



Vanity Fea

José Ángel García Landa

Un retro-retopost de anticipación, de 2010, y 2005

‘El Juego de Ender’: La realidad flojea

‘El juego de Ender’ (1977, 1985) es una de esas narraciones donde la realidad flojea, donde se circula de modo inesperado o sorpresivo entre niveles de realidad y de representación, donde a veces no queda claro si la acción está transcurriendo en un mundo sólido o en uno virtual, y donde a veces creemos estar en uno y estamos en otro. Se anticipan de modo imaginativo y perspicaz los desarrollos de la experiencia virtual, de los videojuegos y de la conectividad que luego nos ha traído Internet.

Vanity Fea

2 de junio de 2020

 [Enviar a un amigo](#)

Thou dost not see where thou hast lived so long,-
The place is called the skull where thou dost tread.

(Jones Very, "The Prison")

I. La realidad flojea

Las representaciones hacen vacilar nuestro sentido de la realidad, de tal manera que nuestra atención se desconecta del aquí y ahora de nuestro cuerpo y nuestro mundo, y se sumerge en el mundo representado, experimentándolo ya sea a través de otros cuerpos allí representados, ya sea en un estado nebuloso de flotación, a modo de espíritu viajero por otras mentes y espacios, sin ubicación fija.

Si la realidad puede flojear, es porque ella misma es una

representación. La neurología contemporánea ha mostrado cómo nuestro cerebro es un intérprete que genera la realidad (la realidad en tanto que representación) en la que nos ubicamos. La mente es, así, una especie de pequeño dios creando su cosmos (pequeño, porque se le escapa su propio proceso creador, y se engaña a sí mismo con sus creaciones). Y si esa realidad que genera nuestro cerebro es más auténtica que otras representaciones secundarias para nosotros, unas y otras son, hasta cierto punto, intercambiables; al menos nos podemos apoyar temporalmente en otras realidades virtuales.

La realidad virtual propiamente dicha sería la simulación perfecta, mediante la tecnología de la representación, de nuestra realidad de primer nivel. No existe todavía, claro: existen simulaciones o aproximaciones, como las ha habido siempre... desde que hay teatro, imágenes o ficciones. De hecho, es en una ficción como *The Matrix* donde la realidad virtual puede alcanzar su pleno desarrollo: allí, al ser la realidad de base también una representación (generada por ordenador en parte), la realidad virtual generada por ordenador puede implantarse en ella sin que se vean las costuras. Pero experiencias análogas hay en nuestro mundo: la inmersión del espectador en la película, o la anulación del yo frente al televisor. La absorción en la lectura. Las charadas de la política internacional, en las que todos nos vemos atrapados. El deseo de las imágenes de la moda: de los chicos, de las chicas, de los maniquís. La máscara de nuestro papel necesario en la interacción social, la máscara que se pega a la cara (¿a qué cara? A otra máscara).

Siempre me han atraído las ficciones de la realidad virtual y la reflexión sobre ella. La hipótesis cartesiana del genio maligno: quizá lo que tomamos por realidad sustancial sea realidad virtual, una ilusión generada por un genio maligno (es la hipótesis de *The Matrix*, —*avant la lettre*). Si la realidad tiene estructura mental, ya es una hipótesis aceptada de entrada. El mito de la caverna, por ir todavía más lejos. Claro que para

Platón existía la posibilidad de salir de la caverna, posibilidad que en el estado actual de la reflexión queda descartada. *Esse est percipi*-- otro paso en la fenomenologización del mundo. Es importante, sí, la observación mutua. Todavía más cuando se interioriza, y nos constituimos desde dentro como resultado de la observación mutua, hecha ahora nuestra (porque quién vamos a ser, si no somos quienes nos han dicho que somos). Es lo que yo he llamado en alguna ocasión [el yo relacional](#): un yo sin sustancia, mantenido en equilibrio enteramente por nuestra circunstancia (yo soy mi circunstancia, por así decirlo). Me gusta pensar que es una postura que tiene algo que ver con los postulados del interaccionalismo simbólico: generamos sentido mediante la interacción, y mediante la interacción interiorizada, los signos que según Blumer nos enviamos constantemente a nosotros mismos. También Goffman parece pensar en este sentido: un día de estos expondré lo que yo entiendo es su teoría de la génesis del yo mediante [la interiorización estructurada de circunstancias y relaciones](#). Pero a lo que iba: la realidad flojea, unas veces más que otras.

Me gusta la moda actual de películas en las que la realidad flojea. Películas en las que la ilusión generada en la pantalla resulta ser dos ilusiones: la que creíamos real es doblemente ilusoria, el personaje ve cómo se le hurta la realidad en la que vivía, y que resulta ser un constructo cibernético, o psicológico, o mágico, o una simulación colectiva. Los ejemplos son muchos: he nombrado *The Matrix*, quizá el caso arquetípico. Aquí van otros, cada uno con variantes: *Total Recall*, *Sphere*, *Abre los ojos*, *Conspiracy Theory*, *The Game*, *Being John Malkovich*, *Adaptation (El ladrón de orquídeas)*, *Los Otros*, *Infiltrado*, *La isla*, *Misteriosa obsesión*, *La memoria de los muertos*, *Olvidate de mí (Eternal Sunshine of the Spotless Mind)*... películas todas del género que Daniel Innerarity llamaba "cine cartesiano". Luego nos centraremos en una de ellas, *El Juego de Ender*.

Aparte de sus raíces en la filosofía idealista, hay otras más

inmediatas, claro, en la literatura y el teatro, que también han jugado con niveles de representación (de hecho si este fenómeno nos llama tanto la atención es porque no hacemos otra cosa en la vida que jugar con niveles de representación, marcos dentro de marcos que diría Goffman). Es un tema frecuente en la poesía amorosa soñar cómo se hace el amor con la amada, sólo para terminar el poema con el brusco despertar del poeta. Está en Petrarca, en Quevedo - y en Milton, que añade el detalle de que despierta a una vida real en la que está ciego, pues sólo puede ver ya en sueños. Nuestros despertares son brutales, apenas más en el sueño que en la ensoñación. Así pues son la imaginación y el sueño las primeras formas de realidad virtual, que todavía dejan chiquitas a las demás. *La Vida es Sueño* es un ejemplo magistral de uso literario de este motivo, combinando la charada (para el espectador) con la representación onírica (para Segismundo). Los sueños, sueños son... toda la vida es sueño para Calderón, todo el mundo es teatro para Shakespeare. *Totus mundus agit histrionem*: todo el mundo es un actor, o todo el mundo imita a los actores (o hace el payaso). Son dos perspectivas que tienen mucho en común: viendo el teatro también representamos nuestro papel de espectadores, llamados a colaborar con el actor según Shakespeare: "on your imaginary forces work" (*Henry V*). Y quién sabe en virtud de qué papel de nuestra vida social hemos ido al teatro, de espectadores. Cuando Shakespeare utiliza disfraces sobre disfraces, o utiliza imágenes sacadas del lenguaje dramático para infundirlas en la acción "real" de los personajes, está sacando a la luz, y a la vez intensificando, la teatralidad de la vida cotidiana, y el carácter convencional de las realidades en que vivimos. Tanto más cuando somos víctimas de un engaño o de una charada, esas ficciones de la interacción que envenenan (y constituyen) nuestra vida de modo tan real.

También en la narración me fascina la realidad virtual. Las realidades virtuales que aparecen en la ciencia ficción (Stapledon ya imaginaba un control social mediante la realidad

virtual tecnológicamente generada, en *Star Maker*). Pero antes de la tecnología, magia para quien no la entiende, estaba la magia. En un famoso cuento de *El conde Lucanor*, Don Juan Manuel, Petronio y Don Illán el mago de Toledo confunden a la vez al lector, al conde Lucanor y al deán de Santiago: la realidad que éste último creía sustancial, y en la que era rico y poderoso, resulta ser una realidad virtual generada por el mago, para darle una lección de humildad. En "Asem", Oliver Goldsmith también nos lleva a una realidad mágica para dar una lección al protagonista, que intentaba suicidarse, y cuando termina la lección encontramos otra vez al protagonista al borde del abismo a donde le había llevado su desesperación, pero esta vez escarmentado por su experiencia -- que no ha tenido lugar en ningún tiempo ni en ningún lugar, aparte de la realidad virtual. Las realidades hipotéticas que aparecen en el *Cuento de Navidad* de Dickens (o en las variantes que ha inspirado, como la película *Family Man*) son también fenómenos de la misma especie. Y no deja de ser significativo que tienen mucho en común estas realidades inestables con otro tipo de realidad inestable y manipulable: la que aparece en el *Libro de Job*, donde las circunstancias de la vida de Job son fácilmente manipulables, elementos de un experimento o apuesta entre Dios y Satanás. Y yo me preguntaba, leyendo el *Libro de Job*, si Job no echaría en falta sus esposas anteriores, y los hijos de su otra vida, aunque Dios o el diablo le hubiesen vuelto a cambiar las circunstancias. La realidad había flojeado, para mí si no para Job, y nada volvería a ser lo mismo.

Podrían hacerse muchas tipologías sobre este tipo de ficciones que utilizan varios planos de realidad: en cuanto a la importancia relativa de una y otra, su realismo o surrealismo respectivos, la motivación utilizada para introducir la realidad alternativa (tecnológica, interactiva, mágica, artística, narrativa...), o la sustancialidad relativa de una y otra realidad. Es importante, por ejemplo, saber si la realidad flojea sólo para un personaje o también para el espectador. Por ejemplo: ¿empieza el relato con un mundo sólido de base, dentro del

cual un personaje es víctima de una ilusión, todo ello a sabiendas del espectador? O (como sucede en *La Isla* o en *The Matrix*) creemos estar instalados, como espectadores, en un mundo sólido, junto con los personajes, y caemos también junto con ellos por una trampilla en el suelo que nos lleva a otra realidad? (¿Y esa otra realidad, es estable?).

En última instancia, todas estas obras que usan la realidad virtual nos hacen dudar de la sustancialidad de nuestra realidad, nos muestran cómo está hecha de sueños intercalados, de ficciones en las que vivimos, de otras representaciones que se han solidificado y que tomamos, provisionalmente, por la realidad que nos aprisiona. *Yo sueño que estoy aquí....*

II. *El juego de Ender*

Acabo de leerme [*El juego de Ender*](#), uno de los clásicos de la ciencia ficción, de Orson Scott Card. Ya quería comentar algo sobre esta novela cuando vi que, en su sociedad futurista, ya tenían lugar los debates en red que ahora son característicos de los foros y de los blogs, como una forma establecida de periodismo/escritura pública.

Aquí todos son niños genios: los hermanos de Ender, Valentine y Peter, aun siendo niños asumen personalidades virtuales y se convierten en gurús de la política y cerebros influyentes, bajos los nombres de Locke y Demóstenes. (Necesitan abrirse cuentas en red engañando sobre su edad, usando el "acceso de ciudadano" de su padre a la red).

"—Peter, tienes *doce años*.

—No, en las redes, no. En las redes puedo llamarme como quiera, y tú también." (141)

Esto es una notable anticipación en una novela escrita cuando apenas existían los primeros [boletines en red](#) y redes de [Usenet](#), y concebida en forma preliminar allá por 1977, en tiempos de Norman Rockwell.

Peter confía en el poder del pensamiento viral *avant la lettre*, difundido por las redes: "podemos decir las palabras que todos repetirán dentro de dos semanas" (140). Más fácil decirlo que hacerlo, pero bueno, la ciencia ficción es ficción....

Avatares, sistemas reprogramables, entornos de realidad virtual, juegos... todo se mezcla en la novela de modo notable,

"La figura que le representaba en la pantalla había empezado siendo un niño pequeño. Durante un rato había pasado a ser un oso. Ahora era un ratón grande, con manos largas y delicadas. Hizo correr su figura por debajo de gran cantidad de muebles. Había jugado mucho con el gato, pero ahora se aburría; demasiado fácil darle esquinazo, conocía todos los muebles." (75).

A Ender se le está entrenando, en centros especiales situados en el espacio, para que sea capaz de liderar eficazmente una flota de guerra contra el ataque de una raza alienígena, los "insectores" (*formics*), que décadas atrás estuvo ya a punto de acabar con la Tierra. El antiguo y mítico líder de la defensa terrestre entonces, Mazer Rackham, se ha mantenido vivo enviándolo a viajar a velocidad relativista, y se convierte ahora en su entrenador o Maestro. En la novela alternan las sesiones de entrenamiento de Ender y las conversaciones entre militares de alto rango que lo observan o controlan, evaluando sus posibilidades. Pero aunque tienen una cierta perspectiva irónica sobre Ender, no se nos revela en estas conversaciones el secreto principal de la novela, y la perspectiva del lector sigue limitada por el punto de vista de Ender sobre su propio entrenamiento. Este tiene lugar tanto en videojuegos y

entornos virtuales como en entornos reales, con batallas simuladas en las que Ender lidera grupos de comandos en combate contra otros. Es *El Elegido*, pero no le resulta fácil sentirse a la altura ni llevar una vida social coherente con sus iguales— cuánto menos adecuada a su edad.

En la descripción de uno de los juegos, el juego del Gigante, se anticipa también Card a los juegos de ordenador disponibles en su época, y más bien parece proporcionar el modelo para lo que serían juegos más complejos de múltiples niveles y claves ocultas en entornos de alta definición— Ender entra en una realidad virtual, y se mueve con su avatar como un personaje más del videojuego, interactuando con seres a medio camino entre reales y generados por el sistema. Sólo el hecho de que William Gibson estuviese escribiendo a la vez, también en los 80, sus historias sobre entornos virtuales —*Neuromancer*—, nos hace recordar que para algunos escritores de ciencia ficción la realidad virtual ya era un entorno habitual antes de materializarse, si vale para ella esta expresión. La ventaja de la realidad virtual representada en narración, como en cine, es que la virtualidad del mundo representado es en última instancia un continuo fluido con la virtualidad de los mundos virtuales que contiene, y las barreras se pueden cruzar insensiblemente—la acción tiene lugar tanto en el ordenador como en la sala de combate, pero todo es virtual para el lector.

La novela explota esta ambigüedad de forma muy hábil. En el juego del Gigante la cosa se complica cuando Ender *sueña* con el juego (otro nivel de virtualidad) y lo ve invadido de insectores—para descubrir al final de la novela que esos insectores no eran meras imágenes oníricas, sino que estaban allí interactuando realmente con él, enviándole un mensaje a través de un lazo psíquico.

Porque Ender acabará al final con el mundo de los Insectores, y con su raza entera, pero a la vez será quien se preocupe por



conocerlos y por contar sus historia, volviéndose el *Speaker for the Dead*, y aún más, el que, conservando una larva de la última reina insectora, permitirá recrear la especie. Lo interesante desde el punto de vista de la realidad virtual es que los Insectores se comunicaron con él a

través de su juego y sus sueños, recreando en la realidad, en uno de sus planetas, lo que hasta entonces había sido un mero entorno virtual, el mundo del Gigante derrotado por Ender en el juego, con las ruinas del gigante donde otros han construido sus poblados. Aquí la virtualidad se hace real, o precede a lo real, estableciendo una circulación paradójica más entre los dos niveles.

El juego de Ender es una de esas [narraciones donde la realidad flojea](#), donde se circula de modo inesperado o sorpresivo entre niveles de realidad y de realidad representada, donde a veces no está muy claro si la acción que se nos describe transcurre en un mundo sólido o en uno virtual, y donde a veces creemos estar en uno y estamos en otro. En eso se basa la sorpresa final que recibe Ender—y el lector a través suyo. A saber, el juego de Ender era real, los entrenamientos en videojuegos donde se ejecutaban batallas contra los insectores eran un sistema de mando auténtico, y Ender llevaba a la batalla y a la muerte a sus amigos, o exterminaba realmente a sus enemigos, sin saberlo. Aunque en realidad toda la novela nos ha estado preparando para la lógica de esta solución. Cuando Mazer se lo explica, Ender

sufre una crisis.

"—Para eso era la guerra.

—Todas sus reinas. Y por consiguiente maté a todos sus niños, todo de todo.

—Ellos lo decidieron cuando nos atacaron. No era culpa tuya. Tenía que pasar.

Ender asió el uniforme de Mazer y se colgó de él estirándole hacia abajo para que estuvieran cara a cara.

—¡No quería matarlos a todos! ¡No quería matar a nadie! ¡No soy un asesino! ¡No me queríais, desgraciados, queríais a Peter, pero me hicisteis hacerlo, me engañasteis!

Estaba llorando. Había perdido el control de sí mismo.

—Po supuesto que te engañamos. Ese es el asunto—dijo Graff—. Tenía que ser un engaño o no lo habrías hecho.

Ese era nuestro problema. Teníamos que tener un comandante con tanta empatía que pensara como los insectores, los entendiera y se anticipara a ellos. Tanta compasión que ganara el amor de sus subordinados y trabajara con ellos como una máquina perfecta, tan perfecta como los insectores. Pero alguien con tanta compasión nunca habría sido el asesino que necesitábamos. Nunca habría ido a la batalla deseando ganar a toda costa. Si lo hubieras sabido, no lo habrías hecho. Si fueras el tipo de persona que podría hacerlo incluso sabiéndolo, no habrías entendido a los insectores en la medida necesaria." (308).

Ender buscará redimirse ante sí mismo entendiéndolos todavía más—algo ya previsto en cierto modo por los insectores, que le habían dejado su mensaje grabado en esa realidad virtual realizada, y le confían su último superviviente. El acto de empatía de Ender se hará a través de la literatura, escribiendo él el libro *Speaker for the Dead* (continuación de esta novela). Es curioso notar que los insectores son una civilización en red, conectados mentalmente a sus reinas, con poca autonomía

individual—y que su indiferencia a los humanos se debe precisamente a una falta de empatía que al fin también superan—no creían los insectores que mentalidades no conectadas en red pudieran merecer su atención, o el nombre de inteligencia.

De hecho, aparte de las comunicaciones por red en la novela, y los mensajes personales o animaciones que se envían crackeando las consolas, los humanos ya han desarrollado aquí un sistema de conexión mental en red. La novela comienza cuando "desconectan" a Ender extrayéndole el monitor que le habían implantado, y que permitía a sus entrenadores observarlo desde dentro de su propia mente. Es extraño que este tema no se desarrolle más—extraño, en realidad, que no se le *implante* el monitor al principio, en lugar de desconectarlo. Ender estará constantemente monitorizado cuando se le reclute para los comandos espaciales, pero ya no desde dentro. Lástima, pues tenía posibilidades el tema, tanto por la analogía con los insectores, como en tanto que modelo analógico de la [intrusión mental](#) que es toda ficción psicológica —y toda sociedad hipervigilada.

Hay aquí, en la relación con los insectores, una tensión poco resuelta, entre la empatía necesaria para el conocimiento y comprensión mutuos, y la cosificación e indiferencia que produce el entorno de videojuego y de ficción. Casi piensa uno que en el mundo allí descrito, Ender estaría más endurecido y mataría marcianos con la mayor indiferencia. Es lo que dicen que hacen ya algunos pilotos de aviones virtuales, combatiendo en un entorno tan mediatizado tecnológicamente, y tan aislados ellos del peligro, que la realidad misma se virtualiza y ya no les importa mucho si están en una simulación o en un ataque real.

Quizás es en la primera Guerra del Golfo, aquella que "no tuvo lugar" según Baudrillard, donde se sitúa simbólicamente esta fusión de la matanza real y su versión filtrada por pantalla, pero

en realidad es una manifestación de un fenómeno muy característico del Siglo XX. *El juego de Ender* es así, de modo quintaesencial, una novela de la Guerra Fría, exhibiendo lo que podríamos llamar el principio *Enola Gay* llevado a sus últimas consecuencias. ¿Un síntoma de mala conciencia, quizá, a la vez que una repetición virtual de la jugada? En la ciencia ficción estudiamos los límites de lo que sería posible o de lo que seríamos capaces, pero normalmente resulta que las pesadillas del futuro son algo que ya ha sucedido.

Curiosamente, ahora se está preparando la película de la novela, [aunque parece atascada](#)... y, cómo no, se había pensado en [el videojuego de la película de la novela del videojuego](#).. Pero parece que tampoco encontraban un juego adecuado—quizá no daban con manera adecuada de tratar la realidad virtual al cuadrado en un videojuego. Aunque es fácil, y el género lo pide: el truco consiste en no distinguir entre un plano real y otro virtual, o hacerlo de modo incoherente y sorpresivo.

[Realidad virtual duplicada](#)

—oOo—

📖 Otros asuntos de Blogs

- ✓ Asesinatos por encargo del PSOE
- ✓ Un pequeño análisis de Coronacio
- ✓ Índice de VANITY FEA en Ibercampus
- ✓ El Expediente Royuela
- ✓ Origen y estructuración emergente de la interioridad
- ✓ Empeñados en la sedición
- ✓ Double Talk
- ✓ Beowulf retocado digitalmente
- ✓ La ley de la calle

- ✓ Los esclavos de Mansfield Park
- ✓ Avatar
- ✓ El interlocutor interiorizado
- ✓ El hipertexto en retrospección
- ✓ Imaginación, memoria y narración
- ✓ Una obligación INELUDIBLE del Rey
- ✓ Equipos y sujetos (al equipo)
- ✓ Ante la huelga naci
- ✓ Adam 's Tongue, 1: Las dimensiones del problema
- ✓ Exámenes especiales para aprobar naci
- ✓ Sublimación al cuadrado



