

JANET MURRAY

Texto y foto PABLO IZMIRLIAN

La revista británica Prospect la incluyó en el top ten de “cerebros del futuro digital”.

¿Fue un sorpresa para usted?

Estar allí con [el creador de la WorldWide Web] Tim Berners-Lee, que merece la lista para él solo, es toda una lección de humildad. A mis estudiantes les digo que ahora tienen que creerme, y a la gente con la que trabajo en proyectos, ante una disputa sobre diseño, les digo “soy uno de los diez mejores cerebros, ¿por qué es tan difícil para mí convencerlos? ¡Tengo razón!” [risas] Pero hasta ahora no ha surtido efecto.

Tiene un doctorado en literatura.

¿Cómo llegó a las computadoras y los medios digitales?

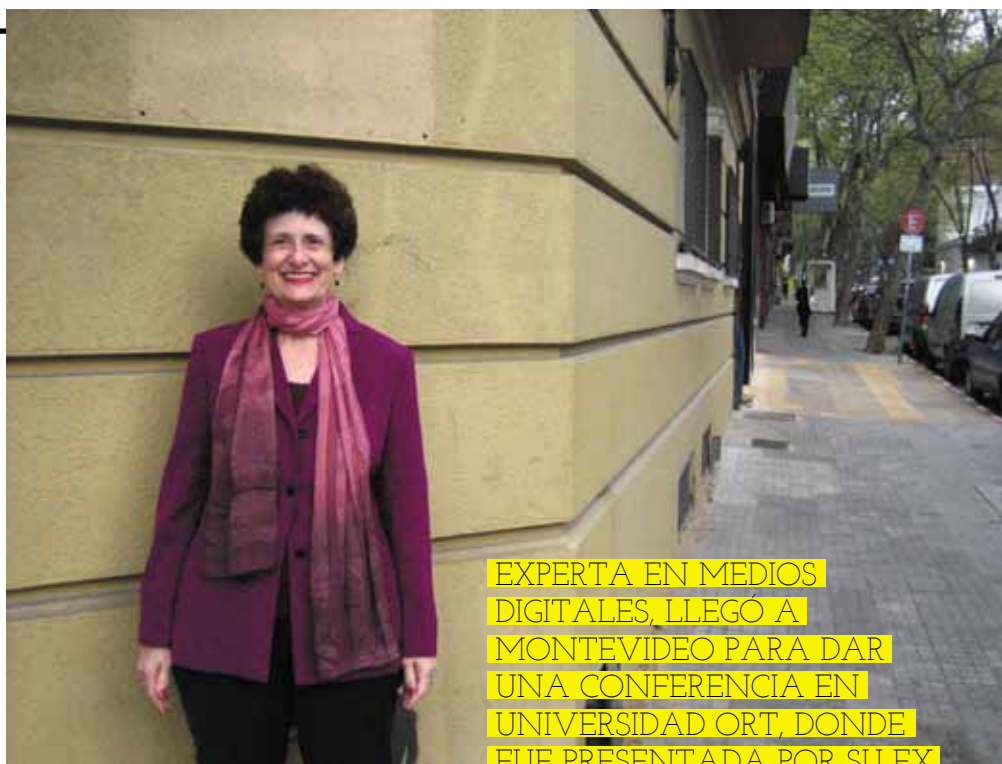
Después de recibirme pasé un tiempo juntando algo de dinero para hacer mi posgrado y trabajé en IBM, donde me entrené como programadora de sistemas. Eso me sirvió para desmitificar las computadoras. Años después, cuando ya estaba en el MIT, mis alumnos me mostraron los primeros ejemplos de juegos de aventuras y personajes interactivos – ELIZA, que simulaba a una terapeuta, y Zorg, una aventura de texto en la que uno exploraba una cueva–, y cuando los vi me di cuenta de que eran algo con lo que se podía contar historias de una manera totalmente nueva. Me enamoré de eso.

Esa experiencia derivó en su libro Hamlet en la holocubierta.

Sí, es algo en lo que pensé durante muchos años, tomé el ejemplo del holodeck de Star Trek como el marco para pensar sobre esto y me desafié a mí misma: realmente creo que podemos contar con este nuevo medio una historia como la de Hamlet, una de las más reverenciadas de la cultura occidental? La respuesta es que sí.

El libro se publicó a fines de los años 1990, ¿qué ha cambiado desde entonces? ¿Han aparecido ya obras que puedan considerarse como referentes?

Hay una cosa que predije que sucedió, y es lo que en Hollywood llaman *transmedia*, que es la palabra del momento allí, están muy entusiasmados con esto porque piensan que pueden hacer más plata de esta forma. Luego, creo que hay algunas cosas que son exitosas a su modo. Siempre pongo como ejemplo el trabajo de Gonzalo [Frasca], los *cartoons* editoriales como *September 12* y *Madrid*. El masaje de espalda de *The Sims* es otro ejemplo muy satisfactorio.



EXPERTA EN MEDIOS DIGITALES, LLEGÓ A MONTEVIDEO PARA DAR UNA CONFERENCIA EN UNIVERSIDAD ORT, DONDE FUE PRESENTADA POR SU EX ALUMNO GONZALO FRASCA

Ahora está por publicar un nuevo libro en el que aborda otros temas.

Sí, se llama *Inventando el medio* y está basado en la idea de que cualquier cosa hecha de bits pertenece a un mismo medio. Si estamos formando gente para el siglo XXI no podemos decirles que vayan y “aprendan diseño web”. Quien haga diseño web también tiene que aprender algo sobre diseño de juegos, porque es todo un mismo medio.

No importa la plataforma.

Las plataformas cambian, incluso varias veces en el lapso de una carrera, y los canales cambian, el ancho de banda cambia, pero hay algunos principios que permanecerán, y el más importante es servir a la experiencia del que interactúa. Tienes que permitirles ser activos de una manera satisfactoria.

¿Qué pasará con los libros y las revistas?

La gente me pregunta eso todo el tiempo, es la pregunta del año. Bien, así es como te la contestas a tí mismo: te preguntas qué es lo más valioso de una actividad, un aspecto independiente del medio que le da forma. Entonces, no es el papel de una revista lo sagrado que hay que preservar, es la experiencia del periodismo, el control editorial, la visión sobre un hecho compartido, contarle a las personas qué es lo que sucede en un lugar o dentro de un dominio de interés. Esa es una necesidad mucho más fuerte y necesaria que el formato papel.