

Javier Ruiz Núñez

EL ORIGEN DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS: LA FICCIÓN INTERACTIVA

THE LABYRINTH OF IMAGINATION:
INTERACTIVE FICTION IN THE INTERNET



Javier Ruiz Núñez

Javier Ruiz Núñez es Jefe del Departamento de Publicidad de la Escuela de Comunicación de Granada (ESCO) y profesor de la asignatura de Producción Publicitaria. Es Doctorando en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de Málaga. jruiz@escogranada.com

El artículo analiza la historia y los orígenes de la Ficción Interactiva, y de un movimiento literario surgido en los años 80, que distribuían sus obras por Internet, intercambiando programas informáticos de forma gratuita y generando creaciones, en muchos casos con un alto contenido literario. Explica sus distintas características y producciones y cómo dio lugar a los actuales videojuegos.

The article analyses the history and origins of Interactive Fiction. This literary movement was born in the 1980s through the distribution of works through the Internet, the exchange of free software and the generation of new creations, in some cases of a remarkable literary quality. The characteristics of movement are explained as well as how it contributed to the creation of video games.

INTRODUCCIÓN

“Estas parado al final de un camino frente a un pequeño edificio de ladrillo, estás rodeado de bosque y un arroyo fluye por una zanja desde el edificio...” Con esta propuesta narrativa, comienza una trama de exploración interactiva abierta a muchos nudos y desenlaces. Se trata del juego de ficción interactiva *Aventura*, creado por el programador Will Crowther en 1973. Este juego para cuya realización se emplearon solo textos organizados en nodos entrelazados, generando una estructura hipertextual ramificada, supuso el comienzo de todo un género narrativo en el que convergen literatura e informática. Por aquel entonces, los ordenadores eran incapaces de reproducir gráficos tridimensionales, ni videos ni sonidos, ni escenas

inmersivas. Sin embargo, la tecnología de hipertexto suponía, por sí sola, una herramienta de gran potencialidad para la creación. Sólo con la palabra y con el relato, se sumía al jugador (lector) en una trama narrativa de tipo hipertextual, convirtiéndolo en protagonista o autor de la historia. Se trataba de una Ficción Interactiva, un género puente entre la literatura y la informática que supuso una honda transformación en los modos de crear y todo un nuevo campo de reflexión. Pero este género no vino de forma arbitraria. Los modelos de creación literaria del siglo XIX hacía tiempo que habían quedado obsoletos y necesitaban una renovación. Desde diferentes campos teóricos como la filosofía, la hermenéutica, la retórica, la literatura o la propia



teoría de la comunicación, se abrían nuevos caminos de acción donde los modelos de autor, texto y lector cambiaban de manera radical. La propia creación literaria experimentó un cambio y supuso un precedente para la Ficción Interactiva. Obras como la de Borges (gran parte de sus cuentos pero en particular sus Ficciones), Finnegan's Wake de Joyce, Diccionario de los Khazars, de Pavic o Si una noche de invierno un viajero de Italo Calvino, ponen en evidencia una característica intrínseca a las propias obras interactivas: la plurisignificatividad, los múltiples recorridos, accesos y lecturas. Se trata de ese "carácter polifónico", "dialógico" y "abierto" que Eco pone de manifiesto cuando habla de "obra abierta": abierta en cuanto ofrece la posibilidad de una infinidad de interpretaciones que sin embargo no vienen a alterar su singularidad. Hay por tanto una obra "en movimiento", una obra "por acabar" o una obra de "co-creación" entre el autor (emisor) y el lector (receptor). Se potencian así "las posibilidades significativas del texto" haciendo de la trama un nudo de posibilidades. Se renuncia expresamente a una narración cronológica y a una trama secuencial ordenada de principio a fin con una estructura que supone un solo tipo de lectura.

Este género de ficción, en el mundo anglosajón se conoció con el nombre de Interactive fiction (IF) por su característica principalmente interactiva y participativa. La IF fue el origen narrativo de lo que hoy conocemos como "aventuras gráficas", videojuegos de "aventura" o de "rol" en los que existe una trama narrativa determinada y cierto texto implícito discernible, por lo que se puede considerar, el origen de

estos productos. La IF, supuso no sólo una nueva forma de crear sino todo un nuevo pensamiento teórico inspirado por autores como Foucault, Deleuze, Derrida, Ricoeur, Eco, Barthes, Krsteva, etc. Y también formó, sobre todo en los años 80, una comunidad de adeptos y partidarios que distribuía sus obras por internet, intercambiando programas informáticos de forma gratuita y generando creaciones, en muchos casos con un alto contenido literario, movimiento que sigue evolucionando por un camino paralelo a los videojuegos, más próximo a la literatura de ficción y al relato escrito aunque con la incorporación de tecnologías hipertexto (hipertexto y multimedia).

1. TIPOS DE PRODUCTOS

El género de IF se puede incluir dentro de una categoría más amplia de obras que pueden agruparse bajo el epígrafe de "literatura electrónica" (Nuria Vouillamoz). En esta categoría se incluyen no sólo las "obras transformadas" al formato digital, obras que ya se empiezan a distribuir en la red con sistemas "pdf", sino obras de nueva generación, escritas en formato electrónico y con nuevo soporte. Estos "e-books" o "libros electrónicos" son escritos tradicionales que utilizan un nuevo soporte electrónico, el ordenador, y se distribuyen a través de la red. Otro tipo de obras son las creadas por ordenador, la "literatura por ordenador", obras literarias o poéticas construidas informáticamente y con sistemas aleatorios conducidos por algoritmos matemáticos. En este grupo se incluyen obras como Poetry creator, creación aleatoria generada a partir del programa "Haykus", Pasión under the trees, relato tipo



"Romance Stories" o *A mangler text*, de Kevin Carhart. Otro tipo de productos de ficción son las obras de creación colectiva. Suelen ser "proyectos de ficción", en algunos casos muy ambiciosos que reclaman la participación del público en todo el mundo. Se inician como propuestas para la web y tienen un carácter colectivo. *The Madame de Lafayette Book of Hours*, o *Clara*, le ciber roman, son algunos ejemplos. Dentro de esta categoría se pueden encontrar las obras de multiautor u otras de pocos autores como el caso de *Spielzeugland*, obra creada por seis escritores diferentes. En España, el Ciber relato, *Conexión Maya* pone en evidencia como se produce este tipo de propuestas de ficción colectiva en español. Otro tipo de ejemplos dentro de esta categoría son las obras personalizadas, obras en las que un solo autor construye la narración con la aportación de ideas o sugerencias de los lectores. Este es el caso de la sección creada hace algunos años en la Vanguardia denominada "Regala tu relato", donde un escritor profesional construía relatos personalizados con sugerencias del público. Las obras de Ficción Interactiva, como *Afternoon a Story* de Michael Joyce, *Victory Garden* de Stuart Moulthrop, se pueden incluir, como lo hace Nuria Vouillamoz dentro de esta denominación amplia de "literatura electrónica", aunque tienen una característica propia que las diferencia del resto de obras de ficción electrónica. En primer lugar se trata, de "obras de autor", productos en los que una sola persona (con la colaboración si es necesaria de informáticos o diseñadores) es la que construye la trama de la obra (generalmente escritor y literato pero conocedor

de la tecnología informática y de los recursos visuales apropiados para desarrollar estructuras visuales multimedia) También estas obras presentan una estructura de navegación compleja y programada de tipo hipertextual y en algunos casos hipermedia (con imágenes, sonidos, video). Esta estructura de navegación es la que hace de la obra un conjunto literario programado abierto a la imaginación del lector, que abre todo un mundo de posibilidades de narración a la obra dentro de un mapa limitado, de un universo mas o menos cerrado por el autor con recorridos y secuencias preprogramadas. Este tipo de obra literaria abierta y conexionada con múltiples referencias pero contextualizada dentro de un universo narrativo determinado por el autor, supone un producto ficcional altamente novedoso en la que la literatura se funde de manera estrecha con la informática, el diseño o la multimedia. Son obras muy próximas al videojuego ya que su lectura es en realidad una navegación, una exploración de tramas y enigmas, y casi un juego, aunque con pretensiones literarias. Estas obras suelen incluir (aunque no necesariamente) imágenes, videos, sonidos y música y en todo caso están diseñadas de forma muy gráfica y visual, aunque es el texto el elemento constitutivo principal del relato. Por regla general, estas obras de ficción interactiva suponen cierta programación informática con una base de hipertexto con programas como *Storyspace*, *Informa*, *Intermedia*, etc. Dentro de este mismo género, también se incluyen las Aventuras gráficas, los conocidos videojuegos. Este tipo de ficciones se caracterizan por cierta narratividad implícita en el juego que se entiende como un recorrido lúdico



competitivo en el que el jugador es a la vez protagonista de la historia (héroe en algunos casos) y poseen un elevado carácter gráfico y visual. Se trata de un género de que ha tenido otros intentos de denominación alternativos (relato digital, relato hipermedia, ficción hipertextual...) pero que no han sido consolidados. El término de Interactive fiction, derivado de la tradición anglosajona y con una honda implantación en el discurso teórico sigue prevaleciendo como la mejor forma de denominar este tipo de productos. El Instituto del Audiovisual de la Pompeu Fabra, por citar una Institución española, recoge estas obras dentro de la categoría de Ficción Interactiva.

2. CARACTERÍSTICAS COMUNES A LOS PRODUCTOS DE FICCIÓN INTERACTIVA

Aunque los productos de IF pueden presentar variaciones morfológicas dependiendo del autor y del contenido de la obra, presentan, sin embargo, características comunes. En primer lugar, hay que destacar como aspecto más relevante la interactividad. La interactividad supone una transformación radical en la forma de recepción de la ficción, presente en este tipo de productos y uno de los elementos que mejor los definen. Frente a otros media narrativos como el cine, video, televisión, comic, literatura de ficción..., de tipo lineal y secuencial, la ficción interactiva da un giro radical, un giro copernicano, en el que el lector se convierte en actor y protagonista en ocasiones, o autor en otras, gracias a la interactividad. La experiencia de recepción

se hace más rica y plural, más profunda y completa. Estamos, no ante meros entornos pasivos como los tradicionales medios de comunicación, sino ante entornos que "hacen cosas", que estimulan ciertas "acciones" y "actividades" por parte del "usuario-receptor-espectador". Se trata de una experiencia novedosa en el campo de la narrativa con amplias posibilidades para el estudio, muy conexionadas con otros productos como los videojuegos.

Desde una fenomenología de la recepción, la interactividad, supone, en primer lugar, la posibilidad de elección de diferentes posibilidades de continuación de la narración. Elección de nuevas secuencias de narración, y también de nuevos caminos de información: información sobre los protagonistas, lugares, tramas, etc. La IF produce así, relatos abiertos y conexionados, laberintos imaginarios, textos con muchos caminos abiertos que se bifurcan y se abren a nuevas vías de interpretación y de trama, a nuevos vínculos y conexiones. Textos rizoma con estructura en forma de red, en árbol y que se pueden recorrer de diferentes maneras. La idea es muy sugerente aunque gran parte de su propuesta está aún por explorar. También la interacción supone la posibilidad de modificación del relato bien como si fuéramos sus autores participando en su construcción y en la creación de desenlaces diferentes, o bien como protagonistas de la historia como el caso de los videojuegos. Para lser, desde una reflexión fenomenológica y desde una estética de la recepción, existe una doble forma de interacción. Por un lado la interacción como interface en la que el lector es protagonista activo de la



obra como constructor de significados y por otro lado como dispositivo para dotar de significado al texto. Así las significaciones de los textos literarios solo se generan en el proceso de lectura, constituyendo así el producto de una interacción entre texto y autor. Este acto de recepción, es para muchos autores de suma importancia. Para Sartre, en "Qué es la literatura", el objeto literario surge a través de la recepción y sólo existe mientras dura ese proceso: fuera de ese momento, solo reconoce "trazos negros sobre papel". Así y siguiendo a la Escuela de Constanza, un texto se abre siempre a "múltiples realizaciones" de modo que ninguna lectura es capaz de agotar todas las posibilidades significativas, porque su potencial semántico es infinitamente mayor que sus realizaciones individuales.

La interacción supone, pues, una forma de recepción novedosa en la que el jugador es también protagonista de la historia (al igual que en las ficciones interactivas donde el lector "juega con el texto y lo interpreta" (Barthes) existiendo así, como en el caso de las ficciones interactivas donde los significados se construyen por el propio acto de lectura-navegación, una "polifonía de perspectivas (Iser) e incluso una "dimensión virtual del texto" que no está en el texto en sí, sino en la conjunción del texto y la imaginación del lector" (Barthes). Para Barthes, el lector participa dos veces: jugando con el texto como se puede jugar con un juego busca una experiencia que reproduce el texto. El lector así, juega con el texto y lo interpreta. Para el movimiento de Reader response, se trata mas que de saber que dice el texto, es saber qué hace, es decir

que mecanismos utiliza para que lector construya la obra y como este la construye.

Se pueden ver los precedentes teóricos de este tipo de producción ficcional que supone una escritura abierta, no-secuencial y multidimensional, en la obra filosófica de Wittgenstein, Derrida, Ricouer o Foucault, el pensamiento nómada de Deleuze y Guattari, los trabajos sobre intertextualidad de Julia Kristeva y los semióticos de Barthes, los estudios de comunicación de Eco y en obras literarias como la de Borges, Italo Calvino y otros mas recientes como Pérez Reverte o Laura Esquivel. Tanto la Teoría del hipertexto (Landow y otros), la reflexión semiótica del post-estructuralismo y la filosofía posmoderna, los campos de reflexión semiótica y crítica de la cultura de (Eco, Barthes, Jacobson...), la Escuela de Constanza y su teoría de la recepción, revelan un corpus teórico que se ha ido desarrollando en torno a los problemas de la participación del lector en la producción literaria. Los impulsores más destacados de este género, provienen del mundo de la creación artística y literaria y su trabajo consiste en profundizar en las posibilidades creativas y ficcionales del hipertexto incorporando nuevos recursos derivados de los formatos hipermedia. "Las personas que escriben Ficción Interactiva normalmente tienen un profundo amor por el lenguaje y sus significados. Nosotros no estamos satisfechos con unos pocos iconos de ratón como usuarios de interfaces. En vez de esto, intentamos utilizar el lenguaje natural tanto como podamos" Kevin



Wilson¹. El texto *Afternoon, a story* de Michael Joyce, que incluye más de 950 enlaces diferentes, constituye, en palabras de Espen J. Aarseth, el primer texto de su género, que "demuestra curiosamente el potencial de la hipertextualidad para la experimentación literaria y explora los efectos de la no-linealidad en la narrativa"².

Todas estas producciones de ficción discurren además sobre un nuevo dispositivo, un dispositivo electrónico, el ordenador, que es el medio que hace posible que estos productos hagan lo que hacen, provoquen la acción del usuario mediante determinadas estrategias tecnológicas (hipertexto, hipermedia...). Igual que el libro supuso una transformación de los procesos culturales, este nuevo dispositivo electrónico también supone la transformación de la producción cultural. El ordenador no es solo un nuevo soporte físico, es también un dispositivo enunciador que permite generar un nuevo tipo de discursos (interactivos). Con el ordenador aparece el hipertexto, una forma de organizar la escritura de modo no-secuencial, ramificada y estructurada en lexias y nodos conexiónados, que dotan a la actividad de leer de una profunda significación, y con el hipertexto la interacción del lector, que puede "navegar" entre los diferentes "nodos" y "lexias" en las que se organiza la escritura. Este nuevo dispositivo supone, además, una nueva interfaz de lectura, la pantalla, y un nuevo modo de

recepción, la lectura sobre pantalla. Los lectores se convierten en screeners, lectores de pantallas. El ordenador, además, como dispositivo informático que se conecta a una red, supone la conexión con un nuevo escenario, un universo mediático, internet, global, transcultural, abierto a la fusión de lenguajes, textos, y culturas y al mestizaje. Esta conectividad global, es propia de los nuevos medios de ficción interactiva, por lo que un estudio exhaustivo de ellos debe pasar necesariamente por el estudio de este escenario global que es internet.

Junto a la interactividad, todos ellos presentan otras características que los singularizan como un elevado carácter narrativo. Algunos autores hablan de una "baja densidad narrativa"³ en este género de ficción que se distribuye por la red. En la mayoría de los casos los autores de estos productos proceden del mundo de la literatura y el arte más que del mundo de la informática, aunque por lo general deben conocer diferentes técnicas y recursos relacionados con la edición electrónica y muchas de sus producciones están aún por evolucionar en cuanto a contenido y calidad literaria. Otra característica que puede aparecer (aunque no necesariamente) en los géneros de ficción interactiva es la multimedialidad. El relato de IF tiene amplias posibilidades multimedia que pueden ser desde la inserción de fotos, imágenes o sonidos, a su estructuración gráfica propia con un diseño y coloridos coherentes hasta la gráfica inmersiva de los videojuegos.

¹ Tomado del artículo en Internet: "El regreso de los juegos de ficción interactiva". www.occiototal.com.

² "No linealidad y teoría literaria" en "Teoría del hipertexto" George P. Landow (compilador) Paidós Multimedia, Barcelona 1997.

³ "Instantáneas. Medios, ciudad y costumbres en el fin de siglo". Ariel, Buenos Aires, 1996.



La Ficción Interactiva, se señala, por una gran variedad de autores, como un campo con gran potencialidad para la generación de nuevos textos y discursos narrativos y la experimentación literaria. Para Nuria Vouillamoz "la edición electrónica abre un campo inagotable de investigación que invita a la reflexión sobre los presupuestos teóricos tradicionales ligados al estudio de ciertos conceptos históricos y al redescubrimiento del texto en su entidad literaria y en su dimensión histórica y cultural"⁴. Desde una perspectiva de la crítica literaria, Nuria Villamouz señala que en este "corpus teórico" se aúna tanto la reflexión y el estudio de las consecuencias narrativas del texto no secuencial, "la voluntad de ruptura de la secuencialidad narrativa que está ya presente desde los cuentos de Borges hasta las novelas de Calvino y se ha convertido en un recurso habitual de la narrativa contemporánea"⁵ y en consecuencia la reflexión sobre la nueva retórica que aparece con el hipertexto mediante la cual se produce la descentralización del texto (Landow) la obra abierta o los módulos en desorden organizado (Eco)".

3. EL LABERINTO IMAGINARIO

"- Aquí está el laberinto – dijo indicándome un alto escritorio laqueado.

- ¡Un laberinto de marfil – exclamé – un laberinto mínimo...!

⁴ "Literatura e hipertexto. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica" Nuria Vouillamoz Ed Paidós, Barcelona 2000, pp. 24.

⁵ "Literatura e hipertexto. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica" Nuria Vouillamoz Ed Paidós, Barcelona 2000, pp. 135.

- Un laberinto de símbolos – corrigió – un invisible laberinto de tiempo"

Jorge Luis Borges. El Jardín de los senderos que se bifurcan.

Borges en su famoso cuento "El jardín de los senderos que se bifurcan" habla de como Tsúí Pen, gobernador de Yuman "renunció al poder temporal para escribir una novela y para edificar un laberinto en el que se perdieran todos los hombres". Para Borges el laberinto de Tsúí Pen era "un sinuoso laberinto creciente que abarcara el pasado y el porvenir y que implicara de algún modo a los astros". Por otro lado la novela de Tsúí Pen era un volumen cíclico y circular, un volumen "cuya última página no fuera idéntica a la primera, con posibilidad de continuar indefinidamente". Ambos, deduce Borges, novela y laberinto, no son sino una misma cosa.

Una gran parte de los problemas que plantea al investigador el nuevo modelo de producción ficcional, ligado al discurso y al texto, proviene del carácter interactivo de las estructuras hipertextuales. Siguiendo a José Luis Orihuela⁶ la interactividad plantea a la narrativa desafíos de gran calado, muchos de los cuales no han sido todavía resueltos. Para Orihuela, el cuento de Borges, El jardín de los senderos que se bifurcan, apunta ya algunos elementos que acabarán siendo característicos de los modernos hipertextos: la experiencia abismal de una lectura sin término y la incoherencia consustancial de a una historia en la que todas las bifurcaciones

⁶ "Quien cuenta la historia. Estudios sobre el narrador en los relatos de ficción y no ficción." Articulado publicado en internet.



puedan experimentarse simultáneamente. Estamos hablando de obras interactivas (juegos también, en los que el lector interactúa con la narración como si de un juego se tratara), donde la participación del lector es imprescindible para la generación de significados y sentidos, donde puede darse la coautoría colectiva (en red) o la participación múltiple. Todas estas formas suponen una derivación de los sistemas hipertexto cuando se aplican al campo de la ficción literaria y también un nuevo camino por el que transitan los videojuegos.

La Ficción Interactiva se produce en una gran parte a través de Internet (nuevo universo mediático constituido por la globalidad y la transterritorialidad (Jull), la interactividad y la multidimensionalidad). Las producciones interactivas de ficción suponen un espacio similar al laberinto. "La mejor metáfora para la hipertexto es el laberinto, una intrincada y divergente estructura que la hipertexto reproduce a la perfección"⁷ (Machado). Rosenstiehl también afirma que "el laberinto es una invitación a la exploración; la exploración se realiza sin mapa, sin ninguna pista previa sobre la disposición geométrica de los caminos; el laberinto obliga al viajero que se adentra a agudizar su astucia, su inteligencia, su habilidad para realizar el recorrido sin caer en las trampas de la infinita circunvalación"⁸. También Internet, como afirma Vouillamoz es un intrincado

laberinto "El análisis y estudio de las formas de producción de ficciones en el ámbito de internet, supone, a la vez, un campo de trabajo colindante con el estudio de los videojuegos. Las ficciones interactivas distribuidas en internet son "laberintos imaginarios" contenidos en otro laberinto que es la propia red internet.

⁷ Tomado de "Literatura e hipertexto. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica" Nuria Vouillamoz Ed Paidós, Barcelona 2000, pp. 45.

⁸ Tomado de "Literatura e hipertexto. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica" Nuria Vouillamoz Ed Paidós, Barcelona 2000, pp. 46.



BIBLIOGRAFÍA

AGUILERA, M., Vivar, H., *La infografía*, Madrid, Fundesco, 1990.

BARBERO, Juan Jesús, *De los medios a las mediaciones*, Barcelona, G. Gili, 2002.

BETTETINI, G., Colombo, F., *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, Barcelona, Paidós, 1995.

BORGES, J. L., *Obras completas*, Barcelona, Emecé, 1996.

CALVINO, I., *Seis propuestas para un milenio*, Madrid, Siruela, 1989.

CALVINO, I., *Si una noche de invierno un viajero*, Madrid, Siruela, 1993.

Castellary, A., *Hipercultura visual*, Madrid, Complutense, 1997.

CABALLO, G., Chartier, R., *Historia de la lectura en el mundo occidental*, Madrid, Taurus, 1998.

DE FLEUR, Ball-Rokeach, S.J.: *Teorías de la comunicación de masas*, Barcelona, Paidós, 1993.

DELARBRE, R. T., *Internet: la nueva alfombra mágica*, Madrid, Fundesco, 1996.

DELEUZE, G., Guattari, F., *Rizoma*, Valencia, Pretextos, 1997.

ECO, U., *Lector in Fábula*, Barcelona, Lumen, 1993.

ECO, U., *Seis paseos por los bosques narrativos*, Barcelona, Lumen, 1996.

ESTALLO J. A., *Los Videojuegos, juicios y prejuicios*, Barcelona, Planeta 1995.

FOUCAULT, M. I., *Las palabras y las cosas*, Madrid, Siglo XXI, 1991.

GARCÍA L., Ruiz del Olmo, F., *Nuevas tecnologías, nuevos medios*, Univ. de Málaga, 1997.

GUBERN, R., *El simio informatizado*, Madrid, Fundesco, 1987.

LANDOW, G., *Hipertexto*, Barcelona, Paidós, 1995.

LANDOW, G., *Teoría del hipertexto*, Barcelona, Paidós, 1997.

NEGROPONTE, N., *El mundo digital*, Barcelona, Ediciones B, 1995.

NUMBERG, G., *El futuro del libro*, Barcelona, Paidós, 1998.

TERCEIRO, J. B., *Sociedad digital*, Madrid, Alianza Editorial, 1996.

VATTIMO, G., *La sociedad transparente*, Barcelona, Gedisa, 1996.

VOUILLAMOZ, N., *Literatura e hipermedia*, Barcelona, Paidós Ibérica, 2000.

V.V.A.A., *Videoculturas de fin de siglo*, Madrid, Cátedra, 1996.

