

Aproximación a un modelo de representación virtual lúdico (MRVL). *Virtual Self*, narcisismo y ausencia de sentido¹

Lorenzo Javier Torres Hortelano *

Resumen: En este artículo propongo una aproximación a un nuevo modelo de representación audiovisual que denomino *virtual lúdico* (MRVL). Para ello, me baso, en parte, en la modelización que, enfocada en el cine de Hollywood, propuso Jesús González Requena. Pero, debido a que el objeto de estudio que yo propongo es más amplio, dado que abarca varios medios audiovisuales más allá del cinematógrafo tal y como se deduce del corpus de trabajo escogido –la plataforma *Youtube*, el videojuego *Stalker* y el videoclip musical *Dancing Anymore*– hago referencia, asimismo, a otras teorías y modelizaciones que provienen de los llamados *game studies*. El problema con estos estudios es que, en general, no se centran en lo esencial de las experiencias narrativas (de las cuáles, el MRVL supone su propuesta más contemporánea): la emoción y la experiencia del deseo por parte del espectador (o mejor sería llamarlo *usuario*) a través de un horizonte simbólico cargado de sentido. A partir de esta base, reflexiono sobre el tipo de usuario que dibuja este MRVL, para el que he retomado el concepto de *Virtual Self* propuesto por Ben Agger. Para éste se trataría de una persona conectada al mundo a través de la interfaz tecnológica; pero yo lo redefino como un usuario que viviría una experiencia dentro de este MRVL en la que predominaría un fuerte narcisismo y que, por tanto, concluiría en una experiencia ausente sentido.

Palabras clave: modelo de representación audiovisual - *game studies* - *virtual self* - narcisismo - Jesús González Requena - Ben Agger.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 250]

(¹) Doctor en Ciencias de la Información (Comunicación Audiovisual) por la Universidad Complutense de Madrid, miembro fundador de la asociación cultural Trama y Fondo y del consejo de redacción de la revista homónima, profesor de la Universidad Rey Juan Carlos (Madrid, España).

En este artículo voy a analizar el que es, según mi punto de vista, uno de los lugares dónde, más allá de los cambios tecnológicos, se está jugando de manera evidente la forma que tendremos de mirar y experimentar algunos de los textos audiovisuales más innovadores de nuestro presente; pero también del futuro a medio plazo. Lo que voy a proponer es un modelo de representación que permita teorizar esos lugares de la postmodernidad y de la iconósfera contemporáneas que enseguida voy a pasar a describir.

A finales del siglo XX aparecen una serie de plataformas virtuales on-line de uso masivo (multiusuario) cuya influencia y difusión es cada día mayor en la cultura audiovisual y que, por ello, necesitan una teorización suplementaria, en concreto, de la mano del *concepto de modelo de representación*. Algunos ejemplos representativos de estas plataformas son los videojuegos con posibilidad de modo multi-jugador² tipo *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (GSC Game World, 2007)³; los espacios virtuales en 3D de interacción social como *Second Life* (Linden Research, 2003); o los sitios de intercambio de vídeos digitales cuyo máximo exponente es *Youtube* (Google, 2005).

Dentro de este amplio fenómeno de la representación virtual en las plataformas on-line, me he centrado en analizar la relación del usuario con su extensión digital, el llamado *avatar*⁴. Esta denominación hace referencia, en este contexto, a un diseño virtual antropomórfico en 3D. Pero en realidad tal término posee, paradójicamente, una etimología milenaria, pues proviene del sánscrito *avatâra*, que significa descenso o encarnación terrenal de alguna deidad hindú⁵. Si el ámbito de lo sagrado hindú es muy proclive a la multiplicación de deidades, sin embargo, en este caso, se suele relacionar muy concretamente el término avatar con el dios Visnú (Nöel, 1991, p. 194)⁶. Lo señalo porque precisamente esta deidad se relaciona con lo omnipresente, con una especie de Ser Supremo o Última Deidad. Por lo tanto, esta perspectiva religiosa implica un descenso divino intencionado en los dominios humanos con fines especiales. Es decir, el avatar implicaba una dimensión sagrada o simbólica que, como voy a intentar demostrar, aquí va a desaparecer, pues este carácter de proto-relato mítico y simbólico no es el que finalmente se está imponiendo en las plataformas virtuales. Al contrario, lo que parece imponerse es un fenómeno que, desde una perspectiva psicológica, tiene que ver con el concepto de narcisismo. Más abajo lo argumentaré acudiendo al registro de lo imaginario que propusiera Lacan (1966).

En último lugar, y ya que he hecho referencia a la mitología, introduzco también una perspectiva antropológica que me ayudará a analizar esta relación usuario/avatar, en este caso, buscando el posible sentido –o su ausencia– que se pueda desprender de tal experiencia.

En resumen, mis objetivos son definir qué es un modelo de representación, analizar la relación entre el espectador y ese modelo de representación y definir las características básicas de un Modelo de Representación Virtual Lúdico (MRVL). Para ello, he propuesto un corpus de trabajo paradigmático lo suficientemente amplio y acotado para poder llevar a cabo mi análisis. Finalmente, quiero probar que el tipo de usuario que propone el MRVL es uno de tipo narcisista y que todo ello lleva a una experiencia por parte del usuario carente de sentido.

Investigaciones recientes apuntan en el mismo sentido, por ejemplo, Nicholas Carr, finalista del premio Pulitzer en 2011 (Libros de no ficción), describía en su libro *The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains*, cómo el cerebro se reconfigura cuando se relaciona con los medios digitales, afirmando que el uso continuo de los *social media* e Internet puede causar reconexiones neuronales y llevar a ansiar múltiples estímulos, perdiendo, así, la habilidad para centrarnos en una tarea mental concreta. Creo que es una explicación demasiado determinista, así que, llegando a conclusiones similares, aunque focalizadas en la cultura audiovisual, voy a intentar explicarlo de otra manera analizando el MRVL que propongo. Para ello, he preferido centrarme en objetos que tienen que ver más con el entretenimiento adulto, aunque si hablamos de MRVL y, aunque no serán objeto de estu-

dio en mi investigación, es interesante observar cómo algunas de las plataformas lúdicas digitales de mayor éxito dirigidas al público infantil se construyen precisamente alrededor de este concepto de avatar: *Club Penguin* (Disney Online Studios Canadá, 2005, rol multi-jugador masivo en línea), *Webkinz* (Ganz, 2005, mundo virtual para niños) y *Poptrópica* (Jeff Kinney Group, 2007, educativo, aventura, mono-jugador y multi-jugador on-line).

1. Hipótesis

Parto de una hipótesis genérica: el surgimiento en la última década de las llamadas plataformas virtuales on-line que permiten una participación o uso masivo por parte de los usuarios, ha tenido como resultado un nuevo modelo de representación audiovisual virtual lúdico.

A partir de esta primera hipótesis, propongo una segunda hipótesis más concreta: que ese nuevo modelo de representación se diferencia básicamente de los anteriores en que no permite al usuario una experiencia simbólica; lo que resultaría en una experiencia, de los textos audiovisuales que conforman ese nuevo modelo, ausente de sentido. Localizo el origen de todo ello en la carencia de clausura narrativa y de un recorrido temporal progresivo para el usuario, que son características imprescindibles para crear sentido en un texto. En una tercera hipótesis quiero dar cuenta del tipo de espectador que surge de este nuevo modelo de representación virtual. Se suele aceptar que el espectador que surgía de los textos que conformaban los modelos de representación tradicionales se identificaba con los personajes, situaciones, etc., estableciéndose unos parámetros narrativos concretos de espacio y tiempo para la diégesis. También que estos parámetros ayudaban a diferenciar claramente entre esa diégesis y la realidad del espectador, creándose como resultado un espacio narrativo experiencial. Por todo ello, al mistificarse esos parámetros, el espectador puede no diferenciar claramente entre realidad y espacio de la diégesis. La principal consecuencia de esto es la imposibilidad de la identificación simbólica entre el espectador y los acontecimientos que se desarrollan en los textos del MRVL. Así, indirectamente, surgiría un nuevo espectador o usuario, que se retrotraería a etapas primitivas en la ontogénesis de la mirada del espectador. Me refiero a la citada fase del espejo que conceptualizara Lacan y que, reeditada en la madurez o la adolescencia se convierte en narcisismo: esto es lo más característico de éste nuevo sujeto espectral –más abajo mostraré la importancia práctica que toma el espejo al analizar un videoclip musical.

2. ¿Qué es un modelo de representación?

Como afirma González Requena, la representación tiene que ver con la forma en la que el espectador ordena y nombra el mundo extrapictórico –o el que se forma fuera de los diferentes tipos de pantallas que nos rodean. De tal manera que el espectador reconoce como significativos ciertos textos, así como las imágenes y sonidos que los conforman. Es decir, da cierta importancia a una determinada constelación de signos (figuras) que facilita su diferenciación de lo real (2000, p. 136).

Este trabajoso logro cultural y civilizatorio fue posible gracias a que a lo largo de la historia determinados signos icónicos se fueron estableciendo de manera relativamente arbitraria, todo ello facilitado por el lenguaje verbal que nombraba a esas figuras. En este sentido, representación no es igual a signo. Éste último permite reconocer determinadas figuras dentro de los textos audiovisuales mediante categorías semánticas (generalizaciones); mientras que la representación hace referencia a hechos singulares concretos: es decir, re-presentación (nueva presentación) de algo con existencia previa y singular (*íd.*) –aunque es indiferente la existencia real del referente; más aún en algunas de las plataformas virtuales que analizo. Como afirma González Requena: “Por su carácter singularizador [sic], toda representación presupone un espacio y un tiempo en el que aquello que es por ella re-presentado [sic] goza de existencia –virtual, referencial” (*íd.*). Así, todo modelo de representación tiene un carácter descriptivo que tiene que ver principalmente con la puesta en escena de ese espacio-tiempo, imaginariándolo y facilitando al espectador la confrontación con lo real del que proviene. Dicho esto, es importante señalar que una representación no conforma necesariamente un discurso narrativo (*íd.*). Esta diferenciación es de suma importancia en mi análisis pues, como mostraré, si algo caracteriza al MRVL que propongo es que es meramente descriptivo y empático, sin capacidad ni intención de organizar un discurso narrativo, hecho, asimismo, muy importante para dilucidar la pregunta sobre la existencia o ausencia de sentido en este modelo.

La objeción en este punto podría ser que, pese a todo, la experiencia del usuario en las plataformas virtuales implica acciones y acontecimientos que podrían configurar cierta narratividad. Sin embargo, estas acciones no suelen estar ligadas por relaciones temporales y casuales con un sentido determinado. Una prueba pragmática de ello es el término *pantalla* (o niveles) que suelen utilizar los jugadores para definir las etapas (“misiones”) que necesariamente han de superar para avanzar –sin que ello implique un final– en el juego: toda la potencia de la narración reside pues en el eje espacial, evacuándose al eje temporal –el recorrido temporal del usuario (del héroe) al que hacía referencia más arriba. A través de la historia de la Humanidad se pueden deducir diferentes modelos de representación a partir de sus textos (artísticos, artesanales, sociales, etc.). A veces pueden coincidir con determinados periodos históricos, como el Románico; pero no tiene por qué ser siempre así; por ejemplo, el modelo de representación fotográfico se extiende a lo largo de diferentes periodos históricos. Lo que sí tienen en común todos estos textos es que se alejan, en su modo de representación, de lo real, precisamente, para representar la realidad. En el paso intermedio se da un proceso de discursivización y por ello la representación pertenece a la economía del signo, al orden de lo simbólico.

3. ¿MRVL?

¿Existe, entonces, un modelo de representación virtual lúdico; un modelo de representación audiovisual diferenciado que pueda deducirse de la existencia de esas nuevas plataformas virtuales?

Para contestar a esto diré, en primer lugar, que el sujeto espectral clásico surge, fundamentalmente, de los procesos de identificación entre el espectador y el texto audiovisual.

Entre otros: los movimientos de cámara, el montaje, la restricción del punto de vista a determinados personajes, los juegos de mirada, la dialéctica entre el campo y el contracampo, etc. Así, desde una perspectiva histórica, los modelos de representación conformarían determinados sujetos espectatoriales que se corresponderían con las diferentes soluciones genéricas o códigos normativos que se deducen de aquellos.

Todo ello teniendo en cuenta que, sin embargo, por encima de las diferencias que se dan entre los diferentes tipos de sujetos espectatoriales, existe una serie de características comunes que tienen que ver con las propias funciones de los textos. Por ejemplo, a través de la noción de identificación. Asumiendo que es un concepto ambiguo y complicado en la teoría del espectador, se suele definir como el proceso de asimilación por el espectador de las acciones de un personaje, sufriendo una transformación en esa asimilación (Stam *et al.*, 1999, pp. 174-175).

¿Cuál es, entonces, el tipo de sujeto espectatorial que se corresponde con ese nuevo modelo? ¿Sigue siendo válida en éste la noción de identificación? En este sentido ¿cómo es la relación entre el sujeto espectatorial de la plataformas virtuales y el avatar?

A partir del corpus de análisis elegido, voy a intentar mostrar cómo el avatar, a modo de representación virtual del usuario, se convierte en el verdadero protagonista de la experiencia lúdica que tiene lugar en el MRVL. Es fácil comprobar que el proceso identificatorio clásico se transmuta en este modelo, pues ya no hay un espectador que se identifica con tal o cual personaje, sino, directamente, un usuario que se convierte en protagonista de la experiencia: de alguna manera, se identifica ya no con un héroe, sino consigo mismo, eliminándose la mediación del proceso simbólico de la identificación. Retomaré este tema cuando hable del narcisismo latente de estas experiencias lúdicas.

McLuhan aportó un punto de partida que sigue siendo válido para tratar las plataformas virtuales lúdicas por medio de su célebre aforismo “el medio es el mensaje porque es el medio el que configura y controla la escala y la forma de la asociación humana” (1964, p. 29). En la misma obra matiza que hay una especie de trance narcisista (p. 15) en el uso de la tecnología, pues cualquier invención o tecnología es una extensión de nuestros cuerpos físicos (pp. 21 y 90), que nos obligaría a desplazarnos asumiendo nuevas posiciones (p. 252). El trance narcisista consistiría, entonces, en que no percibimos ese desplazamiento. Es decir que, como en el mito de Narciso, la clave no está en que éste se enamora de su imagen, sino en el hecho de que éste no tenía conciencia de que tal imagen era una extensión imaginaria de sí mismo.

Parafraseando el aforismo de MacLuhan, diré que en el MRVL *el modelo de representación es el usuario*. Es decir, que si el usuario se convierte en una abstracción, afirmaré que este modelo da como resultado un *virtual self*. Esta denominación ya la utilizó Ben Agger en su obra *The Virtual Self* (2004), de cuya teorización parto, aunque yo matizo su uso; pues mientras que Agger la deriva en una aplicación más socio-crítica, situándola del lado de la alienación, yo la aplico en concreto a ciertos textos audiovisuales y la interrelaciono con el narcisismo y la ausencia de sentido:

By “virtual self” I am referring to the person connected to the world and to others through electronic means such as the Internet, television, and cell phones. Virtuality is the experience of being online and using computers;

it is a state of being, referring to a particular way of experiencing and interacting with the world (p. 1)

What I term virtual self is a good example of what Hegel was talking about, as we attempt to fill our lives with meaning by connecting with others and with the world electronically, achieving what computer speakers call virtuality (p. 48).⁷

El problema de ese “llenado de significado” que señala Agger, como voy a ir analizando, es que no consigue dotar de un sentido simbólico a la experiencia de la virtualidad en el MRVL.

4. Corpus de trabajo

Como ya señalé en la introducción, he concentrado mi investigación en tres ejemplos de estudio representativos: el videojuego *S.T.A.L.K.E.R. The Shadow of Chernobyl*, la plataforma virtual lúdica *Second Life* y el portal de contenidos audiovisuales en línea *Youtube*; más uno extra, un videoclip musical actual, como ejemplo de uno más de los cuasi infinitos textos audiovisuales que pueden consumirse en estas plataformas virtuales. El criterio, en todo caso, ha sido buscar las de más éxito entre los usuarios, ya fuesen de videojuegos, de mundos virtuales o de contenidos audiovisuales. Medir el éxito de Internet es tarea complicada; por lo que he reforzado mi selección apoyándome en los resultados de dos de las compañías de medidas de audiencia en Internet más reconocidas: una con cierta solera en el mundo *off line*, la empresa de investigación de medios de comunicación *Nielsen*; y otra más innovadora en su metodología y centrada en Internet: la compañía de información sobre la Web *Alexa*⁸, pese a que ésta última incurre en algunos errores metodológicos estructurales.

Y, además, he escogido otros dos tipos de medida que quizá sean más discutibles metodológicamente; pero que creo que son interesantes de cara a medir los comportamientos del usuario en Internet. Me refiero tanto a la presencia de estas plataformas en el buscador *Google*, como al ranking de videojuegos en el portal más importante de habla hispana en este campo, *Meristation*⁹.

A partir de la aplicación de estos criterios surge esta selección y concluyo con que estas tres plataformas comparten algunas características en común que me sirven para argumentar mi hipótesis. Estas características en común son esencialmente tres: la primera, es que comparten la posibilidad de ser utilizadas por varios miles de usuarios al mismo tiempo, con todas las posibilidades interactivas que esto abre; pero también con la sensación de caos y alienación que ello puede provocar. La segunda de estas características es que tienen ciertas posibilidades de uso a través de un *avatar*, el cuál puede personalizarse a imagen o deseo del usuario en mayor o menor grado, es decir, ofrece la posibilidad relativa de diseñar ad hoc el aspecto gráfico (físico) de estos avatares. Aunque es sin duda *Second Life* la plataforma que ofrece más posibilidades en este sentido, pues la labilidad del avatar y su propia existencia es una de sus características estructurales –apelando de esta forma,

como mostraré enseguida, al narcisismo del espectador. En tercer y último lugar, en los tres casos hay una ausencia de final narrativo o clausura; es decir, es el usuario el que debe decidir en qué momento finalizar la sesión –y cuándo retomarla hasta que se aburra del juego o llegue otro similar al mercado para sustituirlo, a veces mediante una saga del mismo videojuego.

Este conjunto de características en común son las que me llevan a hablar de narcisismo y ausencia de sentido de la experiencia del usuario en estas plataformas, y por lo tanto, de la falta de una dimensión simbólica que gestione esa experiencia.

Una posible objeción apuntaría a la razón de la inclusión del agregador *Youtube*, pues, por ejemplo, no existe en su estructura de uso el concepto de avatar. La clave estaría en quitar el acento en ese punto, es decir, en la existencia o no del avatar, ya que, finalmente, lo importante, en lo que se refiere al MRVL, es la existencia de un tipo de usuario básicamente narcisista. En este sentido, existen tres tipos de usuario en *Youtube*:

- a) El esporádico, que utiliza los servicios de la plataforma esporádicamente para ver un video más o menos entretenido que le han recomendado. Y subrayo lo de “entretenido”, que es un sentimiento cualitativamente diferente a “emocionarse”, sentimiento este último predominante en los modelos de representación clásicos.
- b) Otro tipo de usuario, más cercano a la parafilia voyeur.
- c) Por último, el usuario que más interesa aquí, uno de tipo más activo, que se registra en el portal y cuelga sus videos contando sus experiencias personales y que espera ser votado y recomendado por ello –con lo que tenemos de nuevo ahí, reproducida, la estructura narcisista. Este tipo de usuario se parece mucho en esto a la otra gran plataforma que he dejado fuera, *Facebook*; pero que debido a su mayor complejidad y a la posibilidad de privatizar en gran medida el perfil de usuario, he preferido dejarla fuera; aunque es sin duda otro ejemplo paradigmático del MRVL.

Para resolver las dudas que pueden surgir de la relación de *Youtube* con esta teorización, propongo el siguiente ejemplo (fig. 1)¹⁰:



Figura 1

Aquí no hay un avatar; pero, de alguna manera, se sobreentiende que existe virtualmente, por la propia disposición del sitio y porque dispone de herramientas de comunidad vir-

tual o de la llamada Web 2.0. Cuenta, además, con algunas características que refuerzan ese carácter: si te registras y te *logueas*, tú nombre aparece en la parte superior derecha de la pantalla; bajo la ventana del vídeo se añade el nombre del usuario que lo ha subido a la plataforma, con el que se puede chatear o dejar comentarios en el chat de la parte inferior; es posible pinchar en “Me gusta” o –sobrepasando a *Facebook*– en “No me gusta” y ver las estadísticas al respecto; te puedes suscribir al vídeo en sí o al canal del usuario que lo ha subido y ver cuántos usuarios lo han visto; puedes analizar las estadísticas de visionados por países, edades, etc.; en la columna de la derecha se tiene acceso a otros vídeos similares, etc.¹¹ A partir de 2010, *Youtube* ha implementado otras funciones que siguen esta línea –y que tienen mucho que ver con el *virtual self*–, por ejemplo, la posibilidad de compartir vídeos mediante las nuevas redes sociales como *Orkut* (promovida por *Google*, titular de la propia *Youtube*), la española *Tuenti* u otros servicios, como *Blogger* (también perteneciente a *Google*).

5. Narcisismo y *virtual self*



Figura 2

¿Qué ocurre cuando aparece, como intento probar, un nuevo modelo que borra la dimensión simbólica? Quizá es lo que se simboliza en esta fotografía publicitaria de la marca SONY (1999) que pertenece al anuncio de un minidisco de memoria para ordenador. Una rápida lectura de la imagen nos muestra la pura alienación, pues además de que se introduce una memoria artificial digital en la base del cráneo –o sea, en la parte de la cabeza que simboliza más claramente la posición del esclavo y la fragilidad del ser humano– han borrado el rostro y la mirada del modelo, es decir, lo han deshumanizado casi por completo, por lo que sólo nos queda cierto rastro humano en la forma del cráneo y la cabellera rasurada la cual, inevitablemente, nos lleva por asociación a los campos de concentración nazis. El slogan *Think It* (*Piénsalo*) no parece que cumpla su función apelativa, pues no está en un punto de peso en la imagen y aparece muy empequeñecido, casi en el núcleo u ojo ciego que parece formarse en la coronilla y por el que podría diluirse. Al contrario, lo que parece

hablar, a modo de lengua, es la memoria inserta en la nuca –precisamente, a la altura de la boca en el lado opuesto. La imagen parece decir, entonces “*Nuestra memoria habla y piensa por ti*”. Siguiendo esa cadena semántica, se podría decir: “nuestro avatar habla por ti” o, en el extremo, “el avatar habla por mí”.



Figura 3

Narciso, un apuesto joven griego, rechaza los avances amorosos de la ninfa Eco. Como castigo, es condenado a enamorarse de su propio reflejo en un río de aguas estancadas –cuya agua muestra sus propios ecos. Finalmente, incapaz de consumir el amor con su propia imagen, Narciso languidece y se transforma en la flor que lleva su nombre. Es un tema complejo en el que ahora no puedo extenderme y que está lleno de connotaciones tanto negativas como positivas desde que Freud lo teorizó; pero que como vengo señalando es muy interesante para teorizar el MRVL.

El otro gran pensador que conceptualizó lo que entendemos actualmente por narcisismo fue Lacan, el cual diseñó una de las mejores herramientas para pensar la ontogénesis de la imagen en el ser humano: la llamada fase del espejo¹². Pese a ello, como ha señalado González Requena (1996), ni siquiera en Lacan se encuentra un factor que es de suma importancia para comprender el desarrollo posterior de la mirada y la personalidad del niño –y que también es útil para comprender los modelos de representación, los cuales, entre otras cosas, se basan en gestionar la mirada del espectador. Me refiero a que, precisamente, para la conveniente salida de la fase del espejo se requiere de un tercero, sea el padre biológico o no, que introduzca la función paterna o Ley Simbólica. Esta salida se inicia con la mirada de la madre, que mira con deseo hacia otro que ya no es el niño. Pero hasta que esto ocurre, el niño se encuentra fusionado con la madre en una imago primordial que guarda muchas similitudes con el *virtual self* que he propuesto; de hecho, éste supone cierta regresión a ese estado –en el análisis del videoclip que apporto más abajo tendré la posibilidad de mostrarlo.

Por su parte, Melaine Klein (1946) ha tratado cómo los textos virtuales generan un modelo de representación del que se deduce un tipo especial de narcisismo electrónico, que consistiría en la proyección del cuerpo unido a objetos idealizados –y que yo identifico con los llamados avatares.

Así, interrelacionado a Freud, Lacan, González Requena y Klein, se puede afirmar que a partir de este modelo surgiría un tipo de usuario mediado o representado –como lo está

el niño en la fase de espejo—, generado por la interacción entre la representación digital en la pantalla o avatar y el cuerpo humano orgánico que controla las acciones de ese avatar. Mientras que los personajes en una película pueden impactar en la subjetividad del espectador sin solución de continuidad, el avatar, al menos a algún nivel implícito, es reconocido con un sentido de separación. Y, sin embargo, el espectador cinematográfico no confunde la realidad de lo que ve, es decir, no cree que se esté viendo a sí mismo en acción, aún pudiéndose identificar con los personajes. Por su parte, el usuario de las plataformas virtuales está totalmente presente, encarnado en el avatar, plenamente inmerso en la actividad que la plataforma le ofrece. Sea como fuere, la presencia del usuario en ésta supone un constante proceso de negociación.

Lev Manovich, en *El lenguaje de los nuevos medios*, explica este proceso de interacción mediada como *teleacción* (*teleaction*): “Para manipular la realidad a través de las representaciones [usando] instrumentos de imágenes [para] no representar solo la realidad, sino también para controlarla” (2006, pp. 165-167).

Por su parte, de una manera más formalizada, Stephen Poole (2000) clasifica tres tipos principales de la prolongación digital del usuario en las plataformas virtuales: visión global, en primera persona o en tercera persona. Centrándose en concreto en los videojuegos —aunque puede ser extensible a todo el MRVL—, Poole los divide en las siguientes categorías: *God Games* (visión global), en tiempo real, deportivos, de rol, de misterio y *shooter*¹³ (disparos en primera persona). Sin ser una lista específica de géneros, llega a esta clasificación a través de su estudio basado en la perspectiva de la pantalla (lo que el usuario ve en la pantalla del ordenador cuando se desplaza por el ciberespacio), en el marco temporal (tanto si el paso del tiempo virtual es constante como si es reversible) y las cualidades de la narrativa (el compromiso del videojuego con temas provenientes de la fantasía, la ciencia-ficción, el mundo de la política y otros). La experiencia directa del mundo virtual, sin embargo, dependería principalmente de la primera consideración, la de la perspectiva de la pantalla. En este sentido, los usuarios experimentarían diferentes niveles de mediación en las plataformas e irían pasando por los tres tipos de perspectiva que implican alguna interacción entre lo que hace el avatar en el universo electrónico programado y lo que el usuario le hace hacer apretando el ratón, el joystick u otros botones de interfaz.



Figura 4

Esto se ve claramente en *Second Life*, pues se desarrolla exclusivamente en 3ª persona; o en *S.T.A.L.K.E.R.* (figura 4), un videojuego tipo *shooter* donde se ven las manos del avatar

cogiendo armas, dinero, escudos protectores, etc., y se ve cómo otros personajes le hablan, interrogan, disparan, etc. Por su parte, uno de los subgéneros omnipresentes en *Youtube* lo conforman los vídeos que el mismo usuario cuelga en la plataforma hablando en 1ª persona.

Sea como fuere, como añade Poole (2000), la inmersión total en los eventos que aparecen en la pantalla están mediados por su artificialidad y por su dinamismo:

God-game variables are “kludged”¹⁴ –simplified and imprecise– and their reality is laughably clean compared to the infinitely chaotic and messy real world [...] but what they do offer by virtue of their machine habitat, and what makes them slightly different from what they would be otherwise – complex board games– is the modelling of dynamic processes. Time can be speed up or slowed down [...] (pp. 34-35).



Figura 5

La puesta en escena del ejemplo de *Second Life* (fig. 5) muestra de forma muy evidente cierta constelación narcisista: tenemos aquí un avatar vestido a modo de quinceañera des-cocada, con pantalones vaqueros rotos, un top de encaje rojo que deja ver gran parte de la piel de su tronco, al tiempo que resalta su pecho y, para rematar ésta marcada configuración seductora, unos modernos zapatos de tacón. El avatar parece salir de comprar de un centro comercial –lleva una bolsa de un atrayente color rojo– y pasea por lo que asemeja una pasarela. Su lenguaje corporal es estudiadamente seductor: por un lado, abre los brazos, como ofreciéndose; por otro, cruza las piernas velando y marcando al mismo tiempo su sexo. Al fondo, justo detrás de ella, aparecen unas fotos con primeros planos de rostros de otros avatares, así como varios focos de luz. Todo ello da un aspecto de espectáculo postmoderno; como de desfile de moda, reforzado, además, por la perspectiva contrapicada del plano. Este ejemplo (fig. 5) es del año 2008; pero otro ejemplo de 2013 (fig. 6), nos muestra que el modelo descrito prácticamente no ha evolucionado. Se puede traducir el carácter narcisista de toda esta puesta en escena de *Second Life* en una frase: estos avatares femeninos están ahí mirándome; “ella me mira y se me ofrece como una diosa accesible e inalcanzable al mismo tiempo”.



Figura 6

En este sentido, si hacemos referencia al mito, podemos decir que me mira como miraba a Narciso su reflejo enamorado en el estanque. En el extremo, “yo le compro ropa, la visto, cambio su aspecto físico, seguramente mejorando el mío...”, es decir, me convierto en un *virtual self* demiurgo que va más allá del simple hecho de la existencia (¿virtual?) del avatar.



Figura 7

En el mismo sentido, ya he señalado cómo en *Youtube* hay también ciertas herramientas que apuntan al avatar y a su narcisismo implícito. De entrada, su slogan original proponía *Broadcast Yourself* (fig. 7), algo así como “retransmítete a ti mismo”. Todo ello, junto con las herramientas de *social community* que he señalado más arriba, refuerza –al igual que en *Second Life* y su estética de pasarela– la dimensión narcisista, ese deseo de darse a ver. Si ahora atendemos a todos esos vídeos caseros que cuelgan miles de personas anónimas en *Youtube*, tendremos que pensar no ya en un avatar, sino en el usuario replicado y exhibido, en un auténtico *virtual self* que no es que se muestre a través de la pantalla, sino que se convierte él mismo en pantalla (fig. 8). Y no traduzco aquí *virtual self* como cuerpo virtual, si no como *imagen virtual de sí*.

Por cierto, que como es sabido, algunos de los vídeos originales más famosos (los *virales* amateur) que nos llegan a través de *Youtube* son realmente experiencias u opiniones personales, las cuales estarían sancionadas tan sólo por su presencia en la red: es una prueba más de la explosión de narcisismo que desprende este nuevo modelo de representación virtual lúdico.



Figura 8

6. Ausencia de sentido

En los ejemplos que he propuesto para definir este MRVL se da una desaparición de la dimensión simbólica que provoca la señalada ausencia de sentido. Efectivamente, ni en *Second Life* ni en *Youtube* se encuentra nada que se parezca a una narración con acciones que se encadenen temporal y causalmente para dotar de un determinado sentido a una historia ¿Pero qué ocurre con el videojuego S.T.A.L.K.E.R. y otros similares?

Por una parte, aparece de nuevo el avatar clásico, pues podemos elegir a nuestro personaje con la posibilidad de ir cambiando las armas a medida que se agotan las municiones. Pero lo que me interesa señalar ahora es que parecería que éste y otros videojuegos similares, sí que serían capaces de ofrecer ciertos rasgos narrativos, pues, por ejemplo, el usuario tiene que completar misiones militares determinadas. Sin embargo, tanto en éste como en los otros ejemplos que he analizado, se trata más bien de experimentar acciones y *pantallas* (niveles) auto-conclusivas, que parecen tener un armazón narrativo, pues existe el concepto de “nivel final”; pero que, de nuevo, no señala hacia un sentido determinado, sino que tal final sólo muestra la maestría del usuario en el uso de las posibilidades del juego; por lo tanto predomina un sentido funcional o pragmático sobre otros, por ejemplo, el poético. En este sentido, conviene recordar que todo discurso narrativo es, necesariamente, descriptivo, no siendo necesariamente cierto lo inverso.

En el MRVL, pues, nos encontramos con textos que muestran una explosión literal de la puesta en escena y un adelgazamiento letal de la estructura narrativa —es decir, con discursos que no son verdaderos relatos—, y que nunca se nos ofrecen un final (clausura) narrativo. Y bien, si algo se deduce de las principales teorías sobre el relato es que éste debe tener un final, una clausura que dote de sentido a la historia ahí contada. Frente a esa evidencia, en este nuevo modelo de representación, el usuario no se lo juega todo al final, si no en cada *pantalla*, en cada movimiento. No hay tiempo para la indecisión y la superación humana de las dificultades, sino que cómo en la realidad más dramática, se juega su destino a cada instante. De manera que, por ejemplo, en los videojuegos tipo S.T.A.L.K.E.R., el otro que habita ese universo es siempre amenazante, hostil, del que es necesario guardarse o, en el otro extremo, al que hay que aniquilar. O son avatares, como

en *Second Life*, con las que desearíamos un intercambio sexual que nunca intentaríamos en la realidad o, al menos, nuestro deseo no quedaría tan explícito. Pero incluso en el caso en el que algunos de ellos pudieran comparecer como aliados o como amigos de chateo, nada invita a compartir su punto de vista: la lógica misma del modelo exige del usuario aferrarse a su posición narcisista –y, finalmente, paranoide.

Así, en este modelo de representación, desaparecen los dos rasgos nucleares que sostienen la eficacia simbólica del relato que ha teorizado González Requena (2006b). Por una parte, desaparece el estatuto ficcional de su universo, que es el que permite al espectador relajar la tensión de su Yo para explorar la red de deseos antagónicos que lo conforman desde sus diferentes y contradictorios puntos de vista. Y, por otra, desaparece el devenir inexorable que conduce a un desenlace inapelable que, en la clausura del relato, permite la cristalización simbólica de la trama. Y por eso, el MRVL se nos descubre entonces, finalmente, como una realidad vacía de toda Ley simbólica.

7. *Dancing Anymore*

Esta ausencia de sentido también se conecta con el *virtual self* en otros ámbitos diferentes al MRVL, por ejemplo a través de la cultura popular del videoclip musical. Por lo tanto, sin ser un ejemplo estricto de MRVL, no se debe olvidar que el videoclip tiene en estas plataformas su mayor canal de distribución. En este sentido, voy a analizar un videoclip muy actual, de género cómico, pero de alto contenido erótico, “Dancing Anymore” (Megaforce, 2013) del trío británico de rock electrónico *Is Tropical*; el cuál, paradójicamente, no puede visionarse en *Youtube* por su política de seguridad¹⁵. Sin embargo, existen otras plataformas similares, más especializadas y con políticas al respecto más laxas, como *Vimeo* –la cual, por cierto, implementa frente a *Youtube* la capacidad de cargar avatares– en la que sí se puede ver este videoclip¹⁴. *Vimeo* es un anagrama de los términos ingleses “movie” (“película”), “vídeo”, insertando la sílaba “me”, en referencia al espíritu del sitio de exhibir material creado exclusivamente por el usuario; lo que nos devuelve la dimensión narcisista del MRVL y la conformación de un *virtual self* en su propia estructura.

Traigo a colación este videoclip porque es paradigmático en relación a la ausencia de sentido en conexión al *virtual self*. Para empezar, su producción es una mezcla de imagen real e imagen generada por ordenador, en la que se simulan varias mujeres desnudas con atributos sexuales muy marcados –similar en su estética a los avatares de *Second Life*; pero más realista. El videoclip trata sobre un adolescente que acude a una casa de la alta clase social francesa con el fin de limpiar la piscina interior. Que la piscina sea interior no es baladé, pues ya nos da cuenta de que algo estancado necesita ser limpiado.

El primer plano del videoclip es el de una mujer agachada y cortada a la altura de su cuello (F1). Esto nos da cuenta ya de que el elemento femenino en esta breve historia no va a tener personalidad propia, como veremos enseguida. Se trata de la dueña de la casa que le explica al protagonista como debe colocar la manguera y encender el limpiafondo automático de la piscina (F2). Pese a su postura agachada y a que es una mujer madura, aparece imaginizada como deseable (cuerpo con curvas pero no exageradas, ropa informal pero cara, zapatos de tacón alto negro, blusa dejando entrever sus senos, labios de silicona ope-

rados, melena rubia tintada, piel turgente etc.) (F3). Él la mira con una mezcla de interés y timidez; pero desde un punto de vista más elevado, lo que refuerza la desvalorización de la mujer que señalaba en el primero de los planos de la dueña (F4).

Cuando ella se levanta le señala dónde está el interruptor para encender el limpiafondo (F5). Por montaje, parece señalar justo hacia donde el marco del plano corta al adolescente (F6). Por lo tanto, algo que está cortado, que es automático y que necesita encenderse, se juega ahí. Este segmento de arranque acaba con dos frases de ella: “–That’s all. Then you just vacuum” (“–Eso es todo. Entonces, tan sólo vacíalo”) (F7). Ambos sonríen nerviosamente y él, lejos de ponerse manos a la obra, se queda con una en el bolsillo y la otra a la altura de su sexo (F8).

Pero la evidencia es que se le ha encargado una misión, “limpiar” y “vaciar” algo que tiene que ver con un líquido estancado. Parecería que esa misión requiere buenas aptitudes, como moverse con presteza (F9), o saber tocar las teclas con delicadeza (F10-F11); o no tener miedo de ese fuego que promete la chimenea (F12), así como manejar la espada apoyada en ésta (F13-F14). Son todas aptitudes muy claras y clásicas, las tradicionales del caballero frente a una dama.

Sin embargo, la dama ya ha desaparecido, por lo que la historia va a derivar enseguida hacia otros derroteros a medida que su héroe se adentre en las zonas más íntimas de la casa –que no lo olvidemos, pertenece a la dama. En este caso, va a derivar en puro fetichismo frente a un espejo (F15-F16) –dónde ésta seguramente se adorna a menudo. El adolescente, literalmente, babea por su dama –un lúbrico hilo de saliva cae en un vaivén por la comisura de sus labios apuntando a la parte baja de su cuerpo, dónde también está en ese momento la foto de ella (F17). Lo especular, masturbatorio, narcisista, va tomando forma (F18). Pese a ello, el videoclip todavía muestra al héroe con cierto elemento fálico (F19): tan sólo un estilizado palo de golf con el que no logrará meter la pelota en ningún agujero (F20), sino que ésta caerá inevitablemente por las escaleras (F21). O dicho de otra manera: allí bajo le espera su hoyo.

Pero antes, el adolescente sigue su periplo por las zonas más íntimas de la casa. En este caso, la cama (F22) como lugar perfecto para simular el acto (fumar) y ver un spot de publicidad en el que unos extraterrestres vacían un bote gigante de detergente líquido (F23) –es decir, más líquido estancado y más limpieza.

El mundo de la publicidad es el mundo imaginario por excelencia, el universo del narcisismo. Y no hay acto más narcisista que el masturbatorio, que es lo que el adolescente empezará a hacer hasta el final del videoclip (F24). Podría decirse que la historia abandona aquí su nivel más realista para derivar hacia la ciencia ficción, pues la imaginación del adolescente empieza a personificar todo tipo de avatares femeninos con físico similar al de actrices pornográficas –la mirada casi maternal de la primera en aparecer recuerda a la señora de la casa (F3-F25). En todo caso, no es un videoclip pornográfico, pues no se muestran nunca los genitales.

Más allá de que la animación sea más o menos sofisticada, lo que se muestra gráficamente es que el avatar surge del adolescente mismo, como si estuviesen fusionados en uno sólo; por tanto, es la personificación perfecta del narcisismo, del *virtual self* que he propuesto. Se ve claramente si nos fijamos, por ejemplo, en la mano derecha que sostendría su miem-

bro y que se mueve al ritmo pendular de la música (F26-F27). De hecho, la letra de la música nos recuerda ese movimiento relacionado directamente con el sexo:

No I won't, no I won't
I won't let you move that way
Cause I don't, no I don't
I don't let you move that way

No I won't, no I won't
I won't stand here whilst to sway
No I don't anymore [...]

You don't take me dancing anymore
Oh you don't take me dancing anymore
Always been the wrong time
To ... on the floor
Always been the wrong time
To ... on the floor¹⁶

La letra de la canción que sustenta el videoclip tiene también algo de mandato maternal (“no te dejaré”) que en las imágenes se va mixtificando con la relación sexual virtual que parece experimentar el adolescente. Aquí el videoclip da un nuevo giro que subraya el aspecto de *virtual self* que vengo analizando: la cámara pasa a tomar diferentes puntos de vista; pero el más interesante en este aspecto, es el que proviene del interior del propio avatar (F28-F29). Es decir que, cómo ya nos avanzaban los planos del protagonista frente al espejo (F16-F18), aquí se culmina la relación narcisista, pues ya nose relaciona sexualmente con un avatar externo, independiente, sino que la fusión total narcisista –maternal– se lleva a cabo y volvemos, pues, a la fase del espejo lacaniana, a la Imago primordial. Para salir de ese estadio, decíamos, con González Requena, que se necesita la mirada de un 3º. Pero ese 3º –al que parece apelar la mirada del avatar– no puede ser el espectador, pues el padre, finalmente, hace algo: prohibir el acceso a la madre, que es lo que precisamente en el videoclip se está facilitando. Y, no obstante, el videoclip impele al espectador a implicarse, ya sea compartiendo un punto de vista semi subjetivo (F30), o siendo mirado directamente por el avatar en un plano cenital (F31), invitándonos, pues, a compartir el placer narcisista, a ser parte de ese *virtual self*.

Un paso más allá y será el propio avatar el que empezará a desdoblarse y crecer, mostrando, por ejemplo, un reflejo imposible en la mesa del salón (F32); u ofreciendo otras variables en el placer sexual narcisista, como la felación (F33-F34), que nos llevan a fusionarnos de nuevo con el avatar compartiendo el punto de vista del miembro –que lógicamente no se ve, pues es un falo virtual– entrando en su boca (F35).

El siguiente paso lógico en esta espiral narcisista virtual supone, por un lado, que el propio avatar se masturbe (F36) y, por otro, que empiece a multiplicarse y a hacerse más evidente la referencia a ese otro subgénero del audiovisual dónde predomina la imaginario en su

derivada más narcisista (F37): el pornográfico ya citado y el subgénero del *Gang Bang* o sexo en grupo (F38).

Sin embargo, en un momento dado, el adolescente tiene que parar, pues algo muy real viene a sacarle de su ensoñación: traen un paquete para la señora de la casa (F39). Y es algo tan real que no sabe qué hacer con ello.

Por lo que retomará enseguida su tarea, ayudado por una crema hidratante para la piel (F40): de nuevo, ayudas para borrar toda aspereza que tenga que ver con lo real, que sirva, incluso, para atravesar una pared... (F41-F42)

...O para llevar al extremo la deriva del *virtual self* y convertirlo en un *virtual World* que se masturba indefinidamente... (F43-F44)

...E incluso ofrecer –en una escena que podría pertenecer perfectamente a una pantalla de un videojuego como *S.T.A.L.K.E.R.*– otra derivada más sofisticada que resultaría de ocultar lo real: la negación de la diferencia (sexual) desde la que se puede entender una relación homosexual (F45).

El adolescente llega finalmente al éxtasis y el *virtual self* se diluye (F46-F47); pero lo que queda, no parece entusiasmarle, pues es precisamente algo muy real, quizá, irónicamente, eso que la señora de la casa le dijo que estaba sucio y que, por tanto, debía evacuar (F48-F49). Algo cuyo final es el inodoro (F50-F51), por lo tanto, esta experiencia en la que se ha configurado un *virtual self* tiene ciertamente un final; pero uno en el que la ausencia de sentido es evidente –cómo lo era en *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960)... (F52-F53-F54)

...O cómo era la relación entre la mujer madura y el joven en *El graduado* (*The Graduate*, Mike Nichols, 1967), en la que el sexo imaginizado –y una piscina en la que resuenan los conflictos internos– tenía también cierta importancia (F55-F56-F57-F58).

8. El escamoteo de lo real

Usando la terminología lacaniana de los tres registros, se comprueba que tanto en el videoclip analizado como en las plataformas del MRVL se anuda perfectamente el registro semiótico y el imaginario, dada su capacidad de organizar los signos y su alta capacidad de imaginización; pero se deja fuera, sin embargo, al registro de lo real –y a la dimensión simbólica, según la teorización de González Requena (1996). En el MRVL, el protagonista ya no es un 3º con el que se comparten las acciones, si no el Yo del usuario. Si se relaciona este hecho con el nivel narrativo, como he señalado, sólo se puede concluir que el taponamiento del registro de lo real sale reforzado, pues el Yo dentro de la plataforma es imaginario, está escindido del cuerpo real del usuario, pese a la mayor o menor identificación que puede darse.

En los modelos de representación audiovisual tradicionales no se esquilma el registro de lo real, sino que, de una manera simbólica, se intentaba gestionar lo que representa, dándole un sentido que permitiese una experiencia enriquecedora por parte del espectador. Puede acudir a la experiencia cotidiana para explicar este hecho: me refiero a que es sabida la capacidad de una buena película, o de un buen libro, de provocarnos el sueño tras una sesión de visionado o de lectura. Y al contrario, la experiencia en las plataformas virtuales, prueba que debido a la sobreexcitación yoica, el sueño se concilia más difícilmente.

Por todo ello, no podemos estar más de acuerdo con González Requena cuando afirma que la participación interactiva del usuario en las plataformas intensifica su identificación imaginaria con el avatar, a la vez que cortocircuita su identificación simbólica con el relato. Es decir: tanto más el usuario se identifica especularmente con el avatar viéndose en él absolutamente reflejado, tanto más su Yo consciente se afirma como protagonista activo de la experiencia virtual. Y así, en esa misma medida, tanto más se ve impedida esa difuminación del Yo consciente de la vigilia. Proceso, recuérdese, por la que el lector de la novela o el espectador de cine se deja absorber por determinados relatos que le invitan a participar de los diversos puntos de vista de sus personajes y de sus deseos antagónicos, pudiendo así acceder, pero esta vez a escala inconsciente, a la elaboración de los deseos antagónicos que lo habitan (2006, p. 3). O en otros términos: ese mismo protagonismo hiperactivo del usuario que tan altos réditos cognitivos le depara, tiene por contrapartida el bloqueo de lo que, durante siglos ha hecho del arte narrativo, junto al sueño mismo, la otra gran puerta de acceso al inconsciente (pp. 2-3).

Decía que faltaba o que se escamoteaba un registro en este MRVL, el de lo real. Si en estas plataformas de realidad virtual se abrochan tan eficazmente los registros semiótico e imaginario, y si a partir de este abrochamiento, liberado ya de todo anclaje corporal, el Yo puede entregarse a explorar los más variados universos virtuales, es precisamente por la radical exclusión, en su juego, de lo real. Esta falla está también en el corazón del cambio radical respecto de los modelos de representación audiovisual tradicionales: en éstos no se esquilma lo real, si no que se intentaba gestionarlo, darle un sentido que permitiese una experiencia enriquecedora por parte del espectador.

9. Conclusiones

En la 1ª hipótesis que propuse, se podía intuir una pregunta acerca de si el MRVL prosigue la tradición de la pantalla (la de la pintura, el cine o el vídeo), dado que el espectador queda igualmente inmovilizado al amarrar su cuerpo a la máquina; o si, por el contrario, inicia una nueva tradición. Si pensamos sólo en la pantalla, evidentemente el MRVL no aporta nada nuevo, pues las plataformas virtuales no inmersivas siguen experimentándose a través de éstas. Pese a ello, mi conclusión es que sí se puede hablar de un nuevo modelo de representación virtual lúdico, porque lo que ha cambiado es la relación del usuario con las pantallas que constituyen ese modelo. Y he analizado cómo éstas abarcan textos audiovisuales que tienen que ver tanto con los videojuegos masivos on-line, como con las plataformas virtuales en las que se desarrollan vidas paralelas a partir de avatares que el usuario se diseña según sus gustos y psicología; así como con los portales Web de contenidos audiovisuales en continuidad.

Como he señalado, estos tres tipos de textos audiovisuales que reúno bajo el concepto de MRVL comparten una serie de características especiales: se pueden usar on-line, dan la posibilidad de modo multi-jugador y, lo más importante desde un punto de vista simbólico, excluyen lo real. Además, en su configuración narrativa no existe el concepto de final o clausura, por lo que se puede deducir que tampoco existe el concepto de tiempo necesario

para dotar de sentido a la narración. En cuanto a la dimensión espacial, ésta se expande hacia el infinito.

En la 2ª hipótesis aventuraba la diferencia básica entre el MRVL y los modelos tradicionales, afirmando que ésta consistía en la ausencia de sentido y de dimensión simbólica. Creo que ha quedado demostrado, pues, por ejemplo, en el MRVL se pierde la noción del tiempo, que es una dimensión básica en la narrativa. Por no hablar de lo importante que es esta dimensión temporal en la estructura de los juegos tradicionales, así como en la propia ontogénesis de la imagen, pues, como es sabido, el niño empieza a tener noción temporal a partir del juego del *fort-da* –aparición/desaparición de la madre como imago primordial. Una última diferencia básica entre el MRVL y los tradicionales es que no hay identificación simbólica posible entre el usuario y el avatar, dado que son, virtualmente, el mismo. Es decir, si en los modelos anteriores el espectador era un ente externo al que se invitaba a participar a través del punto de vista de los personajes, ahora, las plataformas virtuales me identifican como Yo, como punto de vista interactivo, a la vez cognitivo y deseante, al tiempo que excluyen de su espacio virtual a mi cuerpo real.

Por último, en cuanto al sujeto espectral que surge del nuevo modelo de representación virtual que he conceptualizado, señalé que debía de ser uno cualitativamente diferente, teniendo en cuenta las especiales cualidades reseñadas de esas nuevas plataformas virtuales. Y, efectivamente, se puede concluir que surge un nuevo sujeto espectral, el cual se ve cruzado por dos corrientes aparentemente contrapuestas: por una parte, aparece en la estructura misma de las plataformas virtuales una hiperbolización yoica del usuario; por otra, el mismo usuario se desdobra en esa representación digital conocida como avatar. Y digo que están sólo aparentemente contrapuestas porque finalmente son dos niveles del mismo proceso: la clave está en no olvidar que el avatar es una extensión digital del usuario –diseñada, inventada, dirigida o elegida por éste en diferentes grados–, que actúa de válvula de escape de esa inflación yoica señalada.

Como conclusión final que integra a las anteriores, diré que este alto grado de narcisismo que he localizado se retroalimenta con el vacío dejado a partir del borrado de la dimensión simbólica en estas plataformas. Esta dimensión, como he explicado, requiere de un final que dé sentido a la experiencia del espectador-usuario. Así, éste, se construye él mismo un punto de vista que le hace omnipotente; en vez de identificarse, por ejemplo, con un héroe a través del cual experimentar un punto de vista determinado que gestione su mirada, con el objetivo de llevarle a un final concreto en el que la trama cobre sentido. Esta es la fantasía inevitable que se desprende del MRVL: un trayecto no narrativo en el que el Yo entra y actúa endiosado, construyéndose un punto de vista independiente y diseñándose una imagen virtual de sí mismo o *virtual self*. Todo ella le sitúa en la senda del narcisismo y de la ausencia de sentido.

La investigación audiovisual futura deberá de dar cuenta, pues, de este *virtual self*, cómo cambia nuestra relación con las imágenes y la cultura audiovisual en general, investigar cómo puede afectar a nuestra psique y encontrar vías a través de las cuales hallar aplicaciones positivas de cara a la educación de las generaciones más jóvenes, que son los mayores usuarios de estas plataformas. Pero, sobre todo, habrá que reconvertir ese narcisismo en una fuerza que dote, de nuevo, de sentido a la experiencia del espectador-usuario en los textos audiovisuales.

Notas

1. Este texto es una profunda reelaboración de un proyecto de investigación presentado para la consecución de la Habilitación Nacional para profesores de titulares de universidad (Universidad Carlos III de Madrid, 2007) y una comunicación invitada presentada en las Jornadas sobre Entretenimiento Audiovisual Interactivo I-Enter (Barcelona, Caixa-fórum, 28-29 febrero de 2008).

2. Los videojuegos multi-jugador (del término anglosajón *multiplayer*) como indica su nombre, hacen referencia a aquellos videojuegos en los que participan varios jugadores. El término se utiliza por extensión para definir videojuegos que son jugables a través de Internet u otro tipo de red, con otros usuarios conectados a la misma, conformándose ese espacio virtual que propongo aquí como objeto de estudio. Por extensión, se utiliza en la literatura anglosajona el neologismo MUD (*Multiuser-Dungeon, -Dimension o -Domain*), que hace referencia a entornos virtuales basados en texto en Internet, en los que se representa a los usuarios como avatares. Además, suponen foros o chats con una estructura narrativa, a menudo un juego fantástico o de aventura, en el que el usuario puede añadir estructuras internas en la base de datos que reflejan el mundo real.

3. Oficialmente, la empresa creadora de *S.T.A.L.K.E.R* ha cancelado su desarrollo a finales de 2012; aunque llegó a tener dos secuelas: *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky* (GSC Game World, 2008) y *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat* (GSC Game World, 2010).

4. El uso del término avatar con el significado de *cuerpo virtual* se utilizó por primera vez en 1985 en el juego on-line *Ultima IV: Quest of the Avatar* (Origin Systems, género RPG, modo mono-jugador, USCO# PA-317-504). Pero parece ser que lo popularizó el escritor Neal Stephenson (1992, pp. 469-70) en su novela ciberpunk titulada *Snow Crash*. Lo utilizó para describir la simulación virtual de la forma humana en el Metaverso o versión de realidad virtual de Internet en la trama de la novela. Aunque el mismo Stephenson reconoció que varias de las características del Metaverso y los avatares ya eran parte de un videojuego de 1986 llamado *Habitat* desarrollado por Lucasfilm Games, Quantum Link y Fujitsu.

5. *Real Academia Española. Diccionario de la Lengua española*. 22ª ed. Madrid: Real Academia, 2001. Recuperado el 1 de abril de 2013: <http://lema.rae.es/drae/?val=avatar>

6 Según Noël (pp. 1248-1252), Visnú es uno de los principales dioses hindúes, conocido por llevar a cabo una serie de transformaciones: un monstruo mitad hombre mitad león, un brahmán, un hombre (en dos ocasiones), un hijo de un *rajah* y en Buda. La décima metamorfosis sólo se concibe en potencia y puede acarrear la destrucción.

7. “Por *virtual self* me refiero a la persona conectada al mundo y a los otros a través de medios electrónicos tales como Internet, la televisión y los teléfonos móviles. La virtualidad es la experiencia de estar conectado y usar ordenadores; es un estado del ser, referido a una forma particular de experimentar e interactuar con el mundo (p. 1) / Lo que llamo *virtual self* es un buen ejemplo de lo que Hegel hablaba, puesto que intentamos llenar nuestras vidas con significado conectando con otros y con el mundo electrónicamente, obteniendo lo que los expertos en computación llaman virtualidad (p. 48)”. Traducción propia.

8. *Alexa* se basa en la instalación de una barra en el navegador de sus participantes, lo cual ya puede distorsionar la muestra. Otros elementos que limitan su capacidad heurística y

que sin duda distorsionan sus resultados son que la barra en cuestión sólo se puede bajar en inglés y que funciona exclusivamente con el navegador Internet Explorer.

9. Desde su lanzamiento, *S.T.A.L.K.E.R.* se subió al número uno en el ranking de *Meristation*. En abril de 2013 este título lo ostenta: *Metal Gear Solid IV: Guns of the Patriots* Edición 25º Aniversario (Kojima Productions, 2008), para PlayStation 3; *Chaos Rings II* (Media.Vision, 2012) para IOS y Android; y *Mass Effect 3* (BioWare, Straight Right Wii U, 2012) para multiplataforma. Lo interesante es que son todos juegos de rol, es decir, integran en su estructura el concepto de avatar.

10. Todas las ilustraciones y fotogramas utilizados en éste artículo pueden verse en alta calidad en este enlace: <http://gg.gg/MRVL>. Recomiendo bajar el archivo (pinchando en PDF a la izquierda de la pantalla, debajo del logo) y verlo en paralelo a la lectura, sobre todo en la sección dedicada al análisis del videoclip que propongo más abajo.

11. Hasta hace unos años, existía la posibilidad de utilizar una función, *Who's Watching Now*, a través de la cual se permitía que otros usuarios supiesen lo que se estaba viendo en ese momento y uno supiese los que veían los demás, con la intención de saberse acompañado en la visita virtual y, sobre todo, con la posibilidad de chatear con ellos sobre lo que estaba viendo.

12. Aunque para ello ocultó su deuda con otro gran psicólogo, Henri Wallon (1879-1962).

13. *Shooter* o videojuegos de disparos que engloban a varios subgéneros de acción que comparten el hecho de ofrecer la posibilidad de controlar un avatar que, generalmente, dispone de todo tipo de armas intercambiables (principalmente de fuego) que dispara a voluntad.

14. El término “kludged” proviene de “kludge”, que es una conexión de chips o programas en forma improvisada que da una solución relativa a cierto problema a modo de truco sofisticado. Recuperado el 19 de enero 2013. Disponible en: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/kludg>

“Las variables de *juegos de Dios* están trucadas –simplificadas e imprecisas– y su realidad es bastante risible comparada al infinitamente caótico y desordenado mundo [...] pero lo que ofrecen gracias a su hábitat en la máquina y los que les hace ligeramente diferentes de lo que serían de otra manera –juegos de mesa complejos– es el modelado de procesos dinámicos. El tiempo puede acelerarse o lentificarse [...] (pp. 34-35)” [Traducción propia].

15. Literalmente, en esta política de seguridad hay un apartado dedicado a “Desnudos y contenido sexual”. Disponible en: <https://support.google.com/youtube/bin/answer.py?hl=es&answer=2802002>, recuperado el 2 de mayo de 2013.

14. Disponible en: <http://vimeo.com/64378881>, recuperado el 2 de mayo de 2013.

16. *No, no te dejaré, no, no te dejaré / No te dejaré moverte de esa manera / Porque no, no / No te dejaré moverte de esa manera // No, no te dejaré, no, no te dejaré / No me quedaré aquí mientras te meces / No, no más [...] // Ya no me llevas a bailar nunca / Oh, ya no me llevas a bailar nunca / Siempre es mal momento / Hacer... en el suelo / Siempre es mal momento / Hacer... en el suelo* [Traducción propia].

Referencias bibliográficas

Agger, B. (2004) *The Virtual Self*, Malden, MA: Blackwell Publishing.

- Freud, S. (1914) *Introducción al narcisismo*, en *Obras Completas, Volumen XIV*, Buenos Aires/Madrid: Amorrortu, 1979.
- González Requena, J. (1996) “El texto: tres registros y una dimensión” en *Trama y Fondo*, nº 1, Madrid, 3-32. Disponible en www.tramayfondo.com
- González Requena, J. (2000) *Análisis de la imagen. Proyecto docente*, s.p., Madrid: Universidad Complutense.
- González Requena, J. (2006) “Cine, videojuegos, sueño” en *Seminci*, 5, 51, Semana Internacional de Cine de Valladolid.
- González Requena, J. (2006b) *Clásico, Manierista, Postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*, Valladolid: Ediciones Castilla.
- Hitchcock, A. (1960) *Psycho / Psicosis* [Motion Picture], EEUU: Shamley Productions, Universal, Paramount.
- Is tropical (2013) *Dancing Anymore* [videoclip], Francia/UK: Megaforce, Maison Kitsuné.
- Klein, M. (1946) “Notes on Some Schizoid Mechanisms” en *International Journal Psychoanalysis*, 27: pp. 99-110; M. Klein, P. Heimann, S. Isaacs y J. Rivière (1952). *Developments in psychoanalysis*, Londres: Hogarth Press, pp. 292-320 (rev.). Reimpresión en *The Writings of Melanie Klein*, Vol. 3, pp. 1-24. Londres: Hogarth Press, 1975.
- Lacan, J. (1999) “El estadio del espejo como formador de la función del yo [Je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica” en *Escritos*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Manovich, L. (2001) *El lenguaje de los nuevos medios*. Barcelona: Paidós, 2006.
- McLuhan, M. (1964) *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 1994.
- Nichols, M. (1967) *The Graduate / El graduado* [Motion Picture], EEUU: Lawrence Turman, UA.
- Noël, J. F. M. (1991) *Diccionario de mitología universal* (ed. rev.: F. Lluís Cardona). Barcelona: Edicomunicación.
- Pool, S. (2000) *Trigger Happy*, <http://stevenpoole.net/>; Creative Commons BY-NC-ND 3.0.
- Rieser, M. y Zapp, A., eds. (2002) *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*. London: BFI Publishing, 2004 (reimp.)
- Stam, Robert (1999) *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*, Barcelona: Paidós.
- Stephenson, N. (1992) *Snow Crash*, New York: Bantam (reed. 2003). Traducción disponible en Barcelona: GIGAMESH, 2ª ed., 2005. Tr.: Juan Barranquero Ríos.

Figuras

Figura 1: Captura de *Youtube*. Recuperado 20 de abril de 2013. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=mHzEcZLLa-s>

Figura 2: *Sony Memory Stick*, anuncio publicitario, 1999. En Friedberg, A. (2006) *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*. Cambridge, MA: MIT Press, p. 244.

Figura 3: Waterhouse, J. W. (1903) *Echo and Narcissus / Eco y Narciso*. Óleo sobre lienzo, 109 x 189 cm., Walker Art Gallery, Liverpool, Gran Bretaña.

Figura 4: Captura de *S.T.A.L.K.E.R.* Recuperado el 3 de mayo de 2013. Disponible en http://www.stalker-game.com/en/screens_frame.php?id=43&game=2&res=1

Figura 5: Captura de *Second Life*. Recuperado el 28 de enero de 2008. Disponible en: <http://secondlife.com/>

Figura 6: Captura de *Second Life*. Recuperado el 3 de mayo de 2013. Disponible en: <http://secondlife.com/>

Figura 7: Logotipo de *Youtube*. Recuperado el 3 de mayo de 2013. Disponible en: <http://tinyurl.com/ytblogo>

Figura 8: Portada de la revista *Time* del 25 de diciembre de 2006. Recuperado el 3 de mayo de 2013. Disponible en: <http://www.time.com/time/covers/0,16641,20061225,00.html>

Summary: In this article I propose an approach to a new model of audiovisual representation call virtual playful (MRVL). For this, I rely in part on modeling that focuses on Hollywood cinema, proposed by Jesús González Requena. But, because the object of study I propose is more comprehensive, as it covers various audiovisual media beyond the cinema as deduced from the corpus of work chosen-the Youtube platform, the videogame *Stalker* and the music video *Dancing Anymore* - I refer also to other theories and modeling that come from the called game studies. The problem with these studies is that, in general, do not focus on the substance of the narrative experiences (of which the MRVL assumed its contemporary approach): the emotion and experience of the desire on the part of the viewer (or better would be called user) through a symbolic horizon full of significance. From this base, I reflect on the type of user who draws this MRVL, for which I have taken the concept of Virtual Self proposed by Ben Agger. For this it would be a person connected to the world through the technological interface; but I redefine it as a user experience that would live within this MRVL that would prevail in a strong narcissism and that, therefore, conclude in an experience empty of sense.

Key words: audiovisual representation model - game studies - virtual self - narcissism - Jesús González Requena - Ben Agger.

Resumo: O artigo propõe uma aproximação a um novo modelo de representação audiovisual denominado virtual lúdico (MRVL), baseado em parte na modelização que, enfocada no cinema de Hollywood, propus Jesús González Requena. Mas, devido a que o objeto de estudo é mais amplo, porque abarca vários meios audiovisuais além do cinematógrafo tal e como se deduz do corpus de trabalho escolhido –a plataforma Youtube, o videogame *Stalker* e o videoclipe musical *Dancing Anymore*– se faz referência também a outras teorias e modelizações que provém dos denominados gamestudies. O problema com estes estudos é que, em geral, não se centram no essencial das experiências narrativas através de um horizonte simbólico carregado de sentido. A partir desta base, a reflexão é sobre o tipo de usuário que desenha este MRVL, para o qual se retomou o conceito de Virtual Self proposto por Bem Agger. Para ele se trataria de uma pessoa conectada ao mundo através da interfase tecnológica, mas aqui se redefine como um usuário que viverá uma experiên-

cia dentre deste MRVL na qual predominaria um forte narcisismo e, por tanto, concluiria numa experiência ausente de sentido.

Palavras chave: modelo de representação audiovisual - gamestudies - virtual self - narcisismo - Jesús González Requena - Ben Agger.
