Breves apuntes semióticos para pensar el avatar en videojuegos

E. Pablo Molina Ahumada
FFyH y FL, Universidad Nacional de Córdoba

De los apócrifos y sus promesas

"I'm the number one princess in the world"
Hatsune Miku, "World is mine".

La teórica de ciberdrama y narrativa digital Janet Murray (1999: 81-83) relata en su libro *Hamlet on the Holodeck* que en 1966, Joseph Weizenbaum creó un programa informático de procesamiento de lenguajes naturales llamado ELIZA. El programa era capaz de mantener una conversación respondiendo con frases impresas a las frases que se introducían por teclado, pero los diálogos resultaban tan verosímiles que varias personas en contacto con el experimento pedían permiso a Weizenbaum para poder conversar con el sistema en privado, asegurando que Eliza "les entendía de verdad". Tal como señala Murray, "Weizenbaum había querido hacer un programa de ordenador inteligente y había fabricado involuntariamente un personaje creíble" (Murray 1999: 82-83).

La ficción literaria, que ejercita desde hace siglos esta capacidad de crear espacios imaginarios de interlocución, conoce bastante bien esta técnica de crear personajes creíbles que, en algunos casos, llegan a adquirir una autonomía extraordinaria, tal es el caso de los *apócrifos*. No está mal recordar aquí al Quijote apócrifo de Avellaneda, contra el cual embiste Cervantes en la segunda parte de su famosísima novela; o al apócrifo Juan de Mairena, creado por Antonio Machado; o el delicioso caso de Sabino Ordás, "patriarca de las letras leonesas", creado por los escritores leoneses Luis Mateo Díez, Juan Pedro Aparicio y José María Merino para firmar notas de prensa entre 1977 y 1979. Fue tal la potencia del apócrifo Ordás, que apareció incluso citado en una nota al pie, en el libro *La novela española entre 1936 y el fin de siglo* (N. al p. 107) del académico José Martínez Cachero, donde el crítico lo cita como fuente para justificar la existencia de Claudio Bastida, escritor galardonado con el premio Heliodoro en 1979, que era sospechado de ser apócrifo. Como era de esperar, Sabino Ordás sale a asegurar en una nota titulada "Mi amigo Claudio Bastida", publicada en noviembre de 1979, que trató a Bastida "a fondo y muy de cerca durante un par de años, mis años parisienses", donde pudo saber que Bastida

había entablado diálogo con otros maestros portugueses como Alberto Caeiro, Álvaro de Campos y Ricardo Reis (todos estos, claro, heterónimos de Fernando Pessoa). Concluye Sabino con una frase maravillosa, que borra la frontera entre ficción y no ficción: "Que Claudio Bastida no es un apócrifo está muy claro. Claudio Bastida es tan apócrifo como yo mismo" (Aparicio et Al., 2002: 209).

La autonomía ficcional del apócrifo supone un conjunto de prácticas y la delimitación hipotética de una corporalidad, es decir, cierta individualidad que la semiótica lotmaniana aborda a través de la noción de texto cultural como *persona semiótica*, organismo de inteligencia altamente desarrollada, delimitado por cierta frontera (la piel en el caso del cuerpo biológico) y de relativa homogeneidad interna. No estamos refiriendo aquí a los mecanismos de seudónimo, que imita a la máscara (Borges y Bioy creando a Bustos Domecq); de heterónimo, que imita al espejo múltiple (el caso de Pessoa); o de ventriloquía, que hace parecer la voz como si viniera de otra parte; sino del apócrifo como creación ficcional de una entidad de relativa autonomía, capaz de ejercer (o al menos decir que asume) autoría sobre sus enunciados, acciones y gestos. Se trata, sin lugar a dudas, de un mecanismo ficcional de muchísima sofisticación.

No está de más recordar, incluso, que la etimología de la palabra "apócrifo" deriva del latín *apocryphus,* que es traslación del griego ἀπόκρυφος, "sustraído a las miradas, escondido, secreto". Se deriva del verbo ἀποκρύπτω, "poner en lugar seguro, hacer desaparecer, sustraer a las miradas de los otros" y refiere al hecho referido por Clemente de Alejandría, Orígenes y otros autores de que los evangelios llamados "apócrifos" eran aquellos que se mantenían ocultos en iglesias y sinagogas, sin acceso a la lectura. Jugando con esta etimología, el apócrifo es el que escamotea su genealogía ficcional y la encripta de tal modo que queda fuera de vista, la hace no legible.

La definición romántica de Coleridge de la ficción como suspensión momentánea y voluntaria de la incredulidad, si bien atraviesa el caso del apócrifo, encuentra en él un obstáculo, pues no se trata de un elemento que hay que hacer creíble suspendiendo las sospechas que pesan sobre él, sino que se presenta desde un inicio como ajeno al mundo ficcional, creíble de primera mano, y de allí procede (como dijimos antes en el caso de Ordás) su potencia o (podríamos decir ahora) su capacidad de contagio. El apócrifo plantea un mecanismo sofisticado de ficcionalización cuya potencia radica en sustraer a la mirada y hacer no legible esa nervadura ficcional.

Las tecnologías digitales han incrementado las posibilidades de modelizar realidades posibles, haciendo risueño el caso de ELIZA que comentábamos al inicio de este trabajo,

porque ya no se trata de máquinas conversacionales como las de Weizenbaum, basadas en la reestructuración gramatical de los enunciados de entrada, sino en máquinas generativas capaces de verosimilizar enunciados en microsegundos, gestionando terabytes de información. Podríamos pensar que lejos de suspender la incredulidad, algunas de estas tecnologías han alisado la textura de la credulidad, expurgando las aristas ficcionales de algunos fenómenos para ofrecérnoslos mondos y simplificados, rápidamente asimilables. ChatGPT; videojuegos de citas; páginas de chat con IA; la fotografía del papa con campera blanca o tantas otras imágenes generadas con IA[1]; los perfiles apócrifos de modelos en Instagram[2] o en OnlyFans[3]; la fotografía de Boris Eldagsen premiada en el Sony World Photography Awards 2023; o el caso con el que más me gusta ejemplificar, cientos de fans escuchando embelesados a la cantante virtual Hatsune Miku, nacida como una voz sintética para el programa Vocaloid de Yamaha y materializada a través de un holograma que brinda conciertos mundiales:



El holograma de Hatsune Miku en concierto, cantando “World is Mine”.
Captura de video en canal YouTube de Hatsune Miku: https://www.youtube.com/watch?v=jhl5afLEKdo

Nuestra hipótesis es que ese alisamiento de la credulidad y ese escamoteo de la nervadura ficcional que caracteriza al apócrifo y que encuentra en el caso de la IA posibilidades insospechadas, pudo haber tenido en los videojuegos un terreno previo de experimentación. Esa habituación a experimentar con diferentes modos de existencia

[1] Esa y otras fotos pueden encontrarse en este canal de Reddit: https://www.reddit.com/r/midjourney/
[2] Por ejemplo, el perfil de @emilypellegrini
[3] Más información en esta nota: https://quintafuerza.mx/mas-noticias/tecnologia/ia-traviesa-crean-cuentas-en-onlyfans-con-modelos-virtuales/ y en esta otra: https://www.telediario.cr/tendencia/crean-perfiles-onlyfans-modelos-hechas-ia-fotos

(Souriau, 2017) y experimentación (Juul, 2013) se desarrolló, tal vez, a través del avatar en los videojuegos.

El avatar, c'est moi

La frase atribuida a Gustave Flaubert: "*Madame Bovary, c'est moi*" es apócrifa[4], pero viene bien para conceptualizar al avatar como un mecanismo de enlace entre el plano de realidad del juego y el del no juego, conciencia de doble plano que, según Lotman (2000), es la práctica del juego la que lo enseña en las primeras etapas de nuestra vida. Remitimos en este punto a aspectos ya discutidos en anteriores ediciones de este workshop, como la categoría de Huizinga (1972) de "círculo mágico" y la de "actuación" de Janet Murray (1999), que discute la idea del usuario como co-autor o co-creador resaltando el carácter controlado del escenario virtual. Ambas nociones están supuestas en nuestra argumentación.

Si tal como señala Alessandro Baricco (2019), el surgimiento del videojuego como matriz de la cultura digital contemporánea se asocia a la construcción de un estereotipo postural y relacional *persona-pantalla-máquina*, el avatar es un elemento fundamental en el sostenimiento de esa relación y ha contribuido incluso a su profundización.[5] El avatar atestigua que una *performance* está teniendo lugar entre quien juega y el texto videolúdico. Ese diálogo se efectúa a través de una serie de dispositivos físicos de interface –teclado, mouse, etc.–, encargados de retroalimentar al programa, traduciendo pulsaciones, tecleos y movimientos de mando a secuencias de código que son decodificadas por el programa. La modelización presentificada en el mundo virtual del juego –no necesariamente antropomórfica–, donde queda plasmada esa voluntad de comando proveniente del mundo de fuera del juego, es el *avatar*, definido como "un dispositivo comunicacional que representa al cuerpo, aunque este no siempre defina al sujeto que lo crea o que lo usa (…), una interfaz con la virtualidad, una conexión, un

[4] https://flaubert.univ-rouen.fr/labo-flaubert/ressources-par-%C5%93uvre/madame-bovary/madame-bovary-cest-moi-formule-apocryphe/

[5] Somos conscientes de que hay juegos donde no es posible reconocer, en primera instancia, un avatar corporizado, como por ejemplo *Tetris* (Pázhitnov, 1984), pero si al menos es requerida la existencia de algún punto de apoyo que traduzca la presencia de quien juega en el mundo virtual, bajo la forma de una conciencia demiúrgica en este caso, abocada a sostener el orden de ese universo existente mediante la regulación de la posición y velocidad de caída de las piezas que van apareciendo. En el caso de los simuladores urbanos como *SimCity* (Maxis, 1989), la conciencia panorámica y ángulo picado puede ser equiparada a la del gestor urbano o administrador gubernamental, aunque la posibilidad de desencadenar desastres naturales en algunas versiones nos ubica nuevamente en el rol del demiurgo. Como sea, nuestra intención es dar a la noción de *avatar* una definición no necesariamente antropomórfica, sino semiótica.

vínculo con otro espacio y otro tiempo en el cual se dan interacciones" (Sánchez Martínez 2013: 82). El avatar se asemeja al apócrifo en esta mecánica bifronte de estar conectado a una voluntad que le es conferida desde fuera y, por otra parte, asumir la autoría de las acciones. Salvo que ese enlace se haga explícito (por recursos meta-narrativos como en algunos videojuegos de David Cage) o el personaje protagonista adquiera conciencia de sí (la *exotopía* en términos bajtinianos), el avatar suele transitar solamente el modo de existencia narrativa que se ha dispuesto para él sin ofrecer resistencia/rebeldía a nuestro comando, salvo en los casos en que las leyes del mundo del juego o las reglas del programa no lo permiten, o el diseño mismo contemple el hecho de hacernos fracasar para transmitirnos con ello un mensaje ("retórica del fracaso", según Bogost 2010).

Siguiendo este razonamiento, entendemos al avatar como un dispositivo semiótico estructural y funcional a la vez, que habilita la presencia de quien juega dentro del mundo virtual. Al igual que el concepto de "frontera" de Lotman (1996a), el avatar sería el filtro traductor o *mecanismo buffer* radicado en el mundo del juego, que se encarga de traducir la información a uno y otro lado para los espacios que han entrado en contacto a través de su mediación. Es estructural porque adopta una forma narrativa disponible (un actante, normalmente el personaje protagonista) para ser usufructuada por quien juega; y es funcional porque su tarea es asegurar la existencia de una *persona semiótica*, dotada de corporalidad, praxis y voluntad, dentro del mundo del juego.[6] Las formas recurrentes de los géneros (bélico, estrategia, aventura, etc.) condicionan el mayor o menor margen de actuación en esos mundos y orientan las expectativas de quien juega. En el caso de los juegos de aventura, por ejemplo, Aarseth ya subrayaba en *Cybertext* (1997) el caso de la "intriga ergódica", tramada no contra el héroe (que es típico de la intriga dramática) sino directamente contra quien juega, intensificando el vínculo con el avatar o, como lo llama Aarseth, "the puppet": "the user assumes the role of the main character and, therefore, will not come to see this person as an other, or as a person at all, but rather as a remote-controlled extensión of herself" (Aarseth, 1997: 113).

En definitiva, el avatar es el dispositivo semiótico necesario para ser in-corpora-dos (asumir una forma corpórea) y poder ejercer una praxis en ese mundo.

… in corpore sano

[6] Dos buenos ejemplos cinematográficos que grafican el recurso de un dispositivo para usufructo de un usuario/a son *Surrogates* (Dir. Jonathan Mostow, 2009), basada en el cómic del mismo nombre con textos de Robert Venditti y dibujos de Brett Weldele (2005-2006); y *Avatar* (Dir. James Cameron, 2009).

Está claro que no es el cuerpo orgánico de quien juega el que actúa en ese mundo virtual, sino un cuerpo modelizado virtualmente y controlado de manera remota, resultado de una traducción digital de acciones y elecciones que acontecen fuera de ese mundo. Sería recomendable, sin embargo, no perder de vista lo que Camille Utterback (2004) advierte: la representación digital de ese "yo" en la pantalla no debe hacernos olvidar que persiste allí como un signo de "borramiento" del cuerpo y del esfuerzo físico corporal que supuso esa acción de comando e incorporación de una conciencia[7] en el avatar.

Esta filiación entre quien juega y el cuerpo del avatar podría ser comprendida a partir del mecanismo de "texto dentro del texto", que Lotman (1996c) vincula al principio estructurante de la simetría especular o enantiomorfismo. El mecanismo de intromisión de un elemento dentro de otro, que concibe al avatar como una marioneta (*puppet*) a merced de una inteligencia ajena, dialoga muy bien con la visión de operador/a humano/a *maquinista* de la máquina textual que Aarseth propone para definir los cibertextos (1997). En oposición, encontramos visiones como la de Justo Navarro (2017: 4), que nos recuerda que las respuestas de quien juega están también reguladas y controladas porque "deben atenerse a las instrucciones del programa informático con el que trabaja", de modo que "doy instrucciones que el ordenador obedece, aunque en realidad soy yo el que cumple las instrucciones de uso y el programa del juego" (Navarro 2017: 9).

Entre avatar y quien juega se plantea entonces una situación compleja de simetría especular, una unión en torno a una común identidad o modo de existencia que es, a la vez, fruto de la diferencia, de modo tal que "ambas partes son especularmente iguales, pero son desiguales cuando se pone una sobre otra, o sea, se relacionan entre sí como derecho e izquierdo" (Lotman 1996a: 36): una situación de división enantiomórfica.

Este fenómeno se fundamenta en la argumentación de Lotman (1996b) sobre el principio de asimetría y diálogo entre *partenaires* de la comunicación: cierta condición básica de similitud y diferencia en toda situación comunicativa que garantiza el relevo de transmisión y recepción, y confiere carácter discreto a la cadena informacional establecida entre entidades semióticas. Según este principio, incluso si se trata de textos iguales, es preciso suponer la existencia de diferenciales de información en cada texto, de

[7] Hemos referido a esta presencia semiótica de quien juega en términos de conciencia y voluntad. Siguiendo la terminología bajtiniana, ambas nociones están emparentadas por el carácter volitivo y éticamente orientado que caracteriza, por ejemplo, a la conciencia autoral para una arquitectónica de la novela. Nos referiremos a ella también como una inteligencia, en relación al rasgo definitorio de los textos culturales según Lotman.

tal modo que sería impensable y hasta contraproducente para la dinámica informativa la existencia casos idénticos.

Esta idea, vinculada al concepto de dialogismo de Bajtín (Aran 2006: 83-89), define lo que Lotman considera el carácter *estereoscópico* de toda cultura, que se estructura a partir de la interrelación entre elementos que comparten información en común –estar codificados por un mismo lenguaje cultural; abordar un mismo eje temático; desarrollarse en un mismo espacio ficcional; etc.–, a la vez que aportan nueva información. Esta correlación estructural de las partes es la que se manifiesta en la situación enantiomórfica de jugador/a y avatar. Cuando a esa tensión se incorpora el eje perpendicular delante-detrás –por ejemplo, al introducir algún elemento de "espejo" en la modelización que refleje lo que está fuera del juego[8]–, se genera profundidad y se incorpora el punto de vista exterior: como en "Las Meninas" de Velázquez, "de la profundidad del espejo se lanza una mirada perpendicular al lienzo (al encuentro de la mirada de los espectadores) que traspasa los límites del espacio propio del cuadro" (Lotman 1996c: 104-105). El espejo, además de incorporar una nueva coordenada, revela el carácter modelizado y modelizante de ese mundo.[9] Pero el espejo influye también en quien juega, porque al incorporar y colocarlo/a en una posición predefinida durante la relación semiótica, transforma y hace ver los procesos de transmisión de nueva información *como si* fuesen procesos de rememoración para ese espectador que *siempre ha estado allí* y al que hay que hacerle "recordar lo que desconocía" (Lotman 1996d: 117). De ese modo es que el principio de simetría especular deviene un poderoso mecanismo generador de diálogo.

La noción de enantiomorfismo puede ayudarnos a comprender entonces la relación de quien juega con el avatar como textos correlacionados especularmente, capaces de suscitar uno en el otro determinados procesos de memoria y creación de información cultural, con el objeto de constituir una misma *persona semiótica* o texto relativamente homogéneo, que es el que afrontará, en última instancia, el resultado de la peripecia narrativa y a través de cuyo cuerpo transitarán los principales sucesos de la trama.

Apócrifos y avatares. Final del juego

[8] Para aludir a esta idea de "fuera de juego" nos parece más pertinente abordarla en analogía al modo en que De Lauretis (1991) piensa el "fuera de plano" del cine: no un lugar invisible sino lugar invisibilizado, donde se incluye la cámara que capta y el espectador que mira, es decir, el punto de mira donde la imagen es recibida y reconstruida como subjetividad.

[9] La reflexión de Lotman ha recibido influencia en este punto del reconocido texto de Foucault (2005) sobre "Las Meninas" (1656) de Velázquez.

"Con alivio, con humillación, con terror, comprendió que él también era una apariencia, que otro estaba soñando."

Jorge Luis Borges, "Las ruinas circulares" (*Ficciones*, 1944)

Si el operador humano para Aarseth representa un componente de enorme peso funcional en la estructura general del cibertexto, el avatar es el recurso que hace tangible esa capacidad operativa en el videojuego. Al igual que el apócrifo, el avatar representa un mecanismo ficcional de enorme sofisticación, potenciado en el caso del videojuego por las formas específicas en que la modelización digital traduce los movimientos corporales de quien juega a través del periférico de entrada. A su vez, avatar y apócrifo son recursos que dejan "fuera de la vista" la nervadura constitutiva en cada caso: ficcional y puramente discursiva en el caso del apócrifo; técnica y programada en el caso del avatar. Dice Ken Hillis respecto a la incorporación del cuerpo en ambientes digitales:

> Pagando o preço da admissão, cada usuário pode brincar com a identidade/ o espaço. Poderá fazê-lo, contudo, somente quando se sujeitar a uma naturalização e, portanto, a um esquecimento das leis físicas que governam a tecnologia, assim como das relações sociais que organizam sua alocação e a ideação de uma programação (Hillis, 2004: 33)

Apócrifo y avatar comparte, por último, la misma condición genética y secreta de docilidad a la vez que autonomía relativa: ambos son, en cierto modo, remotamente controlados; pero se manifiestan, por efecto de un trompe-l'oeil, como personas semióticas independientes.

El recurso literario en particular y discursivo en general del apócrifo ha sido ya suficientemente abordado por la crítica y la semiótica literarias. Nos interesa más bien abordar el caso del avatar como un fenómeno que rinde tributo, a la vez que perfecciona ese mecanismo ficcional anterior a partir de los recursos y las lógicas que impone al cuerpo y a las prácticas del jugar el dispositivo digital videojuego. El principio de "simetría especular" o enantiomorfismo propuesto por Lotman permite comprender el complejo proceso semiótico que acontece entre jugador y avatar, reconociendo que el texto resultante de ese encuentro (esa *persona semiótica*) es un todo complejo que reúne porciones de memoria común, a la vez que diferenciales informativos en tensión, generadores continuos de nueva información. Dispositivo imprescindible para ser incorporados al mundo virtual del juego, el avatar representa un mecanismo traductor fundamental de los videojuegos con una lógica modelizadora de sustitución digital, reconocible en otros ámbitos no lúdicos como los perfiles que utilizamos a diario en redes

sociales o en cualquier aplicación en línea. Si, como sugiere Baricco (2019), los videojuegos constituyen el breviario en donde están escritas las reglas de nuestro mundo contemporáneo (el mundo de *The Game*), entonces cabría pensar que nuestras interacciones con avatares fueron las que cimentaron esos nuevos modos de interacción con otros seres, que acaso sean humanos, o entidades de puro código, o personas semióticas complejas, híbridos de carne y código como tal vez ya lo seamos todxs.

Si el videojuego fue el terreno preliminar para educar la mirada y ludificar lo social desde hace 45 años; y el avatar, en un vuelco de anagnórisis, pasó de ser el intérprete solícito y servicial a ser el recurso que las máquinas digitales siempre tuvieron a disposición para habituarnos a dialogar con ellas; entonces no queda sino desarrollar los instrumentos teóricos y críticos para comprender ese mundo de apócrifos y avatares, con ánimo de hacer visibles y reaprender a leer las nervaduras que los constituyen y alimentan, regenerar los espacios de interlocución y volver a asumir la autoría de nuestra palabra.

Referencias bibliográficas

Aarseth, E. (1997). *Cibertext. Perspectives on ergodic literature*. The Johns Hopkins University Press.

Baricco, A. (2019). *The Game*. Anagrama.

Bogost, I. (2010). *Persuasive Games*. The MIT Press.

Breithaupt, F. (2011). *Culturas de la empatía*. Katz.

De Lauretis, T. (1991). La tecnología del género. En Ramos Escandón, C. (Ed.), *El género en perspectiva* (pp. 231-278). Universidad Autónoma Metropolitana.

Foucault, M. (2005). 1. Las meninas. En *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas* (pp. 13-25). Siglo XXI.

Hillis, K. (2004). *Sensaçoes digitais*. Editora Unisinos.

Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

Juul, J. (2013). *The Art of Failure. An essay on the pain of playing video games*. The MIT Press.

Lotman, I. (1996a). Acerca de la semiosfera. En *La Semiosfera I* (pp. 21-42). Cátedra.

Lotman, I. (1996b). Asimetría y diálogo. En *La Semiosfera I* (pp. 43-60). Cátedra.

Lotman, I. (1996c). El texto en el texto. En *La Semiosfera I* (pp. 91-109). Cátedra.

Lotman, I. (1996d). El texto y la estructura del auditorio. En *La Semiosfera I* (pp. 110-117). Cátedra.

Molina Ahumada, E. (2017). Espejos virtuales. La semiótica de la cultura y el enlace héroe/jugador en el videojuego. *Luthor*, 32, 6-19. http://revistaluthor.com.ar/167.pdf

Murray, J. (1999). *Hamlet en la Holocubierta*. Paidós.

Ruiz Collantes, X. (2013). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. En Carlos Scolari (Ed.), *Homo Videoludens 2.0* (pp. 20-50). UB.

Sánchez Martínez, J. (2013). *Figuras de la presencia. Cuerpo e identidad en los mundos virtuales.* Fondo de Cultura Económica.

Souriau, É. (2017). *Los diferentes modos de existencia.* Cactus.

Utterback, C. (2004). Unusual Positions – Embodied Interaction with Symbolic Spaces. En Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (Eds.), *First Person: new media as story, performance, and game* (pp. 218-226). The MIT Press.