

Microrrelato y virtualidad: empleo de los mecanismos de la minificción en la Realidad Virtual

Flash fiction and virtuality: use of minifiction mechanisms in Virtual Reality



María SOLANO CONDE
Universidad CEU San Pablo
mar.solano.ce@ceindo.ceu.es
ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5910-5550>

Microtextualidades
Revista Internacional de
microrrelato y minificción

Directora
Ana Calvo Revilla

Editor adjunto
Ángel Arias Urrutia

Artículo recibido:
Septiembre 2018
Artículo aceptado:
Octubre 2019

Número 6, pp. 95-102

DOI:

<https://doi.org/10.31921/microtextualidades.n6a7>

ISSN: 2530-8297



Este material se publica bajo
licencia Creative Commons:
Reconocimiento-No Comercial-
Sin Derivadas
Licencia Internacional
CC-BY-NC-ND

RESUMEN

La Realidad Virtual (VR) permite narrar historias desde una nueva perspectiva, gracias a las posibilidades que ofrece la tecnología. Sin embargo, no se trata de un lenguaje totalmente nuevo, sino que ha adoptado algunos de las características propias de la literatura hiperbreve, como pueden ser la brevedad, la precisión, el lenguaje multimedia (con referencias explícitas o implícitas a otras disciplinas artísticas) o el empleo de nuevos canales de comunicación, que a su vez permiten la interacción con el lector/usuario. Así, los códigos del microrrelato consiguen adaptarse y funcionar en el entorno digital e imaginario que propone la virtualidad informática.

PALABRAS CLAVE: hipermedia, inmersión, interacción, literatura hiperbreve, microrrelato, minificción, multimedia, realidad virtual, transmedialidad, virtualidad.

ABSTRACT

Virtual Reality (VR) enables narrating stories from a new perspective, through the possibilities offered by technology. Nevertheless, it is not a brand new language, but it has adopted some of the characteristics of hyperbrief literature, such as brevity, precision, multimedia language (with explicit or implicit references to other artistic disciplines) or the use of new communication channels, which also enable interaction with the reader/user. Thus, the codes of the flash fiction adapt themselves and work in the digital and imaginary environment proposed by the computer virtuality.

KEYWORDS: flash fiction, hyperbrief literature, hypermedia, immersion, interaction, mini-fiction, multimedia, transmediality, virtual reality, virtuality.

1. Realidad Virtual¹

La Realidad Virtual —también conocida como Virtual Reality o, por sus siglas, RV o VR— permite narrar historias desde una nueva perspectiva. Sin embargo, no se trata de un lenguaje totalmente nuevo: ha adoptado algunas de las características propias de los microrrelatos, como pueden ser la brevedad, la narratividad, el lenguaje multimedia o el empleo de nuevos canales de comunicación, que a su vez permiten la interacción con el lector o usuario. Así, los códigos del microrrelato consiguen adaptarse y funcionar en el entorno digital e imaginario que propone la virtualidad informática.

Presuponemos que el lector está en mayor o menor medida familiarizado con la minificción —"somos microrrelatos que caminan" (Luque, 2003: 50)—; pero no necesariamente con la RV, por lo que daremos unas breves pinceladas sobre el otro concepto clave de este artículo.

En 1962 apareció el Sensorama, un prototipo que se aproximaba conceptualmente a la tecnología actual, aunque por supuesto era más rudimentario (López-Pellisa, 2015: 50). No obstante, todavía no existía la noción de realidad virtual, término que nace a principios de los años ochenta de la mano de Jaron Lanier.

Una de las primeras definiciones es la que aportan Manetta y Blade en su glosario de la terminología de realidad virtual, incluido en el primer número del *International Journal of Virtual Reality*. Se publica en 1995, momento en que este sistema se empieza a instaurar en la cultura popular, pero en líneas generales sigue resultando válido en el momento actual. La definen como un "sistema informático usado para crear un mundo artificial donde el usuario tiene la impresión de estar en dicho mundo, siendo capaz de navegar a través del mismo y de manipular los objetos que hay en él" (Manetta, Blade, 1995: 38; Echeverría, 2000: 37-38).

1.1. Mundo artificial

Llama la atención que se habla de "mundo artificial". De hecho, ya la denominación misma puede parecer un oxímoron, determinado por la aparente contradicción entre lo real, entendido como realización material o presencia tangible, y lo virtual, la ausencia de existencia (Lévy, 1999: 10).

Decimos aparente porque lo virtual no ha de situarse necesariamente enfrente de lo real, en oposición a ello. Por el contrario, se puede optar por un posicionamiento en el que lo virtual ocupe una capa más profunda bajo la realidad visible. En sintonía con Pierre Lévy, profesor y teórico de comunicación digital, rechazamos que la virtualidad sea afín a lo falso o lo ilusorio, más bien "abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata" (Lévy, 1999: 8). No niega lo existente, sino que parte de ello para llegar a un estadio más hondo en el que lo intensifica.

¹ Este artículo se enmarca en el Proyecto de Investigación I+D+I «MiRed (Microrrelato. Desafíos digitales de las microformas narrativas literarias de la modernidad. Consolidación de un género entre la imprenta y la red)» (FFI2015-70768-R), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad de España y el Fondo Europeo de Desarrollo (FEDER). Una versión inicial del mismo fue presentada como comunicación en el Congreso Internacional Pequeños transatlánticos: microrrelatos en las dos orillas del océano, celebrado en el Instituto Politécnico de Bragança los días 7 y 8 de junio de 2018.

1.2. *Desambiguación*

Esto nos puede recordar a la idea de realidad aumentada. En efecto, al estudiar más a fondo la realidad virtual nos encontramos con dos obstáculos: por un lado, el empleo poco preciso del concepto; por otro, la existencia de distintas denominaciones.

Respecto del primero, a menudo se utiliza esta forma para designar otras herramientas o tecnologías con las que comparte características pero de las que difiere en esencia. Ocurre, como decíamos, con la realidad aumentada. En ella, el componente tecnológico funciona como una capa que se superpone a la realidad física, a modo de añadido, pero donde esta última sigue albergando el protagonismo. En la realidad virtual, en cambio, el mundo 1.0 ejerce de irrenunciable punto de partida desde el cual nace un escenario simulado que prima sobre él.

Esta confusión terminológica no se produce solo con la idea de realidad aumentada, sino también con otros conceptos relacionados, como pueden ser el hipertexto, su variante hipermedia, la transmedialidad, las tecnologías 3D o incluso los videojuegos —en tanto que un alto porcentaje de ellos recurren a esta técnica, es habitual que en ámbitos no especializados se tome la parte por el todo y se empleen indistintamente—.

El otro obstáculo mencionado alude a la existencia de una cierta ambigüedad terminológica, al igual que ocurre precisamente con los microrrelatos. Es cierto que con los años se han ido imponiendo la expresión propuesta por Jaron Lanier y su forma en el inglés original, "virtual reality", así como sus siglas RV y VR. Sin embargo, es frecuente referirse a ella bajo las formas "realidad infovirtual", "realidad tecnovirtual" o "infovirtualidad", que inciden en la creación del entorno a partir de tecnologías informáticas (Echeverría, 2000: 26-30). También resulta habitual el concepto de "realidad artificial", propuesto por Myron Krueger (1991).

1.3. *Aplicaciones*

De forma inicial, la RV se desarrolló fundamentalmente en los campos militar y espacial (Echeverría, 2000: 44), con aplicaciones en simulaciones de alto riesgo o prácticas costosas (Miraut, 2014: 162-3). En cambio, en la actualidad está plenamente integrada en el ámbito civil y en la realidad cotidiana. Abarca desde actividades productivas —como entrenamiento médico, aplicación de terapias, educación, turismo, diseño, ingeniería, bases de datos, historia, arquitectura, educación, publicidad, márketing— (Montagu, 2004: 135) hasta entretenimiento: televisión, videojuegos, cine y la literatura misma.

2. **Microrrelato**

Visto esto, volvamos a los microrrelatos. De las cualidades que se pueden destacar del mismo, hay tres que resultan imprescindibles y que los principales teóricos sobre este género han incluido en sus definiciones y descripciones: brevedad, narratividad, ficcionalidad. Todas ellas son fundamentales en el escenario virtual.

2.1. *Brevedad*

O incluso hiperbrevedad, en tanto que micro; relacionada con la intensidad y la concisión, cualidades que también encontramos en la RV.

A este respecto, se produce un fenómeno paradójico que podríamos llamar

"Cuanto más breve, menos breve": los diversos test de usabilidad de esta tecnología reflejan que una buena experiencia de uso se traduce en que los usuarios permanezcan más tiempo conectados. Sin embargo, esa buena experiencia viene en parte condicionada por la rapidez y la inmediatez. Son precisas narraciones o escenas breves, fragmentadas, ya que en aquellas más largas la atención del usuario tiende a disminuir y este pierde el interés.

Así, como advierte Elena del Carmen Pérez cuando habla de la "complejización del referente" (2002), la base narrativa del relato principal queda integrada por una cadena de unidades menores que funcionan como secuencias autónomas, a modo de microrrelatos. Un ejemplo de ello serían los distintos niveles de dificultad de un videojuego que discurre en escenarios diferentes y con entramados independientes entre sí.

En el caso específico de la microliteratura, una de las técnicas para "reducir [...] a su mínima expresión" una historia, en palabras de Andres-Suárez (2010: 79), pasan por el empleo de la intertextualidad, la relación que se da entre dos textos, y más específicamente de la intermedialidad, entre el texto y otro producto multimedia. Son dos de los consejos que ofrece Dolores Koch en su artículo "Diez recursos para lograr la brevedad en el micro-relato" (2000: 8-10).

De nuevo, esta herramienta se reproduce en la RV. Autores como Teresa López-Pellisa (2015: 83-4) o Javier Echeverría (2000: 21) reivindican el Quijote como paradigma de la relación realidad-virtualidad, aunque las referencias son inabarcables. Por supuesto, no proceden únicamente de la literatura, sino que cualquier disciplina cultural es susceptible de participar en esta relación de intermedialidad, al igual que ocurre con el microrrelato, como veremos más adelante en los ejemplos seleccionados.

2.2. *Narratividad y ficcionalidad*

Entendemos la narratividad como una evolución en la historia contada, una alteración —aunque sea mínima— entre la situación inicial y el final. Como comentábamos, resulta imprescindible en el microrrelato, pero también en la realidad virtual, ya que sin una trama que la justifique quedaría reducida a efectos especiales, mera espectacularización. Para ello, a su vez, se sirve de otras herramientas propias del microrrelato, como puede ser el empleo de recursos literarios a través de distintos lenguajes.

La ficcionalidad, que depende por definición de la narratividad, hace referencia al carácter inventivo o imaginativo de las microhistorias, ya textuales, ya virtuales. En el caso de los microrrelatos es la cualidad que hace posible catalogarlos como tales, frente a otras formas narrativas hiperbreves. En la RV, por su parte, constituye "el referente por antonomasia de los mundos virtuales" (López-Pellisa, 2015: 83), en tanto que sin este componente acaso cabría hablar de realidad aumentada, en lugar de virtual, dada la necesidad de trascender la existencia física que la caracteriza.

3. **Tres íes de la Realidad Virtual**

Del mismo modo que las características y técnicas del microrrelato se pueden trasladar a la realidad virtual, también las cualidades de esta pueden aplicarse a la literatura hiperbreve. Entre ellas destacan las que Burdea y Coiffet bautizaron como las tres íes de la RV, por sus iniciales. A saber: la inmersión, la interacción y la imaginación (Burdea, Coiffet, 1994).

3.1. *Inmersión*

El componente máximo de la realidad virtual viene dado, en palabras de Eva Domínguez, por la experiencia de navegación en primera persona, el poder transportarse dentro de ese "mundo narrativo" y elegir qué ver en cada momento o incluso actuar sobre él (2017). Una situación que también puede producirse con el microrrelato, en especial haciendo uso de las tecnologías digitales como el hipervínculo o el hipermedia.

La inmersión es una herramienta esencial para generar empatía en el usuario de RV y, análogamente, en el lector. A través de ella se "pueden entender mejor las circunstancias, identificarse con los protagonistas e, incluso, experimentar las emociones que acompañan la realidad" narrada o recreada (Benítez de Gracia, Herrera Damas, 2017: 165). Para ello, este formato se sirve de una serie de técnicas narrativas equivalentes a las que se emplean para contar historias a través del medio literario o cualquier otro (Murray, 2016).

3.2. *Interacción*

Esa experiencia de navegación en primera persona, en la que el usuario dispone de una cierta libertad de actuación, está ciertamente relacionada con la segunda "i", la interacción. Tal y como comentábamos al hablar del requisito de la ficcionalidad, la RV no se limita a ser un mero espectáculo audiovisual, no es una "película sin marco" (Murray, 2016). Por el contrario, requiere la acción del usuario, que interactúa con el entorno y, dentro de unos límites, se convierte en co-creador de la historia. También en el microrrelato se da esta "interacción en el proceso de emisión-recepción, enriquecida con la participación activa del lector" (Calvo Revilla, 2012: 30), dando lugar a la figura del lectoautor. Se trata de una cualidad que ya estaba presente en la era analógica, aunque de forma anecdótica, y que gracias a la aparición de internet se ha visto potenciada. Así, es posible hablar del potencial de virtualidad de la minificción, donde "el lector ya no sólo elabora una interpretación, sino que participa con una intervención sobre la estructura y el lenguaje del texto mismo, convirtiéndose así en un coautor activo" (Zavala, 2006: 70-71).

La interacción no solo se produce entre los distintos componentes del proceso comunicativo, sino también entre los lenguajes que participan del mismo. Acaso resulta más evidente en la RV, donde los formatos textual, visual y sonoro conviven de forma natural. En el caso del microrrelato, por su esencia misma, tiende a primar el carácter textual, pero son cada vez más habituales las "interacciones entre texto y paratexto, o entre texto, imagen y sonido" (Tomassini, 2011).

3.3. *Imaginación*

Esta tercera "i" se encuentra estrechamente ligada a la cualidad de la ficción, como veíamos anteriormente. Más en concreto, al llamado "pacto de ficción" a través del cual "el lector, frente al espacio virtual proporcionado por las palabras, inicia una actividad ferviente con su imaginación" (López-Pellisa, 2015: 85). De nuevo, la evolución del escenario donde se desarrolla la narración precisa de la colaboración de ambas partes, creador y usuario. Estos utilizan las diferentes herramientas que tienen a su alcance para transformar el entorno; no solo las palabras, como sugiere la definición de López-Pellisa, sino que dentro de ese pacto ficcional el lenguaje hipermedia goza de un papel principal.

4. Casos prácticos

1.1. *WifiLeaks*²

Se trata de un programa de televisión en el que, bajo la invitación "Sumérgete en el plató de Wifileaks", se invita al espectador a seguir una historia en forma de micromonólogo de apenas 3 minutos, como si estuviese en el mismo espacio donde se graba, ya sea con unas gafas de VR o con el ordenador.

Encontramos comentarios favorables, en los que se hace patente ese efecto inmersivo "Parece que estamos ahí en el plató", "me veo al fondo" (intuimos que de un asistente), "Me acabo de enterar que las risas no eran enlatadas"... Se trata de un arma de doble filo: como indica Eva Domínguez, "la estética visual puede favorecer o dificultar la inmersión espacial" (2013: 156), ya que podemos comprobar por nosotros mismos si efectivamente el público ríe (o aplaude, o gesticula, o se emociona...) o si se trata de un efecto. Lo que contribuye a potenciar la verosimilitud sin necesidad de largas explicaciones o justificaciones, a través de la sugerencia, del mismo modo que en los microrrelatos se recurre a descripciones o a referencias para generar esa sensación de verosimilitud.

Otro aspecto que cabe señalar es la aparente primacía de la forma sobre el fondo: posiblemente debido a su formato poco habitual, las reacciones tienden a centrarse en esta herramienta, relegando a un segundo plano el contenido narrativo del micromonólogo.

1.2. *Cuarteles de invierno*³

También se ha utilizado en canciones y videoclips. Uno de los proyectos más ambiciosos, que además fue el primero de este tipo en España, fue el videoclip de Cuarteles de invierno, de Vetusta Morla.

Se publicó en la revista digital Don, donde lo presentaron como #magasingle, combinación de magacín + single, en tanto que "experimento audiovisual e interactivo en forma de revista" (2015). Hasta el momento se había experimentado con la virtualidad en los videoclips ofreciendo al espectador la posibilidad de elegir el ángulo desde el que visualizar la historia narrada, de forma similar al ejemplo anterior. En este caso, sin embargo, se tiene en cuenta la dimensión del sonido, que varía en función del miembro de la banda cuya perspectiva se escoja: de nuevo aparecen la inmersión y la interacción. Asimismo, el videoclip aparecía acompañado de contenido intermedial complementario: propuestas alternativas de portadas, un juego *memory* de cartas, entrevistas con los miembros de la banda y con voces de la industria musical o infografías relacionadas con el grupo.

Del mismo modo que Pierre Lévy cuando habla de la virtualización del texto apunta a un lector en pantalla más activo que un lector en papel (1998: 35-9), en el caso del videoclip el espectador adquiere ese mismo rol activo, así como la posibilidad de seleccionar y jerarquizar el contenido, propia de las nuevas formas de lectura (1998: 47).

² Documento disponible para su visualización *online* en <https://www.youtube.com/watch?v=P0Uo2PVecow&t=1s> Fecha de acceso: 15-09-2018.

³ Documento disponible para su visualización *online* en <https://www.youtube.com/watch?v=Sw3n1vazf4> Fecha de acceso: 15-09-2018.

5. Conclusiones

La instauración de las TIC lleva a hablar de la emergencia de formas discursivas digitales: "En un contexto de pantallas ubicuas, la influencia de la realidad virtual [...] invita a la experimentación narrativa en muchos ámbitos" (Domínguez, 2013: 9). En esta situación, Isidro Moreno destaca que "la tecnología informática ha puesto en manos de autores y receptores sofisticados instrumentos capaces de fusionar varios medios interactivamente propiciando un nuevo medio teóricamente portador de una nueva narratividad" (Moreno, 2002: 28). En ella, participan y convergen lenguajes literarios, audiovisuales, gráficos, tipográficos, sonoros... amalgamados interactivamente por programas o aplicaciones que producen relatos cambiantes con la acción de los lectoautores (Moreno, 2002: 29), que se ha convertido en una constante en la era digital.

El cine y la televisión son precursores de la RV, como antes el teatro había sido precursor de estos (Echeverría, 2000: 22). Y si ambos han sido protagonistas en el siglo XX, no resulta descabellado pensar que el hipermedia —tecnología esencial tanto en la realidad virtual como en los microrrelatos— puede serlo en el XXI (Moreno, 2002: 29). De este modo, la flexibilidad propia de los soportes digitales posibilita narrativas transmedia que se adaptan a los distintos géneros y formatos, y a la capacidad creadora de autores y lectoautores, permitiendo así la creación de mejores historias, en papel o en pantalla.

6. Bibliografía citada

- Andres-Suárez, Irene. *El microrrelato español: Una estética de la elipsis*. Palencia: Menoscuarto, 2010.
- Benítez de Gracia, María José, y Susana Herrera Damas. "El reportaje inmersivo a través del vídeo en 360º: ventajas, límites y buenas prácticas". *Territorios transmedia y narrativas audiovisuales*. Eds. Susana Torrado Morales, Gabriel Ródenas Cantero, y José Gabriel Ferreras Rodríguez. Barcelona: Editorial UOC, 2017. 165-89.
- Burdea, Grigore, y Philippe Coiffet. *Virtual reality technology*. Londres: Wiley-Interscience, 1994.
- Calvo Revilla, Ana. "Delimitación genérica del microrrelato: microtextualidad y micronarratividad". *Las fronteras del microrrelato: Teoría y crítica del microrrelato español e hispanoamericano*. Eds. Ana Calvo Revilla, y Javier de Navascués. Madrid, Frankfurt: Iberoamericana Vervuert, 2012. 15-36.
- Domínguez, Eva. *Periodismo inmersivo: La influencia de la realidad virtual y del videojuego en los contenidos informativos*. Barcelona: UOC Press, 2013.
- Domínguez, Eva. "Going beyond the classic news narrative convention: The background to and challenges of immersion in journalism". *Frontiers in digital humanities* n.º 4. (2017): 10. Disponible en: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fdigh.2017.00010/full>
- Echeverría, Javier. *Un mundo virtual*. Sant Andreu de la Barca (Barcelona): Plaza & Janés Editores, 2000.
- Koch, Dolores. "Diez recursos para lograr la brevedad en el micro-relato". *El cuento en red: Estudios sobre la ficción breve* n.º 2. 1 (2000), 8-10.
- Krueger, Myron. *Artificial Reality II*. Reading: Addison-Wesley, 1991.

- Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona / Buenos Aires / México: Paidós, 1999.
- López-Pellisa, Teresa. *Patologías de la realidad virtual: Cibercultura y ciencia ficción*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 2015.
- Luque, Aurora. *Camaradas de Ícaro*. Madrid: Visor Libros, 2003.
- Manetta, Carol y Richard Blade. "Glossary of virtual reality terminology". *International Journal of Virtual Reality (IJVR)* n.º 1. 2 (1995), 35-39.
- Miraut, David. "La importancia de la interacción: La realidad virtual". *Tecnología digital y realidad virtual*. Eds. Juan José Domínguez, y Ramón Luque. Madrid: Editorial Síntesis, 2014. 155-66.
- Montagu, Arturo. "El tercer momento de la sociedad contemporánea". *Cultura digital: Comunicación y Sociedad*. Eds. Arturo Montagu, Diego Pimentel, y Martin Groisman. Buenos Aires: Paidós, 2004. 97-148.
- Moreno, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías: El relato hipermedia*. Barcelona: Paidós, 2002.
- Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: Simon & Schuster, 1997.
- Pérez, Elena del Carmen. "Comunicación y nuevas tecnologías: Una lectura que demanda acción". *Revista Latina de Comunicación Social* n.º 52. (2002). Disponible en: <https://www.ull.es/publicaciones/latina/2002elenaoctubre5203.htm>
- Tomassini, Graciela. "Breve entrevista a Graciela Tomassini". *Internacional Microcuentista*. (2011). Disponible en <http://revistamicrorrelatos.blogspot.fr/2011/09/breve-entrevista-graciela-tomassini.html> Fecha de acceso: 15-09-2018.
- Vetusta Morla. "Making of #RevistaDon15: #magasingle con Vetusta Morla y 'Cuarteles de Invierno'". *Revista Don*. 2015. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Sw3n1va-zf4>
- WifiLeaks en Movistar+. "WifiLeaks 360º: Monólogo Patricia Conde". #0. (2018). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=P0Uo2PVecow&t=1s> Fecha de acceso: 15-09-2018.
- Zavala, Lauro. *La minificción bajo el microscopio*. México D.F.: UNAM, 2006.