

La narratología, acceso privilegiado a lo universal

Entrevista a Marie-Laure Ryan

Revista Luthor

Marie-Laure Ryan es una investigadora independiente especializada en cuestiones de narratología y cultura digital. Sus mayores aportes corresponden al estudio de las relaciones entre tecnología y relato y es considerada una pionera en el estudio de los mundos ficcionales desde una perspectiva transmedial. Además de haberse desempeñado como investigadora en diferentes universidades de Europa y Estados Unidos, posee un doctorado en Ciencias de la Computación y ha trabajado en el desarrollo de software como ingeniera en sistemas dentro del ámbito privado. Quizás gracias a este recorrido poco convencional, Ryan es una académica que logra ofrecer un fecundo intercambio interdisciplinario entre teoría literaria, filosofía de mundos posibles y análisis de los medios digitales. Sus trabajos se caracterizan por analizar los límites de la representación y la construcción de sentido en fenómenos novedosos como la ficción interactiva, los simuladores de realidad virtual, las instalaciones artísticas y los juegos de rol online. Por el momento, su única obra traducida al español es *La narración como realidad virtual* (Paidós: 2004) donde desarrolla un análisis transmedial de las modalidades del relato a partir de los conceptos de inmersión e interacción. La siguiente entrevista fue realizada por correo electrónico durante las últimas semanas del mes de Julio.

Para acceder a la versión original en inglés de este texto, haga click aquí / To access the English version of this interview, click here.

L: Podría decirse que su recorrido por la educación formal fue poco ortodoxo para una académica que se dedica a investigar literatura y temas relacionados dentro del ámbito de las Humanidades. ¿Qué marcos

teóricos y tradiciones constituyen las bases de su formación? ¿Cómo se relaciona con otros marcos teóricos como el post-estructuralismo o los estudios culturales?

M-L R: Mi camino comenzó a fines de los sesenta, cuando estudiaba literatura francesa y alemana en la Universidad de Ginebra con luminarias como Jean Rousset (uno de los padres fundadores de la Narratología, aunque no suela reconocérselo como tal) y Jean Starobinsky. Cuando me mudé a los Estados Unidos, convencida de que la poesía era la esencia del arte literario, escribí una tesis en la Universidad de Utah sobre el poeta Saint-John Perse, ganador del premio Nobel de literatura en 1960.

La segunda fase de mi desarrollo intelectual fue el estudio de Lingüística, también en la Universidad de Utah. Sabía que la lingüística saussureana estaba muy en boga en la teoría literaria, donde los estructuralistas la habían declarado "ciencia piloto", y creí que si realmente lo era, sería útil saber cómo se había desarrollado después de Saussure. Como parte de este estudio, que me introdujo a Chomsky y a la idea de una gramática universal (opuesta al relativismo lingüístico que dominaba la crítica literaria inspirada en Saussure), leí un libro de James McCawley titulado *Everything that Linguists have Always Wanted to Know about Logic* y tuve un momento "aha": el que me causó la presentación que hace McCawley de la reflexión sobre las condiciones de verdad que hace David Lewis sobre contrafácticos como "Si Napoleón hubiera ganado la batalla de Waterloo no hubiera sido enviado a Santa Elena". Creí que este desarrollo, que se basaba en la idea de los mundos posibles, se podía fácilmente adaptar al problema de la ficción.

Más tarde descubrí que Lewis efectivamente había hecho eso en "Truth in fiction", que es un artículo realmente reconfigurador del campo (junto con "The logic of fiction" de Searle). Esta lectura despertó al lógico que habitaba en mí, y me desplazó el foco de interés de la poesía a la narratología, la teoría de los mundos posibles y la naturaleza de la ficción, un problema que los teóricos de la literatura de los años 70 y 80 parecieron ignorar por completo.

Poco después de mi momento "aha" comencé a estudiar ciencia de la computación y trabajé algunos años como programadora en California. Mi enfoque sobre la literatura y la narrativa se vio fuertemente influenciado por estos estudios, sobre todo por las estructuras de datos y los modos de razonamien-

to para inteligencia artificial a los que me vi expuesta. Esto me llevó a un distanciamiento progresivo de lo que llamo concepciones "textualistas" (i.e. post-estructuralistas) de la literatura, y a un interés por formas narrativas no-literarias o fuera de lo que se considera alta literatura.

Por "textualismo" entiendo esa perspectiva que supone que la literatura no se trata de la creación de mundos, la forma en que los humanos se relacionan con el mundo o entre ellos, sino que esencialmente se trata sobre el lenguaje, perspectiva cuyo epítome es la afirmación de Derrida de que "il n'y a pas de hors-texte", y por la concepción sostenida por el New Criticism de que si cambiás una única palabra eso alterará el significado de todo el texto completo. Esto está bien para la poesía, y ciertamente adherí a ello en mi tesis, pero cuando se trabaja con narrativa, se cae en la cuenta de que las historias trascienden el lenguaje, en el sentido de que pueden ser traducidas o transpuestas a otros medios, y que los lectores recuerdan personajes, eventos y ambientes sin recordar las palabras. Además, algunos personajes parecieran tener vida propia e inspirar a otros autores a imaginarlos en nuevas situaciones.

Esto no implica que manipular el lenguaje no influya en la forma en que los lectores construyen las historias y los mundos ficcionales; pero para la narratología "el lenguaje" no es meramente el sistema heredado de significados y significantes que vio Saussure; es más bien "discurso", o sea, una colección de técnicas estratégicas o retóricas que trasciende las lenguas individuales. El post-estructuralismo y su progenie, los estudios culturales, comparten la idea de relativismo y de un principio más elevado que condiciona el comportamiento: en el post-estructuralismo, el significado es creado por un sistema de signos que habla en lugar del individuo; en los estudios culturales las actitudes y el comportamiento son regulados por un sistema cultural que impone reglas y valores convencionales (o sea, "podrían ser distintos") sobre sus miembros. Pero mientras el estudio de cómo los lenguajes y las culturas difieren entre sí es ciertamente fascinante, a mí personalmente me atrae más lo universal que lo que es específico de una cultura. La narratología ofrece un acceso privilegiado a lo universal, porque todas las culturas cuentan historias, y la estructura lógica de las historias debe ser la misma en todas ellas, porque si no textos de culturas diversas serían inconmensurables. Una vez que aceptamos la idea de que todas las narraciones tienen algo en común, hay un pequeño paso hacia asumir que la narrativa nos enseña algo importante sobre la mente humana.

Este presupuesto es la base de los enfoques cognitivos sobre la literatura y la narración, que actualmente florecen.

L: Desde sus primeras aproximaciones a los mundos posibles, la narración transmedial y la cultura digital, ¿cuáles considera que son los cambios y giros más importantes que han reformado ese campo de estudio? ¿Cuáles de sus propias propuestas tuvo que modificar en consecuencia?

M-L R: Tal como dije en la respuesta a la pregunta anterior, el desarrollo reciente más relevante en mis áreas de interés ha sido el advenimiento de los enfoques cognitivos. El trabajo cognitivo sobre la imaginación mental, es decir sobre cómo representamos los mundos narrados en nuestra mente, y sobre la empatía del lector por los personajes, me ha ayudado a repensar el fenómeno de la inmersión, pero sin realmente hacerme cambiar mi consideración sobre su importancia para la experiencia narrativa. Más bien me ha llevado a entender mejor las varias formas de inmersión y las operaciones mentales que dan a los lectores una sensación de presencia de los mundos narrados y les permiten crear lazos con ellos.

Otro desarrollo que me resulta de interés, primero en la cultura y luego en la teoría, ha sido la emergencia de las nociones de mundo y de mundo narrativo. La reciente crecida del interés en géneros que tradicionalmente se adscriben a la cultura popular, como el fantasy y la ciencia ficción, supone una nueva concepción del arte narrativo, una que ya no limita este arte al estilo y la escritura, sino que reconoce a la creación de mundo, y por consiguiente a la invención, una dimensión estética.

¿Este interés en los mundos reivindica la teoría de los mundos posibles? Sí y no. No, porque la idea de que la imaginación puede crear mundos y de que la gente puede sumergirse en ellos no precisa del concepto bastante técnico de mundos posibles para ser comprendida. Pero sí, porque la teoría de los mundos posibles, al descansar sobre un contraste entre mundo actual o mundo real y muchos mundos meramente posibles, explica la inmersión en estos mundos mediante la postulación de un evento de "recentramiento" imaginativo, o un transporte mediante el cual los usuarios consideran los mundos posibles de la ficción como reales en simulacro (make-believe), y actúan como si fueran miembros de estos mundos. Esta membresía imaginativa se vuelve participación activa en mundos digitales online como *World of Warcraft* y *Second Life*,

pero la creación de fan fiction extiende dicha participación activa a los mundos literarios, que normalmente limitan la participación imaginativa a atestiguar la acción.

L: Estos últimos años venimos atravesando un boom de las narrativas transmediales, tanto en la industria cultural como en la producción independiente. ¿Qué ventajas cree que pueden surgir del análisis de corpus transmediales para el campo de los estudios literarios?

¿Cómo cree que pueden interactuar estos fenómenos? ¿Cree posible combinar un enfoque transmedial, que tiende a enfatizar la accesibilidad y las condiciones de producción de los objetos estudiados, con cuestiones estéticas como las que surgen de la hermenéutica y el análisis estilístico?

¹

M-L R: Entiendo estas preguntas como una invitación amplia para que exponga mi punto de vista sobre la narración transmedia (o transmedial), así que reuniré todo en una única respuesta. A juzgar por el número de pedidos que recibo para participar en conferencias sobre narración transmedia o convergencia de medios, efectivamente hay un boom transmedia tanto en la cultura popular como en el discurso académico. Este boom fue favorecido, en la cultura popular, por las grandes franquicias transmediales que se desarrollan alrededor de best-sellers (*El Señor de los Anillos*, *Harry Potter*, incluso *Cincuenta Sombras de Grey*) o de éxitos de taquilla (*Matrix*, *Star Wars*), y en el discurso académico, por el influyente libro de Henry Jenkins, *Convergence Culture* (2006). La narración transmedia frecuentemente se ve relacionada con el advenimiento de la tecnología digital, y como la tecnología digital facilita la comunicación entre fans, es ampliamente considerada como "participativa". Pero si miramos más de cerca, no hay nada particularmente digital, nuevo, o participativo sobre la narración transmedia. La cultura de la antigüedad griega y del medioevo era altamente transmedial, ya que desarrolló un corpus ampliamente conocido de historias (la mitología, la Biblia) en drama, esculturas, pinturas y poesía épica. Sobre la tendencia a asociar transmedialidad y participación activa del usuario, viene del hecho de que los textos (o los objetos mediales) que generan actividad transmedia son los mis-

¹ Esto fue originalmente formulado como dos preguntas independientes, y unir las fue decisión de la entrevistada.

mos que generan discusiones online, eventos de cosplay y fan fiction, es decir textos que han adquirido status de culto en la cultura contemporánea.

Hay dos formas de desarrollar un sistema narrativo transmedia: de abajo hacia arriba, tomando un mundo ficcional independientemente exitoso (*El señor de los Anillos* es un muy buen ejemplo), y expandiéndolo a muchos otros medios. Éste es el método más común. El otro es de arriba hacia abajo, y consiste en concebir un mundo ficcional desde el comienzo como uno que se va a presentar a través de varios medios. Hay muy pocos ejemplos de este procedimiento porque es financieramente riesgoso: no querrías hacer películas, videojuegos, novelas, series de TV, juegos de realidad alternativa y novelas gráficas de material narrativo que no fue testeado previamente. La narrativa transmedial, desde mi punto de vista, es más que nada un fenómeno comercial, y es más interesante desde el punto de vista social y de marketing que de uno artístico o narratológico.

Pero si uno se queda con el enfoque literario/narratológico, entonces la narrativa transmedial yace en la confluencia de dos fenómenos importantes que han sido largamente ignorados por la teoría literaria. Uno es la adaptación, la transposición de una historia de un medio a otro (de la novela a la ópera o al teatro, videojuegos a film, etc., y más recientemente, fenómenos tales como la narración oral de film para ciegos), la otra es la transficcionalidad, la expansión (o modificación) de un mundo ficcional por otro texto del mismo medio o de otro, como escribir una secuela a *Madame Bovary* o poner vampiros en el mundo de Jane Austen. Las grandes franquicias transmedia de nuestro tiempo incluyen tanto adaptaciones como transficcionalidad. El impacto de la narrativa transmedia en los estudios literarios debería, por lo tanto, residir en una atención aumentada a la adaptación y la transficcionalidad, y me alegra que esto esté ocurriendo en este momento.

Otra forma en que el fenómeno transmedia puede influenciar los estudios literarios, y ya lo ha hecho, es a través del surgimiento de una subdisciplina dedicada a estudios de audiencia, porque aunque lo transmedia no sea *inherentemente* participativo la mayoría de las grandes franquicias nace de relatos de culto, y lo que hace de un relato un objeto de culto son los comportamientos raros, nuevos o imaginativos que inspira a sus fans. Incidentalmente, creo que sería mejor llamar al fenómeno *construcción de mundo* transmedial, porque típicamente no tenemos una única historia que se narra a través de varios

medios (eso sería perturbador para los usuarios, ya que tendrían que adquirir objetos de múltiples medios para completar la historia), más bien tenemos un mundo que contiene muchas historias, o re-narraciones de la misma historia en medios diferentes. El concepto de mundo es necesario para capturar lo que mantiene unida esta multiplicidad de historias de un mundo narrativo transmedial.

En lo que a mí concierne, la pregunta más interesante que plantea el boom transmedia es: cuáles son los elementos que presentan los mundos ficcionales para hacer que la gente se enamore de ellos, al punto de querer volver una y otra vez a ellos. Responder a esta pregunta implica comprender las preferencias de la imaginación humana, sea innata o culturalmente condicionada.

L: ¿Usted se considera parte de las Humanidades Digitales? ¿Cómo se relaciona con este campo?

M-L R: Para responder a esta pregunta consulté el artículo sobre Humanidades Digitales de la *Johns Hopkins Guide to Digital Media*, que co-edité; creo que eso me hace automáticamente parte de las Humanidades Digitales, sean lo que fueren. Siguiendo mi impulso clasificatorio habitual, puedo distinguir tres clases dentro de las Humanidades Digitales. En primer lugar, está el enfoque filosófico/interpretativo, que se dedica a las muchas manifestaciones de la tecnología digital (videojuegos, literatura electrónica, arte digital, redes sociales, realidad virtual, la ubicua computación, "estudios críticos de código", etc.), para tratar de capturar su rol en la cultura, su estética, y su forma de funcionamiento. Yo me sitúo en esta tradición con mi libro *Narrative as Virtual Reality* y con mi trabajo sobre narración interactiva. En segundo lugar, está la rama analítica o de *Big Data*. Mientras la rama 1 es en buena medida una lectura humana de textos digitales, la rama 2 puede definirse como la lectura automatizada de cualquier clase de texto. Consiste en recoger vastas cantidades de datos (sobre todo textuales) de Internet o de cualquier otro sitio y diseñar algoritmos de búsqueda que sirvan para extraer información útil. En la literatura estamos saturados de datos, pero no sabemos realmente qué hacer con ellos, más allá de búsquedas de palabras o frases. Sería fascinante poder interrogar textos narrativos para conocer la estructura de la trama, los objetivos y planes de los personajes, la recurrencia de ciertos mecanismos estilísticos, la creación de efectos narrativos tales como el suspenso... pero no tenemos los algoritmos, a no ser que los textos sean afanosamente codifica-

dos por humanos para poder recuperar algunos tipos de información. No hago este tipo de trabajo, porque como investigadora independiente no tengo los recursos de supercomputadoras y estudiantes de posgrado que puedan programar el código. Pero aunque no me atrae personalmente este tipo de trabajo, me causa mucha curiosidad hacia dónde puede llevar, sobre todo desde el punto de vista de la inteligencia artificial. La tercera rama podría llamarse pedagógica y práctica. Incluye: diseñar sitios web multimodales sobre temas específicos, construir archivos, crear bases de datos buscables, anotar mapas, editar textos, y preservar viejos videojuegos y textos de literatura electrónica. Muchos de estos proyectos no son fines en sí mismos, sino herramientas para académicos que quieren trabajar en las otras dos ramas. El trabajo de la Electronic Literature Organization es un buen ejemplo de esta tercera rama. De nuevo, dado que requiere trabajo en equipo y recursos especializados, no es práctico para un investigador independiente sin una institución que lo financie.

L: En muchos de sus trabajos hay una cierta fascinación por las nuevas tecnologías y sus posibilidades, pero al mismo tiempo cierta distancia crítica sobre el "hype" que las rodea. Esto es muy claro al leer, por ejemplo, Narrative as Virtual Reality

Es cierto que tengo un escepticismo innato por las innovaciones tecnológicas. Mi primera reacción es: realmente necesito tal cosa. Inmediatamente vi el inmenso potencial de algunas aplicaciones digitales, como los videojuegos, el email, el procesador de textos, los editores de imagen e Internet. Pero por otro lado cuando los smartphones, las tablets táctiles y Twitter aparecieron en el mercado mi primera reacción fue: ¿quién podría querer semejantes cosas? (Me es más fácil comprender Facebook que Twitter). Y no se me ocurre para qué alguien podría querer un reloj de Apple más que para demostrar lealtad a la marca. Pero la gente salta hacia cualquier nuevo producto digital, y después de un tiempo no puede vivir sin él, porque la fórmula para el éxito con la tecnología digital, y de hecho con cualquier tecnología, no es una cuestión de resolver necesidades sino de crearlas. Con la realidad virtual, me fascinó la idea tan pronto como supe de ella, pero me decepcionó profundamente la lentitud del ritmo de desarrollo. Con la narrativa hipertextual (para tomar otro de los temas a los que me referí en mi libro sobre Realidad Virtual), fui inmediatamente escéptica, y creo que el tiempo me dio la razón, pero muy tempranamente me intrigaron las posibilidades narrativas de los videojuegos,

y todavía me interesan, aunque no creo que estas posibilidades vayan a ser exploradas por la industria mainstream. Necesitamos diseñadores independientes de videojuegos.

L: ¿Cómo cree que los nuevos objetos transmediales y digitales pueden ser estudiados, en esta tensión entre la fascinación por lo nuevo y la distancia crítica?

M-L R: ¿Veo la narrativa transmedia como puro *hype* o como tema que merece atención crítica? Escribí un artículo titulado "Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or a New Narrative Experience?"² (a ser publicado en *Storyworlds*), en el que sostengo que para crear una Nueva Experiencia Narrativa los sistemas transmedia deberían ser creados deliberadamente de arriba hacia abajo más que ser una colección desordenada de documentos que toman ventaja del éxito de un bestseller monomedial. (Me crispera cuando la gente considera la producción de merchandising coleccionable y toda la parafernalia como las tazas, remeras y legos de *Star Wars* como una forma transmedial de narrar). Pero aun cuando las franquicias transmediales que son más que nada una marca antes que una orquestación deliberada de muchos medios son dignas de ser estudiadas como fenómeno social. Esto implica una distancia crítica. Otra forma de estudiar las franquicias transmediales con distancia crítica consistiría en investigar cómo los diversos documentos se relacionan unos con otros: si expanden el mundo original, lo modifican, lo satirizan, qué agregan, qué dejan afuera, etc. Se ha hablado mucho teóricamente sobre lo transmedia, pero se han hecho pocos estudios sobre franquicias específicas porque hay demasiados documentos a tomar en cuenta. Es más eficiente concentrarse en las relaciones entre la "Nave Nodriza" (o sea, el documento central) y uno de los satélites, como hizo Jason Mittel sobre la serie *Lost* y el juego de realidad alternativa conectado con ella (cf. la contribución de Mittel en *Storyworlds Across Media*, eds. M-L Ryan y Jan-Noel Thön). El problema es peor con el fan fiction —¿quién podría tener tiempo de leerse los 70.000 relatos disponibles en Internet que se relacionan con *Harry Potter*? Hasta ahora, transmedia y fan fiction han recibido un tratamiento exitoso desde el punto de vista de los estudios de audiencia, pero es mucho más difícil acercarse a ellos estética o narratológicamente.

² "Narración transmedia: ¿término promocional de la industria o nueva experiencia narrativa?"

L. El uso sistemático de diagramas y clasificaciones son característicos de su estilo. ¿Considera que eso es una parte esencial de su forma de pensar o es más bien una estrategia didáctica?

M-L R: Ciertamente, creo que pensar visualmente es una característica fundamental de mi trabajo. Estamos a buena distancia de la creencia estructuralista de que todo en el pensamiento ocurre a través del lenguaje. El ejemplo de Richard Feynman demuestra que los diagramas pueden ser a la vez un medio de descubrimiento y una magnífica herramienta didáctica. El diagrama de Feynman era una representación pictórica de fórmulas matemáticas que describen el funcionamiento de partículas subatómicas; pero no era tanto una visualización de ecuaciones ya conocidas sino más bien una herramienta heurística que permitía formularlas. En mi caso, cuando la idea central de un artículo puede ser formulada en forma de gráfico, me resulta mucho más fácil escribirlo que cuando la idea necesita la elaboración del lenguaje. Cuando la idea no tiene una representación gráfica, tiende a mutar durante la escritura, pero cuando se origina en un diagrama está ahí, ya completa, antes de que empiece a escribir. Pero el poder expresivo de los diagramas tiene el límite de la bidimensionalidad de la página. Es muy fácil representar las cosas con ejes cartesianos de X e Y, pero cuando hace falta un tercer eje Z la cosa se complica. Las computadoras lo resuelven de forma mucho más eficiente que los dibujos sobre una página porque permiten rotar objetos y ver sus proyecciones bidimensionales en la pantalla. Tomé fuertemente conciencia del problema de la dimensionalidad cuando intenté, en un trabajo reciente, expresar con un diagrama qué narraciones están dominadas por la trama (según lo veo, la tragedia y el chiste) y cuáles por el mundo (la ciencia ficción y el fantasy). El diagrama era lineal (unidimensional), los relatos dominados por la trama a la izquierda, y los dominados por el mundo a la derecha. Entonces alguien me preguntó adónde pondría en el diagrama las narraciones donde tanto el mundo como la trama son igualmente interesantes, como en los grandes relatos del siglo XIX. Caramba, no los podía poner en mi diagrama, porque su carácter lineal implicaba que a mayor dominancia de la trama, menor relevancia del mundo. Lo resolví con coordenadas cartesianas: el eje X era la relevancia de la trama y el Y la del mundo, así que las grandes novelas decimonónicas podían tener un valor alto en ambas. Pero después caí en la cuenta de que hay un tercer elemento de interés, que es el medio: estilo, escritura, estructura narrativa, lo que quieras. Esto podría ser el eje Z, pero no es fácil representar

un objeto tridimensional en la página. ¿Y qué pasaría si hubiera un cuarto criterio? Sería imposible visualizar tal sistema, más que con una tabla que asigne cierto coeficiente a las diferentes propiedades.

En lo que concierne a mi amor por las taxonomías, me doy cuenta de que te fuerzan a hacer distinciones rígidas en un campo que es desordenado o continuo. La deconstrucción programáticamente busca deconstruir todas las distinciones binarias, especialmente las heredadas culturalmente. Pero con todo y sus imperfecciones, para mí las taxonomías son inevitables, porque establecer distinciones es parte fundamental del pensamiento. Las tablas y taxonomías me satisfacen la mente porque permiten contemplar un campo completo en simultáneo. Representan una forma visual y espacial de pensar.

L: ¿Usted cree que tiene sentido seguir hablando de "canon" en una cultura transmedia y orientada hacia las redes?

M-L R Mi respuesta es que sí y no. Internet permite que tantos objetos culturales se hagan públicos (basta volver a pensar en los 70.000 textos de fan fiction sobre *Harry Potter*) que resulta muy difícil que un trabajo se establezca culturalmente. Como cualquiera puede subir su trabajo a Internet, sin referato ni aceptación de un editor respetado, no hay garantía de calidad, y tomaría muchísimo tiempo encontrar textos que realmente se destacan en términos cualitativos. Las dos colecciones de textos digitales que compiló la Electronic Literature Organization son un intento de restaurar algún grado de canonicidad en el campo de la textualidad digital. Uno puede no estar de acuerdo con los criterios de selección, pero una vez que un texto ya ha sido seleccionado para las colecciones, será fácil de encontrar para académicos y docentes, y si es razonablemente fácil de operar, o sea, si no requiere bajar complementos ineficientes u obsoletos, se lo va a citar en trabajos y se lo va a usar en cursos, el primer paso hacia la canonización. Otro problema para establecer un canon con textos digitales es la obsolescencia. Hipertextos como *afternoon* de Michael Joyce, *Victory Garden* de Stuart Moulthrop y *Patchwork Girl* de Shelley Jackson llegaron a un estatus canónico, pero no corren en computadoras actuales; ¿destruirá la obsolescencia su canonicidad, al hacer que ya no puedan ser leídas, o las hará legendarias? En el campo de los videojuegos, algunos juegos antiguos llegaron a estatus canónico y están siendo preservados mediante emuladores que corren en computadoras modernas. ¿Pero la próxima generación de computadoras requerirá reescribir

estos emuladores? El rápido ritmo de evolución de la tecnología digital es el segundo gran obstáculo para la formación de un canon, después de la mera cantidad abrumadora de obras disponibles.

Con las franquicias transmedia, el problema de la canonicidad ya no es un asunto de reconocimiento artístico, sino de quién es dueño del copyright, o sea, una cuestión comercial. La compañía de George Lucas ha intentado preservar un canon al declarar que todos los textos producidos por fans le pertenecen. Y en el caso de J.K. Rowling, ella ha estado activamente bloqueando la creación de textos por fuentes "no autorizadas". Estos autores han querido ejercitar un rígido control sobre qué textos pertenecen a la franquicia.

L: ¿De qué manera se relacionan sus líneas de pensamiento actuales con sus consumos culturales actuales (literatura, videojuegos, TV, etc.)?

M-L R: Un problema grande para los académicos literarios es un uso excesivamente utilitario de los objetos culturales –leer o mirar sólo esos libros, películas y textos digitales que son útiles para investigar y dar clases. Es importante consumir sólo por placer, porque te da nuevas ideas. Pero cuando te dedicás a la teoría de la literatura y los medios la distinción entre leer por placer y para investigar se difumina, porque es placentero encontrar material para el próximo proyecto, y también se tienden a encontrar cosas útiles en lo que se lee nada más que por placer. Así y todo, en mi pila de cosas para leer siempre hay uno o dos libros de los que no espero nada más que entretenimiento y que los leo sin una lapicera en la mano para subrayar. Suelen ser libros que ya leí, y que no me importa terminar. Puedo abrirlos y saborear un par de páginas.

L: ¿Qué está investigando en estos días?

M-L R: En este momento estoy entre proyectos extensos. Acabo de terminar una segunda edición muy revisada de mi libro *Narrative as Virtual Reality* (que aparecerá en el otoño de 2015) y un libro sobre el espacio y la narración, *Narrating Space/Spatializing Narrative* en colaboración con dos geógrafos, Kenneth Foote y Maoz Azaryahu, que tiene fecha de publicación para la primavera de 2016 por la editorial de la Ohio State University. ¿Qué sigue? Un grupo de pequeños proyectos para los que me invitaron; un libro sobre aplicaciones recientes de la Teoría de los Mundos Posibles y, esperemos, en un futuro más lejano, un proyecto sobre Narratología Orientada a Objetos,

que estudie el rol de los objetos en la narración. Pero debo admitir que tengo poco más que el título en mente.