

Ficción sensorial

José Gordon

Una joven de 17 años tiene distrofia. Su cuerpo debilitado no responde a las intenciones de la mente. Intenta suicidarse. La internan en un hospital donde le hacen una serie de implantes que la vinculan con una sofisticada computadora. Así, puede funcionar como una especie de “control remoto” que pone en movimiento a otro cuerpo: el de una bella mujer sin cerebro funcional, creado a partir de un embrión modificado en un vientre artificial. A través de un satélite, el cerebro de la joven impedida controla a larga distancia su “nuevo” cuerpo.

Este es el disparador de una obra clásica del género *cyberpunk*, titulada *The Girl Who Was Plugged In* (*La muchacha que estaba conectada*) de James Tiptree. Esta obra de ciencia ficción ganó en 1974 el premio Hugo de novela corta y llamó la atención de un grupo de estudiantes del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT por sus siglas en inglés). En una clase denominada “De la ciencia ficción a la fabricación de la ciencia”, Felix Heibek, Alexis Hope y Julie Legault desarrollaron un proyecto para que los lectores pudieran percibir las sensaciones físicas que experimenta la protagonista de esta novela.

Para lograr estos efectos inventaron una especie de chaleco que se conecta a un libro electrónico. Cuando el lector se pone el chaleco, los motores y sensores que tiene lo hacen vibrar: se aprieta o libera según lo que plantea el texto. El chaleco puede también cambiar la temperatura para hacer sentir escalofríos o sudor. Igualmente, simula el latido del corazón para ajustarse a lo que está viviendo la protagonista. En otras palabras: las páginas del libro electrónico tratan de controlar —no tan remotamente— nuestras emociones. Se quieren

asegurar de que estamos sintiendo lo que “debemos” de sentir.

De acuerdo con los creadores de este proyecto, se trata de experimentar una ficción sensorial. Se pretende que el lector perciba las sensaciones fisiológicas que tiene la protagonista de la novela de Tiptree conforme avanza la historia: el amor profundo y la desesperación, la luz del sol o el cautiverio en una bodega oscura y húmeda.

El libro también programa los momentos en que se deben encender sensores luminosos que cambian de color para ajustarse al ambiente de la historia. Esta narración inducida tiene como propósito, según Alexis Hope, que uno sienta en sus entrañas la narración.

Supuestamente, debe aumentar la empatía con la protagonista pero quizás el pautado de las emociones no es correspondiente a la partitura del escritor. Se necesita del tiempo y la pausa que solo da el arte. La inmersión en el mundo de la novela, de acuerdo con Mario Vargas Llosa, implica domiciliarse poco a poco con un mundo ajeno y desconocido. Cuando esto se da empezamos a sentir la atmósfera, el olor y el

sabor de un tiempo, nos internamos dentro de la piel del protagonista. Vargas Llosa subraya una observación de Flaubert: escribir una novela —y nosotros planteamos que también leerla— representa una lenta inmersión en un mundo.

Esto difícilmente se logra con un prototipo de ficción sensorial que es todavía muy tosco y burdo. Habrá que esperar qué tipos de narración se darán con propuestas más sofisticadas de inmersión virtual como las que se están desarrollando con un sistema llamado Oculus: mediante unos lentes que parecen de buzo y los avances de videojuegos —en donde por ejemplo, se puede mover un balón en una pantalla con tan solo el movimiento de nuestros pies—, la simulación de la realidad está alcanzando niveles alucinantes. La pantalla que se ve en esos lentes especiales nos da la ilusión de tener nuestros ojos ante una cancha de fútbol. Podemos caminar por la simulación, ver el balón que estamos pateando y percibir las perspectivas que cambian de manera acorde. Hay que imaginar, por ejemplo, las visitas que podremos hacer a los museos. Hay que imaginar también lo que sería una experiencia de realidad virtual en donde uno pudiera caminar por los pasillos descritos en una novela como si se estuviera entrando a los escenarios de una película (*La rosa púrpura del Cairo* al revés).

Lo que me queda claro es que —más allá de las proezas de ingeniería y tecnología que esto representa— esas propuestas requerirán de artistas que dominen las posibilidades, pausas, ritmos y vistas inéditas que abrirá ese nuevo medio narrativo. Se necesitará también de artistas que puedan traducir y recrear con pertinencia los mundos en los que ya nos ha sumergido —de manera espléndida— la buena ficción clásica. **u**



Plugged in