

Janet Murray: más complejidad en los relatos digitales

Una de las expertas en diseño digital más reconocidas del mundo dictó una conferencia en la Universidad ORT Uruguay en la que revisó los conceptos planteados en su libro *Hamlet en la Holocubierta*, de 1998, donde afirma que la narrativa digital puede utilizar nuevas formas de relato más realistas. La actividad fue organizada por la Cátedra de Videojuegos de la Facultad de Comunicación y Diseño, junto a la Incubadora Ingenio del LATU, en el marco del Sexto Concurso Nacional de Videojuegos.

“Hoy quiero volver sobre algunos conceptos plasmados en el libro, reflexionar sobre dónde estamos ahora y hacia dónde nos dirigimos. Además: qué nos debe interesar, qué nos debe preocupar, en términos culturales”, dijo Janet Murray en un pausado inglés, ante un auditorio repleto en la Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad ORT Uruguay. Se preguntó si es posible que exista una literatura expresiva en el formato digital, comparable –por ejemplo– con la más importante literatura inglesa. “La respuesta es sí, creo que es posible”, afirmó.

Murray recordó que para hacer este análisis tomó como modelo la realidad simulada que aparece en *Star Trek*, conocida como holocubierta. Por ejemplo, señaló que en la época en que publicó su libro estaban de moda las mascotas virtuales, que no eran otra cosa que una realidad simulada. “Creo que un personaje que tenga comportamientos puede ser el equivalente de una mascota para la gente: alguien por quien te preocupas”, comentó, y puso como ejemplo a *The Sims*. “Es confuso cómo, por alguna razón, la gente hace las mismas tareas, aburridas, las repite y le divierten. Creo que se trata de un área a seguir investigando, para averiguar por qué”. *The Sims* es un juego muy cotidiano, comentó Murray, con acciones “muy aburridas”, como hacer que el personaje vaya al baño. Pero el jugador las ejecuta de todos modos. “El soporte de *The Sims* es el soporte que tiene la comunidad *online* para contar historias: definitivamente están en juego los valores y los rituales sociales que componen la educación de los más chicos, como las tareas de la casa, los modales”.

La experta en narrativa digital se refirió a un concepto que considera fundamental cuando se diseña un videojuego: *agency*. Significa, explicó, “que el diseño del juego provoca una expectativa, que yo actúo respecto a esa expectativa, y que algo pasa, algo vuelve, hay una reacción”.

“Está bien, es aceptable, si el jugador desconoce por qué un juego es exitoso, por qué funciona; pero el diseñador debe tenerlo claro”, recordó. “Los diseñadores deben saber cómo y por qué cumplen con las expectativas del público”. “¿Qué pienso que es el futuro? Lugares detallados para exploraciones cada vez más dramáticas. Creo que debemos redefinir todas estas interacciones convencionales, para incrementar las reacciones (o *agency*)”, concluyó.

¿Y qué debe preocupar a los diseñadores de videojuegos? “Creo que nece-



sitamos más historias con estructuras complejas para entender el mundo en que vivimos. La narrativa digital ofrece la posibilidad de reproducir la misma situación o una historia ya conocida, y eso permite tener el control”.

“Queremos investigar múltiples puntos de vista de la misma situación. Lo más ambicioso es que la gente puede construir simulaciones: o sea, el mundo es así y eso se puede comparar con otras simulaciones de la misma situación”, sostuvo Murray. “Tenemos diferentes maneras de contar una historia: esa es la forma que tenemos de compartir el mundo. Pero creo que debemos llegar a otro nivel de complejidad para lograr contar historias más reales”.

“Sé que cualquier tecnología se puede usar con buenos propósitos o con malos propósitos, pero tenemos en nuestras manos los nuevos medios de representación. Mi visión optimista, mi esperanza, es que trabajemos juntos para crear historias que incrementen nuestra empatía y también nuestro entendimiento de este mundo interconectado”.

“Janet Murray es una eminencia internacional en narrativa interactiva”. Así la presentó el doctor Gonzalo Frasca, alumno suyo en Georgia Tech y actual Catedrático de Videojuegos de la Universidad ORT Uruguay. Murray se doctoró en Literatura en la Universidad de Harvard y luego fue a trabajar al MIT (Massachusetts Institute of Technology). “Hay que pensar: ¿qué hace una profesora de literatura en un lugar tan lleno de *nerds*, tratando de interesarse por temas que no eran cosas que se hacían normalmente en el MIT; sino por mezclar las humanidades y la tecnología?”, comentó Frasca, quien agregó que su trabajo como investigadora y como teórica está cimentado por un trabajo práctico de diseñadora, muy importante, desarrollado en el MIT. Hasta el año 2010, Murray dirigió el programa de graduados del Instituto Tecnológico de Georgia. Antes de fin de año publicará el libro *Inventando el medio*.