotman aplica este principio a la narrativa de Pushkin o a los sueños como «ventanas semióticas» donde el relato puede dar un giro sorprendente). La explosión se produce en el interior de un espacio semiótico abierto, dentro del cual el intercambio de elementos favorece el dinamismo absoluto del sistema. El arte prolonga el lugar de lo imprevisible al mismo tiempo que configura un mundo convencional que se superpone a este principio.

VIDEOJUEGOS: PROBLEMAS DE CONTROL

La nueva disciplina de los *Game Studies* tiene como objetivo el estudio interdisciplinar de los aspectos estéticos, culturales y comunicativos de los llamados *juegos de ordenador* o *videojuegos*. Según Espen J. Aarseth, director de la revista *Game Studies*, nacida en el 2001, en ellos y también en los MUDS (*Multi-users Dungeons/domains*) y otras modalidades discursivas de naturaleza digital se percibe la confluencia interartística de viejos medios de masas, como la novela, el teatro, el cine, el cómic o la televisión. Desde la invención de la Nintendo hasta la expansión de esta forma audiovisual de entretenimiento a través de CD-ROM o Internet, son muchos los ejemplos de textos basados en la simulación inmersiva e interactiva de recorridos narrativos en los que el lector (*lectautor*, para algunos) puede circular de una manera creativa y no lineal. Torben Grodal (2003: 144-147) recuerda que la unicausalidad o la unilinealidad son en realidad mitos de la cultura occidental, que prefiere ignorar que un mismo efecto puede tener diversas causas. Con todo, Grodal no se muestra favorable a la consideración de los hipertextos o de los videojuegos como discursos no lineales, por cuanto en ellos encontraríamos más bien una acumulación o yuxtaposición de muchas historias lineales que se entrecruzan dependiendo de nuestras elecciones como jugadores. Los videojuegos serían lineales desde el punto de vista de la experiencia de la lectura y también como muestra de una trayectoria narrativa concreta en la que la libertad del lector es realmente muy parcial³⁷.

³⁷ La necesidad de explicación causal es experimentada en gran medida por los niños, que se sienten más cómodos en este tipo de organización

Esos textos se manifiestan como objetos a la vez que como procesos actanciales (obras abiertas o *works-in-progress*) en los que el principio y el final pueden depender de la conexión del usuario y de la máquina. Es habitual que la mayor parte de los estudiosos, como Mary-Laure Ryan (1999), que prefiere hablar de *ludología*, eche mano de la narratología como instrumento de apoyo para el análisis, aunque no todos coinciden en el reconocimiento del carácter narrativo de algunos juegos de ordenador que, como *Los Sims*, no contarían historias y dispondrían de un lenguaje propio y autónomo asentado en una interactividad externa y ontológica en la que el usuario, como *deus ex machina*, especificaría las cualidades de los personajes, tomaría decisiones por ellos y les crearía destinos diferentes alterando su entorno.

A comienzos de los 90, Will Wright lanzó el programa *SimCity*, que se convirtió rápidamente en un *bestseller* en la categoría de los videojuegos. Para Steven Johnson (2001: 60), en buena medida su novedad radicaba en la aplicación de la idea de *emergencia* a la creación de una metrópoli entera en la pantalla: una trama de células interconectadas cuyo comportamiento varía según sea la interacción con otras células. Los usuarios construyen una ciudad virtual que evoluciona de manera impredecible; su control sobre ese universo es sólo relativo, pues nada garantiza que las cosas vayan de acuerdo con un plan preconcebido: «Para la mayoría de la gente es escalofriante ver el surgimiento de su primera ciudad digital con sus barrios altos y sus arrabales sumidos en la depresión

(Brooks, 1984). Las metáforas rigen nuestro comportamiento cotidiano, tanto en el ámbito del pensamiento como en el de la acción. Para George Lakoff y Mark Johnson (1980), el mundo, sobre todo los proyectos humanos, se estructura metafóricamente en torno a fundamentos experienciales. Una de las «metáforas ontológicas» de aparición más corriente es la de la *causación*, por la que se extiende la idea básica de causa, más allá de su uso directo y prototípico (el propio de los niños, por ejemplo). En general, para una buena caracterización de la ludología como disciplina debe consultarse el volumen coordinado por Mark J. P. Wolf y Bernard Perron en el que se incluye este artículo de Grodal (2003).

crónica, como si la matemática dura de la computadora hubiera generado una forma de vida, algo más orgánico y fluido, a mitad de camino entre los rígidos dictados de la programación y el puro azar» (Johnson, 2001: 80). ¿Hasta qué punto el desarrollo del juego depende de la creatividad de su autor? Parece que *Los Sims* no se basan como otros juegos en la búsqueda de una situación homeostática, para utilizar el término procedente del Norbert Wiener de *Cibernética*, sino que Will Wright prefirió dejar más espacio a una «retroalimentación positiva» que mantenga el sistema siempre en movimiento, generando alternativas imprevistas en una forma de aleatoriedad estructurada (¿autoestructurada?) o de control descentralizado, como en *StarLogo*, el sistema autoorganizado creado por Mitch Resnick, que no pone al usuario en una actitud «creacionista» delante de un dios todopoderoso que arroja el programa a la existencia, o como el juego *Zelda: Ocarina del tiempo*, que presenta una estructura muy compleja, a la manera de un rompecabezas. Según Johnson, los medios digitales se enfrentan cada vez en mayor medida a la cuestión del control: «¿Quién lleva las riendas, el ser humano o la máquina? ¿El programador o el usuario?» (2001: 156). No debemos olvidar, sin embargo, la célebre definición de Johan Huizinga: «El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual» (1987: 26). El placer del juego deriva de la existencia de reglas y del sometimiento del jugador a ellas³⁸, pero también será imprescindible incluir en ese

³⁸ De manera general, así lo describe Sean Cubitt: «the player can not scape the rules of the game, even when the game itself is one of the evolution

contexto ficcional una dosis de emergencia e imprevisibilidad, sin que por ello el usuario considere que el sistema se ha vuelto autónomo, lo que volvería la situación frustrante y haría caer al jugador en un desinterés absoluto³⁹.

of new rules. In the interpersonal dynamics of the playworld, the apparent anarchy is governed by a series of protocols: the permission to play, the repetition compulsion, the attempt to gain, through magical control of others, magical control of the game-world, and through it of the self itself» (1998: 16). Richard Schechner (1988: 6-11, 95-105) ha aplicado estas ideas a la *performance*, que, como todo juego, se caracterizaría por una ordenación especial del tiempo, por el valor peculiar conferido a los objetos, por la no productividad en términos de bienes y por la existencia de reglas.

³⁹ El punto de partida del ensayo de Raquel Herrera Ferrer (2003) es similar al aquí expuesto: la existencia de «otra manera de contar las cosas», más allá de la «causalidad eficiente» del relato tradicional, cuya clave estriba en la implantación de la interactividad electrónica como desafío para la creación del texto. Los ejemplos aducidos por la autora son variables desde el punto de vista de la *promesa aleatoria* que proclaman, cuestionando tanto el papel del autor en el proceso como el de un «interactor» que puede vaciar de sentido el texto en un exceso compulsivo de cliqueo. Poemas multimediales como *Gold*, de Orit Kruglanski (<http://www.iua.upf.es/~okruglan>), parecen jugar en favor de la aleatoriedad lúdica. Las creaciones de Antonio Alvarado insisten en interrogarse sobre los límites del autor y sobre su papel una vez finalizado el producto (uno de sus títulos, *Las jaulas del demiurgo*, es suficientemente explícito en lo que se refiere al juego con el lector y a la explorabilidad del espacio virtual). Pueden verse además los comentarios de Herrera Ferrer a los trabajos en CD-ROM de Pedro Soler (*Alone*), Mia Makela (*Passenger*), Malgorzata S. Szperling (*Uncompressed*), José Trujillo (*MadridMeMata*), Russet Lederman (*NYC Thought Pictures*) y Chris Hales (*The 12 Loveliest Things I Know*).

DRAMA HIPERTEXTUAL

También en la teoría de los hipertextos ha de considerarse el funcionamiento explosivo de la realidad discursiva. En los últimos años, expresiones narrativas como el cine y el teatro han sufrido grandes cambios en su estructuración; la utilización de la no linealidad como recurso para contar historias le ha aportado un nuevo aire a la narrativa, en sentido amplio, interesando a un nuevo público en la complejidad de este tipo de relatos que desafían las concepciones de principio y fin, cuestionan los límites de la autoría y a la vez plantean la posibilidad de ser continuados y conectados con otras historias, formando un extenso mapa de posibilidades de recorridos y conceptos. La no linealidad se entiende como la ruptura de las convenciones relacionadas con los conceptos de tiempo, espacio, principio y fin; se da en diversos medios y de diferentes formas; y se ha desarrollado de la mano de las artes y de las letras para encontrar su reino en los nuevos medios electrónicos como un recurso que explora la mutimedialidad y las redes de conexión en el ciberespacio.

Existe, aclarémoslo ya, un drama hipertextual, desarrollado, como explica Gonzalo Pontón, con cierta timidez, a causa sin duda de las convenciones especiales que gobiernan el hecho escénico: «Ello no significa, sin embargo, que no existan tentativas de redefinir las actividades dramáticas “tradicionales” y modelarlas según los parámetros que rigen en la nueva era digital: lo no secuencial, lo simultáneo, lo ubicuo y lo interactivo, en detrimento de lo lineal y lo pasivo. En sus grandes rasgos, el teatro se ha caracterizado por una mirada unitaria. En el espacio escénico se desarrollan de forma sucesiva distintas acciones que constituyen sólo una parte de la hipotética historia global subyacente a la obra. Sobre un conjunto de acontecimientos en principio abierto, el dramaturgo —como hace el narrador, pero de

forma más acusada, por la mayor necesidad de síntesis que impone el medio— selecciona unos cuantos para presentarlos ante los ojos del espectador, que únicamente puede atender a lo que se le muestra: cuando un personaje abandona la escena, se le pierde de vista y deja de existir —temporal o definitivamente— para él. El hiperdrama, en cambio, es una obra teatral escrita en hipertexto en la que se sustituye el desarrollo lineal por la simultaneidad, y se convierte en materia representada aquello que en el teatro convencional no llega a elevarse a la escena: la vida de los personajes durante su ausencia de las tablas. De esta forma, el paradigma hipertextual brinda a los creadores teatrales una herramienta [...] con que resolver el anhelo de multiplicidad y el ansia por conocer todo lo que el telón oculta. ¿Y si nos fuese dado seguir a Yocasta cuando huye de escena en *Edipo rey*, para oír sus palabras y presenciar su terrible fin?; ¿y si pudiésemos permanecer a lo largo de *La tempestad* sin separarnos de Próspero, acompañándolo durante todos sus manejos, mientras traza sus planes, mueve los hilos de la acción, lee sus libros de magia o sueña un inminente retorno a Milán, restituido en todo su poder?» (2003: 150-151).

De entre los cultivadores del hiperdrama destaca Charles Deemer. Alguna de sus obras, como *The Bride of Edgefield*, está disponible en la red (<http://ibiblio.org/cdeemer/intro.htm>): «La acción, que transcurre durante la celebración de una boda, requiere de ocho espacios distintos, pertenecientes a una misma casa, y cuenta con un elenco de trece personajes. Al iniciar la lectura se accede a un plano en que se detallan los distintos espacios en que transcurre la acción, y se señala que ésta se inicia simultáneamente en cuatro de esos ocho lugares. El lector-usuario escoge un punto de partida y la pantalla despliega el texto del primer cuadro, cuya duración en tiempo de representación se estima equivalente a un minuto. Al término del cuadro se pregunta al lector qué opción desea: permanecer en el mismo espacio o acompañar a un determinado personaje que lo abandona. La elección supone el acceso a nuevas pantallas con otros textos y otras opciones vinculadas, y así sucesiva-

mente, hasta “recorrer” linealmente el tiempo de la obra. Un contador temporal permite saber qué cuadros transcurren simultáneamente en otros espacios (las acciones del primer acto duran veinte minutos, repartidos en veinte cuadros), y el navegante puede acceder también a un esquema general en el que se señala la posición de los personajes en cada uno de los cuadros. De este modo le es posible incorporarse al punto de la trama que más le apetezca y retornarla a su antojo» (*ibid.*). Las diferencias con respecto a un texto narrativo no son relevantes, con la diferencia de que este texto está concebido para la representación, que plantea las dificultades técnicas de la simultaneidad de acciones no jerarquizadas, de la multiplicidad de espacios por los que el público puede desplazarse (no hay patio de butacas) o la indefinición del final⁴⁰.

⁴⁰ Para un estudio más pormenorizado del hiperdrama y del ciberteatro, véase el artículo de Emilio Blanco (2004). Cf. Gemini (2003: 136). En este sentido, y añadiendo la idea de *hipertextualidad*, podemos citar como ejemplo el espectáculo de la compañía Patrón Vázquez *Dos personas diferentes dicen hace buen tiempo* (1998), basado precisamente en textos entrecruzados de Raymond Carver (*Short Cuts*) y comentado por Polly J. Hodge: «Lo que llama la atención desde el principio en esta obra es la técnica empleada para llevar a cabo la puesta en escena: la utilería es mínima y los personajes son a la vez personajes y narradores. Sin embargo, no narran eventos ni acciones. En cambio hacen comentarios rápidos sobre el estado de ánimo del otro o comentan sobre sus gestos. El espectador se convierte en lector: uno se siente como si estuviera leyendo a la vez que mirando» (1999: 101). Sobre una historia simple se superponen situaciones fragmentadas en las que el azar juega un papel destacado y que el público debe hilvanar no sin dificultad, igual que sucede en algunos de sus espectáculos siguientes, como *La modestia* (1999) o *La estupidez*. Del mismo modo podría hablarse de *Madre e assassina* (2003), de Teatrino Clandestino, en donde Pietro Babina, a partir del mito de Medea, pone en marcha un juego de espectros en los que los cuerpos se desmaterializan y los intertextos escénicos se manifiestan ante el espectador. El dispositivo escénico lo favorece a través de la ocultación de los actores y del uso de «dobles electrónicos» que emergen de la oscuridad gracias al empleo de dos pantallas transparentes y de proyectores binarios, creando un juego dialéctico entre distancia e inmersión.