

“La noche boca arriba”: una experiencia inmersiva

“La noche boca arriba”: An Immersive Experience

MANUEL GÓMEZ NAVARRO

BOISE STATE UNIVERSITY (Estados Unidos de América)

mgomez@boisestate.edu

ÁLVARO LLOSA SANZ

UNIVERSITETET I OSLO (Noruega)

alvarol@uio.no

Resumen

El presente artículo describe el proceso de creación de una experiencia inmersiva didáctica *online* sobre el cuento “La noche boca arriba”, de Julio Cortázar, un relato habitual en los programas académicos de literatura para extranjeros. El proyecto consiste en un producto multimedia (textos, vídeos, sonidos) que sumerge al visitante en una serie de escenarios basados en el cuento creados con imágenes de 360 grados. Este artículo presenta las estrategias pedagógicas adoptadas, el criterio de selección de materiales, el proceso de diseño digital y estético, y el alcance final del proyecto como recurso ELE, que funciona como una actividad de prelectura sobre los elementos clave del mundo narrativo y los elementos principales de la trama del cuento. El proyecto es también un ejemplo de pedagogía creativa en el ámbito de la realidad virtual. Puede visitarse en el siguiente enlace: <https://lanochebocaarriba.s3.us-west-2.amazonaws.com/index.htm>

Palabras clave: experiencia virtual inmersiva, TIC, didáctica, ELE, literatura y didáctica, prelectura ELE

Abstract:

This paper focuses on the creative process of making an online immersive experience using Julio Cortázar’s short-story “La noche boca arriba”, which is now a canonical text when students learn Spanish literature in a SL2 setting. The result is a multimedia production that introduces main spaces and scenarios through a virtual visit in 360. It is explained the didactics and criteria of collecting materials, the aesthetics and

digital design. Furthermore, this paper explores how the final product works as a resource to learn a second language and literature, as it has been designed as a pre-reading activity to discover the key elements in the plot of a fictional universe. This project is also an example of creativity in didactics in the area of virtual reality. The project is available via this link: <https://lanochebocaarriba.s3.us-west-2.amazonaws.com/index.htm>

Keywords: virtual immersive experience, ICT, didactics, SL2, literature and didactics, pre-reading in SL2

1. Experiencias virtuales inmersivas e interactivas y enseñanza ELE en literatura

1.1 Inmersión y mundos virtuales en la era de internet: creación de un prototipo literario para su exploración virtual

Las experiencias virtuales inmersivas para explorar espacios mediante imágenes en 360 grados se han convertido en una herramienta común dentro de los sectores del turismo, el arte, o el diseño de interiores. Es posible ya visitar reconstrucciones históricas como edificios romanos de la antigua Tarraco,¹ los salones y habitaciones de un céntrico hotel de Ciudad de México² o ver tu próximo cuarto de estar en las visitas virtuales de Ikea.³ Estas experiencias tienen en común la inmersión del visitante en los espacios expuestos, con una experiencia más intensa si se usan unas gafas de realidad virtual como complemento.

En el ámbito educativo han comenzado a usarse también, y hay ya algunos manuales con materiales y actividades de ejemplo para el uso didáctico de este tipo de experiencias para las diferentes ciencias (tanto naturales como sociales), como la Experiencia 360, del plan de Aprender Conectados que promueve el gobierno de Argentina.⁴ En el ámbito de la literatura, que es el que nos interesa ahora, podemos encontrar algunas experiencias que recrean textos literarios de diferentes autores. Como ejemplo, véase el siguiente vídeo en 360 que lleva al visitante por la casa del relato “Casa tomada” de Julio Cortázar.⁵ Si bien este último ejemplo muestra el cuento como un cortometraje con una voz en *off* narradora en el que cada escena puede verse inmersivamente en 360 grados, no ofrece ningún otro tipo de interactividad con el espacio visitado salvo el también útil ejercicio de voyeurismo. Es decir, aunque se nos permite ver con detalle una reconstrucción visual de los espacios góticos y sucesos fantásticos del relato, no se nos deja, sin embargo, explorar interactivamente cada uno de esos espacios y momentos del relato o el texto de Cortázar. Se recrea virtualmente el mundo del relato sin ofrecer una exploración activa del mismo.

Es importante considerar que este tipo de experiencias inmersivas ofrecen una gran oportunidad educativa “because virtual worlds draw on immersive, technology-enhanced multimedia, and interactive approaches, they engage students and create new and interesting opportunities for learning” (Webb, 2012: VII).

En el proyecto que presentamos aquí, el mundo virtual y su inmersión va ligado a una serie de interacciones que permiten su exploración de forma didáctica. El visitante va a descubrir fragmentos del

¹ Véase más información en: www.tarraco360.com

² Véase más información en: <https://www.virtuales360.com/cccdmx360/>

³ Véase más información en: <https://www.ikea.co.id/en/where-are-we/store/ikea-alam-sutera/virtual-reality>

⁴ Véase más información en: <https://www.educ.ar/recursos/150760/experiencia-360>

⁵ Véase más información en: <https://www.youtube.com/watch?v=ovzsVvQd-Fo>

texto en cada espacio de la experiencia con la finalidad de reconstruir la trama y los momentos narrativos clave del relato, de forma que la exploración se convierte en un aprendizaje mediante la búsqueda activa de las secuencias narrativas y su construcción, guiada por los espacios, superficies, objetos y textos contenidos en ella. Esto genera una implicación potenciada por el diseño de esta experiencia virtual al simular un mundo literario concreto, el creado por Julio Cortázar en su relato "La noche boca arriba". Es decir, se anima a participar dentro de un mundo virtual literario: "A literary virtual world is a computer-based simulated environment interpreting a literary source text or texts" (Webb, 2012: 1). Recrear un mundo literario virtual en estos términos es, además de una construcción con fines didácticos, una actividad de producción crítica para el equipo que lo realiza, ya que debe realizarse tras una lectura atenta del texto y tomar decisiones sobre la interpretación de esa lectura realizada, con las decisiones que conlleva elegir unos u otros fragmentos representativos del cuento. Y es además un acto de creatividad en tanto la adaptación del cuento a la dimensión inmersiva virtual requiere reimaginar los espacios, detalles, y mostrar en tres dimensiones esa lectura, creando un espacio semiótico que refleje las claves de ese universo literario.

Webb destaca en un libro dedicado a teorizar y ejemplificar estos mundos virtuales educativos en el ámbito literario cómo su carácter multimedial, interactivo e inmersivo ayuda a implicar al estudiante en la comprensión contextualizada de los textos literarios:

The powerful textual, visual, aural, and participatory immersion of virtual world experiences combined with knowledge from the careful reading of literary works helps students develop increasingly complex and contextualized comprehension of the source texts. And, not only that, but literary virtual worlds are fun! (Webb, 2012: 2).

Desde luego, la elaboración de un mundo literario virtual puede adquirir diversas formas. En el caso de "Casa tomada", hemos visto cómo se ha realizado un cortometraje en 360 grados que permite explorar muy bien los detalles de la casa en la que los personajes están actuando ante el visitante (figura pasiva), aunque no permite otro tipo de interacciones con los espacios que se ven, dado que al mismo tiempo los actores actúan y se escucha el cuento oralmente. Dado que el vídeo está orientado a estudiantes de primaria que deben descubrir cuál es el ambiente de un relato fantástico, quizás sea suficiente así. Sin embargo, si los objetivos son otros, el mundo virtual puede insistir en otros tipos de interacción según se requiera:

There are a variety of ways that virtual worlds can support and extend the reading of literary works. Depending on the source text and the goals of the virtual world builder there are even different types of literary virtual worlds that can be created. (Webb, 2012: VII).

Si hemos de ubicarnos en una categoría, el prototipo que presentamos ahora pertenece al tipo de “visita virtual” (*virtual tour*), descrito por Webb (2012: 12) como un mundo virtual en el que los participantes exploran e interactúan en un mundo diseñado sobre la base de un texto literario. A diferencia de otros posibles tipos de mundos, nuestro prototipo se centra en ofrecer una visita individual en la que el visitante puede moverse con libertad e interactuar con espacios, superficies y objetos, aunque no con otros usuarios. Por otra parte, el visitante tampoco puede ampliar o generar nuevo material o reaccionar dentro del mundo creado mediante su interacción.

Con todo, es un prototipo, como lo son generalmente los de mundos virtuales, basado en el principio del “learning by doing” (Webb, 2012: 3), y el conocimiento se construye con la complicidad activa del aprendiente, convertido en explorador o visitante del mundo virtual, y quien debe resolver mediante su visita la cuestión central de toda aproximación al texto narrativo: qué está pasando, por qué está pasando, cómo está pasando, con qué elementos está pasando y de qué modo se narra y se ha organizado lo que pasa. El rol del visitante se identifica además con el punto de vista del protagonista del relato escogido, por lo que su mirada es la que guía la visita al entrar en la realidad de cada espacio virtual. En definitiva, el objetivo de este prototipo de mundo literario virtual es la familiarización del lector con los aspectos narrativos señalados para facilitar desde ese aspecto una posterior lectura del texto original completo.

1.2 Por qué enseñar literatura en entorno ELE a través de mundos virtuales

Aunque la literatura a menudo tiene un espacio marginal en el aula ELE, Albaladejo aborda la importancia de incluir la literatura en los estudios de español como lengua extranjera, y sintetiza con apoyo de otros estudios anteriores algunas razones: es material auténtico, tiene un valor lingüístico y cultural y, además de ser un tipo de texto comunicativo centrado en el propio placer de la lectura, ayuda a ampliar la educación emocional y la creación de vínculos o compromisos personales con el mundo descrito (Albaladejo, 2007: 5-9). Si sumamos a estos aspectos la existencia de programas de estudios que superan el aprendizaje enfocado en la comunicación lingüística de ELE, descubrimos que en cientos de universidades e institutos bilingües en países donde el español no es lengua oficial, se ofrecen cursos de literatura cuyo público tiene el del hablante español como lengua extranjera (o como segunda o tercera lengua): allí el texto literario es por tanto el centro del curso.

El texto literario es también el centro del proyecto de la experiencia virtual inmersiva que aquí presentamos. En cuanto al enfoque didáctico sobre cualquier texto (literario o no), es importante destacar que la elaboración de actividades estratégicas previas y posteriores ayudarán a superar la dificultad de la comprensión que todo texto comporta (Albaladejo, 2007: 6-26), teniendo en cuenta también que el aprendiente lector de literatura debe comprender una cultura, y reconocer unos valores

históricos, estéticos y estructurales en la obra literaria en la medida que “el texto literario no es sólo un hecho lingüístico, es también la construcción de un mundo” (Sáez, 2011: 60). El proyecto que presentamos pretende ser útil como una posible actividad estratégica previa a la lectura del texto, y su elaboración se basa en el hecho de que el texto sea un mundo construido que hay que explorar y comprender. Además, pretendemos que la experiencia virtual sirva para explorar ese mundo construido por un relato de ficción desde la comprensión general de su trama junto a su personaje principal, la evocación de sus escenarios y situaciones narrativas mediante fragmentos texto-audio-visuales, y una aproximación intuitiva a la articulación narrativa del texto. El proyecto es finalmente una propuesta de aprendizaje en sí misma, ya que el visitante debe elegir y descubrir cómo explorar ese mundo y jugar mediante las decisiones de sus propias elecciones. Para los creadores —y este modelo virtual puede convertirse en una actividad crítica de creación para los aprendientes que deseen generar experiencias virtuales de otros textos literarios— es también una propuesta de aprendizaje que permite reflexionar y proyectar una lectura del texto literario tras un trabajo de comprensión, selección, organización y disposición de sus elementos narrativos.

Una experiencia virtual de este tipo es además multimodal y sucede en red, con lo que la competencia de la comprensión lingüística, narrativa y temática del texto se ve además ampliada por otras competencias del nuevo medio. Entre las doce competencias que Webb recoge a partir de la lista realizada por The New Media Literacies Project (Webb, 2012: 5), destacamos las siguientes, que aplican, en mayor o menor grado, al modelo o prototipo de inmersión virtual que hemos creado: juego (*play*) o la capacidad de experimentar con el entorno, ya que se visitan interactivamente espacios; actuación (*performance*), o la habilidad de adoptar identidades alternativas, en tanto se adopta la mirada y posición del protagonista; simulación (*simulation*) o la habilidad de interpretar modelos dinámicos de procesos del mundo real, en la medida que se deben comprender los espacios y objetos como parte de una cadena de situaciones; exploración transmedia (*transmedia navigation*) o la habilidad de seguir el hilo de una historia a través de diferentes medios, al valerse de medios textuales y audiovisuales; y visualización (*visualization*); o la habilidad de interpretar información provista por modelos visuales, puesto que la visita muestra un modelo espacial visual que permite averiguar la estructura narrativa del relato y funciona como una guía que permite experimentar la trama central.

En cuanto al importante aspecto de su elaboración, los proyectos virtuales de inmersión requieren por parte de sus creadores de un conocimiento combinado que busca un balance entre la aplicación de la pedagogía, el conocimiento literario y el uso de la tecnología, o al menos la conformación de un equipo capaz de negociar y comunicarse en dichas áreas. En nuestro caso, el equipo combina una formación como filólogos en literatura hispana junto con una experiencia docente de décadas. A esto se une un trabajo continuo tanto teórico como práctico en el campo de las humanidades digitales y que en los últimos tiempos se ha enfocado en la

creación de experiencias inmersivas con finalidad educativa y a su implementación en el aula.

2. Dentro de “La noche boca arriba”: guion de interfaz e interacciones, análisis

2.1 La noche boca arriba en el contexto de la narrativa cortazariana y su dimensión espacial inmersiva

2.1.1 “La noche boca arriba” como artefacto narrativo

“La noche boca arriba” es un relato de género fantástico del escritor argentino Julio Cortázar, internacionalmente reconocido por su asociación con el grupo literario del *boom* latinoamericano, que tuvo su desarrollo y apogeo entre los años 50 y 60 del siglo XX. Pertenece a la colección de relatos *Final de juego* (1956) y se enmarca en la teoría cortazariana de lo fantástico, por la cual lo fantástico se produce de manera habitual mediante una irrupción en lo cotidiano: “Desde el principio, lo fantástico mío irrumpe en lo cotidiano y es lo cotidiano, además” (Cortázar citado en González Bermejo, 1978: 136). Cortázar nos sorprende al disponer ante el lector situaciones cotidianas que repentinamente se convierten en peligrosas por un elemento también cotidiano que, de forma inesperada para nuestra concepción actual del mundo, acaba rompiendo algunas de las leyes que otorgamos cotidianamente a la realidad. En resumen, “lo fantástico está injerto en la vida diaria, y se nos presenta tan real —no tan sólo tan verosímil— como lo real cotidiano” (Campos, 1981: 327).

Casi todos los cuentos que he escrito pertenecen al género llamado fantástico por falta de mejor nombre, y se oponen a ese falso realismo que consiste en creer que todas las cosas pueden describirse y explicarse como lo daba por sentado el optimismo filosófico y científico del siglo XVIII, es decir, dentro de un mundo regido más o menos armoniosamente por un sistema de leyes, de principios, de relaciones de causa a efecto, de psicologías definidas, de geografías bien cartografiadas. En mi caso, la sospecha de otro orden más secreto y menos comunicable, y el fecundo descubrimiento de Alfred Jarry, para quien el verdadero estudio de la realidad no residía en las leyes sino en las excepciones a esas leyes, han sido algunos de los principios orientadores de mi búsqueda personal de una literatura al margen de todo realismo demasiado ingenuo. (Cortázar citado en Alazraki, 1995: 368).

En el caso que nos ocupa, el relato es la historia de un joven motorista accidentado que acaba en la sala de un hospital y en su agonía parece soñar que es perseguido y capturado en una selva durante una guerra ritual, la guerra florida, que tenía lugar en la sociedad precolombina mesoamericana entre aztecas y tlaxcaltecas, y que consistía en perseguir y sacrificar a prisioneros enemigos. La narración alterna párrafos dedicados a estas dos situaciones en los que el protagonista pasa de una a otra cada vez que

duerme o se desvanece, hasta que finalmente el lector, al mismo tiempo que el propio protagonista, descubre en el momento en que va a ser sacrificado que el sueño del que quiere despertar, el del ritual cruento donde es un guerrero y corresponde en realidad a su auténtica vida, y el accidente en moto es solo un sueño. Dicha alternancia provee al lector de una duda y tensión constante sobre la relación que hay entre ambos mundos presentados, y se deja engañar al obviar algunas pistas (palabras y descripciones un tanto extrañas del mundo del motorista, que son tomadas al principio por el lector como licencias poéticas), para pensar según avanza la lectura que la escena del guerrero es la más lejana a su propia cotidianeidad y, por lo tanto, la que es soñada o imaginada pasa a ser la extraña. La vuelta de tuerca final sorprende al lector al darle la vuelta al estatus de la realidad que ya había establecido. En cualquier caso, el ritmo creado por esa alternancia, junto con un incremento climático de la acción con la captura, encarcelamiento y sacrificio final del guerrero, aumenta la tensión de la lectura hacia el sorprendente final, que tiene un mayor impacto sobre el lector y su concepción del mundo trastocado por el relato.

Narrativamente hablando, tenemos por un lado la construcción de episodios narrativos alternos entre dos mundos y tiempos tan distintos como distantes; y, por otro lado, encontramos la constante frontera o transición entre ambos ámbitos generada por el recurso del sueño y otros desvanecimientos del protagonista, que conforman las elipsis de paso entre ambos mundos. Estos elementos son los que sostienen la arquitectura formal del relato y, por lo tanto, son elementos que deberán guiar también la creación de nuestro prototipo de visita inmersiva al relato en 360.

2.1.2 La dimensión inmersiva y espacial del cuento

A la hora de crear una experiencia inmersiva virtual en 360 grados, interpretar la dimensión y arquitectura espacial del relato que vamos a trasladar es esencial y ha de hacerse mediante un análisis narrativo de cómo se articula en el relato. Si bien no se va a trasladar ni la totalidad del texto ni la narración al completo a la experiencia inmersiva, sí conviene trasladar cuidadosamente los espacios de los episodios esenciales que estructuran la narración y sus momentos climáticos, por lo que un análisis literario narratológico se hace muy necesario para poder trasladar dicha lectura. Cada espacio muestra un lugar explorable donde la acción ha producido un cambio en la situación física y psicológica del personaje respecto al espacio anteriormente visitado. Además, estos lugares se convierten en espacios donde es posible explorar esa nueva situación interactivamente, de modo que los elementos visitados permiten comprender la nueva situación o estado de la acción. En nuestro caso, hicimos un listado de los espacios utilizados en el relato que pudieran explorarse interactivamente para cada nudo narrativo de la acción y eliminamos algunos que podían asimilarse a otros ya existentes. De este modo, se preserva la experiencia del relato al máximo posible y se evitan redundancias, ya que el objetivo es presentar ese mundo narrativo y sus episodios principales como ejercicio inmersivo de

exploración previa antes de acudir al texto literario impreso completo y enfrentarse a todos sus detalles en el formato original. Es importante hacer una economía de medios espaciales para que la experiencia no se convierta en una odisea virtual. Por ejemplo, los primeros párrafos dedicados al accidente donde el protagonista arranca la moto y cruza parte de la ciudad implican una serie de espacios variados muy breves que no resultan tan significativos funcionalmente como el hecho de empezar con un espacio en negro en el que se oye un choque, la sirena de la ambulancia y en el que se pueden explorar algunos fragmentos sonoros y textuales en torno a ese accidente en la primera situación dramática para el personaje que, además, define esa liminalidad entre los mundos desde la confusión del personaje. Detallaremos todos los espacios escogidos y su función en la sección de análisis.

2.1.3 *Software y hardware para el prototipo*

Para crear una experiencia inmersiva de unos 45 minutos máximo, que hemos valorado como factible y estándar para facilitar la concentración personal en una sesión exploratoria que permita recorrer la totalidad de la experiencia ficcional, es necesario contar con un *software* que permita elaborarlo y visionarlo adecuadamente.

Así, con la premisa de proporcionar una experiencia inmersiva lo más accesible posible, se optó por el uso de 3DVista,⁶ un *software* de creación de visitas virtuales basadas en imágenes y vídeos de 360 grados. Este tipo de experiencias digitales sitúan al visitante en el centro de un escenario que se puede observar en sus 360 grados. Esta modalidad va en detrimento de la “movilidad” virtual del usuario, ya que el movimiento solo responde a tres formas de contemplar la experiencia, esto es, se puede rotar la cabeza y mirar arriba y abajo (3DoF; por sus siglas en inglés) versus a poder “caminar” por la escena además de los movimientos de cabeza (6DoF; por sus siglas en inglés). Aunque esta última opción, *a priori*, proporciona una mayor inmersión en la experiencia, sin embargo, ofrece menos opciones de difusión en diferentes dispositivos electrónicos y plataformas. La opción 3DoF, por su parte, puede ser experimentada más masivamente. Para aumentar el potencial educativo, cada imagen de 360 grados se encuentra “enriquecida” con puntos de información, vídeos, textos, narración y otros recursos multimedia que el usuario activa a voluntad o le conducen de forma automática a través de la experiencia virtual, lo cual repercute en la autonomía, ritmo y aprendizaje.

El resultado de la aplicación de todas estas técnicas y recursos es una experiencia multiplataforma, accesible tanto *online* como *offline*, y en dispositivos electrónicos diversos, ya sean teléfonos inteligentes, tabletas o computadoras, además de gafas de realidad virtual. La experiencia educativa inmersiva “La noche boca arriba” se encuentra alojada en un popular servidor que garantiza el acceso fácil y seguro desde cualquier

⁶ Véase más información en: <https://www.3dvista.com/en/>

navegador de *internet*.⁷ En el futuro se prevé incluir la experiencia en una plataforma pedagógica creada *ex profeso* para facilitar el acceso y alojar otras experiencias basadas en obras literarias en español.

2.2 Los espacios de inmersión como espacios narrativos de lectura: de la habitación de hospital al altar sacrificial

2.2.1 Los espacios inmersivos como itinerarios narrativos de exploración

La aventura inmersiva comienza con un sencillo vídeo de entrada que funde en negro el título y autor del relato, y al que se añade la cita que precede al relato de Cortázar, mientras se escucha el motor de un vehículo que frena, se estrella y, tras un breve silencio, se oye el sonido de una ambulancia. El vídeo termina con los créditos de los nombres de los creadores de la experiencia inmersiva. Esto permite orientar al visitante virtual en su entrada al relato señalando su procedencia textual al mismo tiempo que hace imaginar la situación inicial con el accidente en moto. A partir de aquí, el espectador puede comenzar con su interacción, en tanto un menú le permite elegir una visita lineal por los espacios inmersivos, siguiendo el orden establecido en el relato original o, por el contrario, acceder a cualquiera de ellos aleatoriamente. Esta segunda opción, que recupera la estructura lúdica que Cortázar ideó para una lectura activa y no lineal en su novela *Rayuela*, es además muy útil para los visitantes que, por ejemplo, quieran acceder a cualquiera de los espacios disponibles directamente durante otras visitas inmersivas. En cualquier caso, se ha añadido un mapa visual de iconos asociado a cada espacio de la visita, de forma que el visitante pueda orientarse acerca de en qué momento lineal de la trama se encuentra. Por motivos prácticos y pedagógicos, vamos a seguir aquí el primer itinerario, que se corresponde con el orden previsto por el relato al leerse impreso.

Ilustración 1. Ejemplos de iconos de navegación



Tras un análisis de los espacios recorridos por el protagonista en el relato de Cortázar, hemos configurado diferentes espacios o escenarios de inmersión en 360 grados que se identifican con ellos. Se alternan, al igual que en el cuento, a caballo entre las dos situaciones narradas, la del motorista y la del

⁷ Véase más información en:

<https://lanochebocaarriba.s3.us-west-2.amazonaws.com/index.htm>

guerrero: 1. Oscuridad, 2. Sala de operaciones, 3. Selva, 4. Habitación de hospital, 5. Mazmorra, 6. Altar sacrificial.

1. Oscuridad.

Este espacio se representa con fundido en negro, recogiendo el momento del accidente en moto. La negrura remite a una ficción que todavía está por escribir, pero sobre todo a la conciencia del personaje tras el desvanecimiento inicial después del accidente. Hemos querido destacar también la confusión en la que estará el lector a lo largo del relato, pasando por diferentes estados de inconsciencia que le dan acceso a ambos mundos, el urbano contemporáneo y el bélico precolombino. En definitiva, el espacio en negro sirve para mostrar la oscuridad liminal de entrada a la ficción, entre los dos mundos de la realidad y el sueño en la inconsciencia antes de despertar del accidente.

2. Sala de operaciones.

Este espacio es una sala de operaciones quirúrgicas que representa el primer lugar del hospital por el que pasa el protagonista tras el accidente. Es el lugar donde buscamos representar ese ingreso hospitalario, el ánimo del protagonista en esos momentos, y algunos recuerdos del accidente. En definitiva, la sala de operaciones es un espacio para mostrar la entrada y experiencias del protagonista en el hospital, uno de sus planos de realidad psicológica.

3. Selva.

Este espacio recrea una selva mesoamericana donde el guerrero moteca está huyendo de sus enemigos en la guerra florida. Se busca representar en este lugar las sensaciones de este guerrero, así como el descubrimiento de un fuego a lo lejos (que será la zona ritual del final del juego guerrero al que está destinado). Es, además, el espacio del supuesto sueño durante la operación quirúrgica, y el primer acceso a la aventura alternativa.

4. Habitación de hospital.

Este espacio representa una habitación de un hospital contemporáneo en el que, tras la operación quirúrgica, el protagonista ha sido trasladado para reposar. En este lugar tiene tiempo para sentir y pensar, para mostrar su cansancio y reflexionar sobre las pesadillas que tiene cuando intenta dormir. En definitiva, este espacio acoge las experiencias y emociones del personaje en la habitación del hospital.

5. Mazmorra.

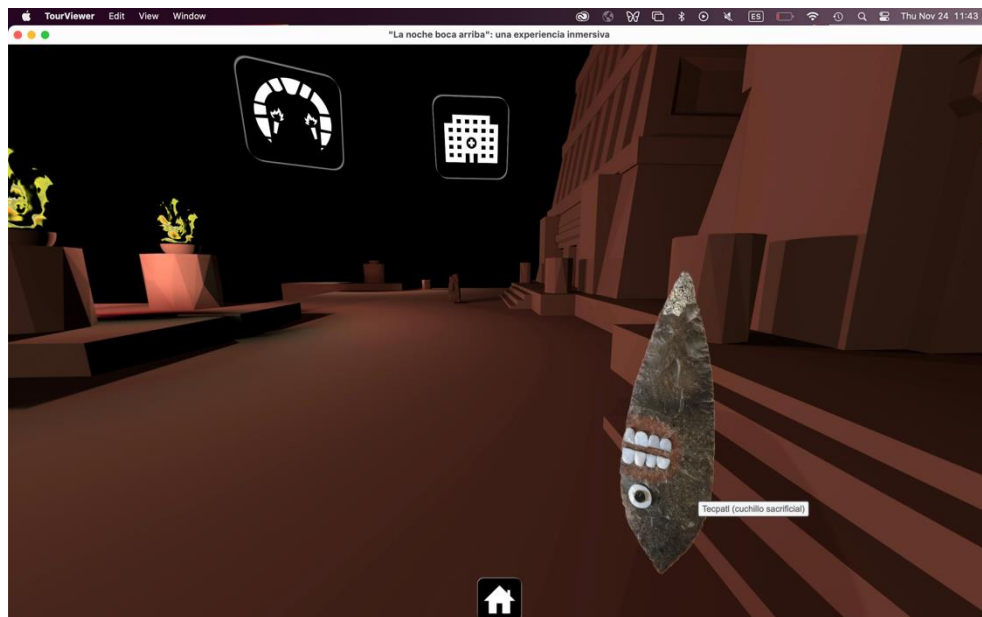
Este espacio recrea una mazmorra con un pasadizo oscuro, apenas iluminado por unas antorchas, donde es ubicado el guerrero moteca al ser capturado por los aztecas. Es un espacio para comprender su

situación y emociones ante la cautividad antes de ser llevado al lugar del ritual final del que proceden los tambores de fiesta.

6. Altar sacrificial.

Este espacio es un altar en lo alto de una pirámide donde el guerrero va a ser sacrificado frente a una hoguera. Se ha optado por no alternar más con el espacio de la situación de la habitación del hospital, que el texto sí hace brevemente una vez más para mostrar el estado de agitación creciente del protagonista ante lo que cree una pesadilla que no le deja dormir. De este modo, la experiencia inmersiva no se vuelve confusa y redundante, pues cada espacio debe ser explorado durante unos minutos antes de pasar al siguiente y carece del tipo de clímax inmediato que tiene el relato, cada vez más trepidante en su búsqueda del final. El espacio del altar busca por tanto mostrar el desenlace del relato en el que el protagonista se enfrenta a su muerte y descubre que la pesadilla es real: el accidente en moto o el hospital son tan solo una realidad alternativa o soñada de un guerrero de la guerra florida.

Ilustración 2. Vista de concepto de escena final (altar sacrificial)



Estos seis espacios permiten explorar los núcleos narrativos del cuento al mismo tiempo que enlazarlos convenientemente para el visitante en un itinerario que refleja el de la lectura del texto de origen. Los espacios y su división ayudan a comprender tanto los momentos clave de la historia que se cuenta como la construcción del relato, lo cual es un marco orientativo para la posterior lectura del texto de Cortázar.

2.2.2 Sonidos para una banda sonora del espacio narrativo

Como estamos ante una experiencia multimedia construida a partir de imágenes, texto y sonidos, cada espacio de inmersión tiene asociado un fondo sonoro que ayuda a transmitir o reforzar elementos del relato, y no solo a ambientarlos. Ya hemos comentado cómo el vídeo inicial narra el accidente a través del sonido de una moto, un choque y una ambulancia. En los espacios inmersivos que hemos creado, los sonidos de fondo van a servir para reforzar rítmicamente la tensión del relato, siempre asociado a la situación personal del protagonista. Estas experiencias sonoras, que el visitante puede activar en algunos escenarios y que en otros se reproducen automáticamente, son elementos que ayudan a crear y aumentar el relato total. Así, se encontrarán sonidos ambientales que recrean la selva, el hospital y su sala de cirugía y más tarde la habitación de reposo. El espacio de la mazmorra y del altar sacrificial comparten ciertos sonidos ambientales como el sonido de atabales y el crepitar del fuego, sin embargo, la mazmorra mitiga el sonido de la música y el crepitar corresponde a las antorchas, mientras que la escena del altar representa una apoteosis narrativa incrementando el volumen de sonidos del fuego (que ahora son hogueras) y de la música, que remite a toda la ciudad celebrando el sacrificio.

Como se ha mencionado, cada espacio contiene a su vez sonidos individualizados que enriquecen la escena ampliando los significados y aumentando la interactividad e inmersividad. El primer espacio, el de la negrura tras el accidente, lleva asociado un ruido de voces de fondo en descenso que representan las personas que atienden primero al accidentado, tal como se dice en el cuento. Las voces tienen la función de introducirnos en el ambiente de peligro y de confusión tras el accidente. El segundo espacio, el de la sala de operaciones quirúrgicas, lleva asociado el sonido constante de un electrocardiograma y otros sonidos correspondientes a equipamiento médico. Este sonido va a definir la situación latente y alerta del protagonista en el hospital.

El tercer espacio, la selva, lleva asociado sonidos habituales en la selva mesoamericana, a modo de latidos del mundo salvaje. Estos sonidos, también muy rítmicos, refuerzan la tensión e inseguridad del guerrero escapando en la selva.

El cuarto espacio, la habitación del hospital, lleva asociado de nuevo el sonido constante de un electrocardiograma, un poco más elevado. El sonido aquí ayuda a conectar al visitante con la historia del accidente, y la tensión que crece.

El quinto espacio, la mazmorra, lleva asociado el sonido sordo de atabales en la lejanía. Este sonido refuerza la sensación creciente de peligro durante el cautiverio.

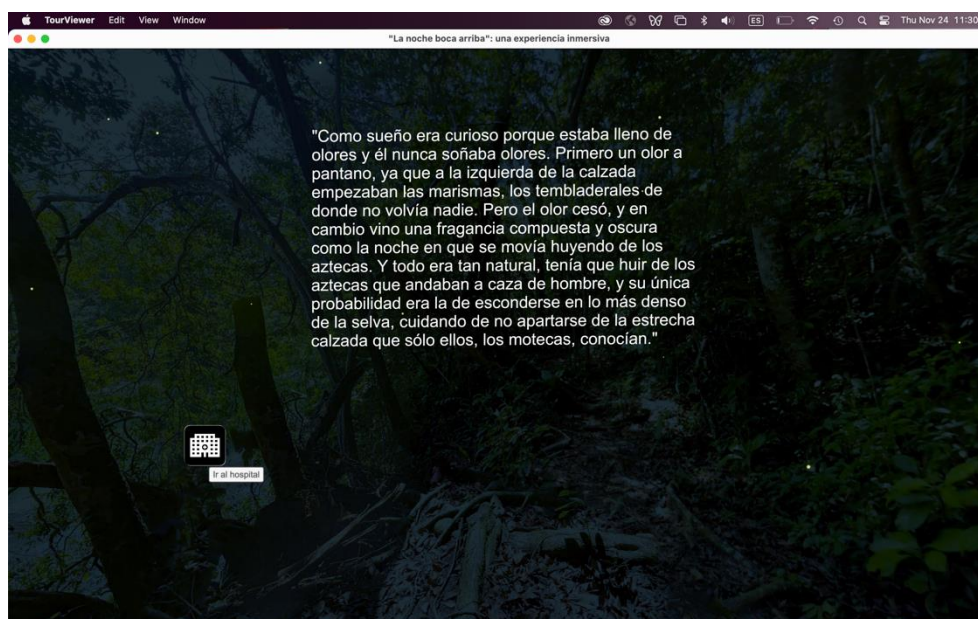
El sexto espacio, el altar sacrificial en la pirámide, lleva asociado el ruido de atabales, en volumen ascendente y descendente. Este sonido ayuda a explorar el espacio del desenlace con cierta ansiedad ante el ruido creciente de atabales.

2.2.3 Objetos interactivos y fragmentos literarios: explorando los episodios narrativos

Los espacios inmersivos requieren de objetos o áreas interactivas que puedan explorarse, y a través de los cuales conocemos más detalles de la historia que se busca descubrir. Como el objetivo pedagógico es familiarizarse con el universo y estructuras narrativas del cuento de Julio Cortázar, la mayoría de estos objetos o áreas interactivas revelarán fragmentos clave del texto del cuento. Esto permite al visitante explorar el contenido y el estilo del relato a través de fragmentos breves que se dejan leer con atención asociados generalmente a un objeto o área simbólica del espacio inmersivo, objeto o área en conexión con elementos significativos extraídos o relacionados con el escenario que presenta el cuento. Dado que hay una exploración libre del espacio al interactuar en sus superficies y objetos por parte del visitante, se hace de una manera lúdica. Pondremos a continuación algunos ejemplos de nuestro prototipo de experiencia inmersiva sobre "La noche boca arriba".

Las superficies de los espacios inmersivos son lugares adecuados para colocar ciertos textos en ellas, y ayudarán al visitante a entender la situación del personaje y el momento de la trama narrativa en que se encuentra. Por ejemplo, inscrita en la negrura flotante del primer espacio inmersivo, la frase "Fue como dormirse de golpe" (Cortázar, 2018: 353), tras haber escuchado los sonidos del accidente y la ambulancia, ofrece la expresión del desvanecimiento inicial y destaca la importancia que el sueño ("dormirse") y la violencia ("de golpe") van a tener en toda la concepción del universo que habitan los personajes. El efecto de sueño y desvanecimiento se refuerza lúdicamente porque el texto se desvanece ante los ojos cuando el visitante decide continuar hacia el siguiente espacio. Otro ejemplo lo tenemos en el espacio inmersivo de la sala de operaciones, donde en una de las paredes se nos descubre el siguiente texto que nos hace entender el estado físico y psicológico del personaje: "El brazo casi no le dolía; de una cortadura en la ceja goteaba sangre por toda la cara. Una o dos veces se lamió los labios para beberla. Se sentía bien, era un accidente, mala suerte; unas semanas quieto y nada más" (Cortázar, 2018: 352-353). Este tipo de textos sobre superficies son lo que primero se encuentra el visitante y, por lo tanto, han sido seleccionados porque dan una idea clara de la situación del personaje en el espacio al que se llega. Igualmente sucede en la oscuridad de la mazmorra, en cuyo escasamente vislumbrado muro puede leerse: "Lejanamente, como filtrándose entre las piedras del calabozo, oyó los atabales de la fiesta. Lo habían traído al teocalli, estaba en las mazmorras del templo a la espera de su turno" (Cortázar, 2018: 359).

Ilustración 3. Vista de escena en la selva



Otros textos se activan solamente cuando el visitante lo desea, al seleccionar áreas marcadas de alguna de las superficies u objetos que encuentra en el espacio explorado. Por ejemplo, en el espacio inmersivo de la selva, un área rojiza marcada con un icono de información permite activar el siguiente texto: “Muy lejos, probablemente del otro lado del gran lago, debían estar ardiendo fuegos de vivac; un resplandor rojizo teñía esa parte del cielo” (Cortázar, 2018: 355). Esta frase nos ayuda a entender que más allá había una gran hoguera, y se destaca además un elemento crucial del relato: el fuego sacrificial al que está abocado finalmente el personaje. También pueden servir para disponer lúdicamente una serie de acciones que se suceden en tal espacio. Por ejemplo, en la mazmorra hay varios fuegos de antorcha en hilera que se pueden activar, y muestran así detalles de la experiencia del protagonista en ella, según van sucediendo, en secuencia temporal, tal como ejemplifican estos cuatro fragmentos (Cortázar, 2018: 359): “El frío le ganaba la espalda desnuda, las piernas”, “Quiso enderezarse y sintió las sogas en las muñecas y los tobillos”, “Ahora estaba perdido, ninguna plegaria podía salvarlo del final. Lejanamente, como filtrándose entre las piedras del calabozo, oyó los atabales de la fiesta”, y “Los portadores de antorchas iban adelante, alumbrando vagamente el corredor de paredes mojadas y techo tan bajo que los acólitos debían agachar la cabeza. Ahora lo llevaban, lo llevaban, era el final. Boca arriba”. Las antorchas y los sucesos cronológicos van marcando e iluminan el camino hacia la salida del personaje de la mazmorra a través de dicho espacio inmersivo, en busca del desenlace final en el altar sacrificial, sin que se pierda la posibilidad de hacer una lectura aleatoria de las antorchas si el visitante lo desea. En definitiva, este tipo de fragmentos que deben activarse

parecen adecuados para ofrecer algunos detalles significativos y a menudo más circunstanciales en relación a la situación presente del personaje, de forma que el visitante explore con mayor profundidad la complejidad del mismo o retenga detalles importantes asociados con la trama narrativa. La clave está en elegir áreas u objetos que existan en el cuento original y contengan una fuerte y significativa carga semiótica dentro de él.

Por último, el visitante encontrará objetos que, al activarse, muestran otros fragmentos de texto del cuento. Tomemos como ejemplo la habitación del hospital, en la que pueden encontrarse al menos tres objetos activables: un vaso de agua, un reloj y las cortinas que lo separan de otro paciente. El vaso representa el siguiente fragmento: "Sintió sed, como si hubiera estado corriendo kilómetros, pero no querían darle mucha agua, apenas para mojarse los labios y hacer un buche" (Cortázar, 2018: 355). El reloj contiene el texto, esta vez generado por nosotros como guiño lúdico o aporte creativo, aunque basándonos en una idea del texto original: "El tiempo parecía pasar más lento aquí". Y las cortinas podemos verlas representadas en este otro fragmento: "—Se va a caer de la cama —dijo el enfermo de la cama de al lado—. No brinque tanto, amigazo" (Cortázar, 2018: 355). Todos los fragmentos ayudan a comprender ese estado entre dos mundos en el que se encuentra el protagonista, con claras referencias al episodio que está soñando/viviendo en la selva: la sed de la carrera, la diferencia en la sensación del paso del tiempo, los saltos en la cama que reflejan la huida por la selva. De una forma lúdica, estos objetos activables son muy útiles para ayudar a explorar en profundidad más detalles circunstanciales que apuntalan algunos elementos y aspectos claves para entender el relato.

2.2.4 La importancia de la transición entre espacios

En un modelo de realidad inmersiva de 360 grados es vital ofrecer uno o varios puntos de salida en cada uno de los espacios inmersivos que se exploran. De alguna manera, se ha de poder pasar de la oscuridad a la sala de operaciones, o de la mazmorra al altar sacrificial para avanzar en el relato. Normalmente se usa una marca que el visitante pueda identificar y activar, de forma que esto le permite avanzar al siguiente escenario. Haciendo un guiño al mundo de los videojuegos, en nuestro prototipo variamos la marca o icono según el escenario, siendo un icono que recrea la idea de lo que se va a encontrar a continuación (el quirófano, la selva, el hospital), y la localización de este es también importante porque puede ayudar a crear un significado asociado a ciertos elementos del cuento, reforzando la relación significativa entre espacios y episodios narrativos. Si bien en el espacio de oscuridad inicial la marca podría aparecer en diversos lugares sin afectar a su función, en el caso de la sala de operaciones la decisión fue acercarla a la luz superior que representa la lámpara de operar. Hay que indicar que el punto de vista o locación en el espacio para el visitante es la propia cama, es decir, el punto de vista se identifica con el del protagonista del relato, quien yace en la cama, y cuyo punto de vista se refleja así en el relato. En este

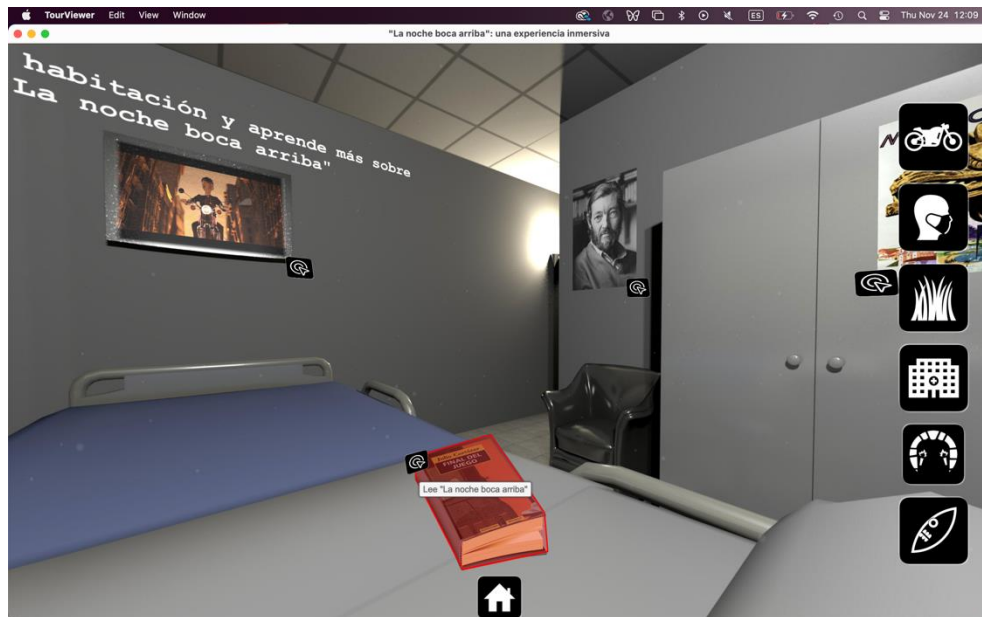
ejemplo, la luz es la entrada y salida de la sala de operaciones, y no la puerta (por la que sí suponemos que se ha entrado), porque dicha luz es lo último que vería alguien a quien van a operar o que se desvanece sobre una camilla. Se refuerza así la idea estructural del cuento de las elipsis producidas por la alternancia de sueños y desvanecimientos varios. Igual lógica se sigue para la cama en la habitación del hospital. La salida del espacio de la selva, sin embargo, se fija en un lugar indeterminado en la vegetación, distanciada del resplandor rojizo, ya que está huyendo de ello; la salida de la mazmorra se ubica al final de la hilera de antorchas hacia el resplandor rojizo del fuego ritual; y la salida del altar ritual solo puede ser el cielo estrellado cercano a la hoguera. Estas posiciones en las que el techo o el cielo dominan como salida ayudan a reforzar la idea central de que el personaje se pasa la noche boca arriba, tal como el título del cuento indica, lo cual ayuda a comprender (y experimentar) el sentido del mismo.

2.2.5 Un espacio para explorar elementos de contexto de autor

Hay un séptimo espacio inmersivo que aún no hemos mencionado y al que el visitante virtual puede acceder en cualquier momento. De nuevo, aparece la habitación del hospital, con su sonido rítmico de electrocardiograma, pero con objetos muy distintos para explorar. Esta habitación nos permite proponer al visitante un paseo distendido a través del autor, la obra, y alguno de los elementos teóricos o temáticos clave de su universo. Este escenario de habitación se convierte, de esta forma, en un espacio virtual de “descanso” e investigación.

Un título en la pared nos incita a explorar el espacio: “Descubre al completo *La noche boca arriba*”. Además del mapa de navegación visual referido en el apartado 2.2.1 que permite saber en qué escena nos ubicamos y nos permite saltar a cualquiera de ellas, el resto de elementos son objetos activables tales como: la radio que nos permite escuchar en audio una lectura del relato completo, la televisión que nos permite visionar un vídeo animado basado en el relato, un libro (el mismo que contiene el cuento en la realidad) que nos da acceso al texto impreso del cuento original, una foto de Julio Cortázar que nos abre un vídeo en el que el propio autor nos explica su idea de lo fantástico, el póster de México y sus pirámides que nos da acceso a un vídeo sobre las guerras floridas en las que está basado el relato. En definitiva, este espacio altamente interactivo y multimedia permite relacionarse mejor con el cuento completo y con algunos elementos clave del cuento en relación con su contexto de creación, en este caso, el concepto central de lo fantástico en Cortázar y el hecho histórico en el que se basa el relato, a saber: las guerras floridas.

Ilustración 4. Vista de la sala para profundizar en la obra de Julio Cortázar



Afortunadamente, de esta habitación salimos al menú principal, al escenario inicial donde podemos volver a elegir una nueva visita guiada o libre. Podemos salir además a cualquiera de las escenas del cuento, a través del uso del mapa. Y, por último, también podemos abandonar la experiencia virtual, es decir, salimos a la realidad, esta vez por la puerta.

3. Conclusiones: ¿un modelo para armar (en 360)?

Nuestro prototipo de exploración inmersiva en realidad virtual de 360 grados realizado a partir del relato ficcional de Julio Cortázar "La noche boca arriba" busca adaptar a este ámbito tecnológico un tipo de actividad de prelectura para textos literarios en el aula ELE. La versión creada supone un nivel de lengua B1/B2 según el marco europeo, que es normalmente el que se exige para las primeras lecturas literarias complejas dentro del aula ELE, y está dirigida a facilitar, centrándose en los desafíos narrativos del texto, la comprensión lectora posterior del texto original impreso tal como lo concibió el autor.

Recordemos que la prelectura o lectura exploratoria es "una lectura rápida y global cuya finalidad es identificar a grandes rasgos el argumento, la estructura y las ideas principales de un texto" (Gargallo López y Ferreras Remesal, 2000: 213). Es también una estrategia de aprendizaje desarrollada como "método de asimilación rápida que permite la comprensión inmediata del contenido del texto y construir un resumen mental del mismo. [...] Además, mejora la atención y la concentración y facilita el camino para llegar a una posterior lectura comprensiva" (Luque de la Rosa y López Peña, 2013: 34).

En nuestro caso, la lectura exploratoria como actividad de aprendizaje se crea y se adapta al entorno inmersivo virtual, aunque busca igualmente los objetivos de identificar el argumento, la estructura (literaria en este caso) e ideas (situaciones ficcionales en este caso) de forma que el resultado de la exploración sea también la construcción mental del contenido argumental y narrativo del texto literario, además de facilitar posteriormente una lectura comprensiva del texto completo original. La inmersión y la interactividad que requieren dicha exploración a través del cruce de espacios, superficies y objetos, unidos significativamente a escenarios y fragmentos clave del texto original, permiten además centrar la atención del explorador dentro de cada uno de los espacios y episodios narrativos en que se divide el relato, y esta búsqueda activa de significados en el entorno visitado ayudan a comprender y fijar cada momento clave del relato y su lugar dentro de la narración, hilando circunstancias al conectar los fragmentos textuales al espacio semiótico creado con los escenarios, superficies y objetos interactivos. Y todo ello integrado en una actitud lúdica. La deconstrucción atenta y selectiva que hemos hecho del relato de Cortázar nos ha provisto de unos elementos interactivos que invitan además a explorar el relato como si de un (video) juego se tratase, añadiendo la motivación e implicación que requiere el hecho de jugar avanzando por espacios donde hay que descubrir nuevos elementos interactivos elaborados como parte de una técnica de gamificación. Dalmases Muntané nos recuerda que el término *gamification* fue acuñado inicialmente por Deterding en 2011 como algo relacionado al (video)juego y también que Werbach y Hunter al año siguiente lo explicaban como “el empleo de elementos y del pensamiento del juego en contextos de no juego” (Dalmases Muntané, 2017: 4). Como si de un videojuego de aventuras se tratase, todos los espacios piden tácitamente descubrir, mediante la interacción con sus elementos, por qué el explorador (y el protagonista) está allí, cómo se conecta con lo que sucedió antes, y al comprenderlo nos intriga saber qué pasará después y dónde pasará. Solo si exploramos y comprendemos bien los secretos de ese espacio, tendrá sentido pasar al siguiente, al igual que en el videojuego de aventuras es necesario interactuar con el espacio y sus objetos para descubrir la clave que nos permite avanzar con el avatar o personaje protagonista. Es cierto que no hemos querido integrar en nuestro prototipo explícitos combates, poderes, recompensas, puntuaciones, niveles y otros elementos gamificatorios, pero recorrer los espacios interactivos para descubrir la trama narrativa en esta experiencia virtual de 360 grados evoca específicamente el acto lúdico de lectura por el que recorreremos páginas acompañando a sus protagonistas en busca de la comprensión de un conflicto, un desarrollo y un desenlace, atendiendo a ciertos detalles clave que nos ayuden a desvelar y reflexionar sobre las situaciones narrativas, las relaciones entre hechos y actitudes de sus personajes, y al fin la implicación emocional del visitante. Al igual que en la lectura impresa, de una manera incluso más consciente y selectiva, en la inmersión virtual hay que jugar con los elementos fragmentados que se presentan para desentrañar la totalidad de una historia: al igual que la

Rayuela de Cortázar y sus novelas posteriores, nuestro prototipo de prelectura es un modelo para armar.

6. BIBLIOGRAFÍA

- ALAZRAKI, Jaime (ed.), *Julio Cortázar: Obra crítica/2*, Alfaguara, Madrid, 1995.
- ALBALADEJO, María Dolores (2007), "Cómo llevar la literatura al aula de ELE: de la teoría a la práctica", en *MarcoELE. Revista de didáctica ELE*, vol. 5, pp. 1-51.
- CAMPOS, Jorge (1981), "Fantasía y realidades en Cortázar", en Pedro Lastra (ed.), *Julio Cortázar. El escritor y la crítica*. Taurus, Madrid, pp. 326 y ss.
- CORTÁZAR, Julio (1995), "Algunos aspectos del cuento", en Jaime Alazraki (ed.), *Obra crítica/2*. Alfaguara, Madrid, pp. 365-385.
- CORTÁZAR, Julio (2018), "La noche boca arriba", en *Cuentos completos 1*. Buenos Aires, Alfaguara, pp. 352-361.
- DALMASES MUNTANE, Anna (2017), *Uso de la gamificación en la enseñanza ELE*. Alcalá, Universidad de Alcalá de Henares.
- DETERDING, Sebastian, KHALED, Rilla, NACKE, Lennart E. y DIXON, Dan (2011), "Gamification: Toward A Definition", en *CHI*, pp. 1-4.
- GARGALLO LÓPEZ, Bernardo y HERRERAS REMESAL, Alicia (2000), *Estrategias de aprendizaje. Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 2000*. Madrid, Centro de Investigación y Documentación Educativa del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- GONZÁLEZ BERMEJO, Ernesto (1978), *Conversaciones con Cortázar*. Barcelona, Edhasa.
- LUQUE DE LA ROSA, Antonio y LÓPEZ PEÑA, Beatriz (2013), "La prelectura como estrategia de mejora de la comprensión en el alumnado de 2º de ESO", en *Revista Educación y Futuro Digital*, vol. 7, pp. 28-46.
- SÁEZ MARTÍNEZ, Begoña (2011), "Texto y literatura en la enseñanza de ELE", en Javier de Santiago Guervós, Hanne Bongaerts, Jorge Juan Sánchez Iglesias y Marta Seseña Gómez (coords.), *Del texto a la lengua: La aplicación de los textos a la enseñanza-aprendizaje del español L2-LE*. Salamanca, ASELE, pp. 57-66.
- WEBB, Allen (2012), *Teaching Literature in Virtual Worlds. Immersive Learning in English Studies*. New York, Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203836477>
- WERBACH, Kevin y HUNTER, Dan (2012), *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize your Business*. Philadelphia, Wharton Digital Press.

7. Anexo: Guion de interfaz e interacciones para "La noche boca arriba"

A continuación, se incluye el guion que ha servido para organizar y compartir ideas para crear la experiencia virtual. Este documento ha estado en línea desde el comienzo del proyecto y ha servido a los autores para crear la estructura, decidir y describir los elementos que componen cada escenario

y discutir otras cuestiones técnicas y didácticas. Se puede encontrar [aquí](#) la experiencia virtual:

“La noche boca arriba”, de Julio Cortázar
Experiencia 360 inmersiva virtual

Duración estimada de la visita:
30-45 minutos

ENTRADA o ESCENARIO 0. Oscuridad. Entrada a la experiencia (video)

Sonido: ruido de moto de fondo con accidente, sirena de ambulancia.
Rótulo: Título del cuento, colección y autor sobre fondo negro
Rótulo: Cita inicial del cuento: “Y salían en ciertas épocas a cazar enemigos; le llamaban la guerra florida.”
Rótulo: Créditos de la producción: “Un proyecto de...”
Puerta de acceso a los espacios de exploración inmersiva.

El video termina en un escenario de oscuridad plena: Es el acceso al menú principal donde se puede elegir el tipo de recorrido de nuevo: lineal vs. libre.

Opción lineal: el usuario es llevado por los diferentes escenarios (comenzando por el escenario de entrada “Oscuridad”) recreados del cuento. Los escenarios presentan el texto y voz en *off*, con algunos objetos interactivos. El paso de un escenario a otro se hace a través del usuario clicando en un elemento virtual (puerta u otros). Progresión lineal siguiendo el texto: oscuridad, sala de operaciones, selva, habitación, mazmorra, altar.

Opción libre: el usuario ha accedido al escenario “Oscuridad”, de ahí a “Habitación de hospital”. En este último escenario están accesibles todas las demás escenas. Los siguientes escenarios y los ya mencionadas tendrán la opción de volver a ser visitadas para su exploración más exhaustiva.

Los siguientes espacios de exploración inmersiva se conectan linealmente mediante el subsiguiente orden de escenarios:

ESCENARIO 1. Oscuridad

[Espacio en negro para mostrar la oscuridad liminal de entrada a la ficción, entre los dos mundos de la realidad y el sueño en la inconsciencia antes de despertar del accidente]

Sonido: Ruidos y voces de gente que disminuyen hasta silenciarse.

Objetos interactivos del relato:

Negrura flotante: Fragmento del relato. “Fue como dormirse de golpe”

Puerta de salida flotando en la negrura.

ESCENARIO 2. Sala de operaciones

[Espacio para mostrar la entrada y experiencias del protagonista en el hospital, uno de sus planos de realidad psicológica]

Sonido: Electrocardiograma y sonido de equipo médico

Objetos interactivos del relato:

- Pared derecha: Fragmento del cuento.
"Lo llevaron a la sala de radio, y veinte minutos después, con la placa todavía húmeda puesta sobre el pecho como una lápida negra, pasó a la sala de operaciones. Alguien de blanco, alto y delgado, se le acercó y se puso a mirar la radiografía. Manos de mujer le acomodaban la cabeza, sintió que lo pasaban de una camilla a otra. El hombre de blanco se le acercó otra vez, sonriendo, con algo que le brillaba en la mano derecha. Le palmeó la mejilla e hizo una seña a alguien parado atrás".
- Pared izquierda: Fragmento del cuento.
"El brazo casi no le dolía; de una cortadura en la ceja goteaba sangre por toda la cara. Una o dos veces se lamió los labios para beberla. Se sentía bien, era un accidente, mala suerte; unas semanas quieto y nada más".
- Camilla o reporte ficha médica (o la placa que se menciona en el cuento) sobre la camilla con una mini foto o imagen del protagonista: vídeo sonoro breve que muestre visualmente elementos de estos fragmentos de cómo ha llegado allí: "Voces que no parecían pertenecer a las caras suspendidas sobre él, lo alentaban con bromas y seguridades" (por ejemplo, en fundido en negro), "La ambulancia policial llegó a los cinco minutos" y, luego, "mientras lo llevaban en una camilla de ruedas hasta un pabellón del fondo, pasando bajo árboles llenos de pájaros, cerró los ojos y deseó estar dormido o cloroformado", y "El vigilante le dijo que la motocicleta no parecía muy estropeada. Los dos rieron..."

Puerta de salida en la luz central del techo, la más brillante, que se supone es la de operar.

ESCENARIO 3. Selva

[Espacio del supuesto sueño durante la operación quirúrgica]

Sonido: Ruidos del bosque.

Objetos interactivos del relato:

- Selva. Fragmento del relato:
"Como sueño era curioso porque estaba lleno de olores y él nunca soñaba olores. Primero un olor a pantano, ya que a la izquierda de la calzada empezaban las marismas, los tembladerales de donde no volvía nadie. Pero el olor cesó, y en cambio vino una fragancia compuesta y oscura como la noche en que se movía huyendo de los aztecas. Y todo era tan natural, tenía que huir de los aztecas que andaban a caza de hombre, y su única probabilidad era la de esconderse en lo más denso de la selva, cuidando de no apartarse de la estrecha calzada que solo ellos, los motecas, conocían".
- Punto flotante entre los árboles: audio del chasquido de ramas y texto del fragmento del relato:
"Un sonido inesperado lo hizo agacharse y quedar inmóvil, temblando." y "Había sido como una rama quebrada. Tal vez un animal que escapaba como él del olor a guerra".
- Zona más roja en el cielo de la selva. Fragmento del relato:
"Muy lejos, probablemente del otro lado del gran lago, debían estar ardiendo fuegos de vivac; un resplandor rojizo teñía esa parte del cielo".
- Punto flotante entre los árboles (al lado de la puerta de salida). Fragmento del relato:
"En el sendero en tinieblas, buscó el rumbo. Entonces sintió una bocanada del olor que más temía, y saltó desesperado hacia adelante."

Puerta de salida entre algún punto indeterminado de los árboles.

ESCENARIO 4. Habitación de hospital

[Espacio para las experiencias del personaje en la habitación del hospital]

Sonido: Electrocardiograma.

Objetos interactivos del relato:

- Botella de agua Fragmento del cuento:
"Sintió sed, como si hubiera estado corriendo kilómetros, pero no querían darle mucha agua, apenas para mojarse los labios y hacer un buche".
- Reloj. Fragmento del cuento:
"El tiempo parece pasar más lento aquí"
- Cortinas: Fragmento del cuento:

“—Se va a caer de la cama —dijo el enfermo de la cama de al lado—. No brinque tanto, amigazo.”

- Techo. Fragmento del cuento:
“Ahora volvía a ganarlo el sueño, a tirarlo despacio hacia abajo. La almohada era tan blanda, y en su garganta afiebrada la frescura del agua mineral. Quizá pudiera descansar de veras, sin las malditas pesadillas. La luz violeta de la lámpara en lo alto se iba apagando poco a poco”.

Puerta de salida en la luz de la habitación, junto al techo.

ESCENARIO 5. Mazmorra y pasadizo en completa oscuridad, iluminado con unas pocas luces de antorchas

[Espacio para las experiencias del personaje en la mazmorra]

Sonido: Ruido de atabales en volumen muy bajo.

Objetos interactivos del relato:

- En el muro de oscuridad. Fragmento del cuento:
“Lejanamente, como filtrándose entre las piedras del calabozo, oyó los atabales de la fiesta. Lo habían traído al teocalli, estaba en las mazmorras del templo a la espera de su turno”.
- Luz de antorcha. Fragmento de cuento:
“El frío le ganaba la espalda desnuda, las piernas”.
- Luz de antorcha. Fragmento del cuento:
“Quiso enderezarse y sintió las sogas en las muñecas y los tobillos. [...] Ahora estaba perdido, ninguna plegaria podía salvarlo del final. Lejanamente, como filtrándose entre las piedras del calabozo, oyó los atabales de la fiesta”.
- Luz de antorcha. Fragmento del cuento:
“Los portadores de antorchas iban adelante, alumbrando vagamente el corredor de paredes mojadas y techo tan bajo que los acólitos debían agachar la cabeza. Ahora lo llevaban, lo llevaban, era el final. Boca arriba”.
- Punto indeterminado de la oscuridad. Fragmento del cuento:
“Oyó gritar, un grito ronco que rebotaba en las paredes. Otro grito, acabando en un quejido. Era él que gritaba en las tinieblas, gritaba porque estaba vivo, todo su cuerpo se defendía con el grito de lo que iba a venir, del final inevitable”.

Puerta de salida un punto luminoso en la oscuridad.

ESCENARIO 6. Altar de sacrificio en pirámide con hoguera

[Espacio para la experiencia del sacrificio del personaje]

Sonido: Ruido de atabales y fragor ritual en volumen alto o en crescendo o decrescendo continuo para generar la ansiedad climática final, sin pasarse.

Objetos interactivos del relato:

- Cuchillo. Fragmento del cuento:
“Con una última esperanza apretó los párpados, gimiendo por despertar. [...] Pero olía a muerte y cuando abrió los ojos vio la figura ensangrentada del sacrificador que venía hacia él con el cuchillo de piedra en la mano”.
- Hoguera. Fragmento del cuento:
“Alcanzó a cerrar otra vez los párpados, aunque ahora sabía que no iba a despertarse, que estaba despierto, que el sueño maravilloso había sido el otro, absurdo como todos los sueños; un sueño en el que había andado por extrañas avenidas de una ciudad asombrosa, con luces verdes y rojas que ardían sin llama ni humo, con un enorme insecto de metal que zumbaba bajo sus piernas”

Puerta de salida en el cielo, no muy lejos de la hoguera.

ESCENARIO 7. Habitación de hospital

[Espacio para dar contexto histórico y literario al cuento, y acceder al cuento mismo en diversos modos. Espacio de entrada a la experiencia inmersiva en caso de elegir el modo exploración libre]

Sonido: Electrocardiograma y atabales en volumen bajo al mismo tiempo, o sonando alternándose.

Objetos interactivos de contexto:

- Pared. Texto: “Descubre al completo La noche boca arriba”.
- Radio. Audiolectura de “La noche boca arriba”.
- TV. Vídeo animado de “La noche boca arriba”.
- Libro. Texto impreso de “La noche boca arriba”.
- Foto de Cortázar. Vídeo del autor hablando sobre lo fantástico.
- Póster de México y sus pirámides. Vídeo sobre las guerras floridas.

Puerta de salida en la puerta de la habitación.

Vídeo salida de la experiencia virtual y vuelta al menú principal donde puedes elegir el tipo de recorrido de nuevo.

Fin del guion para "La noche boca arriba", de Julio Cortázar. Experiencia 360 inmersiva virtual.