

Cibercultura: semiótica del avatar y los mundos virtuales*

José Alberto Sánchez Martínez**

RESUMEN

La cultura electrónica actual contiene un rubro significativo relacionado con el mundo de las imágenes y la representación. Una imagen peculiar que tiene que ver más con la redefinición de la virtualidad y no tanto con la digitalización, se trata de la representación de sí mismo y del mundo a través de mecanismos de virtualización. El avatar, estudiado originalmente por la antropología de la cultura, permitía dar cuenta de una función icónica en las culturas como mecanismo de sustitución de los entes o los seres, una función de lo virtual constitutiva de las relaciones sociales, de la organización de lo simbólico y las significaciones colectivas. Hoy el avatar y las imágenes virtuales son parte de un mundo electrónico presente en los videojuegos, el cine, los metamundos en internet. La presencia del avatar ha revitalizado lo que podríamos llamar juegos de la presencia, donde se pone a discusión el papel de la imaginación, el secreto, la creatividad y por supuesto la misma condición de lo virtual. Este trabajo presenta un acercamiento exploratorio al problema proponiendo una discusión del avatar como imagen en los nuevos estatutos de la cultura icónica mediada por lo electrónico.

PALABRAS CLAVE: cibercultura, avatares, semiótica, mundos virtuales.

ABSTRACT

Within the contemporary electronic culture there is a significant item related to the world of images and representation. A peculiar image that has more to do with the redefinition of the virtuality and not so much with the digitalization

* Este trabajo aborda el mundo virtual no como todo espacio de comunicación intervenido por internet, sino como un espacio particular de internet que permite interactuar bajo imágenes compuestas en 3D. Los mundos virtuales de esta naturaleza han sido llamados también metamundos o metaversos, en honor a Neal Stephenson por su novela *Snow Crash*. Los metaversos son espacios imprescindibles en el desarrollo de las nuevas tecnologías de comunicación, pues éstos permiten un contacto con imaginarios visuales de simulación.

** Profesor-investigador y miembro del área de Educación, cultura y procesos sociales del Departamento de Relaciones Sociales de la UAM-Xochimilco. Maestro en Comunicación por la UNAM con especialidad en nuevas tecnologías de información y comunicación.

is about self representing and the world through virtualization mechanisms. The avatar, originally studied by anthropology of culture, allowed to account for an iconic role in the cultures as a mechanism for replacement of the entities or beings, a virtual function constitutive of social relations, organization of the symbolic and collective meanings. Today the avatar and the virtual images are part of an electronic world in video games, movies and internet "metaworlds". The presence of the avatar has been to revitalize what we might call the presence games, where is discussed the role of the imagination, the secret, creativity and of course the condition of the virtual. This paper presents an exploratory approach to the problem by proposing a discussion about avatar image in the new statutes of the iconic culture mediated by electronics.

KEY WORDS: cyberculture, avatars, semiotics, virtual worlds.

LA MISMIDAD TRANSFIGURADA

Vale la pena comenzar esbozando un cuestionamiento relativo al estatuto de la imagen en la era de la cibercultura: ¿qué añade o elimina la virtualidad tecnológica al fenómeno de la representación de sí mismo? En primer lugar hay que diferenciar el cambio de rumbo en la orientación de las imágenes constituidas por prácticas culturales, imágenes establecidas por la práctica mediática e imágenes digitales venidas de la intervención electrónica. Estos tres momentos, que obedecen a condiciones históricas distintas y diversas proponen una diferenciación epistemológica necesaria para hablar de la imagen y el estatuto de virtualidad.

La primera (imagen cultural) obedece a una virtualidad *cuasi* necesaria para el establecimiento de lo cultural como función y estructura, es decir, es una experiencia devenida del juego del símbolo como espacio de representación de prácticas, rituales, que definen la socialización, el orden, la constitución de lo común dentro de un grupo, aquí lo virtual no es leído como texto falso, sino como un argumento de lo real, un argumento que expone la realidad y la potencializa. Hay que añadir que estas imágenes-virtualidad se producen sin pantallas, sin efecto, son como Hans Belting las ha llamado "unidades simbólicas", que proponen una semiosis de falsificación necesaria.

En cuanto a las imágenes mediáticas, es decir, imágenes que se producen por intervención de medios de comunicación de masas, plantean una virtualidad construida por una esfera particular con intereses discursivos propios; aquí, el orden de las prácticas colectivas como gestación de otra dimensión de lo real queda anulado en pos de una virtualidad unidiscursiva, el símbolo ya no queda apresado por acuerdos rituales, sino que ahora representa una imagen superpuesta a la cultura, se eleva por encima de ella para proponer un imaginario transfigurado, en esta fase, la imagen deja de ser contemplativa, como lo era en la época del canon artístico, periodo donde el arte marcaba la pauta de la representación del mundo virtual como contemplación estética. La imagen mediática es una saturada de sentido, aglomerada en la pantalla, desvestida de la indumentaria estética: recordemos que lo estético permite un distanciamiento acordado e intencional, herencia de nuestra forma de apreciar el arte, mientras que la imagen mediática elimina la distancia para propiciar un acercamiento y encuentro con lo virtual como estatuto verdadero. Lo que veo me sucede, no contemplo como en el arte para hacer difícil el encuentro conmigo mismo, sino que eso que se ve en las pantallas es presentado como una verdad saturada. Los medios proponen símbolos, campos de signos que redefinieron la cultura como verdad colectiva pero sin la colectividad. Aquí la semiosis es instrumental, en el sentido de que queda establecida por el efecto técnico del medio, sin que ello implique la interlocución con los otros.

Por su parte, las imágenes digitales, son producto de una transformación sensible respecto del estatuto de lo virtual. En este caso, la imagen se separa y comienza a ser una virtualidad que permite la intervención y la transfiguración. Para ello es necesario reconocer la desvinculación de los medios de comunicación de masas e internet como nuevo medio, que libera al actor-internauta de una larga sujeción a las imágenes unidiscursivas; las imágenes digitales pueden, ahora, ser alteradas, usadas, resemiotizadas con un rizoma de símbolos diverso y múltiple. Como característica especial de las imágenes digitales aparece la intervención del sujeto para configurar y configurarse como imagen: la imagen virtual es una imagen acción, pone en escena nuevos modelos de subjetivación basados en la transfiguración de sí.

Estos tres estados de la imagen permiten contextualizar distintos niveles conceptuales de la cultura de lo virtual, que obliga a pensar, de tres formas diversas, la semiosis cultural de la significación de los símbolos.

INTERNET Y CIBERCULTURA

Hoy el mundo, en una aseveración generalizable, no puede evadir la presencia de un universo mediático a la alza bañado cada vez más de internet. Nuestra ciberculturización no ha arrancado con el régimen de lo digital, sino que es producto de un proceso social más amplio estatuido por un nuevo paradigma técnico de máquinas no sólo de producción económica sino también de producción de sentido, de modos de ver, percibir y sentir. La riqueza de la cibercultura en su relación establecida con internet está del lado de esta resignificación de la cultura, de lo que llamamos cultural, donde lo virtual, la ficción, la simulación, se encuentran aludidas por este paradigma técnico.

Si bien teorías como la de la posmodernidad establecieron directrices críticas sobre tales preceptos de la sociedad cibernética, han sido los posestructuralistas los que liberando su contenido de valores negativos en pos de reflexiones comprometidas con la comprensión, aportaron mayores senderos de complejidad, piénsese en la teoría de la *televisión* en Derrida o del espectro en Barthes.

Innegable es esgrimir que, como parte constitutiva de la cibercultura, la imagen sufrió una transformación, particularmente en la redefinición narrativa del sujeto respecto de su representación en tales imágenes. El coqueteo con lo virtual pasó a formar parte de un coqueteo con las realidades virtuales, es decir, mundos imaginarios producidos por computadora, provocativos universos de imágenes donde el sujeto es el apoderado, donde su relación con los otros queda desvinculada de relaciones unilaterales con el medio, para pasar a formar parte de una desmediatización con vías a establecerse el sujeto mismo como medio. En las realidades virtuales tecnológicamente producidas la imagen no sólo es iconicidad visual, sino también algo como “juego formal de la autorepresentación” (Belting, 2007:103).

FIGURA 1
Avatares en contexto metaverso



Imágenes del videojuego *Final Fantasy* de la compañía Square-Enix.
 Tomada del banco de imágenes Google.

Es en este contexto donde el avatar queda incluido como parte de la realidad virtual, pero al mismo tiempo desvinculado de una noción cultural tradicional, donde se establecía su valor como sujeto doble, como icono que resguardaba valores colectivos. La autorepresentación conlleva a desordenar la estructura de lo colectivo con vías a una semiosis individual dentro de una nueva colectividad desarraigada, lo que en Howard Rheingold se denomina comunidades virtuales y más tarde multitud inteligente.¹

El avatar en el régimen de lo tecnológico es, en primera instancia, un símbolo de la autorepresentación, pero también de la autorreflexión, e igualmente de la autoproducción. Ya no es más una figura representativa de toda la comunidad, ahora el avatar permite establecer micronudos de narratividad individual en un nuevo

¹ Vale la pena establecer como corte epistemológico-semiótico cibercultural, que hay diversos tipos de comunidades en internet a las cuales les suceden distintos tipos de semiosis, pero primordialmente establecer una diferencia entre comunidad virtual y comunidad en red. A la primera le subyace la plétora de la realidad virtual 3D y ciertos entornos donde el discernimiento acerca del *otro* no puede ser resuelto por la sola presencia, sino por un juego de presentación, de escritura, de narrativa compleja entre corporalidad y extracorporalidad. Mientras que la comunidad en red obedece a la forma comunicativa grupal donde participan con una propensión a la reiteración del sí mismo, eludiendo la extracorporalidad y reacentuándose mediante imágenes como fotos, escrituras de tipo íntimas, sucedáneas sobre lo que se hace, se piensa, etcétera, tal como ocurre en las redes sociales (Web 2.0).

espacio y tiempo: el mundo virtual y el tiempo real. Los mundos virtuales son una extrafísica de una extracorporalidad que es el avatar; de ahí que éstos, así como los avatares, permitan potencializar la ilusión de figurar un mundo imaginado y un yo alternativo, que en la medida de lo posible no se parezcan a mi identidad. El mundo virtual debe distanciarse de lo idéntico, por lo menos imaginariamente (visualmente), y poner en crisis las referencias cognitivas del mundo físico mediante simulaciones. Esta distancia no implica necesariamente una desrealización de la realidad, mejor aún, permite añadir a lo real un sentimiento de realidad compuesto de patrones lúdicos, de síntesis subjetiva, donde es posible proyectar lo que se *es* al mismo tiempo que lo que no se *es*.

FIGURA 2
Entrada de metamundo AlphaWorld



Representación en perspectiva. ActiveWorlds [www.activeworlds.com].

Los mundos virtuales y, por consiguiente, el avatar, son ambiguos. Mediante imágenes, llamémosle símbolos constituidos tecnológicamente, representan el mundo sin el mundo y a las personas sin personas, es decir, están constituidos por imaginarios descorporales donde la imagen es el cuerpo del imaginario, entendido lo imaginario no únicamente como icono, sino como información subjetiva. Vale la pena preguntar aquí si esta información nace desvinculada de lo que las personas son o si forma parte de su acontecer identitario física y corporalmente establecido *offline*.

AVATAR E INDIVIDUACIÓN

Philippe Quéau apunta muy acertadamente acerca de la condición de la realidad virtual, que en lo virtual tecnológico para abandonar lo real es necesario poner en juego la imaginación, es sólo bajo la forma imaginaria a partir de la cual lo real puede ser transfigurado (1995:16-26). En ese mismo plano, Pierre Lévy señala que lo virtual no es una forma de ser sino una forma dinámica, “una mutación de identidad” (1999:19).

FIGURA 3
¿Qué es un avatar?



Publicidad de la compañía SecondLife [<http://secondlife.com/whatis/avatar>].

En ambas concepciones de lo virtual el usuario de la era digital se apropia de las estructuras productoras de sentido, que son tanto técnicas como discursivas, para producir imágenes virtuales de sí mismo como símbolos pero también como discursos. Muchas de las preocupaciones relacionadas con la identidad y el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC) tienen que ver con esta apertura hacia una virtualidad liberada, donde la imagen es discurso pero también icono. Se objetará que esta manera peculiar de las imágenes digitales no es propia de la era tecnológica; sin embargo, hay una diferencia radical cuando se habla de producción de imágenes en la realidad virtual, ya no obedece a la noción institucional de discurso y sentido, sino que ahora se establece una individuación.

La individuación resulta medular en el problema de los mundos virtuales y en la noción de avatar; señala Simondon, es el *ser* que deviene sin agotar su significación en lo que *es*; la individuación sobrepasa la identidad, pues apunta a un estarse constituyendo, rehaciendo:

[...] el ser no posee una unidad de identidad, que es la del estado estable en el cual ninguna transformación es posible; el ser posee una *unidad transductiva*; es decir que puede desfasarse en relación consigo mismo, desbordarse él mismo de un lado a otro de su centro. Lo que se toma por *relación o dualidad de principios* es de hecho despliegue del ser, que es más que unidad y más que identidad; el devenir es una dimensión del ser, no lo que le adviene según una sucesión que sería padecida por un ser primitivamente dado y sustancial (2009:36-37).

Como característica semiótica de la cibercultura, el avatar no sólo traduce la identidad de las cosas –entiéndase por cosas, sujetos y objetos–, sino que la desvincula proyectándola a signos de signos. Es decir, representación de la representación, lo cual conlleva igualmente a hablar de significados de significados. Es decir, el avatar es imagen del sujeto (signo sustitutivo de la cosa), y al mismo tiempo imagen de la imagen del sujeto (signo sustitutivo del signo de la cosa). El avatar y los mundos virtuales establecen una doble distancia, dos niveles de significación, podría señalarse, la atribuida por el orden de la transferencia mediática, que queda delimitada por las condiciones técnicas (recursos, información del sujeto), y por las condiciones de la función de la realidad virtual (desvinculación, juego de presencia, discurso visual).

Cuando Lotman habla de la semiótica del retrato, entabla una noción de identificación que permite explicar este proceso de individuación. Lotman plantea que en el retrato, el parecido queda desvinculado desde el momento en que quien pinta no busca el establecimiento de un parecido, sino que busca establecer un “signo de un parecido” (2000:25). Esta misma condición del parecerse en el retrato es similar al avatar, pues éste no establece un parecido, sino que se constituye como un signo de un parecido, el avatar es una aproximación a lo que es el sujeto, pero también es una aproximación a lo que no es. De ahí que los mundos virtuales permitan estar siempre para todos y al mismo tiempo para nadie, el avatar es el signo de la identidad del sujeto, se parece como

entidad narrativa ya que no puede desvincularse del universo de la cultura, pero también es signo de su no parecido, pues el sujeto de la comunicación se encuentra cubierto por un proceso de doble imagen, la suya y la de su otro virtual.

FIGURA 4
Avatares de Michelle y Obama en SecondLife



Estas imágenes aparecen en muchos espacios de internet, en este caso fueron tomadas de la página New World Notes [<http://nwn.blogs.com/nwn/2009/07/first-couple.html>], fecha de consulta: enero de 2011.

¿Para quién es significativo este avatar, en qué medida el avatar adquiere significado en sí mismo y para los otros? Para contestar esta pregunta es preciso entender el funcionamiento de los mundos virtuales, los cuales siempre se presentan como un espacio de vagabundeo, hay que andar como en una fiesta de disfraces, de un lado a otro hasta entablar procesos de interacción, los cuales ocurren de dos formas: textual, es decir, mediante escritura (relato narrativo), y visual (relato visual). En la cibercultura estas dos modalidades de interacción han quedado establecidas no sólo para las realidades virtuales (videojuegos *online*, SecondLife, Activeworlds), sino que también son constitutivas de las llamadas redes sociales. De manera que como el avatar permite no la identidad sino una individuación, el significado de éste es una atribución fluctuante, cambiante, ubicua, no como vacío sino como una forma de la presencia constante que hay que conquistar; por ello en la cibercultura hay una fluctuación de relaciones, de la cual el fenómeno de la red es el más expandido, y quizá por ello las redes sociales permiten erguirse como el culmen de la virtualidad tecnológica.

MUNDOS VIRTUALES Y ANONIMATO

El terreno de la ilusión en las condiciones de virtualidad tecnológica fue ampliamente abordado por los posmodernos,² ellos apuntaron una condición crítica respecto de los escenarios de un tiempo posindustrial, que ha permitido *in extremis*, cargar de valores negativos a lo virtual. Quizá la noción más difundida sea la de Baudrillard (1978), quien atribuye a la ilusión el carácter de simulacro, es decir, una referencia de lo real no existente. Al establecerse el simulacro de la vida virtual, el sujeto (internauta) queda como un signo de la desaparición. Sin embargo, ésta implicaría la imposibilidad de producir significados del otro o de los otros a partir sólo de imágenes virtuales, al mismo tiempo implicaría la imposibilidad de un proceso comunicativo. Aquí es preciso entender que el simulacro inaugura en las sociedades virtuales una inexistencia necesaria (desaparición), de la cual los procesos tecnológicos de comunicación van a depender, sin esa desaparición simulada, la propia ilusión no hubiera encontrado su sentido en un mundo de máquinas, es decir, nuevos imaginarios, nuevas formas de relacionarse, nuevas estructuras de redes.

El simulacro no implica la muerte del sujeto sino la inauguración de un conflicto de significación, de representaciones, de figuraciones, del juego de vinculaciones y desvinculaciones con el otro/otros y consigo mismo. De ahí que los estudios sobre identidad virtual se hayan disparado. Particularmente dentro de ese mundo intervenido por las tecnologías de virtualización, ha sido internet como una máquina simbólica, la que ha marcado la pauta para nuevos modelos de juego interactivo proyectando sobre el escenario el anonimato como signo distintivo de la comunicación virtual. Los mundos virtuales (metamundos) se presentan como espacios de significación anónima. ¿Qué significa ser anónimo?

² Entendiendo por posmodernismo no una estructura social peculiar, desligada de la modernidad, ni tampoco un posmodernismo universal, sino reconociendo que éste es un “conflicto de modos nuevos y antiguos, culturales y económicos”. Si se ha reconocido que la mejor manera de comprender la modernidad es apelando a modernidades, lo mismo puede objetarse en lo relativo a la posmodernidad, no hay una posmodernidad sino posmodernidades (VV. AA., 1988).

FIGURA 5
Heroínas virtuales de videojuegos según Playboy



De izquierda a derecha: Bella Antonelli (*Mafia II*), Lolita Chang (*Crimecraft*), Skylar St. Claire (*The Saboteur*), Hecuba Maneros (*God of War III*). Estas imágenes fueron tomadas de la página "estaentodo". Se retoman sólo como acompañamiento visual del trabajo y del tema. Su tratamiento es únicamente académico, para proponer una discusión sobre la complejidad del mundo visual digital [www.estaentodo.com/entretenimiento/galerias.php?id=308&tipo=moda], fecha de consulta: enero de 2011.

El sujeto anónimo es uno que impide ser identificado, no es alguien abstracto, permanece oculto, está encerrado en un proceso de extrasimbolización (casi como exigencia) necesario para su encuentro con los otros, este encuentro virtual podría llamarse en la cibercultura prácticas de significación, algo que Marc Guillaume llama "prácticas de intercambio" (Baudrillard y Guillaume, 2000:26). Al proponerse una forma de comunicación anónima el intercambio se vuelve potencialmente simbólico, la tan llamada *información* debe esbozar un dibujo de identificación, una identidad informacional reducto de un juego de signos (el real y el virtual). El anonimato, señala Guillaume, "ha permitido una desvinculación entre la realidad y el rol social, y han generado un espacio en el que hemos aprendido a parecer lo que no somos; es algo que ha penetrado nuestra conciencia cotidiana" (Baudrillard y Guillaume, 2000:26-27). Este anonimato de desvinculación, en la cibercultura no necesariamente es negativo, en los metaversos los sujetos familiarizados con esa estructura han aprendido a decodificar el ambiente virtual para generar procesos de agrupación, entienden bien que ser anónimos no implica una falsificación sino un juego, éste último permite una nueva ritualidad de alteridad. Al establecerse una comunicación distanciada, desustanciada en la cibercultura, se instaura una potencia creadora, en primer lugar reorganizándose y re-significándose la cultura mediante el surgimiento de figuraciones creadoras. El avatar no sólo sepulta

negativamente al sujeto, como muchas veces fue visto por algunos posmodernos, sino que también hace que el sujeto mediante el avatar o el anonimato de las tecnologías establezca un rito de aparición de sí. La ritualidad de sí deviene de una traición al control y formas controlables de la tradición oficial, el anonimato permite huir de la calificación, de la clasificación, del juicio, de los interdictos morales, todos estos condicionantes son anulados en el proceso de comunicación digital dentro de la condición de la cibercultura.

BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard, Jean (1978), *Cultura y simulacro*, Kairós, España.
 — y Marc Guillaume (2000), *Figuras de la alteridad*, Taurus, México.
 Belting, Hans (2007), *Antropología de la imagen*, Katz, Argentina.
 Campos, O. Pedro (1992), *Notas para una filosofía de la ilusión*, Encuentro, España.
 Lévy, Pierre (1999), *¿Qué es lo virtual?*, Paidós, España.
 Lotman. M. Iuri (2000), *La semiosfera III*, Cátedra, España.
 Meadows, S. Mark (2008), *I, Avatar. The culture and consequences of a having a second life*, New readers, Estados Unidos.
 Quéau, Philippe (1995), *Lo virtual*, Paidós, España.
 Simondon, Gilbert (2009), *La individuación*, La cebra, Argentina.
 VV. AA. (1988), *La posmodernidad*, Fontamara, México.