

LA DANZA DEL SAMURAI
SEMIÓTICA DEL VIDEOGAME Y DE LOS ENTORNOS VIRTUALES
CONTEMPORÁNEOS

Rocco Mangieri

(FELS-IASS. Laboratorio de Semiótica de las Artes. Facultad de Artes.
Universidad de Los Andes. Venezuela)

Resumen:

La teoría semiótica de los *mundos posibles* narrativos, introducida con intensidad entre los años ochenta y noventa ha mostrado su eficacia a través de sus modelos y nociones teóricas... Este ensayo propone una interpretación del *juego interactivo* digital a través de la red de la teoría de los mundos posibles y con especial referencia a las propuestas de Dolézel y Eco. Reaparece un aspecto que nos parece relevante como es el rol semiótico de la *acción*. Una acción, quizás asimétrica en relación al peso de los dispositivos de representación de la escena visual y las alternativas ergonómicas del jugador-lector, pero que constituye probablemente el centro semiótico de estos discursos.

Palabras clave: texto, juego interactivo, semiótica, mundo posible, acción.

The Semiotics theory of the *possible worlds*, introduced with intensity between the eighties and nineties, has showing us his efficiency across his models and theoretical notions. This essay proposes a intepretation of the digital and *interactive games* across the network of the possible world theory with special reference to Dolézel and Eco works. There reappears an aspect that seems to us to be relevant: the *action rule* in this type of interactive text. An action, probably asymmetric in relation to the weight of the devices of the visual representation and the ergonomic alternatives of the player - reader, but that constitutes probably the semiotics center of these discourses.

Key words: text, interactive game, semiotics, possible worlds, action.

Preliminares: Mundos Posibles en el *videogame 3D* de alta definición.

Siguiendo algunas líneas teóricas trazadas en otros ensayos intentaremos profundizar en algunas nociones que parten del concepto de *mundo posible* y de *accesibilidad entre mundos* (ECO 1981, DOLEZEL 1999, RESCHER 1975) para introducirnos a la manera de navegantes enciclopédicos en algunas textualidades virtuales y mediáticas, particularmente en las estrategias y tácticas de los objetos y espacios sintéticos creados por la tecnología de la *virtual reality* y los recientes *videogames* de alta resolución. Al mismo tiempo recurriremos a los *modelos de conversación audiovisual* para poder describir y comprender el proceso de la interactividad digital como un proceso análogo al discurso y a las tácticas de la conversación. (BETTETINI 1984, 1994) (CALSAMIGLIA, TUSÓN 1999) (MANGIERI 1991).

Consideraremos como *entornos virtuales* y sintéticos también a las *simulaciones animadas en 3D* que se organizan en el formato lúdico del juego y del entretenimiento. Al mismo tiempo haremos algunas incursiones paralelas en la descripción y análisis de algunos entornos virtuales e interactivos de *virtual reality* propiamente dicha, es decir lo que se ha denominado como "tercer entorno" caracterizados por el hecho de que las *acciones, comportamientos y desplazamientos* del lector-operador que puede identificarse o no con un actor o personaje de la ficción no es sólo *cognitiva* sino *física y sensorial*. (ECHEVERRIA 2000).

El *corpus* seleccionado deriva en principio de cuatro contextos que a la vez son tipos de productos considerados como *objetos semióticos*, como *textos* de orden *ficcional*. Veremos, sobre este último rasgo ya señalado cómo se hará necesario efectuar una crítica reflexiva sobre el significado y los usos del término *ficción* para adecuarse a una *semántica de los mundos posibles* que incluya una *pragmática* de los discursos:

- 1) Un grupo de **juegos** cuyas figuras y personajes se basan en el referente del *guerrero arcaico* y en entornos históricos eclécticos.
- 2) Una serie de **interfases** icónicas analógicas creadas para la modelización y simulación de objetos o escenas tridimensionales animadas.
- 3) Finalmente algunas **experiencias inmersivas en entornos virtuales** vinculadas también a la arquitectura y a las artes visuales.

Mundos y laberintos samurais: ONIMUSHA.

Vas a entrar en un mundo complejo, profuso de leyendas, historias y detalles: el Japón Feudal tal como lo imagina esa fuente inagotable de ideas que es *Capcom*. Lo que estás a punto de experimentar **no refleja exactamente cómo fueron las cosas, pero si quizá cómo deberían haber sido...** (Onimuscha 2.*Guía introductoria oficial.Playstation-Primagames 2002.*) s.n

Onimusha es un *videogame* interactivo cuyo *mundo posible* está organizado en base a un conjunto de *personajes, espacios o lugares y propiedades o rasgos* determinados de ese mundo: un conjunto heterogéneo de figuras y elementos cuyos referentes se encuentran fundamentalmente en la cultura japonesa y en el imaginario post-tecnológico construido a partir de una reinterpretación del mundo feudal. Los elementos principales son los personajes clasificados en "jugables" y "no jugables". Es decir figuras actorales que van a permitir el proceso de identificación espectral y accional cuya historia personal debe ser descubierta progresivamente durante el ejercicio del juego, y figuras actorales "cerradas" ya definidas en términos del juego y que harán su aparición en ciertas fases finales del juego. Los personajes "no-jugables" coinciden con lo que entendemos por anti-héroe o anti-sujeto. Esta serie de figuras son introducidas en el interior de sus respectivos *escenarios* o espacios de los cuales se proveen *mapas argumentales* o trazados orientadores parciales. Los mapas de orientación sólo proporcionan una *orientación local* al operador y a las condiciones de juego y de "combate" de sus personajes seleccionados. Cada trazado arquitectónico de un mapa define una zona

espaciotemporal del juego (una mina abandonada, un castillo feudal, una casa japonesa con sus jardines, un templo subterráneo, etc.) pero no existe de antemano un *mapa global articulado y definido* sino un *itinerario personal* determinado por las elecciones del operador y por la producción o no de determinados *sucesos* que responden al azar entendido como teoría de las probabilidades. Así, por ejemplo, el operador-héroe puede o no activar un punto o zona de un escenario (una figura no reconocible o un punto camuflado) y esto produce la aparición de un nuevo *laberinto local* con leyes similares de organización narrativa.

Un sistema de dones e intercambios

En ONIMUSHA 2 hay varias formas de adquirir "artículos". A veces están tirados por ahí y son fáciles de ver y a veces no resultan tan obvios. Los libros y los documentos suelen estar entremezclados con otras cosas que no puedes recoger. A menudo los objetos se encuentran dentro de unas cajas barnizadas que son fáciles de ver y de abrir. Contienen medicinas, hierbas, artículos de regalo y otras cosas útiles. (Guía oficial PRIMA. *Playstation* p.40)

Lo interesante desde el punto de vista de nuestro trabajo es que efectivamente, al igual que en varios tipos de juegos similares analizados, el personaje principal (llamado aquí *JUBEI* y que se moviliza para encontrar al asesino de su familia) debe moverse en una *multiplicidad heterogénea de laberintos* en los cuales se disponen un conjunto de elementos narrativos y descriptivos que, aunque similares a los elementos y objetos tradicionales de los cuentos populares e infantiles, guardan sus distancias semánticas y pragmáticas:

- a) Artículos y *hierbas medicinales* tradicionales para recobrar o mantener la salud durante el recorrido.
- b) *Espejos mágicos* que guardan las memorias locales del juego.
- c) *Puzzles* o rompecabezas que al solucionarlos permiten obtener "artículos de regalo" y amuletos.

- d) *Fuentes de almas* que al saber obtenerse incrementan el poder positivo y "benéfico": al cargarse con "cinco almas moradas" Jubei se transforma en una suerte de sujeto prácticamente invencible, en ONIMUSHA.
- e) *Notas y documentos*, que proporcionan valiosa información sobre la historia de los personajes secundarios que funcionan como auxiliares del héroe.

Todo el juego, entendido como *conjunto de tácticas y estrategias accionales* (y volveremos enseguida sobre el concepto semiótico de la *acción* y de una *teoría de la acción* en un mundo posible ficcional), se organiza a partir de una representación analógica del sistema simbólico del **don** y del **intercambio**, lo que nos recuerda una suerte de recodificación en clave lúdica del conocido *potlach* de las culturas primitivas y que fue el referente para la inclusión de la *función fática o de contacto* en el célebre modelo de la comunicación de Roman Jakobson (JAKOBSON 1960). Las tramas del juego se apoyan fundamentalmente en este sistema de dones y retribuciones de objetos o "artículos" cuya denominación oscila entre los repertorios de objetos funcionales y utilitarios hasta objetos con valor simbólico. La primera lista que ofrece el juego los ordena alfabéticamente: *ábacos, abanicos, aceites para el cabello, alfombras persas, armaduras de plata, bebidas energéticas, bizcochos, botas, cajas de música, cajas de pandora, caleidoscopios, caracolas, cascabeles, cerveza negra, copas cuentos de hadas, documentos antiguos, escarabajos, espadas, espejos, gallinas doradas, globos terráqueos, huevos dorados, proverbios, peines, pieles de animales, setas, relatos, té, telas.*

Estos "artículos de regalo" se activan únicamente para que el *operador* pueda saber quien será "el amigo preferido para la acumulación de buena voluntad". La regla máxima, al igual que ocurre en los sistemas de comunicación e intercambio primitivo, es la de *intercambiar objetos con todos los demás personajes del juego*. Otro aspecto fundamental ligado al sistema signico de intercambio aleatorio tiene que ver con el desarrollo del relato y de las historias contadas: si los regalos son apropiados al carácter y gusto del *personaje receptor* es probable que el héroe se introduzca en una de sus

historias y pueda conocerlo más a fondo y determinar si será un compañero adecuado en el viaje de búsqueda del adversario. Pero esto generalmente no se consigue sino cuando se repite una ruta varias veces. Sólo así se logra descubrir la verdadera historia del personaje, lo que implica *efectuar intercambios sólo con ese personaje*. Por otra parte, si esa es la elección del operador, se puede transitar por un laberinto con la única finalidad de acumular artículos de regalo y descubrir secretos. Únicamente a través del desarrollo de la acción se puede determinar finalmente cuáles objetos son los más adecuados para producir una completa adhesión de los personajes secundarios a la búsqueda y localización del adversario.

Redes hipertextuales

Efectivamente, como hemos indicado en otras oportunidades, el juego entendido primeramente como *texto audiovisual y multimedial* se organiza en forma de *redes hipertextuales* sabiendo que los hipertextos se caracterizan entre otros rasgos por la relevancia de la selección de "rutas narrativas" y la activación de *links* o *nodos de conexión* o acceso a espacios o lugares de información paralelos o encadenados. Los movimientos y acciones del héroe activan *puntos* o zonas de los escenarios al menos en dos sentidos:

- a) Para acceder (intencionalmente o no) a otros espacios o escenarios del juego.
- b) Para obtener información adicional necesaria a su ubicación, situación o estado.

El sujeto-héroe puede acceder a voluntad en determinadas zonas del espacio activado en relación a las "rutas" o mapas argumentales del juego (el cual es una suerte de largo viaje para poder encontrarse con el adversario). Estos *mapas argumentales* se pueden considerar como *displays electivos* en los cuales el sujeto-operador elige aleatoriamente los "puntos de inicio" ya que no

existe en estos laberintos parciales de la historia, el diseño narrativo de un comienzo y de un final propiamente dicho.

El *sujeto.operador* puede y debe recorrer muchas veces estos laberintos parciales para finalmente poder vislumbrar una sucesión ordenada de eventos la cual puede incluso cambiar debido a las transformaciones que produce el modelo mismo de simulación.

Las relaciones del sujeto operador (identificado total o parcialmente con el héroe de la trama) que se establecen con los otros personajes secundarios a través de los *encuentros* casuales y la relación de *intercambio de dones y regalos*, son cambiantes o variables aunque puedan conducir a una situación narrativa final o conclusiva cuyo desenlace es también de orden electivo y probabilístico. Así por ejemplo, el héroe puede seleccionar en su travesía determinados objetos de don e intercambio los cuales pueden o no ser de agrado de los personajes secundarios. Estos, a su vez, los aceptan o no y en todo caso no se hace visible la adquisición secundaria de *valor* o de *fuerza* para el héroe principal quien solamente lo sabrá durante la ejecución o el *performance* de determinadas acciones o "pruebas" cognitivas y sensomotoras.

MAPAS INTERCONECTADOS

Empecemos bien las cosas. Guarda la partida en el Espejo mágico antes de aventurarte en el pueblo. ¿Recuerdas las puertas rojas que hay cerca del punto de inicio? Conducen a la casa de Jubei...pero aún no puede entrar.

(ONIMUSHA 2, *Playstation* 2000.)

Los *mapas argumentales* del juego están interconectados a través de determinadas zonas que poseen un signo identificador (una letra, un número) pero las conexiones no son únicas y dependen de las jugadas realizadas o acciones del operador. La interconexión de un mapa local con otro puede hacerse desde varios puntos. Por otra parte, al estar basado el juego en un *sistema de regalos*, los puntos de conexión también indican los tipos de regalos más oportunos que se pueden ofrecer en esos espacios es decir, en esa circunstancia de enunciación y en ese escenario de la acción sobre los objetos.

Cada Mapa local es una representación en vista aérea y perspectivada de algunas zonas de la planimetría. A partir de esta planimetría el operador puede descender a un submundo subterráneo o ascender a un submundo vertical o elevado. El referente cultural de casi todos los mapas locales proviene de la *forma arquitectónica y paisajística japonesa* rural y feudal de implantar y organizar un entorno natural o una edificación, aunque en los mapas locales y laberintos terminales de la narración aparecen arquitecturas y espacios emparentados con un imaginario post-tecnológico.

La escena primaria y los hilos del relato.

Jubei debe descubrir que ha pasado en su pueblo natal. Tras derrocar a unos soldados duros de pelar que terminan desapareciendo, conoce a un misterioso benefactor que lo orienta en el camino de la venganza. (ONIMUSHA 2, "*Desde las cenizas*".Ecenario1.)

ONIMUSHA es un *relato de venganza* inscrito en el interior de un *relato de viaje y de búsqueda*.

El viaje de regreso de un personaje que al encontrar su hogar y su familia destruída debe emprender un itinerario de búsqueda para poder castigar al culpable. Un enemigo cuyo rostro desconoce y del cual se le ofrecen substitutos, delegados y simulacros a medida que logra (o no) acercarse al espacio final.

Lo que ocurre es que este itinerario está superpoblado de *dispositivos de interacción* verbal y no-verbal convirtiendo la red o trama laberíntica es un *retardador* de la fase final de llegada a través de *motivos* y elementos microestructurales que se hacen imprescindibles para poder rodear narrativa y descriptivamente el relato "clásico" y dramático con un discurso interactivo de naturaleza *toposensitiva y vectorial* (ECO 1975,248). Encuentros con objetos mágicos, documentos, trampas, guerreros y atacantes metamórficos, contenedores de objetos y dones, "pozos de almas", toda una serie dispersa de motivos que el sujeto-operador debe indicar y "pinchar", pulsar o recoger, seleccionar y almacenar.

Volveremos sobre esta imagen tan relevante en los mundos sintéticos virtuales de sujetos-héroes-operadores que deben continuamente “hacer cosas” y “emprender o desarrollar actos y acciones” de orden intencional incluidas en una *lógica de la inferencia* y la *abducción*. Esto hace necesaria la inclusión de una teoría y una *semiótica de la acción* como un componente esencial y muy poco considerado en el estudio de la semántica de los mundos posibles (DOLEZEL 1999, 89-115) (VAN DIJK 1977) (VON WRIGHT 1963).

Tracemos en forma breve el itinerario aproximado (pues nunca es lineal) del *macrorrelato* de ONIMUSCHA que se cumple a través de las interconexiones pragmáticas y semánticas que el operador (identificado total o parcialmente con el héroe) realiza con sus *interacciones* en el interior de este ***mundo multipersonal*** (DOLEZEL 1999, 118-137), es decir un *mundo posible* caracterizado por el *viaje* físico-espacial en el cual el héroe-operador se encuentra con otros sujetos de la ficción teniendo necesariamente que establecer *pactos comunicacionales*, fundados precisamente en el ofrecimiento de dones o regalos los cuales actúan como signos motivadores y descubridores de tramas e historias necesarias para la acumulación y organización del *saber* del héroe :

| Espacio | Función dentro del macrorrelato | Encuentros/Interacciones |
|---|--|--|
| El Pueblo natal Casa de Jubei | Fase de inicio del itinerario. Ruptura/Disyunción. El héroe conoce su nueva condición. | Un primer informante actoral Encuentro con una “misteriosa Benefactora”. Combate con algunos adversarios y recolección/acumulación de artículos |
| . | apropiación del espacio | Combate con adversarios |
| Pueblo de Imasho | Reencuentro/memoria. | Obtención de artículos y mapas. |
| La Mina de oro | Incremento de información Adquisición de fuerza Empiezan a desarrollarse Las historias de los personajes. | Enemigos sobrenaturales. Encuentro con el primer amigo Kotaro y con otros dos: Magoichi y Ekei. Primer encuentro con los demonios |

de Nobunaga (el anti-sujeto)

| | | |
|-----------------------|--|--|
| De vuelta al Pueblo. | Comprobación de destrezas. Adquisición de información de fuerza y salud para el viaje Adquisición de artículos. | Combate nuevo enemigos. Salvamento de otros personajes. Intercambio con Kotaro. |
| Regreso a la Mina | Conocimiento de las coordenadas Espacio-temporales. Adquisición de destrezas en combate. Fortalecimiento de vínculos con sus amigos de viaje.Recolección de oro. | Interacción con el entorno de objetos y dones. Combates con Demonios y monstruos biomecánicos. |
| Viaje subterráneo | Adquisición de competencia e información. Recolección de Objetos. Liberación de almas e incremento de energía vital | Interacción con los dos amigos y compañeros de viaje. Encuentro con el espíritu de un explorador |
| Castillo de Gifu | Información sobre las coord.. Espaciotemporales. Adquisición de competencia. Incremento del conocimiento de las historias personales de los amigos y funciones de retribución. | Combates. Interacciones con el entorno: objetos, dispositivos mágicos. |
| De nuevo hacia Imasho | Adquisición de competencia y realización de pruebas . Incremento de la información sobre el espacio geográfico y sobre el mundo de los personajes “no jugables”. Recolección de dones valiosos. | Interacción con personajes secundarios que proporcionan objetos y datos sobre los eventos ocurridos. |

El listado o secuencia de espacios transitables continúa hasta el acceso (posible desde varios lados o lugares) a la *Nave Celeste* y finalmente a Los *Reinos Fantasma* donde aguarda el combate final.

Aquí sólo queremos ofrecer una aproximación a su *distribución en el relato* y las funciones que los sujetos operadores cumplen al usarlos y recorrerlos. Puede verse que aunque su número no es topológicamente muy elevado (se

trata de 14 laberintos) el hecho de poder ser visitados infinidad de veces y desde puntos y perspectivas diferentes (pues hablamos de *mundos multipersonales* contruidos sobre *laberintos locales*) y con "niveles" espaciales diferentes hace que nos coloquemos como lectores-usuarios en una narración de orden hipertextual que se articula y activa por *nodos* determinados dispuestos en figuras del *mundo natural* o *sobrenatural* (fijas o móviles) que el operador debe o puede indicar para cambiar de nivel espacial y acceder a otro laberinto o a un nivel "superior" o "inferior" del mismo. Los indicadores que sirven para pasar de un espacio son de orden decisional. Es la respuesta o la decisión del operador en relación a una pregunta cuyo contenido casi siempre, con algunas excepciones, tiene que ver con las *relaciones interpersonales* entre Jubei y sus amigos, como por ejemplo:

- Si te has encontrado con Kotaro o no quieres encontrártelo, vé a "fruta madura" en esta misma página. Si quieres encontrarle vé a la siguiente sección. (*submundo 1*).
- Si te hiciste amigo de Kotaro vé al número 4. Si te hiciste amigo de Magoichi o Ekei vé al número 5.
- ¿Es Oyu tu personaje principal? Vé a la sección respectiva en esta misma página.
¿Es Kotaro tu personaje principal? Vé a la sección respectiva...

Historia, Memoria, Relatos.

Cuando el personaje finalmente aborda la *Nave Celeste* (una suerte de diseño aeroespacial ecléctico entre un templo ritual japonés y una nave al estilo de *Star wars*) está en posesión de un arma suficientemente capaz como para enfrentarse y aniquilar al demonio Nobunaga y sus guerreros y de hecho logra infligirle muchas bajas y poner en serio peligro su integridad pero este no es aún el escenario final: la nave se estrella y muere uno de sus mejores amigos.

El héroe necesita mucha más información, objetos mágicos y fuerza vital: la encuentra *volviendo una y otra vez sobre las historias de sus amigos* a las

cuales puede acceder (esto puede realizarse en todos los submundos) pulsando un ícono que activa una secuencia de video en *flash-back* insertada sobre cada página principal del menú interactivo. Como hemos señalado uno de los rasgos fundamentales de este **Mundo posible** virtual es la necesidad de *interactuar constantemente con todos los componentes y figuras del entorno icónico* pero sobre todo, a nivel de la construcción de las historias "interiores", la necesidad pragmática de **poder acceder al saber acumulado en la memoria de cada uno de los personajes** amigos de Jubei.

Este saber o información (epistémica, alética y deóntica) es casi imprescindible para poder "comprender" la historia y seguir construyendo los relatos.

Aquí podemos ya observar que los *relatos* entendidos como proceso discursivo son contruidos en el proceso mismo de la **interactividad** y que las *historias* en cuanto serie de acontecimientos o eventos pasados cuyo conocimiento es vital para el sujeto-héroe-operador están casi completamente delimitadas : la historia primaria de la agresión y la muerte ya se ha cumplido cuando el juego se inicia y también las "pequeñas historias" de vida o biográficas-enigmáticas de los personajes secundarios cuyo desarrollo fragmentario y caleidoscópico es fundamental para el héroe principal. A lo sumo, a través de signos y textos a nivel de la enunciación, el "narrador" *comenta, informa, induce, agrega* ciertos datos complementarios sobre ello. Pero el relato mismo como modalidades y tácticas de las relaciones textuales entre *un narrador, los personajes y el lector* debe cumplirse en la misma interactividad del juego.

Jubei debe regresar al *Pozo de las Almas* y encontrarse con Ekei, otro compañero de viaje a través de cuya interacción verbal puede recabar informaciones relevantes para su travesía. Pero descubre que finalmente era un enviado de Nobunaga. Debe enfrentarse con él y eliminarlo no sin algún asomo de compasión. Finalmente debe atravesar los *Reinos Fantasma*: el *reino verde* y el *reino morado* y combatir con los guerreros y monstruos más peligrosos y mejor dotados. Esta fase sólo puede cumplirse si posee altos niveles de vitalidad, fuerza y almas acumuladas, armas específicas y sobre todo los objetos y regalos que haya logrado recibir de todos sus amigos a lo

largo de la travesía: es decir un alto nivel de competencia cognitiva y pragmática.

El encuentro definitivo (la “prueba glorificante” o final de los cuentos populares) se desarrolla en *El Último Reino Fantasma* en un combate de *alta experticia* con Nobunaga que asume para ello una forma demoníaca y de una estatua ritual.

Habíamos apuntado en las secciones teóricas de inicio que la travesía virtual por los laberintos digitales implica también una determinada representación de la memoria. No tanto por el hecho de que el mismo personaje principal debe recobrar porciones de su propia vida pasada y de acontecimientos hacia los cuales debe “volver”, sino sobre todo por el hecho de que está “obligado” por el diseño de la estrategia general del juego a “penetrar” o *lograr el acceso a las memorias individuales* de los otros personajes secundarios que lo acompañan en su travesía.

Como señalamos, el juego dispone a nivel de su *interfase* de determinados “puntos”, zonas o figuras que poseen esa función de mostrar los relatos memoriosos de la vida de los personajes: las *secuencias de video* que se intercalan en la trama general del discurso.

Mundos Multipersonales y Teoría de la acción.

También hemos mencionado que, retomando como base la teoría de los Mundos posibles desde las dos vertientes semántica y pragmática y considerando este tipo de *videogame* como un *Mundo multipersonal* (DOLEZEL 1999, 118) es necesario recurrir a una **Teoría de la acción** para poder interpretar tanto las acciones desarrolladas por las figuras y objetos sintéticos así como también *los procesos y formas de interactividad entre el usuario-operador y la superficie significativa de las interfases el texto virtual*.

El concepto de mundo narrativo, definido por la presencia de al menos una persona-agente ficcional nos permite dejar atrás la división que la narratología tradicional creaba al separar la historia del personaje. Una semántica de la

narración fundada en la teoría de la acción vuelve radicalmente psicológica la historia y al mismo tiempo presenta a los personajes ficcionales **como personas para y en la acción** (DOLEZEL 1999, 89).s.n

No menos importante es la introducción de la estructura de los Mundos Posibles en la Teoría de la Acción: a partir de cualquier estado inicial dado el agente procede hacia dos o más estados finales posibles. De acuerdo a la perspectiva de los Mundos Posibles, la biografía de una persona es un vector en el espacio multidimensional. El agente-persona **avanza de un nudo a otro provocando y permitiendo que suceda uno de los cambios alternativos disponibles en cada nudo.** (DOLEZEL 1999, 90) s.n

Desde esta mirada (VON WRIGT 1968, 43) el substrato de la acción es el *movimiento corporal*. El personaje hace algo al activar las partes del cuerpo apropiadas. La acción se torna observable y se vuelve, sobre todo en el caso de los tipos de textos que estudiamos, *escénica y espectacular* pero también adquiere un sentido *lúdico y físico, agónico y acrobático* que luego intentaremos explicar más a fondo cuando abordemos las experiencias de *inmersión* y manipulación de objetos sintéticos en los entornos de *Virtual reality*.

Las acciones se denominan *intransitivas* si los movimientos afectan solamente o cambian los estados o propiedades del personaje y *transitivas* si producen cambios en el mundo posible, al modificar la morfología de los objetos y las figuras, al transformar un entorno y modificar las relaciones anteriores. Pero mientras en una Teoría de la acción aplicada a los textos narrativos literarios no fantásticos las acciones transitivas son consideradas *asimétricas* (es decir, el objeto afectado no puede realizar una acción idéntica) en el discurso interactivo del *videogame* y en los procesos de interacción textual de la realidad virtual la asimetría no es una regla y puede ser alterada o violada: en ONIMUSHA los objetos se acercan o alejan, cambian de apariencia dificultando o facilitando la travesía; los dones o "artículos" de intercambio responden a las

acciones iniciales del agente; la estructura virtual del entorno se “adapta” o “resiste” a las incursiones del personaje.

Pero este tipo de **interactividad simétrica** (presente si bien con otro sistema de representación en mundos literarios donde no funcionan exactamente igual las reglas de la física, la biología o la termodinámica) debe ser vista o comprendida sobre todo como una interactividad ligada concretamente y “físicamente” al intérprete-usuario del texto. El cual partiendo de la aceptación de un *contrato* ficcional casi-universal (la *suspention of disbelief* de Coleridge) e identificándose con el personaje principal construye “en tiempo real” la trama de eventos que configuran el discurso propiamente dicho: “abriendo menús”, tomando decisiones y eligiendo determinadas zonas o “rutas”, tipos de personajes (vestuario, objetos, escenografías), introduciéndose en las memorias y las historias ya elaboradas para poder continuar tejiendo la trama de acontecimientos y experiencias audiovisuales que en definitiva van a delimitar el sentido de cada una de las “rutas” elegidas. Quizás no es aventurado afirmar que este tipo de textos es un claro ejemplo de la relevancia de la interacción simétrica y por lo tanto del valor cultural asignado en Occidente a las representaciones de *un mundo posible donde un sujeto podría mover y ser movido a su vez por los entes que toca o indica*. En el caso de ONIMUSHA y tantos otros textos similares existe la representación de un cierto nivel de *agonía* (del esfuerzo del héroe por librarse de obstáculos o para acumular continuamente signos y substitutos de determinados valores) pero también es cierto que todo ello perdería probablemente interés (tanto para el personaje como para el usuario-operador) si lo agónico no estuviese al mismo tiempo unido al *ludens* y al *sphinx* (al juego con o sin reglas y al placer del vértigo). Los juegos, en el sentido de procesos interactivos uni o multipersonales, implican decisiones y acciones, riesgos y alternativas.

Podemos ampliar el campo de estudio del funcionamiento del Mundo Posible o Macromundo de ONIMUSHA al reconsiderar por ejemplo toda la discursividad del juego desde algunas categorías fundamentales de una **teoría de la acción**:

La constelación de los agentes

En el Mundo Posible de ONIMUSHA coexisten bajo ciertas reglas semántico-pragmáticas una *constelación de agentes* ficcionales (DOLEZEL 1999, 149) ordenados sistémicamente y según un orden no exclusivamente jerárquico en sentido estricto pues las historias de cada uno de los personajes (en el caso por ejemplo de los personajes secundarios) tienen en determinados nudos del relato la misma relevancia que la historia del personaje principal. Esta constelación de agentes establece un conjunto de vínculos de distinta naturaleza. A medida que la interacción avanza el grupo de agentes está sujeto a modificaciones y transformaciones. Las relaciones actanciales de alianza, cooperación, contrato o separación y enfrentamiento o contraste fluctúan y se intercambian posiciones. Así por ejemplo, a propósito de la acción en uno de los laberintos finales, entre Jubei y el amigo Ekei se invierte diametralmente el vínculo desde la amistad profunda y la cooperación hacia el enfrentamiento mortal, mientras que la interacción cooperativa entre el héroe y otros agentes permanece invariable o simplemente aumenta a medida que el relato avanza.

La interacción corporal y la comunicación.

Los *videogames* al estilo de ONIMUSHA se basan fundamentalmente en la **simulación del contacto físico-perceptual**. Tanto la simulación inercial y toposensible de un contacto del operador con los objetos y escenarios del mundo posible virtual como también en relación a la misma representación audiovisual de los eventos y acciones de los agentes ficcionales entre sí.

ONIMUSHA muestra, dentro de sus propias reglas textuales, cómo la comunicación puede verse como un intercambio de actos semióticos y como interacción física simétrica o asimétrica (DOLEZEL 1999, 150) (LEVELT 1989,29). En el interior de los mundos multipersonales de este tipo las historias están impulsadas sobre todo por la interacción física y por escenarios de contacto cuyas gradaciones o modalidades puede ir desde la amplia gama

de los saludos y los reconocimientos hasta los encuentros, combates o enfrentamientos.

Acciones y sucesos intencionales

Los *videogames* al estilo de ONIMUSHA están repletos de acciones y sucesos intencionales. El sujeto-operador, indentificado y en conexión con las posibilidades de movimiento del personaje, debe necesariamente *realizar o ejecutar una multiplicidad de acciones orientadas a objetos y a la modificación de estados anteriores*. La base de esta intencionalidad está constituida por la casi imposibilidad de la no-elección y de la inmovilidad. En cierto modo el hecho de estar y de entrar en el juego-relato implica la intención de elegir entre varios estados o situaciones posibles. Desde este punto de vista se replantea la actitud en cierto modo *interrogativa y decisional* del sujeto-operador que, en forma análoga a los personajes de otros campos ficcionales como en la literatura, los relatos orales, el cine o la pintura, debe elegir una ruta a seguir al encontrarse en una "bifurcación", un cruce o una red de caminos.

Acciones y sucesos no-intencionales

Este tipo de relatos también incluye la aparición de acciones y sucesos no intencionales en las cuales *el personaje-operador activa determinadas zonas u objetos del entorno virtual que desencadenan acontecimientos imprevistos o inesperados*. De hecho podríamos decir que un buen conjunto o repertorio de acciones y sucesos se consideran como no-intencionales al estar determinados "fuera" del campo (y del cuerpo virtual) del operador: son los sucesos y eventos que el héroe activa pero de los cuales desconoce su función y su sentido(al menos en un primer momento del juego) y también las acciones y movimientos de todos aquellos personajes y figuras programadas y que van a interactuar con él cuyas *coreografías* de base son en buena parte activadas y puestas en escena por el programa (el "autor modelo" del texto).

Sucesos naturales. La fuerza N

Los personajes no actúan en un entorno estático; tienen que hacer frente a una multitud de sucesos naturales reales o potenciales. El incesante movimiento de la naturaleza se debe a una forma operativa de las leyes de la naturaleza que nuestra semántica denota como la **fuerza-N**. (DOLEZEL 1999,96) s.n.

El juego se ocupa y dispone con frecuencia hacia la simulación de la fuerza-N. Sobre todo por los efectos icónicos y de superficie de la *inercia* del peso del cuerpo del operador y en definitiva de una **fuerza-N básica**: la *gravedad* terrestre, que aunque en algunos escenarios es *alterada y transformada por las coreografías de los objetos y figuras* (p.ej en los microrrelatos y secuencias de combate *samurais* o en las microsecuencias de *apariciones-desapariciones-elevaciones-fragmentaciones* de los personajes u objetos). A menudo, como ocurre en algunas secuencias del poblado o en los Reinos fantasma, se simulan fuerzas naturales que están fuera del control del héroe-operador y que ponen a prueba su capacidad o sagacidad. En algunos momentos las fuerzas naturales (viento, agua, remolinos) acompañan la acción del héroe configurándose incluso como un agente interactivo no-antropomorfo. Además de una *fuerza N exterior* se manifiesta también una *fuerza N interior* a los cuerpos, objetos y organismos que produce cambios y modificaciones en su forma, tamaño o estructura: envejecimiento-rejuvenecimiento, empequeñecimiento-engrandecimiento, transformaciones corporales, metamorfosis radicales o parciales, etc.

Los Accidentes.

En la Teoría de la acción el **accidente** se considera como *una acción "fallida" que no logra sus objetivos o que es el producto de una acción no-intencional en sentido pleno*. Aquí tomaremos más el segundo sentido y ampliaremos el concepto hacia dos vertientes pues será posible considerar *accidentes favorables o desfavorables*: el sujeto puede "pinchar" el objeto equivocado, regalar el artículo indebido o incorrecto, elegir el camino más difícil o erróneo

del laberinto, y en estos casos se produce el *accidente desafortunado* o desfavorable. Pero también pueden producirse *accidentes favorables* cuando el héroe sin la intencionalidad activa una zona u objeto del escenario que resulta positiva bien en relación al desarrollo de la acción y sus consecuencias o bien en relación a la cantidad y calidad de la información que el sujeto posee hasta ese momento. Deberíamos considerar a los accidentes como acciones que, en forma semejante a la fuerza N, está *fuera del control del agente* y que pueden conducirlo hacia lo inesperado, la fatalidad, la sorpresa. ONIMUSHA es un juego cargado de accidentes los cuales asumen un papel muy activo en el relato: Jubei a cada momento o desplazamiento debe hacer frente a una *constelación de accidentes* ("naturales" o artificiosos): superficies o volúmenes que se abren o se inclinan a su paso, puertas y fosas mimetizadas que se abren hacia espacios inadvertidos, aparición sorpresiva de figuras y monstruos al activar no-intencionalmente ciertos *links* o nodos de un escenario.

Omisiones, abstenciones, detenciones

En la continua interacción del sujeto-agente con el entorno virtual-digital del juego deben realizarse otros tipos de acciones que se vuelven muy relevantes en este discurso táctil y audiovisual. La intencionalidad de "pinchar", de "arrastrar", de "guardar" o de seguir adelante en un laberinto de eventos implica la *omisión* (el no poder tomar en cuenta la realización de actos previos) la *abstención* (el no querer tomar en cuenta la realización de actos) la *detención* (la paralización frente a una duda o ambigüedad interpretativa en el transcurso de las acciones a cumplir). El sujeto-héroe puede *detener sus acciones* justo antes de la ejecución de un "algoritmo" terminal de una secuencia o en el transcurso de un macrosegmento del relato visual. Este acto es muy reiterado en los juegos de ordenador actuales tanto desde el lado del *enunciador* mismo (entendido como programa de acciones almacenadas del *software*) como del lado del *enunciatarario-usuario* del juego que tiene siempre la posibilidad de *detenerse y dudar* o pensar los próximos movimientos dentro de una misma unidad o secuencia narrativa (perseguir al contrincante o

continuar recolectando "almas" u obsequios hasta el final de un túnel) o también inaugurar otro segmento narrativo.

Sin embargo diremos que un *videogame* como ONIMUSCHA está semióticamente orientado *más allá del puro intento*. Si bien lo comprende como una fase transicional y que de hecho (filosóficamente hablando) supone como fondo *la intencionalidad del sujeto agente que se ha propuesto de algún modo realizar un acto*, este tipo de juego de combate y de inteligencia está organizado estructuralmente sobre la base de *la toma de decisiones a alta velocidad y con tiempos breves de duda* o reorganización de alternativas para emprender las acciones posibles en el interior de las tramas del relato. Como hemos visto este rasgo considerado desde la perspectiva semiótica constituye un buen ejemplo para una semiótica de los Mundos Posibles narrativos fundada en buena parte en la teoría pragmática y la teoría de la acción. Más profundamente en la constitución de *un sujeto semiótico ficcional de orden táctico-operativo, decisional y hasta diríamos logístico*, siguiendo la metáfora sugerida por Paul Virilio en los años ochenta: sujetos que se construyen y son contruidos en el interior de relatos y discursos icónicos de alta verosimilitud sobre la noción de una *logistique de la perception*. (VIRILIO 1988).

Al igual que en otro tipo de juegos temáticos similares, la referencias a la figura del *Samurai* no es azarosa o inocente pues este tipo de figura e ícono epocal conlleva los rasgos mencionados si bien referidos a otro momento cultural y simbólico. El Samurai en sus *coreografías corporales* debe *pensar con intensidad en duraciones breves* y actuar a altas velocidades con movimientos y desplazamientos muy certeros y puntuales. El Samurai en realidad no debe intentar tanto como *acertar y tomar decisiones ajustadas a un ritual coreográfico* del cual depende no tanto su *existencia* como su *valor* y calificación simbólica en el interior de un repertorio de signos (el mundo semiótico del ritual samurai). Las detenciones del guerrero no son dudas sino *preguntas e inferencias* de orden simbólico para poder reconducir el desorden y el orden aleatorio de los elementos de un escenario bélico hacia su propia coreografía. Este es a nuestro modo de ver el otro lado de la fascinación que ejerce el juego sobre el operador externo y empírico que debe confabularse (a

través de las interfases y las prótesis disponibles) con la trama y el ritmo de los movimientos y la acciones de los personajes y figuras del texto. Mientras la **detención** que funciona textualmente como *duda sin más* o la **omisión** u olvido del actante son valoradas semióticamente como disfuncionales y “negativas” la *detención estratégica* que preanuncia y previene una acción acertada o cuando menos la línea o eje accional correcto es un dato y un valor “positivo” dentro del relato interactivo de este tipo de juegos virtuales.

La Motivación: Emociones y acciones. La búsqueda de la certeza y de la información.

La intención es la condición universal y definidora de la acción pero los agentes la declaran en raras ocasiones y así pues pasa desapercibida a los ojos de los observadores de la acción.

(NUREMBERG 1993, 17)

Déjame beber (dice el deseo), esta es una bebida (dice la imaginación o la percepción), inmediatamente él bebe”

(ARISTÓTELES, De Motu, 701^a, 28)

Toda la trama narrativa y accional del juego está embebida en una Teoría de la Acción y al mismo tiempo en una estructura dinámica de orden **motivacional**. El personaje principal (y junto a este el *operador empírico* o jugador que debe identificarse total o parcialmente) está motivado por un **impulso** y a la vez una **razón**. El impulso por una parte se desprende e infiere desde su propia condición “natural”, *corporal, cinética*, en cierto modo también todo el sentido de su configuración visual-plástica e icónica que promete un desplazamiento y una constelación de actos. Una *unidad cultural* (ECO 1975) un posible guerrero samurai, un personaje dotado de determinadas *propiedades virtuales* asociadas a la *kinesis*). Por otra parte el impulso se completa en el interior de las funciones primigenias del relato mismo bajo la secuencia inicial de una *fase de regreso, retorno* o visita a su aldea natal. La razón fundamental de este impulso será, como hemos señalado, el motivo narrativo y figurativo de la *venganza* o “ajuste de cuentas”, el viaje “hacia adentro y a través del laberinto” para encontrar al culpable y a la vez una explicación de lo

acontecido. Y en efecto, el sujeto central de este universo accional vá armando el rompecabezas y la respuesta de esta pregunta a medida que recorre, participa y promueve los eventos y sucesos. Pero también todos los demás personajes secundarios y amigos de Jubei están dotados de rasgos de la personalidad que los vuelven orientables e impulsados hacia la acción. Uno de los *trabajos semióticos* del sujeto-operador es precisamente dar con la clave de este sistema mínimo de rasgos que los orienta y promueve hacia la acción. Jubei debe saber ganarse tácticamente la "buena voluntad" de sus amigos pues los necesita a todos en esta trama o Mundo Multipersonal:

Cada vez que intercambias presentes con un personaje jugable intervienes en su buena voluntad para contigo. El índice de buena voluntad se anota en cifras pero ello ocurre sin que tú lo veas; no puedes comprobar cuál es el estado de dicho índice. Además, no puedes tener contento a todo el mundo. La *buena voluntad* de un personaje puede verse afectada por tu índice de buena voluntad con otro. Magoichi y Ekei no se caen muy bien, de modo que si tienes una elevada buena voluntad hacia uno el otro sentirá celos (...) los sistemas de buena voluntad y regalos alteran el resultado de tu partida. (ONIMUSCHA 2, Play Station, p.15)

En forma semejante a los relatos literarios o filmicos el sistema asociativo del juego narrativo implica una orquestación rítmica de motivos, de impulsos individuales, de deseos que debe ser orientado en el desarrollo de las acciones. Lo interesante es observar de nuevo que en los textos mediáticos interactivos es el mismo sujeto-operador (identificado corporal y sinestésicamente con el sujeto-héroe) quien debe *conocer y elegir los elementos motivadores de los personajes y conocer progresivamente sus capacidades emocionales y cognitivas*:

¿Te gustaría hacer un nuevo amigo llamado Kotaro? Es un Ninja y **es un poco excitable**, pero **te caerá bien**. Cuando tengas el control de Jubei, estarás en el piso superior de la Posada...

(ONIMUSCHA 2, Play Station, p.71)

Compra la Armadura de plata y entrégala a Oyu. Si intentas centrarte en un personaje asegúrate de que das a los demás su armadura. Luego dale la armadura a tu personaje favorito y agrega uno o dos regalos para él. Esto **garantiza que su buena voluntad siga alta...**

(ONIMUSCHA 2, Play Station, p.71)

Jubei, el personaje central debe poder y saber acceder al universo básico motivacional de sus personajes amigos y con ello proseguir "en equipo" hacia la adquisición de la mayor cantidad posible de información: avanzar rápidamente hacia nuevos estados del Mundo Posible elegido y tomar decisiones acertadas o no contraproducentes guiándose en el interior de *guiones* contextuales o *frames* enciclopédicos de orden emocional y psicológico, guiones hipotéticos para la acción (ABELSON 1976, ECO 1981).

En este sentido y desde el lado del **operador** esta tipología de *videogame* implica y moviliza toda una *estructura accional y dinámica de emociones y sentimientos* asociada a dos campos semiopragmáticos:

- a) Un primer campo semiótico vinculado a las emociones y sentimientos producto de la **simulación del movimiento, desplazamiento y uso del cuerpo** durante el desarrollo interactivo del juego.
- b) Un segundo campo semiótico de los **juegos de identificación espectral** que se producen entre el sujeto-operador (enunciario) y los personajes del Mundo de Ficción.

Es una consecuencia teórica de este tipo de enfoque el hecho de que el universo o *microuniverso emocional* del mundo de los personajes implica (según ciertos grados) la producción o generación de estados emocionales similares a nivel del operador. Si bien podríamos decir que un usuario-operador permanece únicamente a nivel del estado semiótico del *reconocimiento* de un estado motivacional, emocional o psicológico de un personaje no podemos decir enfáticamente que sea posible un reconocimiento totalmente distanciado o separado del guión o *frame* emocional puesto en

escena por un relato. La construcción y organización narrativa de los Mundos de Ficción presuponen siempre una confabulación tanto *cognitiva* como *pasional y emocional* de sus usuarios-operadores. El *pathos* y la dimensión poética se manifiestan y se producen también y con intensidad en este tipo de discurso icónico y audiovisual:

Te ha adentrado en el nebuloso bosque, te has enfrentado a algunos Bajaidos y en el primer cruce has avistado a una criatura translúcida que flotaba entre los árboles (...) procura no usar otros ataques mágicos. Te interesa tener toda la energía mágica posible para el Jefe que vendrá luego. Mantén las almas moradas en número de cuatro. No te transformes en el Onimuscha en el camino del bosque...

(ONIMUSCHA 2, Play Station, p.103)

Interacción y Poder.

Las condiciones de la acción en el **mundo multipersonal** son radicalmente diferentes. Cada persona está integrada en una **red de relaciones interpersonales** de modo que **el Ser sólo existe en relación dinámica con el Otro**. La persona conserva su habilidad para formar intenciones subjetivas, para activar motivaciones (...) dirigirse a sus objetivos y perseguir la acción de un modo característico. Pero **en la red interpersonal, las intenciones y las acciones de un individuo confluyen, chocan, con la intencionalidad de los co-agentes**. (DOLEZEL 1999,147).s.n.

La cita está extraída con la plena intención de lograr una descripción sucinta, aparentemente banal, de lo que ocurre efectivamente y pragmáticamente en un *juego narrativo e interactivo* como ONIMUSHA. Pero no se trata de algo de poca significación a pesar de la aparente simplicidad sino que remite a cuestiones teóricas muy relevantes.

El operador que decide interactuar con un Mundo Posible audiovisual y virtual se convierte en *un habitante de ese mundo que persigue la acción*, desde una determinada perspectiva y con factores condicionales cambiantes, complejos, inesperados y con ciertos grados de *incontrolabilidad*. Si retomamos la frase de que "la semántica de la narración es en el fondo una semántica de la

interacción" (DOLEZEL 1999, 148), podremos asignar valor y sentido al entorno semiótico de este tipo de relatos en los cuales sin duda una gran **constelación de agentes** coexisten en un mundo multipersonal, ordenados con grados de *jerarquía funcional*, estableciendo múltiples contactos interactivos y participando en los contenidos de las historias según varios grados y niveles.

Una de las diferencias en cuanto a las formas superficiales y compositivas de la interacción y en relación al campo de la Literatura y del Cine tradicional o convencional es que en este tipo de *juego-relato* se alteran o se recombina las cánones de la composición: la simetría, el paralelismo, el contraste, las inclusiones o encadenamientos de las relaciones entre los personajes y las figuras del relato. A diferencia de otros textos regulares y canónicos nos encontramos literalmente con procesos en los cuales *todo un grupo de actantes y figuras está sujeto a continuas modificaciones y transformaciones a medida que se realiza el discurso interactivo*.

Podríamos decir además que casi todas estas transformaciones de la acción provienen de la acción motora y corporal de un sujeto-héroe-operador que establece relaciones de conexión y de comunicación entre figuras y personajes que en un principio están separados. Jubei, en su camino (semejante a la figura del juglar, del *viajero explorador*, y del *guerrero mítico* de la épica) debe reconocer tanto sus adversarios como sus virtuales compañeros y tejer entre ellos las debidas relaciones cognitivas y pragmáticas que le permitan alcanzar su objetivo. Este tipo de juego sigue, por otro lado y esto es particularmente relevante, la **táctica del contacto**: el **contacto ritual y simbólico del don y del regalo**, y el **contacto físico-corporal del encuentro, del enfrentamiento y sobre todo del combate** y de la lucha cuerpo a cuerpo, mediada o no por objetos o artefactos. La palabra y el discurso oral es utilizado también para promover y establecer estructuras y sistemas de interacción pero lo fundamental es el tejido de la interacción *a través del don de objetos y de los rituales de combate*.

Estas interacciones son fallidas o afortunadas (ECO 1976, 18-19) y se basan en una red semiótica de *aciertos, desaciertos, malentendidos,*

sobreentendidos. Pero en estos juegos de guerra y rituales post-tecnológicos de combate, los actos de habla están casi totalmente subordinados discursivamente a las acciones en cuanto **representación-simulación de actos físicos**, actos que implican el superar continuamente la inercia, la fuerza N, la detención y la estaticidad. Las **acciones físicas son actos semióticos** que absorben o incluyen *actos verbales* pero que implican el hecho de que la interacción física (y determinados tipos de interacción física) se nos presentan como isotopías plásticas y cinéticas estructurantes del relato:

La siguiente sala es un poco difícil. Unos Odahei vienen hacia ti. Abórdalos de uno en uno. Luego de desintegrarlos abre la caja laqueada, encontrarás el Mapa del Santuario Oni y el documento de las Armas secretas (...) Avanza hasta que salga un joda del suelo, detrás de ti. Date la vuelta para liquidarlo y espera que vengan más... (ONIMUSHA 2, Play Station p.118)

Una metafísica del Movimiento corporal.

ONIMUSHA es en el fondo un relato donde las interacciones en el Mundo Multipersonal configurado por grupos de agentes jerarquizados están orientadas hacia el orden semiopragmático del poder. Es ciertamente, desde una tipología del contenido *la historia de una venganza*, pero al mismo tiempo y desde la mirada de una teoría de la acción y de los Mundos Posibles, un entorno interactivo fundado en relaciones de poder. Jubei debe y luego desea progresivamente (si el operador-usuario también lo desea) adquirir el poder necesario para atravesar los laberintos y lograr ser *eficaz* en el enfrentamiento final. Pero también debe *negociar* con los poderes y destrezas de sus amigos, los *personajes jugables*, para convocarlos y orientarlos como actantes hacia su objetivo.

El poder de la interacción deriva principalmente de un *saber hacer* del sujeto-héroe en un universo textual donde precisamente *lo narrativo* está sobredeterminado por lo *modal*. Los *videogames* de combate y de guerra son un ejemplo claro de una suerte de *épica postmoderna* en la cual las interacciones que fundan la base narrativa del texto no se apoyan ya sobre lo

narrativo propiamente dicho sino sobre *redes de poder de orden modal*: las interacciones se producen y jerarquizan sobre la base de un sujeto-operador del relato que controla y sabe conducir la historia gracias a su *destreza cognitiva y pragmática* pero en cuanto el *ejercicio de un control y dominio de acciones físicas y corporales* en un entorno *polémico y contractual* al mismo tiempo.

La *simulación-representación física y corporal de las interacciones* (movimientos, desplazamientos y saltos, manipulaciones, choques, golpes, cruce de espadas y de armas, levantamiento de objetos, explosiones) es un elemento fundamental de este tipo de discurso interactivo y ello deriva tanto de una larga tradición narrativa del relato universal como también del diseño de tácticas y estrategias en principio extra-textuales pero que enseguida revelan un estrato profundo de significación que se aloja en el discurso digital-interactivo más allá de cualquier consideración de *marketing* y que se comprende mejor al mirarse desde el espacio de sentido de la *antropología cultural* o de las ciencias humanas dedicadas a los procesos de significación y comunicación de las culturas.

En efecto, si nos remitimos a la forma y estructura de algunos *relatos fundacionales universales*, de orden mítico tanto desde lo que podríamos denominar la vertiente occidental como la oriental, podremos notar que las *gestas*, aventuras o acontecimientos encadenados que experimentan los personajes y las figuras antropomorfas son fundamentalmente eventos físicos y corporales. Bien por el hecho de que, como nos recuerda la filosofía, la antropología o la biología, *el cuerpo es el sujeto y el objeto de las interacciones con el entorno*, bien por el hecho de que el héroe de los relatos fundacionales se construye *como un ente corpóreo y centro de emisión y recepción de las acciones y los efectos sobre el mundo*. Un sistema de representación antropomórfico en el cual, como diría A. J. Greimas, los roles *actanciales, modales o pasionales* son distribuidos de manera diversa *en relación a las partes del cuerpo*.

Las aventuras o historias de casi todos los personajes de los textos (escritos u orales) de la antigüedad clásica, por ejemplo, son remitibles a *un universo de acciones físicas*. El cuerpo del héroe, como es el caso de Ulises, es efectivamente sometido a una serie de *pruebas agónicas* cada vez más extenuantes o, como en el caso de las gestas hindúes o africanas, a todo un repertorio de situaciones en las cuales si bien al héroe no es sometido a extremas y duras pruebas físicas debe sin embargo hacer uso de una suerte de *destreza corporal*, a la manera de un *acróbata* o de un experimentado viajero y explorador.

A diferencia de los relatos más actuales y contemporáneos, quizás a partir de la notable irrupción de la novela moderna ya a mediados del siglo XIX y otras modalidades de la literatura y de las redes mediáticas, los relatos "antiguos" y los textos pre-modernos hacen del cuerpo en sus múltiples representaciones *el centro y el lugar privilegiado del espectáculo*. Frente a las reservas intelectuales, a veces bien argumentadas y éticamente adecuadas, que la crítica y la teoría elabora en relación a la cultura de masas y sus efectos socioculturales o estéticos, estos productos multimediales al estilo de ONIMUSHA y una infinidad de *videogames* y juegos interactivos parecen fundar buena parte de su eficacia comunicativa y simbólica en la continua y variada puesta en escena de la *kinesis corporal* y los rasgos físicos de las acciones.

Hace algunos años una colega me hizo notar en donde podía residir el atractivo de esa innumerable serie heterogénea de films de *artes marciales* en los cuales el tema, simple y mecánico en cuanto a su complejidad narrativa, estaba asociado a una suerte de escenificación filmica de una "metafísica del movimiento" del cuerpo humano: *seres que desafían la fuerza de la gravedad, que logran evadir cientos de agresores, que ejecutan saltos y piruetas casi indescriptibles con las reglas normales de la geometría, cuerpos que se transfiguran y metamorfosean o que logran combinar la acrobacia, la danza y las figuras del combate*. Una serie como ONIMUSHA, al igual que en una multitud de juegos digitales e interactivos actuales, se inscribe semióticamente dentro de este orden del sentido y de la praxis de la comunicación, en un sistema signifiante de orden *corporal, tímico y emotivo* que engloba o

"arrastra" a una enorme cantidad de público de distintas edades y procedencia social.

Bibliografía

Abelson, Robert (1976) "Script processing in attitude formation and decision making", in *Cognition and social behaviour*, Carroll and Payne ed., NY.

Bettetini, Gianfranco (1984) *La conversazione audiovisiva*, Bompiani, Milano

(1994) *La simulazione visiva*, Bompiani, Milano

Calsamiglia & Tusón (1999), *Las cosas del decir. Análisis del discurso*, Ariel, Barcelona.

Dijk Van, Teun (1977) "A pragmatic typology of dialogue", *Papers in Slavic philology*, vol. 1. Slavic Pub., Michigan.

Dolezel, Lubomir (1999) *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*, Arcolibros, Madrid.

Eco, Umberto (1976), *Tratado de semiótica*, Nueva imagen-Lumen, Barcelona.

(1981) *Lector in fabula*, Lumen, Barcelona.

Echeverría, Javier (2000) *Un mundo virtual*, Plaza & Janes ed. Barcelona.

Jakobson, Roman (1961), "Linguistique et théorie de la communications" Simposia in applied mathematics XII.

Levelt, Willem (1989), *Speaking: from intention to articulation*, MIT Press, Cambridge.

Mangieri, Rocco (1991) *El saber de la imagen*, Consejo Nacional de la Cultura, Barquisimeto.

Neuberg, Marc (1993), *Philosophie de l'action*, Academie Royale de Belgique.

Rescher, Nicholas (1973) "Possible individuals, transworld identities and qualified modal logic", *Nöus* VII, 4.

Virillio, Paul (1988), *La estética de la desaparición*, Anagrama, Barcelona.

Wright, George von (1963) *The logic of preference*, Edimburgh Univ. Press, Edimburg.

(1968) *An essay in Deontic Logic and General theory of Action*, North Holland, Amsterdam.