

## Los juegos de la ficción.

### Mito, literatura y videojuego

E. Pablo Molina Ahumada  
FFyH, Universidad Nacional de Córdoba  
[pablomolinacba@hotmail.com](mailto:pablomolinacba@hotmail.com)

#### 1. Ficción y entropía. El caso del mito.

Me gustaría empezar problematizando (una vez más) el concepto de ficción, tal como han hecho quienes expusieron antes. Les propongo para ello partir de una definición clásica de Juan José Saer (2010), en la que subraya el estatuto específico de la ficción desde una concepción positiva en vez de negativa con respecto a cierta “verdad” o “realidad objetiva” que vendría a funcionar como su referente y que sería deliberadamente eludida, tergiversada o falseada. Esa definición negativa de lo que la ficción *no es* conduce a equiparar ficción con mentira y a minusvalorar su capacidad de generar sentidos posibles de realidad.

Para Saer la ficción intenta “poner en evidencia” el carácter complejo de las situaciones, situaciones que lucen empobrecidas a la luz de la mera lógica de lo verificable. De esta manera:

Al dar un salto hacia lo inverificable, la ficción multiplica al infinito las posibilidades de tratamiento. No vuelve la espalda a una supuesta realidad objetiva: muy por el contrario, se sumerge en su turbulencia, desdeñando la actitud ingenua que consiste en pretender saber de antemano cómo esa realidad está hecha. **No es una claudicación ante tal o cual ética de la verdad, sino la búsqueda de una un poco menos rudimentaria.** (Saer, 2010: 11. El resaltado es nuestro)

Leída desde una óptica cibernética (que es uno de los basamentos de la teoría semiótica lotmaniana), la tesis de Saer gana en significación si se equiparan las ficciones creadas por el hombre con “islotos de organización” frente a la tendencia de la naturaleza a la desorganización. Se conoce como “entropía” a la medida de esa desorganización. Según el teórico de la cibernética Norbert Wiener (1958), el desorden es una tendencia “natural” del universo y todo intento por regularlo implica el establecimiento de bolsones de información donde la entropía decrece.

La “turbulencia” de lo real que imagina Saer podría ser equiparada a este particular estado de movilidad, esta inquietud de lo real cuyo dinamismo buscan plasmar las ficciones que el hombre ha creado. La ficción, por lo tanto, vendría acaso a constituir nuestro sistema de modelización más potente para captar la complejidad de esa realidad. Reinterpreto entonces la cláusula del “como sí” a la que han referido Silvia Barei y Pampa Arán en sus intervenciones, como la síntesis o figura mnemotécnica de ese proceso complejo de condensación y organización informativa en ciertos “islotes” como los llamaría Wiener, y que yo prefiero pensar en términos de conglomerados en estado de constelación.

El “como sí” de la ficción funciona como una clave de reconocimiento para el receptor (lector) que advierte allí un “pórtico” hacia un *modo* de aprehensión de la realidad modulado con intensidad diferente al de la vida cotidiana, el discurso científico o cualquier otra forma de modelización de la realidad. Coincido aquí con quienes expusieron antes en que la ficción no es privativa de la literatura sino quizá una condición antropológica, como sugirió Silvia Barei, que permea los distintos lenguajes con los que se expresa la cultura. Pero como receptores no sólo percibimos allí un *modo* sino también un entramado sumamente dinámico de lugares, tiempos, personajes y relaciones entre ellos que busca (según nuestra hipótesis) dar cuenta del carácter *turbulento* (podríamos decir *turbio*) de lo real.

El mito, tema sobre el que vengo investigando hace ya algún tiempo, vendría a funcionar en este mapa como una de las respuestas humanas más remotas frente a esa complejidad. Hans Blumenberg (2004) plantea una hipótesis que siempre me ha parecido muy sugestiva respecto al mito y la ficción, porque resulta problemático desgajar al mito de su componente religioso o cultural y asumirlo sólo como narración imaginaria. Autores como Gilbert Durand (1971), Marcel Detienne (1985) y Furio Jesi (1976) han reflexionado muy profundamente acerca de este proceso plurisecular que afrontó el mito frente a la episteme racionalista, pero nos interesa recuperar la tesis de Blumenberg porque incorpora como variable de ese desplazamiento a la ficción.

Dice este filósofo que sólo después de despotenciarse la presencia terrorífica de la divinidad en la palabra religiosa del mito se hizo posible su tratamiento literario y poético (pensemos temporalmente en el lapso que va de la Grecia arcaica al período clásico, entre el VIII y V a.C.), con el consiguiente desarrollo de ficciones vinculadas a esa palabra otrora monopolio de los dioses que se inspiraba a los hombres a través del

trance del rapsoda épico. Es decir que la condición del *como si* de la ficción mitológica sólo habría sido posible cumpliendo otra condición: la de secularizar esos relatos para convertirlos en insumo literario a través de ficciones que exploran con creciente profundidad la “turbulencia” de lo humano. Pensemos en el paso de los relatos cosmogónicos de Hesíodo a la épica de Homero, y de allí a la tragedia y la comedia del período clásico.

Lotman y Mints proponen una tesis diferente<sup>1</sup> que interpreta el pasaje del texto mitológico al literario en relación con una transformación entre modalidades diferenciadas de conciencia y según las posibilidades imperfectas de traducción entre ellas: la del mito, una conciencia de tipo tautológica que asocia las cosas al nombre propio; y la conciencia literaria que es semiótica y prescinde de los referentes gracias a los signos con los cuales los suplanta.

Más allá de las enormes diferencias epistemológicas que separan a estos autores, es curioso notar cómo ambos vinculan al mito con procesos imaginarios ininterrumpidos a lo largo de la historia de la cultura, lo que vendría a suponer la pervivencia de lo mitológico en nuestras ficciones contemporáneas. Lo coincidente es también inferir la variación en el “hacer” de los relatos que se puede interpretar de ese pasaje del mito a la literatura: la función cósmica y fuertemente ordenadora del mito, que refiere la actuación memorable de un héroe a ser imitado, se transforma en una indagación de profundo simbolismo acerca de las pasiones, debilidades, rebeldías y claroscuros particularmente humanos. La secularización del mito engendró en cierto modo el entorno ecológico favorable para la germinación de nuestras ficciones, que no acaban de agotar sin embargo la “cantera inagotable” de información cultural que encierra el mito, según apuntan Mints y Lotman. De hecho, seguimos alimentando ese conjunto remoto de narraciones mitológicas con nuevos relatos.

## 2. Literatura y formas de la modelización

En el capítulo inicial de *La estructura del texto artístico* (1970), Lotman diferencia las nociones de sistema modelizante de primer y segundo grado. Hemos sugerido al principio de este seminario la existencia de cuatro sistemas modelizantes: los dos sugeridos por Lotman, y dos incorporados: aquel propuesto desde las últimas

---

<sup>1</sup> Analizada en el primer y segundo Seminario. Vid. Molina Ahumada 2013 y 2014.

indagaciones en el campo de la ecosemiótica y otro sugerido por nosotros, a ser indagado.

El concepto de modelización en Lotman se entiende como aquel proceso de construcción de un modelo a partir de un sistema organizado de signos. Así, un primer sistema sería el de las lenguas naturales que constituyen la base de experiencia, percepción y conceptualización de la realidad para los sujetos culturales. Pero superpuesto a ese sistema, se encuentra otro que funciona en analogía al primero pero de manera mucho más compleja, al que el semiólogo estonio denomina “secundario” para subrayar esa situación de apoyatura y diferencia de complejidad entre ambos. A ese segundo sistema pertenece el arte, la política, la economía y también el mito.

Recientes indagaciones en el campo de la ecosemiótica y biorretórica, que tratan de vincular los hallazgos de la semiótica de la cultura con nociones provenientes de disciplinas afiliadas a las ciencias de la vida, proponen la hipótesis de un sistema modelización corporal anterior a los modelos generados por las lenguas naturales. Sería así nuestro cuerpo y sus posibilidades kinésicas, anatómicas y sensoriales los primeros operadores semióticos responsables de modelizar la cultura. El cuarto sistema modelizante, al que Silvia Barei denominó “virtual”, será desarrollado más adelante. Volvamos ahora a los sistemas secundarios en relación a la turbulencia de lo humano que viene siendo el eje de nuestro trabajo.

Sería riesgoso afirmar que el “como si” de la literatura logra sumergir al lector en un mundo de intensa significación sólo gracias al funcionamiento de un mecanismo biológico (neuronal) encargado de generar conductas miméticas y empatía, como las “neuronas espejo” descubiertas durante los '90 por el equipo de Rizzolatti, Fadiga, Fogazzi y Gallese. Como apuntan críticamente Bartra (2007) y Breithaupt (2011), existen muchos condicionamientos que impiden derivar los mecanismos de la ficción de este dispositivo neuronal, pero la sola idea de un entramado cerebral activado a partir de la relación con algo externo a nosotros mismos podría sugerirnos la idea de que no todos los sistemas semióticos se desarrollan en nosotros sino también en derredor; requieren incluso ese derredor. La cibernética, por ejemplo, posee como premisa fuerte la idea que la estructura (ósea, craneal, de cableado, etc.) determina la capacidad de desarrollo de un organismo. Sin embargo, reconoce en el caso del hombre (y de las máquinas inteligentes del futuro, veloces en el aprendizaje a partir de experiencias memorizadas) la capacidad diferencial de adaptarse rápidamente a cambios en el

ambiente. Esa idea dialoga desde nuestra lectura con la tesis tan sugestiva de Roger Bartra (2007) en su aproximación antropológica a la conciencia, acerca de un proceso de desarrollo de mecanismos simbólicos sustitutorios para compensar una involución en funciones sensoriales deficientes o en desuso en los primeros homínidos. Por ejemplo, la pérdida del sentido olfativo para detectar peligros o la agudeza del oído, sustituida por sistemas icónicos (señales, mojones, etc.) o lingüísticos. A esos sistemas externos comprometidos cada vez en mayor medida con nuestro desarrollo cerebral Bartra los interpreta como prótesis culturales o sistemas simbólicos de sustitución que conforman nuestro *exocerebro*. Según el antropólogo mexicano:

La plasticidad neuronal permite que el cerebro se adapte y construya en diferentes áreas los circuitos que funcionan con deficiencias. Si trasladamos al exocerebro este enfoque, podemos suponer que importantes deficiencias o carencias del sistema de codificación y clasificación, surgidas a raíz de un cambio ambiental o de mutaciones que afectan seriamente algunos sentidos (olfato, oído), auspiciaron en ciertos homínidos su sustitución por la actividad de otras regiones cerebrales (áreas de Broca y Wernicke) estrechamente ligadas a sistemas culturales de codificación simbólica y lingüística.” (Bartra, 2007: 25-26)

Esta “prótesis” de mecanismos compensatorios habría generado una dependencia neurofisiológica de ciertas zonas del cerebro con los sistemas sustitutorios, transmitidos social y culturalmente, de modo tal que la conciencia humana acabó requiriendo para su desarrollo sintetizar esta dinámica que ocurre fuera de nuestra cavidad craneal. Cerebro y cultura aparecen así como una dupla metabólica compleja que constituye, en su totalidad, lo humano. Pienso que cuando Lotman proyecta la asimetría como principio análogo de construcción y funcionamiento tanto del cerebro como de la cultura<sup>2</sup>, está apelando también a esta concepción que uno podría rastrear, en última instancia, en torno al concepto de *retroalimentación* de la cibernética, es decir, la capacidad de organismos o máquinas de regular su funcionamiento según la captación y evaluación de su situación en el ámbito en el que se insertan.

La hipótesis de Bartra acerca de una prótesis cultural que acaba convirtiéndose en requisito e incentivo para el desarrollo de la conciencia humana me resulta muy sugerente para pensar la ficción literaria, en diálogo sobre todo con la noción de sistema modelizante secundario que habíamos visto con Lotman. Uno podría plantear que ante esa complejidad del entorno circundante, el hombre fue desarrollando distintos artefactos o máquinas imaginarias que promovieron a su vez nuevos procesos

---

<sup>2</sup> Vid. “Asimetría y diálogo” en Lotman (1996), págs. 43-60.

imaginarios, al punto de convertir esa capacidad de invención de mundos posibles en base para el desarrollo neuronal y cultural. El mito sería una de esas primeras **máquinas de imaginar**, a la que muy pronto se habría agregado la literatura.

Me interesa abordar dos ejemplos literarios que creo hacen honor a aquella condición que Saer apuntaba para la ficción de promover un “sumergimiento” en la “turbulencia” de la realidad y ofrecer un modelo de profunda significación por su complejidad. Me interesan además porque, como veremos más adelante, son dos ejemplos acerca de la crisis que ocasiona ese modelo turbulento que propone el juego de la ficción.

Antes deseo aclarar en qué sentido interpreto esta noción de “juego” afiliada a la ficción. Se ha referido en las lecciones anteriores a la relación entre ficción-juego. Lotman aborda esta cuestión en el capítulo 4 (“Texto y sistema”) de *La estructura del texto artístico* (1970) y en “Semiótica de la escena” (1980, compilado en *La Semiosfera III*, 2000). En el texto de 1970, Lotman profundiza el aspecto placentero implicado en la decodificación artística: el placer de la comprensión intelectual y el de la comprensión sensorial, lo cual supone la existencia de varios códigos transmitiendo información simultáneamente, siendo metabolizada de manera diferencial en su recepción. Cito a Lotman:

El arte, por un lado, transforma el material no semiótico en signos capaces de producir gozo intelectual y, por otro, construye con los signos una realidad pseudofísica de segundo orden, convirtiendo el texto semiótico en un tejido cuasimaterial capaz de producir placer físico. (Lotman, 1982: 81)

Es precisamente porque comprendemos este mecanismo convencional artístico que podemos disociar el placer que provoca su decodificación de la “turbulencia” que pueda estar siendo allí representada. En ese punto es donde introduce Lotman la problemática del “juego” como actividad modelizadora que no diferencia actividad práctica de trabajo con modelos de realidad. El juego es, fundamentalmente, una forma de conocimiento cultural que garantiza el dominio sobre diversas situaciones vitales y el aprendizaje de tipos de conducta a partir de la construcción de modelos convencionales que implican, contradictoriamente, la realización simultánea de comportamientos prácticos y convencionales. “El arte del juego consiste precisamente en adquirir el hábito de la conducta en un plano doble” (Lotman, 1982: 85). Bateson (1998) entiende esta situación como la construcción de un “marco paradójico” específico del juego.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Según Bateson, la existencia de este marco implicó, seguramente, un avance importante en la evolución de la comunicación de algunos organismos vivos, puesto que sólo es posible su establecimiento si se logra

La diferencia entre juego y literatura estaría dada por el aspecto que se acentúa en cada caso: el juego modeliza lo contingente en el dominio de una habilidad, la reproducción peculiar de un entrenamiento que combina procesos regulares y causales o lo que Lotman asocia al *habla* del fenómeno; en cambio el modelo lógico-cognoscitivo del texto verbal capta más cómodamente el *lenguaje* del fenómeno, su esencia abstracta que remite a un mundo creado. La riqueza del efecto lúdico radica en la doble condición de cada jugada, a la vez movimiento previsto e imprevisible, pues las reglas permiten predecir acciones posibles pero no las que efectivamente ocurrirán en un momento dado. El juego no genera (para Lotman) nueva información porque adiestra en un comportamiento que asimila hábitos ya alcanzados. Importa allí el respeto de las reglas, a diferencia del arte que intenta deliberadamente generar nuevos modelos de mundo. Los modelos lúdicos organizan la conducta hacia determinada actividad; los del arte combinan modelos científicos y lúdicos para organizar simultáneamente el intelecto y la conducta, generan un medio de cognición.

La distinción lotmaniana entre juego y arte resulta sugerente a la vez que discutible. La diferencia entre el juego como “escuela de actividad” y el arte como “medio de cognición” pareciera estar basada en una diferencia de rango entre conducta y proceso intelectual, como si fuera evidente la diferencia entre ambos o uno supusiera la no realización del otro durante su desarrollo.<sup>4</sup> Interpretamos más bien que Lotman apunta a una diferencia de complejidad en los modelos generados por cada uno, ofreciendo incluso la modelización artística la capacidad de apropiarse del efecto lúdico de los modelos del juego para potenciar “la conciencia permanente de *otros* significados distintos al que se percibe en un momento dado” (1982: 92), “titilando” en el espacio de la ficción. De este modo, uno podría entender que la ficción “juega” porque explota el efecto paradójico de una actividad que nos constituye como seres humanos para potenciar la riqueza significativa del modelo de mundo propuesto. El “como si” de la ficción garantiza el “sumergimiento” del receptor, pero lo conduce a un mundo acaso más

---

establecer cierto grado de metacomunicación que permita distinguir las lógicas en tensión dentro de esos marcos: la distinción juego y no juego, es decir, la comprensión acerca de que las acciones que ocurren en ese ámbito no denotan lo que denotarían aquellas acciones en cuyo lugar están. (Bateson, 1998: 205-223)

<sup>4</sup> Así lo sugiere Lotman, por ejemplo, cuando afirma: “El juego representa el dominio de una habilidad, el entrenamiento en una situación convencional; el arte, el dominio de un mundo (la modelización de un mundo) en una situación convencional. El juego es ‘como actividad’, el arte, ‘como vida’.” (1982: 93). La apreciación encierra incluso desde nuestro punto de vista cierta fricción con una afirmación anterior, donde se apunta que “el juego nunca se opone al conocimiento; por el contrario, representa uno de los medios fundamentales de dominio de las diversas situaciones vitales (...)” (1982: 84).

complejo, denso y plurisignificativo que el de los juegos infantiles o el deporte que parecen ser los referentes en los que piensa Lotman para su argumentación. La ficción artística utiliza el efecto lúdico de los modelos del juego sin devenir ella misma un juego. Acaso resulte la ficción en algunos ejemplos, incluso, más riesgosa.<sup>5</sup>

### 3. Ficciones turbulentas

Recapitulo mi hipótesis hasta aquí: la ficción funciona como un sistema simbólico sustitutivo requerido para el desarrollo cognitivo humano, constituye un elemento del *exocerebro* que ha devenido en el estado actual de la cultura un elemento necesario. Nuestras ficciones han ido complejizando sus formas de modelización a partir de otros que les han provisto insumos fundamentales para potenciar su significación actual:

- el mito, por ejemplo, y su inagotable riqueza informativa a través de repertorios simbólicos capaces de ser traducidos metafóricamente en nuestras ficciones contemporáneas;
- el juego, otro ejemplo, con su efecto paradójico de suscitar en el receptor la conciencia de estar posicionado en un doble plano, en un espacio *entre* que garantiza a la vez placer por la información que se comprende, y relativa inmunidad frente al impacto emotivo que pueda provocar lo que allí está siendo modelizado.

Les propongo recorrer un primer ejemplo literario donde aparece en funcionamiento este proceso y que me parece que expresa muy bien el modo en que se representa la complejidad de lo real, su “turbulencia”.

El primer ejemplo nos mantiene un tanto a salvo como lectores que observan la peripecia de un héroe en “una historia todavía posible”, tal como reza el subtítulo de la nouvelle. Se titula *El desperfecto* ([Die Panne], también traducida como *El atasco*, 1956)<sup>6</sup> y pertenece al autor suizo Friedrich Dürrenmatt. Narra la vivencia de un representante de industria textil, Alfredo Traps, quien sufre un desperfecto mecánico en

---

<sup>5</sup> Marie-Laure Ryan (2004) aborda la distinción entre juego y texto literario, aunque señalando diferencias que vale la pena resaltar en este punto: las reglas son en el juego constitutivas, mientras que en la literatura son convenciones preponderantes; las reglas del juego deben obedecerse a riesgo de interrumpirlo, mientras que la literatura moderna alienta la creatividad y transgresión; en literatura, el lector desentraña el código mientras juega, en tanto que en el juego debe conocerlo de antemano. (Ryan, 2004: 220-221).

<sup>6</sup> El título y subtítulo en español pertenecen a la edición de Compañía Fabril Editora, colección “Los libros del Mirasol”, Bs. As, 1969.

su automóvil y se ve obligado a pasar la noche en un pueblo, en compañía de una troupe de funcionarios judiciales jubilados que le proponen, **a modo de juego**, simular un proceso para disfrutar la velada. Se trata entonces de encontrar en la autodeclarada inocencia del visitante, signos de alguna conducta desleal o culpable a partir de la cual poder edificar un proceso judicial.

La dinámica indagatoria de los anfitriones, en el marco de una cena opípara, va revelando ciertas bajezas morales y acciones deshonestas que empiezan a aparecer como causales del bienestar económico del que goza el viajante en la actualidad. La indagatoria me recuerda al *Edipo Rey* de Sófocles, a la vez que a otras peripecias míticas del héroe interpelado por un conocimiento cuya adquisición conduce a lo trágico. La tensión en la nouvelle crece a tal punto que, hacia el final de la velada, el remordimiento se hace insoportable y acaba por empujar al viajante a tomar la decisión irreversible de suicidarse. Se rompen así los límites del juego que había mantenido exultantes a los viejos abogados, y los sucesos se ennegrecen con la muerte trágica.

Ficción dentro de la ficción o, más bien, juego dentro de la ficción, la nouvelle construye un calculado efecto de simetría entre el desperfecto mecánico del auto, el de las decisiones individuales de Traps y el del mundo capitalista inescrupuloso para modelizar una imagen de la fatalidad en el presente secularizado. Tal como señala el prólogo de la obra: “ya no nos amenaza ningún dios, ninguna justicia, ninguna fatalidad como en la Quinta Sinfonía, sino accidentes de tránsito, roturas de diques por fallas de construcción, explosión de una fábrica de bombas atómicas, producida por un ayudante de laboratorio distraído, incubadoras mal reguladas” (Dürrenmatt, 1969: 14). La fatalidad, antes endilgada a la voluntad divina, se ha vuelto absurda e imprevisible en el mundo de Dürrenmatt. La turbulencia del mundo aparece como el reverso de lo cotidiano, habilitando esta mítica de lo siniestro y lo trágico circundante.

*El desperfecto* habla del colapso de esa aparente normalidad y la piensa como un efecto óptico de fuerzas nunca apaciguadas. La entropía como constante en todo sistema se espeja con esta presunción de los viejos abogados que parten de la premisa de que todos somos culpables de algo: la cuestión es averiguar qué. Atendiendo al mismo nudo de apariencia absurda de *El proceso* ([Der Prozess], 1925) de Kafka, la nouvelle de Dürrenmatt sospecha acerca de la sola pretensión de que podamos pensarnos inocentes en un mundo donde todos somos, sin saberlo, culpables. El lector acompaña en cierto modo esta constatación pero el proceso de catarsis en el mundo ficcional lo convierte en

un testigo de ese final trágico. La ficción hermosa y terrible de Dürrenmat se nos ofrece como un lienzo cruento pero con cierto grado de distanciamiento, un juego en el que el lector mantiene la conciencia del doble plano, a diferencia del héroe que sucumbe por la confusión entre ellos.

Un segundo ejemplo literario que me gustaría compartir es la novela *Si una noche de invierno un viajero* ([*Si una notte d'inverno un viaggiatore*], 1979) y el modo particular en que se implica al lector como personaje. La novela se compone de dos grandes líneas argumentales: la primera es la vivencia de un “tú, lector” y una Lectora frente a la novela; y la segunda, una serie de relatos en simetría con las expectativas, sensaciones y deseos que expresan los lectores en esos tramos de relato marco. La novela podría ser pensada como un ejercicio magistral de la ficción que muestra su propio proceso de desarrollo de mundos posibles concatenados. Lo que me interesa aquí es ver cómo el lector efectivo se ve sumergido fuertemente en la obra por el uso de la segunda persona que es, obviamente, otro recurso retórico de la novela para generar esta ilusión de inmersión. Un juego ficcional que empuja al lector a sentirse dentro del mundo ficcional. Veamos esta cita del relato marco y del primer capítulo subsiguiente:

Estas a punto de empezar a leer la nueva novela de Ítalo Calvino, *Si una noche de invierno un viajero*. Relájate. Concéntrate. Aleja de ti cualquier otra idea. Deja que el mundo que te rodea se esfume en lo indistinto. (...) (Calvino, 1999: 23)

La novela comienza en una estación de ferrocarril, resopla una locomotora, un vaivén de pistones cubre la apertura del capítulo, una nube de humo esconde parte del primer párrafo. Entre el olor a estación pasa una ráfaga de olor a cantina de la estación. Hay alguien que está mirando a través de los vidrios empañados, abre la puerta encristalada del bar, todo es neblinoso, incluso dentro, como visto por ojos de miope, o bien por ojos irritados por granitos de carbón. (...) Yo he bajado en esta estación esta noche por primera vez en mi vida y ya me parece haber pasado en ella toda una vida, entrando y saliendo de este bar, pasando del olor de la marquesina al olor a serrín mojado de los retretes, todo mezclado en un único olor que es el de la espera, el olor de las cabinas telefónicas cuando sólo cabe recuperar las fichas porque el número llamado no da señales de vida (Calvino, 1999: 31-32)

Soy una persona que no llama nada la atención, una presencia anónima sobre un fondo aún más anónimo, y si tú, lector, no has podido dejar de distinguirme entre la gente que bajaba del tren y de seguirme en mis idas y venidas entre el bar y el teléfono es sólo porque me llamo “yo” y esto es lo único que tú sabes de mí, pero ya basta para que te sientas impulsado a transferir una parte de ti mismo a este yo desconocido. Al igual que el autor, incluso sin tener la menor intención de hablar de sí mismo, y habiendo decidido llamar “yo” al personaje, como para abstraerlo a la vista, para no tenerlo que nombrar o describir, porque cualquiera otra denominación o atributo lo hubiera definido más que este desnudo pronombre...” (Calvino, 1999: 35)

Baste el ejemplo para mostrar el modo en que juega la ficción a sumergirnos dentro del modelo de mundo o, más bien, para jaquear la frontera que separa los modelos de

mundo de nuestra cotidianidad de los mundos de la ficción. Podríamos pensar, en homenaje al aniversario de Cortázar este año, en “Continuidad de los parques” o en las instrucciones de lectura al principio de *Rayuela*. Son formas de enturbiar la frontera entre ficción y extraficción, modelos de mundo ajenos a la ficción y modelos generados por la ficción. El teatro apela a este juego cuando rompe la cuarta pared, el cine interactivo también lo hace, aunque me interesa desarrollar a continuación un tipo de texto que creo ha llevado al extremo esta posibilidad de la ficción: los videojuegos.

Completo mi hipótesis hasta aquí: las ficciones generadas por el hombre constituyen un exocerebro imprescindible para el desarrollo de su conciencia. El mecanismo (entendido en términos de juego) de la ficción consiste en modelar una imagen compleja de mundo que problematiza la condición tensa, irresoluble, turbulenta, de nuestra realidad. Algunas ficciones literarias acentúan ese mecanismo de inmersión del lector, lo que genera un alto grado de sofisticación en estos mundos virtuales.

Hemos introducido aquí el concepto de lo virtual que abre la puerta a nuestro siguiente texto de ejemplo, el videojuego.

#### 4. Modelización virtual

Comencemos por definir, en primera instancia, qué entendemos por “virtual”. Existen tres sentidos en torno al término, según Pierre Lévy (2007). El primero es el de la vida cotidiana, que equipara virtual con irreal. El otro sentido es filosófico y refiere con este término a lo que no existe más que en potencia y no en acto, aquello que está más allá de la concreción efectiva o formal (p. e., el árbol está virtualmente en la semilla). Es decir que desde este punto de vista, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: la virtualidad del árbol es real (sin ser aún actual). Acontece, por decirlo de algún modo, en un plano futuro que no es irreal.<sup>7</sup>

De allí se desprende que toda entidad “desterritorializada”, es decir, no ligada a un espacio o circunstancia determinada, es virtual. Por ejemplo: la palabra genera mundos virtuales, con lo que la cuestión se torna compleja al encontrarnos entonces en una fricción terminológica entre la noción de *modelo* lotmaniana y la de *mundo virtual* en

---

<sup>7</sup> Marie-Laure Ryan analiza, a partir de esta primera distinción, dos líneas teóricas fuertes en la conceptualización de lo virtual: aquella que la interpreta en términos de falsificación (Baudrillard) como la tendencia hegemónica hacia la construcción de simulacros; y aquella que la interpreta en términos de potencia (Pierre Lévy) que favorece procesos de creación. Vid. Ryan, 2004: 45 y ss.

este sentido general que hemos estado explorando. La literatura, el cine, incluso la palabra cotidiana generan mundos virtuales.

Sin embargo, para abordar el caso específico del videojuego (y de otros textos pertenecientes al ciberespacio) vamos a recurrir a un tercer sentido, “débil” según Lévy –nosotros preferimos hablar de “restringido”-, que entiende lo virtual como aquel modelo de realidad específico generado a partir del procesamiento de información llevado a cabo por computadoras.

El código que sostiene ese funcionamiento computarizado del mundo es la secuencia de unos y ceros, conocido como lenguaje binario. La digitalización implica por lo tanto la traducción de un fenómeno en lenguaje binario, comprensible para los procesadores aritméticos de las máquinas que decodifican allí información, con una velocidad y masividad superiores al tiempo de procesamiento del cerebro humano. A diferencia de la tecnología analógica (que operaba por intensidad e implicaba pérdida de información en la reproducción), la tecnología digital garantiza copias exactas y desarrollo de secuencias teóricamente infinitas. La infraestructura de los mundos virtuales generados por computadora está constituida, entonces, por el lenguaje digital, o dicho de otro modo: la digitalización es el fundamento técnico de la virtualidad.

Lo digital no implica, sin embargo, lo inmaterial. Se trata más bien de cuotas sumamente reducidas de materialidad con amplísimas posibilidades para el tratamiento de información. Las computadoras funcionan así como *operadores de virtualización de la información* (Lévy) contenida en los soportes digitales.

Podríamos situar la aparición de los videojuegos hacia 1980 y su consolidación y masificación como texto complejo de la cultura durante la década de 1990 (Lévy, 2007; Dyer-Whitford y De Peteur, 2009). Resulta curioso leer, en este contexto de desarrollo, la siguiente afirmación de Marie-Laure Ryan cuando se interroga acerca de las posibilidades de la realidad virtual para superar la capacidad inmersiva del cine:

Las películas son el medio más inmersivo de la cultura contemporánea. Hasta que la RV [realidad virtual] se perfeccione y esté ampliamente disponible, ninguna otra forma de representación va a poder aproximarse a su habilidad para combinar la extensión espacial y la riqueza de detalles de las películas con la temporalidad, el poder narrativo, la movilidad referencial (la posibilidad de desplazarse por el tiempo y el espacio) y la fluidez general del lenguaje. (Ryan, 2004: 151)

Si se asiste apenas a las cinemáticas iniciales de videojuegos actuales (como por ejemplo *Max Payne 3*<sup>8</sup> de Rockstar o *Tomb Raider*<sup>9</sup> del estudio Square-Enix), podríamos tener la sensación de que los mundos virtuales generados por computadora ya han cumplido las expectativas de Ryan y han sido capaces de, fagocitando la literatura y el cine, hacerlos funcionar en el marco de nuevos modelos de mundo. En este punto, lo que la crítica teórica de Ryan o Lévy denomina “realidad virtual” debería ser concebida, en clave lotmaniana, como cierta forma de modelización específica que traduce al lenguaje digital diversos lenguajes de la cultura (como el cine, la política, la economía, la literatura, la pintura, la ciencia, etc.) y los empaqueta en un todo complejo. La particularidad en ese modelo que generan los videojuegos radica, sin embargo, en el papel determinante que ocupa el trabajo efectivo del lector para hacer funcionar ese mundo **solamente** al atravesarlo. Estrictamente hablando, no hay jugada si no hay un jugador inmerso en el mundo ficcional del videojuego.

Especulo que si Lotman viviera hubiese encontrado en los videojuegos un texto fascinante por la compleja situación de *ensemble* que ofrecen algunos de ellos. Para pensar esta clave lotmaniana me propuse efectuar un rodeo o más bien un asedio: mi intuición me condujo a dos textos que ayudan a pensar lo que pasa en los mundos virtuales, un texto de Lotman en el que analiza la semiótica del teatro y otro donde reflexiona sobre los dibujos animados.

#### 4.1 – Primer desvío: el teatro

En “Semiótica de la escena” (1980) Lotman reinterpreta al juego como base material de los mecanismos semióticos del teatro y destaca la importancia del espacio de la escena como límite de la convencionalidad artística, frente a la sala que representa lo inexistente e invisible. Un rasgo importante es el carácter dialógico del teatro que exige un destinatario en presencia, aunque con experiencias distintas a las del actor: mientras éste arrostra *acontecimientos* sobre el escenario, para el espectador ese acontecimiento es un signo en sí mismo. En este punto, Lotman marca algunas diferencias entre el teatro y el cine: el espectador teatral se vincula a la escena mediante la relación óptica de su ojo; en el cine, por el contrario, la cámara es intermediario de la mirada del

---

<sup>8</sup> Avance disponible en: <http://www.rockstargames.com/maxpayne3/videos/?video=9971> [02/03/2014]

<sup>9</sup> Avance disponible en : <http://www.tombraider.com/us/base/home?refer=19> [02/03/2014]

espectador. Con respecto al mundo ficcional, en el cine se jala al lector; en el teatro el espectador permanece invariablemente fuera.

Sugestiva observación de Lotman hacia el final de su artículo: el teatro tiende a la constitución de *ensembles*, es decir, a modelizar sistemas complejos por confluencia de distintos sistemas sígnicos, discretos (como la lengua) y no discretos (como la actuación).

Algunas experiencias de videojuegos podrían ser equiparadas a una representación teatral, en la que el jugador se sumerge en cierta “escena” virtual (a través del control de un personaje que lo duplica en el mundo ficcional) en derredor de la cual acontece una invisibilización de la realidad. La actividad del jugador lo aproxima más al espectador de teatro (e incluso al participante de performance) que al lector de novelas, por ejemplo, por la cantidad de actividades exigidas para la efectiva construcción dialógica de sentido en el texto. Y aquí aparecen muchos de los recursos del cine para potenciar la experiencia artística del videojuego: el manejo de la cámara, montaje, música, iluminación, etc., de modo tal que también el videojuego (y acaso cada vez de manera más compleja) construye *ensembles*. Por ejemplo, pensemos en la cantidad de lenguajes y las exigencias al jugador (lector) para el desenvolvimiento del modelo de mundo virtual que se requiere en el videojuego *Heavy Rain* (2010, QuanticDream).<sup>10</sup>



Captura de escena del juego *Heavy Rain* (QuanticDream, 2010), donde destaca la calidad cinematográfica y el margen de interactividad en el rumbo del argumento que se ofrece al jugador.

<sup>10</sup> El usuario David Kwon ha grabado un gameplay con las diferentes variaciones de trama en un capítulo del juego. Puede ser consultado online en <http://www.youtube.com/watch?v=tjzQSsbG8YQ> [10/03/2014]

## 4.2 - Segundo desvío: dibujos animados

El dibujo animado ocupa una posición periférica en el sistema artístico del cine. En primer lugar, por el carácter convencional del elemento pictórico en las animaciones que es percibido como menos realista, por ejemplo, que la fotografía en movimiento. De hecho, los dibujos animados operan con signos de signos. Lotman vislumbra que en la combinación de fotografía y animación anidan enormes posibilidades artísticas.

La estética de los videojuegos varía notablemente, pero tal como lo detectan Murray (1999) y Ryan (2001), son notables de un tiempo a esta parte las enormes influencias de las técnicas cinematográficas en modelos virtuales que tienden al detalle de la representación aunque desde el plano de la animación. Se trata, en este sentido, de animación digital y no tanto de cine interactivo. Pensemos en otro ejemplo del estudio de videojuegos QuanticDream, el juego *Beyond: Two Souls* (2013) y las técnicas empleadas para la captura de movimiento, diseño de entornos y caracterización de los personajes.<sup>11</sup>



Escena en el set de captura de movimiento para el juego *Beyond: Two Souls*, entre el director David Cage y los actores protagonistas, Ellen Page y Willem Dafoe. Disponible online en: <http://playstation.beyond-twosouls.com>

Los dibujos podrían ser pensados aquí funcionando en un doble plano: por una parte, en un apego cada vez más marcado por un realismo exacto con respecto al referente; pero

---

<sup>11</sup> Material acerca de la realización de este videojuego puede ser consultado en <http://playstation.beyond-twosouls.com> [02/03/2014]

por otro, conservando su carácter convencional de mundo “dibujado”, lo cual sostiene la conciencia de la diferencia entre juego y no juego, espacio ficcional y extraficcional.

En ambos casos, resulta crucial este sostenimiento de una tensión entre la turbulencia del mundo representado y las emociones que despierta en el jugador, efecto lúdico sofisticadamente controlado por la conciencia creadora que hace navegar al jugador por ese surco problemático. Las posibilidades de la virtualidad potencian enormemente el espesor semántico que adquiere cada objeto en ese modelo de mundo generado, pues como jugadores tenemos la opción de interactuar ampliamente con efectos concretos en esa escena montada.

Resumiendo nuestro punto, podríamos sintetizar diciendo que la modelización virtual en algunos videojuegos se basa en la construcción de mundos complejos con un amplio margen de variabilidad en función de las posibilidades técnicas, de información y programación y las elecciones del jugador, elementos que participan simultánea y solidariamente en la edificación de ese modelo.



Captura de escena del juego con los personajes interpretados por Page (Jodie Holmes) y Dafoe (Dr. Nathan Dawkins)

La modelización virtual se vincula, por lo tanto, con dos lógicas de desarrollo de la relación entre jugador y ficción en los videojuegos, lógicas que constituyen según Lévy líneas de investigación contemporáneas en torno a la virtualidad y sus interfaces:

- Una línea apunta a sumergir al usuario en mundos virtuales realistas. Tal es el caso de simulaciones militares, médicas, industriales y urbanísticas que invitan

al humano a “instalarse” del otro lado de la pantalla y a interactuar con modelos digitales (para lo que se requiere un casco y guantes de realidad virtual).

- Otra línea es la de “realidad aumentada”, que satura el entorno físico natural con captores, cámaras, módulos inteligentes, etc. Las tareas, por lo tanto, permanecen dispersas y se activan en el momento en que las necesitamos, sin requerir una interfaz intermediaria de ordenador.

Las consecuencias para la ficción de estas lógicas son enormes: en el primer caso se trata de desarrollar modelos de mundo cada vez más realistas y detallados, como los ejemplos de QuanticDream que hemos visto; en el segundo, de fracturar los límites de la ficción y convertir el entorno en parte del juego, como en el caso de *El libro de los hechizos* (SCE London Studio, 2012) instrumentado por Sony Computer Entertainment para su periférico de realidad aumentada “Wonderbook”.

## 5. Máquinas de la ficción, ¿máquinas del mal?

No está de más aclarar en este tramo final que no nos es indiferente la condición política de las máquinas de ficción que habilitan estos mundos virtuales. Lo político atraviesa fuertemente, definitoriamente, todo este proceso de modelización que llevan a cabo los videojuegos, aunque resulta problemático generalizar un marbete para el conjunto como productos puramente “comerciales”. El problema, que remite a las discusiones acerca de la industria cultural, excede el margen de este trabajo. La producción de juegos independientes, por citar tan solo un ejemplo, con títulos como *Journey* (Thatgamecompany, 2012)<sup>12</sup> impide realizar esta asociación. Como señalan sagazmente Nick Dyer-Withford y Greig De Peuter, jugar videojuegos implica combinar creatividad técnica, comunicacional y afectiva para nuevas formas virtualizadas de subjetividad (2009: 5) que deben ser aún indagadas<sup>13</sup>. Los dispositivos de virtualización (consolas o computadoras, por citar algunos) funcionan para estos autores como

---

<sup>12</sup> *Journey* ha obtenido numerosísimos premios en certámenes de relevancia como *Spyke Video Game Awards*, *Premios Grammy*, *D.I.C.E Awards: Academy of Interactive Arts & Sciences*, premios BAFTA: *British Academy of Film and Television Arts*, etc. Para un listado completo de nominaciones y premios puede consultarse [http://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Premios\\_y\\_nominaciones\\_de\\_Journey](http://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Premios_y_nominaciones_de_Journey) [consulta 02/03/2014]

<sup>13</sup> “A media that once seemed all fun is increasingly revealing itself as a school for labor, an instrument of rulership, and a laboratory for the fantasies of advances techno-capital, all the more reason, then, to subject virtual games to political critique through a theoretical to political critique through a theoretical optic whose key concept is Empire” (Dyer-Whitford and De Peuter, 2009: XIX)

máquinas complejas de naturaleza técnica, corporativa, generadoras de subjetividad y contendientes en una guerra comercial, política e informativa. Son máquinas del Imperio, en el sentido de máquina de guerra deleuziana e “Imperio” según Hardt y Negri (2002).

Se trata entonces de abordar críticamente estos mundos de la virtualidad para ejercitar la mirada paradójica del jugador-lector y lograr que mantenga la conciencia del doble plano ficcional. En ese espacio del *entre* conviene navegar para no confundir, como Alfredo Traps en *El desperfecto*, el juego con la realidad, ni estropear el juego ficcional por no convalidar sus reglas. Si los mundos virtuales generados por las máquinas pueden estar constituyendo, en la actualidad, nuestro mapa exocerebral, será cuestión entonces de indagar en qué medida esas ficciones van a influir en el desarrollo de la conciencia humana. Resulta irrelevante, en este sentido, la pregunta acerca de la bondad o maldad de los videojuegos: resulta más pertinente quizá preguntarse acerca de qué éticas, qué políticas, qué visiones de raza, género o clases sociales, es decir, qué visiones de mundo construyen y estamos dispuestos a construir en la virtualidad.

Janet Murray (1999) se pregunta acerca de las nuevas posibilidades que ofrece el ciberespacio a la narrativa y, desde la imagen del título de su libro (“Hamlet en la Holocubierta”), avizora formas de potenciación de formas artísticas tradicionales a partir de los avances técnicos de la cultura digital. Nos preguntamos por nuestra parte de qué modo serán traducidos el mito, la literatura, la fotografía, la pintura, la música, el cine en este nuevo contexto digital y qué rasgos específicos conferirán a los mundos ficcionales virtuales.

Mito, literatura, videojuegos comparten quizá la misma condición de ser máquinas de imaginar para la ficción. Tan antiguas algunas como la conciencia humana. Convendría preguntarnos entonces de qué modo esa conciencia humana será modificada por este carácter digital del *exocerebro* que nos atraviesa hoy en día y cómo los mundos ficcionales generados por las máquinas podrán guiarnos a entender, quizá, nuestra propia humanidad.

Las respuestas a estas preguntas pertenecen a otros territorios que deberemos explorar más adelante, panoramas esperanzadores o siniestros que conducen a los dominios del otro, espacios de humanidad o quizá de monstruosidad.

## **Bibliografía**

- BARTRA, Roger (2006) *Antropología del cerebro*. Bs. As, FCE.
- BATESON, Gregory (1998) “Una teoría del juego y de la fantasía” en *Pasos hacia una ecología de la mente*. Bs. As, Lohlé-Lumen, pp. 205-223.
- BLUMENBERG, Hans (2004) *El mito y el concepto de realidad*. Barcelona, Herder.
- CALVINO, Ítalo (1999) *Si una noche de invierno un viajero*. Madrid, Siruela.
- DETIENNE, Marcel (1985) *La invención de la mitología*. Barcelona, Península.
- DURAND, Gilbert ([1964] 1971) *La imaginación simbólica*. Buenos Aires, Amorrortu.
- DÜRRENMATT, Friedrich ([1958] 1969) *El desperfecto. Una historia todavía posible*. Bs. As, Compañía Fabril Editora.
- DYER-WITHEFORD, Nick y DE PEUTER, Greig (2009) *Games of Empire. Global capitalism and video games*. Minneapolis, University of Minnesota Press.
- HARDT, Michael y NEGRI, Antonio (2002) *Imperio*. Barcelona, Paidós.
- JESI, Furio (1976) *El mito*. Barcelona, Labor.
- LÉVY, Pierre (2007) *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Barcelona y México, Anthropos y UNAM-Iztapalapa.
- LOTMAN, Iuri ([1970] 1982) *La estructura del texto artístico*. Madrid, Istmo.
- LOTMAN, Iuri ([1980] 2000) “Semiótica de la escena” en *La Semiosfera III*. Madrid, Cátedra.
- LOTMAN, Iuri ([1978] 2000) “Sobre el lenguaje de los dibujos animados” en *La Semiosfera III*. Madrid, Cátedra.
- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2013) “El mito y la pregunta por lo humano” en AAVV. *Seminario de Verano I. La pregunta por lo humano*. Córdoba, Facultad de Lenguas.
- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2014) “Prometeo y su proyecto” en AAVV. *Seminario de Verano II. Proyecto Prometeo: violencia, desorden y rebeldía*. Córdoba, Facultad de Lenguas.
- MURRAY, Janet (1999) *Hamlet en la Holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, Paidós.
- QUANTICDREAM (2010) *Heavy Rain*. PS3 Videogame. Dir. David Cage. EEUU, Sony Entertainment.
- QUANTICDREAM (2013) *Beyond: Two Souls*. PS3 Videogame. EEUU, Sony Entertainment.
- RYAN, Marie-Laure ([2001] 2004) *La narración como realidad virtual*. Barcelona, Paidós.
- SAER, Juan José ([1997] 2010) “El concepto de ficción” en *El concepto de ficción*. Bs. As, Seix Barral.