

Universidad  
Autónoma  
Metropolitana



Casa abierta al tiempo Azcapotzalco

DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO  
Especialización, Maestría y Doctorado en Diseño

DIMENSIONES NARRATIVAS E IMAGINARIOS PARA  
LAS IMÁGENES DE LOS MMORPG (MASSIVE  
MULTIPLAYER ONLINE ROL-PLAYING GAMES)

Blanca Estela López Pérez

Tesis para optar por el grado de Doctor en Diseño  
Línea de Investigación: Nuevas Tecnologías

Miembros del Jurado:

Dr. Nicolás Alberto Amoroso Boelcke

*Director de la tesis*

Dr. José Ignacio Aceves Jiménez

Dr. José Silvestre Revueltas Valle

Dr. Álvaro Vázquez Mantecón

Dr. Aarón José Caballero Quiroz

México D.F.

Julio de 2013

## Dedicatoria

*A todos que apoyaron el proyecto.*

*A los que creen que apoyaron con el proyecto.*

*A los que apoyaron con el proyecto y no lo saben.*

*A los que no creyeron el proyecto.*

*Y a los que juran que apoyaron pero en realidad sólo estorbaron el proyecto*

Eliminando ambigüedades:

a) Todos los chicos y chicas de servicio social:

Paulina Áviles

Julieta Rodríguez

Hiram Ramos

Ariadna Rueda

Yasmin Cedillo

b) Las instancias:

La Ciudad de la imagen

El Área de Investigación Análisis y Prospectiva del Diseño

H. H- H. Circulo de Protección (no estudios)

c) Los profes que aclararon dudas de toda índole:

Roberto García Madrid

Isaac Acosta Fuentes

d) A mis dos familias.

e) Alguna deidad... nunca sobra una tesis.

## Introducción

1. Narrativas para imagen en movimiento: cine, videojuegos y sentido.....	1
1.1 ¿Video o juego?.....	2
1. 1.1 La imagen en movimiento.....	2
1. 1. 2 El juego.....	6
1. 1. 3 Videojuego como objeto integral y complejo.....	15
1. 2 Sentido y redes de conexiones.....	19
1.2.1 El sentido.....	19
1 .2. 2 Dos objetos para generar sentido.....	22
1. 2. 3 Características compartidas en los casos.....	25
1.3 La imagen como acontecimiento.....	34
1. 3. 1 El movimiento y la concepción del tiempo.....	38
1. 3. 2 Variedades y características de la imagen-movimiento.....	52
1. 3. 3 La imagen pulsión como estímulo del pensamiento.....	63
1. 4 La imagen visual como sistema no lineal o complejo.....	68
2. Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG).....	71
2.1 El juego.....	71
2.2 Lo lúdico y la paidia.....	93
2.3 Arte y videojuego: los juegos de “los grandes” .....	108
2.4 Jugadores, locos y poetas.....	119
2.5 La imagen-juego en el videojuego.....	128
3. El videojuego en el imaginario social.....	136
3.1 La “imagen” de imaginario.....	139
3.2.1 El imaginario como construcción histórica ideológica.....	158
3.2.2 El imaginario como representación.....	170
3.2 La narrativa del imaginario: mitos, literatura e imágenes en movimiento...176	
3.2.2 La literatura como representación del imaginario.....	190
3.2.3 Las imágenes en movimiento y el imaginario.....	200
3.4 Dimensiones narrativas donde juegan los diseñadores.....	205
3.4.1 La cohesión y el sentido.....	207
3.4.2 La descripción cinematográfica y los videojuegos.....	215
3.5 Espacio: verosimilitud y realidad.....	225

## Conclusiones

## Bibliografía

## Introducción

Una de las áreas de producción visual de mayor importancia en la industria informática es la de los videojuegos. Este campo ha resultado en algunos países una de las zonas de acción más atractivas y rentables para diseñadores gráficos, desarrolladores multimedia y artistas digitales. En consecuencia, resulta relevante el estudio de este tipo de productos y su vinculación con el hacer de los diseñadores como comunicadores visuales. Cuando hablamos de juegos, y en especial de videojuegos, no es poco frecuente inscribirlos exclusivamente dentro de la industria del entretenimiento. En principio, es posible que esta inscripción haya tenido razón sobre todo si consideramos que el ancho de las ganancias producidas en este ámbito por compañías como CAPCON comprende productos destinados a fines lúdicos y, en muy pocas o nulas ocasiones, su interés se ve centrado en las versiones educativas. Sin embargo, como se podrá observar a lo largo de este proyecto, este entretenimiento comprende una actividad de gran complejidad que pone en movimiento muchas esferas de la cultura y el pensamiento humano.

Los videojuegos han tenido un papel importante en la construcción de los esquemas de pensamiento y conducta dentro de la cultura actual de Occidente, al menos en algunas esferas con acceso a estos medios. La imagen digital constituye uno de los principales elementos de un videojuego; esta imagen resulta atractiva en la medida que su estructura sea adecuada para los usuarios que entren en contacto con ella. Como consecuencia de la movilidad, diseño y características espaciales (ya que involucran la simulación de espacios 3D) de sus imágenes pueden ser considerados como un medio de gran atractivo dentro de las esferas del entretenimiento. Sin embargo, el considerar a una imagen como “adecuada” sigue siendo un término un tanto ambiguo ya que es necesario saber a qué se debe que una imagen pueda ser considerada así.

En Estados Unidos las investigaciones sobre los videojuegos aparecen junto con los primeros juegos de video a principios de los setenta. A pesar de la existencia del estudio realizado por G. H. Ball (quien es considerado un pionero en el campo de la investigación teórica sobre videojuegos) *Telegames teach more than you think*

publicado en 1978, no será hasta 1981 que aparezcan trabajos formales que versen sobre sus aspectos educativos de los videojuegos y no sobre sus repercusiones psicológicas. Las dos líneas abordadas por Ball son: en primer lugar, los videojuegos y su potencial para desarrollar habilidades con respecto al espacio y percepción tridimensional por medio de mundos simulados en niños; y en segundo lugar, los elementos que apoyan la formación intelectual de los sujetos, es decir, los procedimentales básicos (el lenguaje y las matemáticas). Dentro de sus conclusiones, Ball se aventuró a postular la posibilidad de utilizar a los videojuegos como espacios para desarrollar las habilidades del lenguaje e, incluso, para promover la lectura.

Se pueden identificar un sinfín de estudios desde áreas como la psicología, la antropología o la sociología, postulando al videojuego como un objeto virtuoso o como la fuente de gran cantidad de malestares familiares, escolares y sociales. Esta preocupación, como se mostrará a lo largo de la investigación, comprende en realidad una preocupación que escapa a solución alguna redundando en una reflexión irrelevante, dado que la *actividad del juego* al igual que *el juego como forma de pensamiento* no son objetos que puedan someterse a la determinación secuencial y lineal. En realidad, un muy amplio número de este tipo de estudios sólo puede ofrecer el esbozo vago de una probabilidad sobre “lo bueno” o “lo malo” que un videojuego puede causar o no. En consecuencia, el núcleo en torno al cual debe girar la reflexión sobre este tipo de medios digitales comprende el por qué es que los jugadores encuentran sentido en participar en este tipo de actividad y cómo se puede explicar el papel que la imagen visual juega en la construcción de este acontecimiento.

En vista de lo anterior, el presente estudio propone la aplicación de modelos narrativos, en especial los cinematográficos, para construir una interpretación y análisis de las imágenes visuales que los videojuegos MMORPG ofrecen en pantalla así como también la influencia que éstas pueden tener sobre las construcción y destrucción de esquemas de pensamiento en los sujetos que se encuentran insertos en un marco ideológico y cultural. Cuando se habla de estudios sobre narrativa, en las más de las ocasiones éstos se encontrarán enfocados a la crítica literaria, es decir, a la reflexión histórica sobre la literatura así como las obras y creadores específicos de un

determinado tiempo y espacio. De esta manera, las producciones narrativas no sólo habrán de perseguir dar sentido al mundo sino que se encontrarán íntimamente ligadas a los esquemas de pensamiento vigentes dentro de una cultura así como a las producciones culturales, y los medios técnicos y tecnológicos para producirlas.

Si se hace un breve recorrido histórico, se podrá ubicar la construcción de este tipo de problemática como un fenómeno que atraviesa distintas épocas y que no pierde vigencia. Se pueden encontrar trabajos sobre los géneros literarios y sobre los juegos así como su papel en la formación de ciudadanos en la República de Platón (2005), lo cual ubica las raíces de este tipo de estudio en la antigüedad clásica; otro ejemplo de lo anterior lo proporcionan la Retórica y la Poética de Aristóteles así como su visión sobre juegos que pueden ser peligrosos para el sujeto y la sociedad (2007). En ambos casos, los estudios estaban encaminados a expresar inquietudes de tipo metafísico y ético.

A pesar de tener distintas preocupaciones con respecto a los relatos y a los juegos, un elemento que seguirá presente incluso hasta la edad media es la manera en que la estructuración de historias manifiesta una estrecha vinculación con el orden que se desea atribuir a la vida humana en general (Cobley, 2001, p. 23), de la misma manera que habrá de ocurrir con los juegos en general. Si bien Platón y Aristóteles problematizaban las artes desde la perspectiva de la imitación y la mimesis, ya sea como un acto negativo para el primer autor o uno positivo en el caso del segundo, el problema subyacente que aquí compete en realidad se acerca más al de la representación como manifestación perceptible del sistema de creencias de un entorno cultural. Así tanto una narración literaria como una histórica adquieren una característica en común con la imagen visual: las tres son representaciones que habrán de adquirir distintas atribuciones de sentido en función de su papel dentro de una sociedad determinada. Ejemplo de lo anterior puede observarse en la preocupación medieval, particularmente la patrística, por los aspectos morales y religiosos tratados en la literatura así como el uso de diversos tropos retóricos para apoyar las intenciones del texto; este tipo de estrategias de persuasión literarias encontrarán eco en los estilos arquitectónicos góticos y posteriormente, también podrán ser observadas en las producciones visuales del arte de la Contrarreforma.

En vista de lo anterior, es posible afirmar que cada cultura implica un sistema de representaciones de diversas índoles que, además de cristalizar los sistemas de creencias, también sirven a la formación de los sujetos (Cobley, 2001, p. 38), así como para la creación de un orden del mundo que habrán de asimilar mediante la intervención activa de múltiples instituciones sociales: familia, escuela, religión, gobierno, etc. Pero la particularidad de este sistema que interesa al proyecto, yace en la construcción imaginaria e ideológica del juego como elemento ordenador y a la vez destructor de la vida social, de la cosmovisión de los sujetos y, en consecuencia, de las maneras en que es representado en diversos medios narrativos, ya sean estos visuales o no.

Los estudios que abordan la relación existente entre las dimensiones narrativas y las imágenes suelen quedar circunscritos al campo de la cinematografía; y por su parte, los estudios sobre narrativa han dirigido su atención a los textos literarios. En consecuencia, ante la presencia de medios híbridos que conjugan tanto texto como imágenes persiguiendo lograr un todo integrado cuya intención más frecuente es el entretenimiento, es necesaria la construcción de puentes teóricos y metodológicos que permitan la conceptualización de sistemas narrativos capaces de generar experiencias provistas de sentido y coherencia. Al convertirse los medios audiovisuales, en especial los digitales, en un campo de acción importante para los diseñadores, es necesaria la exploración de estructuras, sistemas y lenguajes pertinentes a la imagen en movimiento. A diferencia de los medios que los diseñadores tradicionalmente han contemplado, como son los medios impresos, los medios audiovisuales demandan tomar en cuenta otro tipo de elementos que pueden ser abordados desde las teorías de la narrativa, entre otras.

La importancia de la visión narrativa aplicada a la imagen radica en la generación de concatenaciones lógicas que integren en un todo coherente elementos tanto visuales como musicales, acústicos y animados entre muchos otros. El diseño de este tipo de sistemas narrativos apoya la construcción de mensajes que tengan sentido para las audiencias y, en consecuencia, posean mayor efectividad comunicativa. Por desgracia, este tipo de temas que persiguen integrar distintos elementos no son contemplados por

los programas de estudio del diseño gráfico en general. Pero de manera recurrente, estas temáticas no suelen abordarse desde lo narrativo o lo conceptual, sino desde aspectos técnicos que involucran la capacitación en el uso de herramientas más no la conceptualización de proyectos narrativos capaces de transmitir diversas clases de contenidos: publicitarios, sociales, políticos, de entretenimiento, informativos, educativos, históricos. En consecuencia, se podrá observar que este proyecto hace pocas o nulas referencias tanto al software como al hardware y esto es totalmente intencionado, dado que la construcción del sistema narrativo es la que debe dictar las características de la representación visual significativa para la experiencia de juego, y no las virtudes de un programa o *gadget* por más vistosos que éstos puedan ser. Aquí se persigue explorar la experiencia de juego como una forma de pensamiento capaz de construir, modificar y destruir esquemas abstractos que permiten dar sentido al mundo; en pocas palabras, la sorpresa ofrecida a los sentidos por medios técnicos si bien es un elemento a considerar no comprende el núcleo de esta problemática salvo que sirviese para apoyar la intención narrativa.

Más allá de la selección de medios para la producción, la visión narrativa contempla otro tipo de elementos. Esta forma de pensamiento opera sobre, al menos, cuatro dimensiones que el diseñador debe tomar en cuenta pero, que por desgracia tiende a ignorar: el espacio (donde las cosas ocurren), el tiempo (la sucesión continuada de momentos, es decir, lo ocurrido en lo narrado), los actores (quienes impulsan la acción) y las perspectivas desde las cuales los tres primeros son contemplados y narrados. Dado que los individuos a quienes van dirigidos la mayor parte de los productos de los diseños no se encuentran aislados, es necesario abordarlos contemplándolos, usuarios y espectadores finales, como participantes activos de sistemas sociales que ponen en operación diversos valores, creencias, hábitos, formas de ser y pensar, acciones todas relevantes para la manera en que estos sujetos reordenan y significan las imágenes con las que entran en contacto. En vista de lo anterior, las dimensiones narrativas habrán de ser exploradas desde su construcción social particular, dentro de las cuales el diseño se convierte en uno más de los elementos básicos en la construcción de los discursos.

Si bien disciplinas como las ciencias de la comunicación (Régis Debray y Román Gubern), publicidad (Jean Baudrillard y Gilles Lipovetsky) o la cinematografía (los trabajos de Jacques Aumont y Gilles Deleuze) han hecho labor sobre el uso de las imágenes en movimiento, es necesario que el diseñador incursione en esta área dada la complejidad de su visión así como la multiplicidad de escenarios en los que, como profesional, tiene participación: creadores de imágenes, intervienen también cuando estas se dan como producto de una secuencia. De ahí la importancia de la elaboración de modelos que permitan al diseñador comprender, conceptualizar y diseñar sistemas visuales que sean capaces de resolver distintas problemáticas de comunicación en los medios de la cultura contemporánea.

El presente trabajo se encuentra dividido en tres campos que son a su vez sistemas de variables múltiples y complejas. En primer lugar, se tomarán como punto de partida el pensamiento de Henri Bergson y el de Nicolai Hartmann para la construcción de los términos de tiempo y espacio que habrán de servir al trabajo y crítica del pensamiento de Gilles Deleuze sobre narrativa cinematográfica. Este análisis mostrará tanto al acto de ser espectador como el de jugar, como experiencias donde puede presentarse el acontecimiento del sentido siempre anclado en esquemas de pensamiento. El segundo capítulo permite la exploración del juego así como su construcción en función de aquello que promueve (juegos permitidos) y de aquello que destruye (juegos prohibidos); también permite la reflexión y ensayo sobre las diversas clases de juego y su relación con la cultura en que éstos son generados. El núcleo de este capítulo consiste en vincular las características de la experiencia que se presenta en el acto del juego con aquella que se da al utilizar un videojuego, en particular los MMORPG. El tercer capítulo comprende un estudio sobre la relación existente entre la imagen, la imaginación y el imaginario (Bergson, Deleuze, Sartre, etc.) con las esferas ideológicas de la cultura (Althusser, Durkheim y Weber) así como con las narrativas en su papel de aparatos difusores del orden vigente pero también como precursores del quiebre de dicho orden u órdenes. Estos tres capítulos nos permiten la construcción de una probable respuesta, que por supuesto no es única ni será la última, con respecto al sentido que los jugadores encuentran en la experiencia de juego en este tipo de

medios; en este sentido es que se refiere al estudio de la narrativa y los imaginarios sociales como matriz que es capaz de generar este tipo de fenómenos visuales.

## 1. Narrativas para imagen en movimiento: cine, videojuegos y sentido

La búsqueda de sentido a lo largo de la existencia humana, es similar al proceso de construcción de un orden a partir de un universo de posibilidades que se antoja caótico. Pasamos la mayor parte de nuestra existencia ordenando la realidad, externa e interna, para convertirla en nuestra y así reducir la ansiedad causada por los periodos de confusión en los cuales se dificulta pensar, sentir y actuar. En consecuencia, no es extraño encontrar los caminos del orden en cualquier actividad y producción humanas ya que, sin adentrarnos en juicios de valor o éticos, ambas esferas referirán siempre a maneras en que la realidad ha sido ordenada, o bien, desordenada.

Una de las modalidades más recurrentes de orden como camino de sentido es el contar historias. Desde el mito en la tradición oral hasta el cine contemporáneo, cada narración corresponde a una manera, una sintaxis, en que el caos puede ser resuelto. Esta manera de ordenar y dar estructura a “lo confuso” o al caos, opera de manera simultánea hacia dentro de cada sujeto como en la interacción entre varios sujetos resultando en un sistema de generación de sentido sumamente complejo ya que involucra fuerzas consientes, inconscientes, sociales, culturales, tecnológicas, etc.

Otra modalidad que atrapa el interés es la del juego. La actividad del juego es, al igual que la de la narración, una vía de orden pero que implica además procesos creativos y la emulación de actividades y situaciones como “preparación” para enfrentar la vida en general. Se puede considerar el juego como el desarrollo y ejercicio de la capacidad para reducir la entropía del medio circundante. Ante la cantidad de elementos que pueden participar en esta actividad, no es extraña la necesidad de buscar un cuerpo de pensamiento que permita la inclusión y el cambio constante de elementos de manera abierta y flexible.

En consecuencia, para hablar del cine (narrativa) o del videojuego (juego) como modalidades de orden (o desorden) para la creación de sentido, será necesario considerar que ambos casos involucran redes de elementos y procesos cuya complejidad es alta y que no pueden ni deben cerrarse a esquemas rígidos. En una perspectiva particular, tampoco podemos darnos el lujo de pasar por alto la existencia

de matices y niveles que distinguen las cualidades de cada elemento dentro de ambas esferas. Dada esta situación es necesario primero identificar los elementos de los objetos que nos interesan; en el caso del videojuego, la imagen y el *ludus* o *paidia*; y del cine, la imagen en movimiento y la narrativa. En ambos casos, la construcción de sentido y el ordenamiento del mundo.

El presente texto consta de tres partes: en la primera sección, se resolverá una postura integral ante los elementos principales de los videojuegos para así poder explicitar un vínculo entre lo visual y el juego propiamente dicho. En la segunda sección, se realizará una comparación y un contraste entre dos casos para identificar la posibilidad de generación de sentido propiciada por un nivel semejante presentado por ambos objetos (cine y videojuego). Como tercera parte y a manera de conclusión, se expondrá la posibilidad de traslación y/o intercambio de elementos pertenecientes a las estructuras de orden de cada ámbito de objetos.

## **1.1 ¿Video o juego?**

Una de las principales problemáticas que el videojuego presenta es la de poseer, al menos, dos partes distintas que pueden ser abordadas de manera separada: la imagen (el video) y el juego. Si bien esta separación puede ser analíticamente útil, no se persigue dejar dicha separación como un estado inminente ya que se alejaría de la intención de generar explicaciones que sean incluyentes. Además, difícilmente se puede concebir un objeto como el videojuego en ausencia de alguna de sus dos partes; en consecuencia, se explorarán ambas partes indicando los vínculos y aportes que cada una hace a este sistema complejo.

### **1. 1. 1 La imagen en movimiento**

La imagen como elemento narrativo ha sido utilizada desde antes de la invención del cine: tal es el caso de la pintura (en el caso de la imagen estática) y del teatro<sup>1</sup> (la

---

<sup>1</sup> La imagen visual en el teatro corresponde a solo un nodo de la red de elementos que constituyen el todo que puede ser una obra. En algunos casos, el elemento que dispare la

imagen con movimiento). Estas imágenes generan una narrativa especial que, para poder existir, tiene que involucrar a su espectador ya que es éste quien, según Jacques Aumont y E. H. Gombrich, construye la imagen; en consecuencia, construirá también la narrativa de esa imagen.

“El papel del espectador, según Gombrich, es un papel extremadamente activo: construcción visual del *reconocimiento*, activación de los esquemas de la *rememoración* y ensamblaje de uno y otra con vistas a la construcción de una visión coherente del conjunto de la imagen. Se comprende por qué es tan central en toda la teoría de Gombrich este papel del espectador: es él quien hace la imagen”. (Aumont, 1992, p. 95)

Desde esta perspectiva, la imagen queda inscrita exclusivamente en el ámbito de lo subjetivo (entendido como ideal) dejando excluida a la cosa en sí kantiana, la parte de la realidad, sobre la cual se realizó esta construcción. En el ámbito de lo perceptual y de lo cognitivo resulta una visión pertinente; sin embargo, desde un panorama distinto como el de la complejidad está incompleto ya que al excluir la cosa (tangible o intangible) deja fuera una gran parte del sistema. Entonces, al papel del espectador habrá que sumarle el papel de la obra espectada y el papel del acto o proceso de espectar.<sup>2</sup>

Otro proceso que esta postura deja fuera es el de la creación del objeto contemplado como la red de conexiones que el autor (quien siguiendo a Deleuze y Guattari no es uno sino siempre varios) desea manifestar y transmitir a otro/s sujetos. Así la cadena de interacción entre creador-objeto-(re)creador (o reconstructor) se corta y excluye, al igual que con la exclusión del objeto (como lo propone Gombrich), una parte del sistema aunque ésta pudiese parecer obvia.

---

conexión de imágenes-pensamiento (Deleuze) no será visual sino textual y la reacción será hacia la elocución de la palabra. Tal es el caso del teatro leído o “de la imaginación” donde se presenta un campo fértil para lograr conexiones que propicien cambios los espectadores que deberán construir el sentido de la mediante dichos vínculos.

<sup>2</sup> Estos tres aspectos no son los únicos componentes del sistema pero podrían ser los más generales y, probablemente, evidentes.

En consecuencia, la separación de objetos, a pesar de su presencia en un determinado espacio, tiempo y contexto, no puede constituir una *realidad*. (Hayles, 2000, p. 13) Es necesario que estos elementos impliquen una concatenación lógica de relaciones a las que el espectador pueda dar algún significado. Lo que ocurre durante esta experiencia entre el espectador y la imagen es la aparición de un campo generador de interacciones; estas interacciones serán de suma importancia ya que ellas son las que producen los objetos, el espacio, el tiempo y el contexto. “[...] un todo no es cerrado, es abierto; y no tiene partes, salvo en un sentido muy especial, puesto que no se divide sin cambiar de naturaleza en cada etapa de la división”. (Deleuze, 2003, p. 25) Si hablamos del cine, nos encontraremos con un incremento en la complejidad de la experiencia frente a la imagen: primero, porque involucra elementos como el audio y el movimiento, que constituyen factores que alteran la manera en que el proceso evoluciona; y segundo, porque a diferencia de la imagen estática, se nos presenta una secuencia (de imágenes, eventos, cuadros, etc.) que implica la concreción de un orden dentro del espectro de posibilidades de ordenación en el tiempo.

Más allá de los mecanismos tecnológicos para su producción, el cine no sólo implica entretenimiento, reflexión o un medio expresivo sino también, siguiendo a Gilles Deleuze (Huygens, 2007), la aparición de una modalidad especial del pensamiento. Este pensamiento fílmico que propone, es autónomo ya que no es un *acto del sujeto* sino *algo que le ocurre al sujeto* y que proviene del exterior. El pensamiento entonces se constituye como un tipo de orden asignado en contraposición a un caos: lo no-pensado. Conforme el sujeto experimenta la ordenación de lo no-pensado, aparece el pensamiento o más bien lo que el autor denomina imagen del pensamiento la cual crea un vínculo de interacción con la imagen-movimiento cinematográfica: la primera es disparada por el movimiento de la segunda, sin dejar espacio a la acción consciente del sujeto, esta irritación del sistema hace que aparezca el sujeto que piensa.

De esta manera, el circuito generado por la interacción de la imagen-movimiento y la imagen-pensamiento también involucrará relaciones y conexiones con otras imágenes con las que el sujeto haya tenido contacto o bien, otras imágenes que el sujeto haya pensado. Así, aparece una compleja red de vínculos de la cual difícilmente

podremos identificar entradas, salidas, inicios o finales; esta red se encontrará en constante movimiento, lo que permite su apertura a la integración, presencia y cambio de los elementos que la forman. El pensamiento adquiere también movimiento, automovimiento ya que, como hemos explicado, no está atado más que a la presencia del sujeto y no a su voluntad o conciencia. Un sujeto no puede pensar o recordar sólo porque así lo desee, requiere algo que dispare ese movimiento.

La presentación de las secuencias de imágenes en movimiento aportan otro elemento: el tiempo (Huygens, 2007). El elemento temporal es representado por la colocación de las imágenes y por los cortes de éstas; sin embargo, esta representación sólo implicará un orden lógico si se trata de una narrativa lineal. Si nos enfrentamos a quiebres en la narración o bien a delimitaciones temporales confusas, las imágenes dejan de servir funcionalmente a la narrativa y los espacios que en ellas se describen parecen desconectarse. Pero esta desconexión no implica que no exista un vínculo o relación entre las imágenes; esta modificación del tiempo demanda una actividad del pensamiento que encuentre distintas formas de conexión y que apunte a niveles con mayor abstracción. Es decir, una cámara puede capturar imágenes para ser editadas y presentadas, pero la conciencia requerida para lograr las conexiones que dichos objetos pueden provocar comprenden una modalidad de pensamiento distinta y compleja: lo que Deleuze llama “conciencia de cámara” (Deleuze, 2003, p. 49-50).

Esta urdimbre de imágenes del pensamiento se puede alejar de la representación visual ya que, en muchas ocasiones, no guardan un vínculo de semejanza con “lo verdadero”. En este sentido, Deleuze contrapone el pensamiento de la representación visual con el pensamiento de “lo impensable”, es decir, la representación se encuentra “cerrada” y no muestra nada más allá de lo que ya sabemos o conocemos. En consecuencia, el cierre de la representación no permite la presencia de diferencias, por ende limita las posibilidades de interpretación. De ahí que la lógica lineal de la representación que busca ser fiel al original requiera ser superada para poder despertar al sujeto pensante capaz de generar redes complejas de imágenes de movimiento y tiempo.

Esta estructuración de imágenes del pensamiento y su interacción con las imágenes cinematográficas (tanto en movimiento como en tiempo) implican generar un orden desde lo no pensado, desde el caos o entropía. Esta es una de las probables rutas para no sólo producir *la realidad* o el pensamiento, sino también y de manera más relevante el sentido de existencia que la experiencia fílmica puede aportar al ser humano. Pero esta vereda sólo puede ser descubierta si la interacción con la película logra estimular el circuito entre ambas esferas de imágenes y para ello es necesario mostrar al sujeto algo que despierte su atención (ya sea por ser algo no conocido o por presentar una estructuración distinta). De esta manera, se observa cómo un vínculo con el estímulo del juego comienza a aparecer. Este pensamiento provocado por la experiencia cinematográfica no puede inducirse a la fuerza, requiere de la voluntad del espectador para lograr la inmersión; paradójicamente, el estímulo que provoque el movimiento de esta cadena de imágenes puede ocurrir sin que el sujeto espectador se lo proponga.

La imagen del cine participa en un proceso complejo y autónomo que requiere ser estimulado. El proceso es abierto, la vinculación que se lleva a cabo entre diversas imágenes-pensamiento e imágenes-movimiento puede continuar incluso después de concluido el acto de espectral. Esta característica hace que esté presente la recurrencia sistémica que también es una modalidad de movimiento y que permitirá utilizar las cadenas creadas en actos del espectador posteriores. De tratarse de un proceso cerrado, la concatenación de ambos tipos de imágenes distaría de poseer movimiento y terminaría al concluir la interacción directa con la imagen cinematográfica. Así como no es posible detener el movimiento con una indicación “en este momento termino de pensar”, tampoco lo es para detener la actividad de juego como una modalidad de pensamiento, a pesar de que la acción observable sea limitada a un tiempo y espacio.

### **1. 1. 2 El juego**

De manera similar a como ocurre con la apertura del proceso de las imágenes-pensamiento y las cinematográficas, el juego involucra dos campos distintos que nos permitirán diferenciar tipos de juegos con el objetivo de identificar las posibilidades de

construcción de sentido dentro de cada uno. Los juegos también implican circuitos complejos que requieren de estímulos para desatar las imágenes-pensamiento; sin embargo, dada la naturaleza y dinámica de la gran variedad existente de juegos, el estímulo no queda restringido sensorialmente hablando y las posibilidades de ordenación pueden multiplicarse.

A continuación se explorarán dos de las modalidades en las que los juegos presentan:

“El sociólogo francés Roger Caillois distingue dos momentos en el juego: la *paidía*, la capacidad de inventar e improvisar formas, el momento de total libertad para inventar nuevos órdenes, junto al *ludus*, el juego en su aspecto normativo donde predomina, como nota principal, el seguimiento de la regla [...]” (Ambrosini, 2001, p. 149)

Ambos momentos nos hablan de modalidades para establecer circuitos de interacción. El *ludus* al ser normativo y dada la presencia de reglas, metas y fines, reduce de sobre manera la flexibilidad y apunta a un final o cierre del juego; en consecuencia, el acto de interacción queda reducido pero sólo en cuanto a la temporalidad de la acción ya que, no está privando a los participantes de generar redes con experiencias previas con el juego. Por ejemplo, en el ajedrez existe un paradigma de reglas y el juego termina cuando alguno de los jugadores captura al rey del oponente o bien, la captura de esta pieza es inevitable; el juego cierra la sesión pero los procesos de pensamiento lúdico que fueron aplicados se encuentran vinculados a experiencias de juego pasadas lo que implica que, a pesar de la normatividad, el cierre del sistema no es absoluto. De hecho, de existir un cierre absoluto en el juego, como en cualquier sistema, el eventual colapso de la red generada es sumamente probable y no existiría *el juego*.

Este aspecto del *ludus* pone de manifiesto que, a pesar de tratarse de una manifestación normativa del juego, en realidad no puede quedarse circunscrita al tiempo y espacio que su reglamentación institucional establezca. En este sentido, el *ludus* tendría una dimensión que lo acerca a la *paidía* y que lo flexibiliza al dar oportunidad de continuar elaborando (construyendo o destruyendo) sobre el juego (se

encuentre o no en acción en ese momento), lo que lo convierte en un sistema abierto que también posibilita el movimiento del pensamiento.

Los videojuegos que presentan el *ludus* corresponden a juegos de carácter más bien cerrado en cuanto presentan un sistema de restricciones, donde el ambiente, las acciones y la interacción se limitan a las reglas o al algoritmo según Manovich (2005, p. 288). Aquí el reto es la capacidad para lograr un orden dentro del marco que el juego plantea; es decir, dentro de un campo previamente delimitado de elementos, encontrar diversas maneras de estructuración para alcanzar las metas y lograr un proceso de construcción desde la restricción. Ejemplos de videojuegos que presentan *ludus* son: los *shooters* como la serie de Halo<sup>3</sup> para X-Box y PC, y Wolfenstein 3D<sup>4</sup> para PC; los

---

<sup>3</sup> Bungie Studios 2001. Halo es un videojuego de ciencia ficción cuyo personaje central, Master Chief, es un humano con implantes cibernéticos y con una armadura sumamente avanzada tecnológicamente hablando. A este personaje lo acompaña Cortana, un dispositivo de inteligencia artificial que lo ayuda a escapar de la fortaleza Reach con dirección a la Instalación 04 donde es atacado por el Convenio (una alianza teocrática hecha por extraterrestres). Esta alianza libera un parásito extraterrestre y Master Chief se ve forzado a activar las defensas de Halo (una enorme estructura orbital) las cuales tienen la finalidad de acabar con cualquier forma de vida conciente; sin embargo, al descubrir el propósito de este sistema de defensa, Master Chief decide detonar los reactores de la nave en la cual arribó, destruir así la estructura de la instalación y escapar en una nave Longsword Stealth Fighter.

<sup>4</sup> Apogee Software 1992. El personaje central del juego es el espía estadounidense William J. Blazkowitz quien se encuentra prisionero en una fortaleza nazi durante la Segunda Guerra Mundial. El objetivo del juego es escapar del Castillo Wolfenstein el cual se encuentra custodiado por guardias armados y con perros de ataque; además, el edificio cuenta con una red de cuartos secretos donde el jugador puede hacerse de raciones de alimentos, medicinas, armas, etc. Las misiones a cumplir son las siguientes: matar a Hans Grosse, un super hombre nazi para lograr escapar de la prisión; posteriormente, el jugador debe llegar al Castillo Hollenhammer para acabar con el Dr. Schabbs, obtener los planos de la operación Eisenfaust e impedir la producción de una armada de mutantes para las tropas del fuhrer; finalmente, Blazkowitz deberá entrar en el Reichstag, encontrar el bunker de Hitler y destruirlo.

*puzzles* como Tetris,<sup>5</sup> Adventures of Lolo<sup>6</sup> y Sudoku Gridmaster<sup>7</sup>; y los juegos que contienen acertijos o *puzzles* como los *horror survival videogames* Resident Evil,<sup>8</sup> Silent Hill<sup>9</sup> y aventuras como Legend of Zelda.<sup>10</sup>

---

<sup>5</sup> Inventado por el ruso Alexey Pazhitnov, Tetris (en ruso Тетрис) es un juego de rompecabezas o puzzle. El objetivo del videojuego es que el jugador coloque bloques bidimensionales rotándolos (0°, 90°, 180°, 270°) para poder completar líneas que irán desapareciendo una vez que estén completas dando mayor espacio y facilitando la acción. Las piezas caen de la parte superior de la interfase y experimentan una aceleración al avanzar el juego; si la pantalla queda saturada por los bloques, el juego termina.

<sup>6</sup> Adventures of Lolo se trata de un videojuego puzzle donde el personaje principal, Lolo, debe resolver diversos niveles en forma de mapas para poder salvar a la princesa Lala. Estos niveles cuentan con piezas móviles que ayudan a Lolo a reestructurar el mapa encerrando a los enemigos y bloqueando sus ataques.

<sup>7</sup> Este videojuego puzzle es semejante al sudoku japonés y posee más de 400 rompecabezas diferentes. Está dividido en cuatro modalidades de juego: fácil, normal, experto y versión para práctica.

<sup>8</sup> CAPCON 1996. Biohazard, como es conocido en Japón, cuenta con 14 ediciones desde 1996. De manera general, la historia trata de descubrir lo que se encuentra detrás de la Corporación Umbrella y los extraños acontecimientos relacionados con el desarrollo de armas bioquímicas. Estos videojuegos se clasifican como *survival horror*, es decir, su intención es lograr sensaciones de terror y angustia en los jugadores recurriendo a temas sobrenaturales, violentos u oscuros así como también ambientes sumamente detallados y escenas visualmente explícitas. También hacen uso de situaciones de suspenso (sólo después de resolver una buena parte del juego el jugador puede tener una noción de lo que Corporación pretende alcanzar con sus experimentos así como la historia de los personajes) y de acertijos o puzzles, de manera muy semejante al cine de terror.

<sup>9</sup> Konami 2007 Este videojuego es, al igual que Resident Evil, es clasificado como *survival horror* aunque centra más su atención en la dimensión psicológica del terror. Harry Mason es el personaje central y padre de Cheryl, una pequeña niña que desde su temprana infancia hablaba de un lugar llamado Silent Hill. Mason decide complacer a su hija y ambos se dirigen a este pueblo fantasma donde sufren un accidente automovilístico. Al despertar Manson se percató de que su hija ha desaparecido y se dirige al pueblo para tratar de encontrarla. La acción del juego

El caso del momento de juego *paidia*, implica una construcción de circuito mucho más flexible, que requiere de la participación del jugador para ser construido y, eventualmente, también generar reglas que dirijan las acciones y la toma de decisiones. Se trata de sistemas abiertos de juegos que, a pesar de operar con algunas reglas o cosas que hacer (sino no habría juego), comprenden un campo de acción más libre en el cual las conexiones entre imágenes de pensamiento, imágenes perceptuales y, de manera general, modalidades de pensamiento incrementan su complejidad. A diferencia del *ludus*, en *paidia* el campo de elementos no se encuentra restringido y la complejidad del reto del juego es crear no desde la restricción sino desde el vacío (Hayles, 2000, p. 21). Se puede considerar que el vacío en las teorías del caos opera de manera muy semejante al elemento no-pensado de Deleuze; no se trata de un elemento en modo alguno negativo sino de un campo de posibilidades no estructuradas por un orden, un pensamiento o por reglas.

Al implicar las características antes mencionadas, los juegos fundados en *paidia* no sólo permiten desarrollos cognitivos en edades tempranas (Piscitelli, 2005) sino que el proceso creativo de construcción de orden no dirigido a metas comprende un campo fértil para la introspección, el autoconocimiento y actividades recreativas de esparcimiento y reflexión. Pero es necesario considerar también que el papel que el jugador tiene en la creación de este circuito de orden-pensamiento es sumamente importante: si en el jugador no se dispara ninguna reacción a pesar del estímulo, el

---

se centra en esta búsqueda-persecución que Mason realiza dentro de este pueblo con múltiples dimensiones invadido por niebla y que oculta las actividades del Culto junto con un complejo y oscuro pasado vinculado a Cheryl.

<sup>10</sup> Nintendo 2007 Este videojuego de fantasía tiene como personaje central al héroe Link cuya misión principal es rescatar a la princesa Zelda en el mundo fantástico llamado Hyrule. Este juego incluye mapas que describen la amplitud del mundo así como su diversidad de climas, características geográficas, un gran número de razas diferentes y tribus, así como también reliquias y objetos mágicos. El juego permite realizar diálogos entre personajes, hacer misiones de exploración y contiene elementos de las mitologías nórdica, japonesa y de Europa medieval que intervienen en el desarrollo de las misiones y de la historia.

potencial para provocar movimiento en el pensamiento se reduce y no se produce ningún orden portador de sentido. También se habrá de tomar en cuenta que, a pesar de que el estímulo en efecto produzca una reacción, la red de elementos que inscribe la experiencia puede provocar distintos niveles de abstracción en el pensamiento; en consecuencia, dependerán de una ordenación muy compleja de elementos las cualidades del movimiento de pensamiento que se produzcan.

Los juegos caracterizados por el momento de *paidia* poseen gran complejidad en varios niveles: en el nivel técnico de los juegos, éstos deberán ser abiertos, en el caso de juegos tradicionales, fundados en la creatividad y la imaginación de tal suerte que cualquier elemento encontrado o pensado es potencialmente participante; en el mismo nivel, los videojuegos requieren una programación que permita al usuario libertad en múltiples aspectos más la apertura de flujos de información constantes (nuevos elementos, actualizaciones, posibilidad de intercambio con otros usuarios, etc.). En los niveles más abstractos de la actividad, requieren que el o los participantes accedan a un flujo constante de información y que lleven a cabo múltiples conexiones con variación no sólo en cantidad sino en calidad. En este espectro, las redes de conexiones serán concreciones de los vínculos establecidos entre imágenes de diversos tiempos, espacios y movimientos; no habrán de seguir un orden basado en la causalidad ya que no persiguen efectos delimitados por metas sino más bien centrarán su interés en la aleatoriedad de de la vivencia obtenida en ese momento.

Un ejemplo de juego *paidia* puede ser el chico que encuentra entretenimiento en jugar con una caja que él “construye” como un fuerte o una máquina del tiempo. Es un acto muy similar al descrito por el escritor Julio Cortázar en su cuento Final del juego:

“Después de esta primera inspección del reino bajábamos el talud y nos metíamos en la mala sombra de los sauces pegados a la tapia de nuestra casa, donde se abría la puerta blanca. Ahí estaba la capital del reino, la ciudad silvestre y la central de nuestro juego. La primera en iniciar el juego [aunque cabe observar, el juego ya ha comenzado desde antes; no podemos precisar exactamente en qué momento] era Leticia, la más feliz de las tres y la más privilegiada.” (Cortázar, 1992, p. 171)

El juego que los personajes desempeñan es una maraña de conexiones entre objetos, situaciones, sujetos e interpretaciones que se atiene a pocas reglas pero de gran complejidad. Como observaremos cerca del final del relato, la ruptura de una única regla sobre el lugar que el espectador y los espectadores deben guardar implica el final de ese juego; sin embargo, no queda cerrado y menos para el lector quien es invitado a imaginar el texto de la carta violeta, por ejemplo.

Se tiene entonces un triple juego de conexión de imágenes pensamiento: el juego dentro de lo que el cuento narra, el juego con el mundo donde se desarrolla el relato y el juego que el cuento propone al crear un circuito con el lector. Se presenta así una estrategia sumamente efectiva para disparar las imágenes pensamiento; en primer lugar, no sólo por las acciones y situaciones que se presentan al interior del relato sino porque el relato como objeto (si pensamos en el impreso como su manifestación material, por ejemplo) introduce al lector al circuito, el relato no funciona sin un lector. En segundo lugar, porque esa misma materialidad es fuente y circuito para generar otras redes de imágenes. Tal es el caso de relatos como *La invención de Morel* (1940) de Adolfo Bioy Cásares y la novela *Drácula* (1897) de Abraham Stoker (escrita como un compendio de diarios de distintas personas que narran los hechos del relato). En la primera obra, el relato es narrado en primera persona y es mostrado como una crónica escrita por el personaje de tal suerte que pueda producir la sensación de que el escrito hecho en la isla ha llegado a nuestro poder como lectores; se posibilita así la inmersión en función de la conexión que se le propone al lector entre el mundo narrado y la cosa tangible que tiene en las manos. De esta manera, el lector entra en la reflexión paideica sobre su interacción con objetos, personas y situaciones cuya existencia da por hecho; el personaje en la historia asume que son reales pero, aunque las proyecciones lo fuesen, no cesa de construir a esos sujetos mediante un acto de proyección donde deja de ser relevante si los seres poseen o no vida o alma alguna.

“Aún veo mi imagen en compañía de Faustine. Olvido que es una intrusa; un espectador no prevenido podría creerlas igualmente enamoradas y pendientes una de otra. Tal vez este parecer requiera la debilidad de mis ojos. De todos modos consuela morir asistiendo a un resultado tan satisfactorio.

Mi alma no ha pasado, aún, a la imagen; si no, yo habría muerto, habría dejado de ver (tal vez) a Faustine, para esta con ella en una visión que nadie recogerá. Al hombre que, basándose en este informe, invente una máquina capaz de reunir las presencias disgregadas, haré una súplica: Búsquenos a Faustine y a mí, hágame entrar en el cielo de la conciencia de Faustine. Será un acto piadoso.” (Bioy Cásares, 1940, p. 55)

Podemos observar cómo el narrador otorga enamoramiento y conciencia a la imagen que él sabe que no es un ser vivo; sin embargo, opta por dejarse envolver en la fantasía de la simulación, fantasía que es mucho menos dolorosa que enfrentar la situación donde él nunca ha visto ni verá a la verdadera Faustine. Esta imagen es todo lo que quiere y desea, sin fallas, sin perecer pero también sin vida; de manera muy semejante en que autores como Jean Baudrillard, cuando nos habla del juego y la construcción de lo real (Baudrillard, 1996, p. 127 y 2001, p. 61) o Gilles Lipovetsky describiendo la interacción humana en la época contemporánea (Lipovetsky, 2002, p. 14).

Cuando se trata de un texto, la generación de estos juegos se presenta apelando a formas narrativas epistolares, reportes o diarios. Como el texto impreso se convierte en un objeto de características semejantes a los descritos en sus páginas, lograr el circuito de imágenes pensamiento no resulta demasiado complicado. Pero ¿qué ocurre en el caso de objetos que presentan imágenes movimiento como las películas? Un recurso que persigue esta finalidad de vinculación es la narración en “tiempo real” de algunas películas; sin embargo, la integración del circuito depende más del estímulo de imágenes-pensamiento que de la duración de la experiencia fílmica. En consecuencia, tal vez se encuentre mayor estimulación en una narración que permita especular sobre lo que realmente pudo haber ocurrido dentro del relato que aquellas que “cierran” el sistema dando todas las respuestas al lector.

Como sistemas abiertos, se pueden citar los casos de películas como Avalon (2001) de Mamoru Oshii y La rosa púrpura de El Cairo (1985) de Woody Allen. Avalon es un relato que nos habla de un metaverso que se construye mediante un videojuego con ese nombre y donde la protagonista encamina sus acciones a encontrar un nivel secreto dentro del juego: el nivel de lo Hiperreal. A lo largo de la historia, podemos

observar que los niveles del juego se han mezclado con la realidad y con la hiperrealidad; sin embargo, Oshii nos deja abierto el final de tal suerte que no podemos identificar en donde empieza y termina el juego ni el mundo real.

De la misma manera, la propuesta de Allen nos muestra la historia de Cecile, una chica cuya miserable vida durante la depresión de 1929 en E. U. la lleva a buscar refugio en una sala de cine. Esta mujer vive enamorada del actor Gil Shepherd, quien interpreta a un personaje de su película favorita: La rosa púrpura de El Cairo. Durante una de las proyecciones, el personaje sale de la pantalla y se escapa con Cecile quien comienza a ser partícipe de un mundo donde la fantasía y la realidad se mezclan. Al término del relato, podemos ver a Cecile sentada nuevamente en la sala de cine, sola, donde el espectador puede especular sobre si el relato ha tenido, en efecto, lugar en el mundo de esa historia o bien, se ha tratado de la fantasía de un personaje que no se ha movido de su asiento en la sala de cine.

Para Deleuze esta creación del circuito con el espectador involucra al pensamiento como un juego. El acto de llamar y conectar las imágenes-pensamiento comprende un juego donde no hay la intención de ganar ni derrotar a nadie. “[...] un juego que nos habla de eso que nos pone en juego, de cómo nos jugamos eso que somos ante el pasar de las cosas que pasan, de cómo pasamos a través de lo que las cosas son; y también, de otro juego posible, pensable tan sólo, quizá.” (Deleuze, 2005, p. 20) En todo caso, ya sea la película o la novela, habrán de ganar en toda ocasión porque cada zona o espacio no definido que pretendamos llenar en este juego, habrá de poder llenarse de manera distinta con cada conexión que llevemos a cabo.

En el caso de los videojuegos, específicamente los MMORPG<sup>11</sup>, la actividad del juego que se crea es fundamental pero no exclusivamente *paidia*. Dependerá sobre todo de las decisiones y actitudes que cada jugador tome: puede emprender acciones para juntar puntos y subir de nivel (*ludus*) o bien construir un jardín para pasear y contemplar plantas con formas extrañas mientras alguien más toca algo de música y otros conversan sobre su día o intercambian objetos mágicos (*paidea*). Existen más de

---

<sup>11</sup> MMORPG son las siglas de Massively Multiplayer Online Role Playing Game.

400 MMORPG en línea con múltiples temáticas; sin embargo, el tipo de balance entre ambos momentos del juego, *ludus* y *paidia* para Caillois, o estrategia, interacción social e historia para R.V. Kelly<sup>2</sup> (2002, p. 101-102), provoca y mantiene el interés de los jugadores ya que no se trata de juegos que “se terminan”; éstos permanecen con suficiente apertura de acción para continuar generando nuevos vínculos entre experiencias que no quedan restringidas al mundo simulado sino que también se alimentan de las experiencias de vida en “el mundo real” de las personas involucradas.

Como podemos observar, el sistema que este tipo de juego construye guarda semejanza con el circuito que el cuento de Cortázar genera con el lector. De hecho, los juegos en general no son actividades aisladas por muy normativas y poco flexibles que éstos puedan ser: “[...] los principios que rigen los distintos tipos de juegos [...] también se manifiestan fuera del universo cerrado del juego.”(Caillois, 1994, p. 118-119) En este sentido, incluso si pensamos en un juego de suma rigidez, éste mantendrá un vínculo con la matriz de sentido en la que se está presentando; la comprensión de sus reglas, el objetivo al que éstas sirven y los jugadores son parte de la red del sistema complejo.

### **1. 1. 3 Videojuego como objeto integral y complejo**

En vista de la multiplicidad en la cual es difícil identificar el inicio o final de las distintas hebras que forman las redes de vínculos (Deleuze y Guattari, 2006, p. 13-14) podemos decir que el alto grado de complejidad de las conexiones entre imágenes-movimiento, imágenes-pensamiento y momentos de actividad en el juego hace poco probable la separación entre imagen (video) y juego. De hecho, la existencia de ambas es necesaria: aunque para explicar el fenómeno se trataran por separado, en realidad, no es posible hacerlo ya que el sistema será y se comportará diferente a la manera en que sus componentes se comportan cuando están separados. El videojuego es una entidad integral (constituida por dos elementos también integrales) en la cual no podemos identificar en qué momento termina la imagen y comienza el juego.

Ante esta circunstancia, es necesario abordar a los videojuegos desde una perspectiva que sea incluyente y que nos pueda dar comprensión tanto del objeto como

de la actividad realizada con y alrededor de éste, así como también la multiplicidad de vínculos establecidos como redes de pensamiento que conducen a la generación de sentido y significado. Si retomamos el ejemplo del cuento de Cortázar se podrá observar cómo la complejidad puede traducirse en conexiones: no sólo se trata de lo ocurrido en el relato sino de sí podemos conectarlo con otras imágenes de pensamiento sobre otros cuentos semejantes o no, otras historias (cuentos, novelas, películas, etc.), experiencias de vida, conversaciones con otras personas, lugares visitados, juegos vividos, etc.

“[...] la visión de los sistemas complejos provee una teoría interdisciplinaria e integradora, cualitativa y dialéctica; capaz de trascender el estudio de las partes para convertirse en un aparato para estudiar la integración de las partes en la cual lo más importante es comprender las propiedades emergentes como resultado de la interacción [...]” (Cocho, Gutiérrez y Miramontes, p. 7)

Además, se puede agregar la mezcla y traslape de momentos en el tiempo ya que, mientras se está disparando el proceso de conexión, se pueden traer imágenes sobre el pasado o el futuro rompiendo la linealidad temporal; en consecuencia, sólo existe un tiempo presente donde conectamos elementos y se genera un circuito en particular. El pasado se convierte entonces en una reconstrucción a partir de imágenes-recuerdo y el futuro en un hipotético que conjuga deseos y expectativas.

Un ejemplo de conexión y complejidad en juegos MMORPG, lo proporciona Dungeons & Dragons (Wizards of the Coast, 1974). Este juego es un derivado del juego de miniaturas y estrategia Chainmail; comprende una dinámica semejante a la del juego de las estatuas y actitudes en el cuento de Cortázar: se crea un personaje para interpretarlo y, tomando en cuenta sus habilidades, lograr avance dentro del juego. El juego de rol requiere de la interacción entre varios jugadores, habilidades histriónicas, capacidad de improvisación y comprende, además, una estructura sumamente abierta y flexible dado que el curso de la historia se verá afectado por las decisiones, acciones y maneras de expresión que cada jugador tome o manifieste. De esta manera, observaremos que el acto creativo es de suma importancia; el compendio de reglas que

dirigen el juego no es demasiado complicado, pero la generación de conexiones para resolver el juego o construir algo nuevo sí lo es.

Se toma entonces el concepto de lo no-pensado de Deleuze. Si lo no-pensado corresponde a la fuerza equilibrante de lo pensado, entonces se puede concebir al juego como un proceso de ordenación donde involucramos muy diversas imágenes, tanto de movimiento como tiempo y pensamiento, para lograr resolver el caos o confusión que cada situación del juego presente. ¿Con qué elementos se lleva a cabo este proceso en el caso del juego antes mencionado? Dungeons & Dragons se encuentra inscrito en un amplio espectro de objetos con los que comparte temática; no sólo se trata de un juego de rol sino que guarda estrecha conexión con producciones literarias como la serie de novelas Dragonlance (desde 1984) escritas por Margaret Weis y Tracy Hickman (que también corresponden a escenarios de campaña en el juego de rol) y la novela *The Dragon and The George* (1976) de Gordon R. Dickenson; producciones cinematográficas y de animación como *Flight of Dragons* (1982), basada en la novela de Dickenson; también podemos nombrar series televisivas como la serie *Calabozos y Dragones* (1983), animación producida por Marvel Comics y TSR Inc

Hasta aquí se tienen elementos que corresponden a lo visual y al acto del juego; sin embargo, existen también elementos, además de los literarios, que se podrían nombrar sobre todo por su relevancia comercial y de espectáculo: las producciones musicales. Existen múltiples grupos musicales cuya producción está basada en contar historias épicas vinculadas a esta esfera de narraciones sobre mundos mágicos y dragones; tal es el caso de grupos como la banda finlandesa Nightwish con su álbum *Wishmaster* (2000) o los alemanes Blind Guardian quienes han dedicado algunos de sus álbumes a las novelas de J. R. Tolkien (*Nightfall in the middle earth* en 1998), a Stephen King (la canción *Tommyknockers* del álbum *Imaginations from the other side* en 1995) y a obras de ciencia ficción como *Blade Runner* y *Dune* de Frank Herbert. Podemos suponer al elemento acústico como una parte relevante de las imágenes tiempo ya que este estímulo también genera circuitos para redes de imágenes-pensamiento aunque corresponda a otro canal perceptual; además, dados sus

elementos narrativos y poéticos, corresponde a una rica veta de imágenes que se integran a las producidas por los objetos literarios, cinematográficos y de juego.

Un factor importante dentro del cómo es que se realiza esta serie de conexiones corresponde a la cultura y los relatos míticos. En el caso de la figura del dragón, su aparición es recurrente tanto en Occidente como en Oriente: se trata de una criatura arquetípica<sup>12</sup> cuyo significado no es sencillo<sup>13</sup>, ya que se encuentran dragones representando las fuerzas naturales y oscuras (¿el caos?) de manera frecuente, pensemos en Grendel en el mito de Beowulf (Anónimo, 2001) y el dragón oriental que en contraste “[...] se convirtió en un símbolo del gobernante [...] Las formas de dragón y fénix gradualmente fueron transformadas en imágenes asociadas con la corte, representando la nobleza y la autoridad imperial.”<sup>14</sup> Así, se encuentran vinculados varios niveles del ser y hacer humanos mediante la evocación de la figura del dragón como mito e imagen y, sobre todo, como circuito de conexiones complejas que permiten la presencia de varios significados distintos. La red de vínculos podría terminar ahí pero existen todavía elementos que no es necesario incluir pero que pueden ser conectados y que pueden propiciar la generación de sentidos diferentes.

Como se observa, la generación de un orden en universos de lo no-pensado no sólo involucra la cosa que dispara las imágenes-pensamiento sino que ese orden o sentido, emerge también de la vinculación de imágenes-pensamiento de acontecimientos provocados tanto por cosas como por experiencias en “el mundo real”. Es decir, el sentido habrá de poseer varios niveles de construcción pero que deberán estar conectados entre sí; de otra manera se trataría de un proceso sin movimiento destinado a cerrarse para finalmente colapsarse.

---

<sup>12</sup> Wayland Barber, E. y Barber Paul T. (2004) *When They Severed Earth from Sky: How the Human Mind Shapes Myth*. Nueva Jersey: Princeton University Press. Pág. 234

<sup>13</sup> Carl Jung dice que es una de las manifestaciones de la sombra, es decir, de lo no domesticado, lo salvaje y lo oscuro de la naturaleza humana.

<sup>14</sup> Oficina de Información Gubernamental de Taiwán, República de China. <http://www.gio.gov.tw/info/noticia97/2000/7/p2.htm> 11-11-07

En consecuencia, la red de conexiones que puede intervenir para tomar una decisión en el juego (desde elegir un nombre para el personaje hasta la construcción de una estrategia) o interpretar las acciones y palabras de otros jugadores, puede arrojar construcciones u órdenes cuyas raíces pueden no estar en nuestros pensamientos conscientes, racionales y estructurados. En realidad, corresponden a una breña en la cual no se identifica el momento y lugar exactos donde termina el juego, comienza la imagen y el movimiento preciso que la cultura causó en cada cambio construyéndose así un fenómeno complejo y no varios separados. Dada esta circunstancia, el entramado comprende tanto la cosa en sí (obra plástica, juego, lectura, etc.) como al espectador o lector así como también al creador o autor de dicho objeto; además de que tampoco es posible excluir el contexto, tiempo y espacio.

## **1. 2 Sentido y redes de conexiones**

En vista de lo anterior, ningún juego por simple que parezca puede ser trivial ya que forma parte de un todo de suma complejidad (que incluye tanto el interior del juego como el espacio en la realidad que éste y sus participantes ocupan); y este todo es un sustrato dinámico que, en determinados momentos, resuelve el caos o lo no-pensado para señalar una posibilidad de camino hacia el avistamiento del sentido. Si bien Deleuze decide tomar el cine como punto para la aplicación de su postura sobre complejidad y pensamiento, se trata de sólo una pequeña parte concreta del todo de la propuesta que construye junto con Guattari (el rizoma); de hecho, y a riesgo de equivocarnos, los estudios sobre el cine explican mucho más que el cine: explican la construcción de la realidad, el mundo, el sentido... explican la generación del orden con el cual el sujeto trata de comprender el mundo.

### **1. 2.1 El sentido**

El sentido comprende una problemática compleja ya que se trata de término sumamente polísémico y que con frecuencia se utiliza de manera coloquial obscureciendo el proceso que se encuentra detrás de éste. Con el objetivo de identificar el objeto o fenómeno que implica la construcción del sentido, es necesario comenzar

por definir qué es lo que se entiende por ese término desde la perspectiva de Deleuze. Para el autor, el sentido no es un objeto sino un acontecimiento, en consecuencia no posee permanencia, es decir, sólo se presenta mientras las circunstancias que lo provocan se encuentran presentes; una vez que dichas circunstancias desaparecen o cambian, el sentido es alterado y ya no se trata del mismo sentido del acontecimiento anterior.

De esta manera, el sentido corresponde a una relación entre elementos que se sobrepasa a los términos involucrados en la conexión realizada; el sentido es mucho más que una suma de elementos conectados. Dada la complejidad de estas conexiones y la cantidad de variables y elementos involucrados, cada conexión hecha por un individuo (que en realidad son varios siguiendo Rizoma) es única y difícilmente otro sujeto podrá replicarla de manera exacta. Por ello, el sentido como acontecimiento dependerá de la red de conexiones que realice cada persona.

“Ya que el sentido nunca está solamente en uno de los dos términos de una dualidad que opone las cosas y las proposiciones, los sustantivos y los verbos, las designaciones y las expresiones, ya que es también la frontera, el filo o la articulación de la diferencia entre los dos, ya que dispone de una impenetrabilidad que le es propia y en la que se refleja, debe desarrollarse en sí mismo en una serie de paradojas, esta vez interiores.”(Deleuze, 2005, p. 27)

Así el sentido se observa como un todo integral e incluyente que se manifiesta no sólo al interior del sujeto pensante sino que éste puede transmitirlo o expresarlo mediante el lenguaje y también mediante la producción de objetos y obras artísticas, sobre todo la pintura (Deleuze, 2007, p. 22) siguiendo al autor, como fuente para estimular a las imágenes pensamiento. El sentido puede construirse entonces como un acontecimiento que habrá de integrar las redes que las obras manifiestan y las imágenes-pensamiento que disparan no sólo en el espectador sino también en el creador. De esta manera, el sentido como acontecimiento difícilmente podrá analizarse en partes separadas o desvinculadas, esto será más evidente en los casos donde los espectadores se convierten a su vez en creadores materiales de alguna obra. Un ejemplo de lo anterior nos lo proporcionan aquellas obras de teatro en las cuales los personajes interactúan

con los espectadores creando historias distintas con cada presentación; o bien, el caso de instalaciones que permiten al espectador hacer alteraciones que van desde patear una caja hasta hacer trazos en un montón de arena.

Así se puede considerar que el sentido puede operar en tres niveles principalmente. En primer lugar, el sentido como manifestación de conexiones que se concreta en una cosa en sí (sentido hacia el interior del objeto); en segundo lugar, la capacidad de estimular o no que esa concreción pueda tener sobre las imágenes-pensamiento (sentido compartido o transmitido del creador al espectador por medio del objeto); y en tercero, la manera en que se conectan esas imágenes-pensamiento con otras imágenes de otros acontecimientos (sentido generado por el espectador).

En los tres casos se trata de lo que Deleuze llama acontecimientos y no de cosas *en sí* u objetos materiales. Toma esta idea de la postura estoica sobre la clasificación de las cosas: “No son cualidades y propiedades físicas, sino atributos lógicos o dialécticos. [Refiriéndose a que los cuerpos son todos causas unos de los otros, es decir, el segundo grupo de cosas] No son cosas o estados de las cosas, sino acontecimientos [...] No son sustantivos ni adjetivos, sino verbos.” (Deleuze, 2005, p. 30) Dada esta situación, el sentido se presenta como un acontecimiento capaz de involucrar a los tres niveles en distintos momentos ya que difícilmente se permanecerá en uno sólo exclusivamente. Se presenta un proceso y no un objeto que refiere a diferentes marcos temporales (pasado o futuro) pero que sólo ocurre en el presente; además, se ve modificado por el movimiento temporal lo que implica que una conexión puede no ser significativa unos momentos después o no haberlo sido en un contacto previo con el cuerpo que estimula al pensamiento (que puede ser un objeto artístico, por ejemplo).

Las relaciones presentadas deberán ser significativas, es decir, aportar una propuesta de orden al universo de lo no-pensado. Según Martha Collignon el producir el sentido implica conectar “[...] datos, hechos, fenómenos sociales (internos/externos) que permite al sujeto conocer al mundo de una determinada manera. Presupone interpretación con marcos de referencia y esquemas de pensamiento propio, contruidos a partir de la interacción comunicativa con otros.” (Corrales Díaz, 1996, p.

3) Habría que agregar también la interacción dentro de dimensiones estéticas, lúdicas, etc., no con otros sino con uno mismo y con los acontecimientos con los que tenemos contacto.

En consecuencia, cuando se realiza una actividad de juego o de espiar una película y esas imágenes movimiento permiten conectarlas con imágenes-pensamiento de experiencias anteriores y generar en nosotros un orden que sirva de guía, no sólo para el pensamiento sino también para las acciones, se experimenta la construcción de sentido, no sólo hacia el interior de la obra sino también como acontecimiento que nos conecta con el creador de la obra, con otros espectadores y con nosotros mismos. Así es como participamos, creamos y recreamos el acontecimiento una y otra vez. Si no logramos ninguna conexión, no hay orden manifiesto, hay ausencia de sentido; pero como las variables y elementos del rizoma o sistema complejo pueden variar de un momento a otro, “como un chispazo” nos dice Deleuze, el sentido puede presentarse en cualquier momento y volver a desaparecer.

Cuando se presenta una narrativa (literaria, película o actividad de juego) se atraviesa la generación de sentido u orden tanto en el objeto como en el intercambio con el autor-creador; además de la generación de conexiones que elaboramos como espectadores a partir de acontecimientos y conexiones anteriores. Ese compendio de imágenes pensamiento posee gran complejidad ya que no sólo buscará conectarse con acontecimientos semejantes, sino que también incluirá experiencias de diversa índole pero que en ese momento sea pertinente incluir en el orden generado. La narrativa en esta visión corresponde a un orden, a una red de sentido. El sentido es un momento donde se concreta un orden que resulta ser único en ese instante pero que se trata, en realidad, de sólo una de la multiplicidad de opciones posibles.

### **1.2.2 Dos objetos para generar sentido**

Para poder hacer una comparación entre la manera en que la experiencia cinematográfica y la experiencia del videojuego ayudan a la construcción de sentido, se revisarán dos objetos que guardan semejanza temática y que se vinculan con la misma preocupación humana sobre el temor a la muerte y la posibilidad de inmortalidad. Estos

objetos serán la película La fuente de la vida (The Fountain 2006) del director Darren Aronofsky y el MMORPG Ages of Athiria (Elysian Productions Inc. 2002-2007).

La fuente de la vida es la historia de un hombre cuya investigación centra su interés en encontrar la cura para el cáncer que está matando a su esposa. La narrativa principal se encuentra intercalada con otros dos relatos: uno tiene lugar en el siglo XVI y el personaje principal es un conquistador del nuevo mundo quien enfrenta a los naturales y encuentra un elemento que, visualmente, habrá de servir de puente con el tercer relato: un árbol. El segundo relato se lleva a cabo en el siglo XXVI y observamos al personaje en profunda meditación viajando por el espacio en una burbuja rumbo a Xibalbá; lo acompaña un árbol<sup>15</sup> cuya corteza lo mantiene vivo. Otro elemento que conecta los relatos es la presencia simultánea de las emociones experimentadas por el personaje de la primera historia así como también la recurrente lucha contra la muerte valiéndose de las fuerzas en las que el ser humano deposita su fe en cada momento histórico: la religión occidental, la ciencia y la filosofía oriental.

Los tres relatos permanecen abiertos con la intención de generar un circuito con el espectador. Las figuras utilizadas corresponden, en un primer momento, a lugares comunes de la cultura visual contemporánea (el árbol, la esfera, la mujer, el hombre, etc.) pero también a arquetipos (Wayland y Barber, 2004, p. 167) cuya ordenación comprende, de alguna manera, el mismo tema: el hombre tratando de salvar al objeto amor-vida-inmortalidad de la destrucción, este objeto representado con el árbol y, en su ausencia, con la mujer en la primera historia. Esta construcción de las tres narrativas apela al sentido de temporalidad sobre el mundo, el temor a la pérdida y la expectativa de la trascendencia; es fácilmente asociado con múltiples imágenes de la vida cotidiana.

Dos elementos que apoyan la estimulación del espectador son el audio y, de manera más relevante, el acomodo de la concatenación de tramas, ya que éstas a

---

<sup>15</sup> En la película hablan de la existencia de dos árboles: el del conocimiento (del que comieron Eva y Adán) y el de la vida. Éste último fue escondido por el Dios católico porque tiene el poder de otorgar vida eterna a los seres humanos.

pesar de que parecen haber ocurrido de manera secuencial, crean la sensación de simultaneidad (sobre todo con la utilización recurrente de los estados de ánimo del personaje). En consecuencia, disparar imágenes pensamiento a partir de las imágenes-movimiento y tiempo de la producción no es difícil; sin embargo, llegar a concretar el sentido sobre la temporalidad de la vida humana que ésta expone requiere que el circuito provocado incremente su complejidad para resolver los puntos confusos y completar los abiertos. E incluso contando con la complejidad adecuada, es probable que el sentido no emerja, y si lo hace, su aprehensión total es un fenómeno comunicativo improbable.

En cuanto al videojuego, Ages of Athiria nos presenta un mundo creado por la explosión o metamorfosis del ser Calaron el Supremo. Esta explosión crea el universo esparciendo calarita, un elemento que es la base de toda inteligencia y también da origen a dos seres caluvianos: "Amithorn was created from the immoral, unprincipled, and chaotic essence of Calaron. Benithorn, on the other hand, was formed from the moral, virtuous, and ordered essence." (Ages of Athiria <http://www.agesofathiria.com/history.asp>, 11-11-07) Los caluvianos se multiplican y se saturan con la energía de la calarita provocando que emprendan la búsqueda de más yacimientos del elemento lo cual los lleva a tener que materializarse en el planeta Athiria. En dicho planeta habitan siete clases distintas de humanoides cazadores y recolectores a quienes los caluvianos enseñan la agricultura y la utilización del fuego, así como también la manera para edificar ciudades (Caluvia fue la primera) con sistemas económicos, políticos y culturales.

Para probar la efectividad de sus enseñanzas, los caluvianos arrojan dos retos principales: descubrir e incrementar la habilidad de seguir aprendiendo, y el fundar ciudades que puedan rivalizar con Caluvia. Los personajes aprenden, suben de nivel y, finalmente, pueden adquirir habilidades que equiparen a las de los caluvianos (dioses), quienes a su vez también incrementan su poder. Sin embargo, tanto caluvianos como humanoides deben cuidarse de la presencia de caluvianos malignos (la fuerza equilibrante de los caluvianos que enseñan y protegen).

Se observa el relato mítico de la creación del universo con sus fuerzas opuestas: caos y orden. La inteligencia es el elemento que se encuentra en ambas y que es capaz de equilibrarlas. De hecho, el mundo confuso y caótico se ordena por medio del aprendizaje y la civilización; se trata en este sentido, de una manifestación de un metarrelato de la modernidad a pesar de que el papel de los seres superiores (esfera mística) es sumamente relevante. Los circuitos generados entre el juego y los jugadores son abiertos, es decir, las conexiones que se presenten serán motivadas por las imágenes perceptuales así como las de movimiento nutriéndose tanto de imágenes pensamiento acumuladas en experiencias de juego anteriores como con imágenes obtenidas en mitos, relatos, películas, etc. Esta red atiende a la necesidad humana de explicar su origen y atribuir a ciertos elementos de la cultura facultades místicas, como la técnica del fuego (vinculado también con el mito de Prometeo).

### **1.2.3 Características compartidas en los casos**

Siguiendo lo anterior, se observa que la imagen pensamiento provocada por el juego busca explicar de dónde venimos y qué se hace con el “poder” (la inteligencia); además, hasta dónde son los seres humanos capaces de avanzar en la carrera contra el caos y la muerte. La fuente de la vida, complementa la inquietud sobre el origen con la inquietud sobre el destino. Podemos aventurar una pequeña conclusión: que el sistema de conexiones generado (más bien disparado) por ambos objetos es equiparable en cuanto ambos forman circuitos a partir de imágenes-movimiento; sistémicamente hablando, dada la cantidad de elementos que pueden participar en la generación de dicho orden, es probable que las cualidades de un objeto no sean relevantes del todo y que solamente su capacidad para disparar o no las imágenes-pensamiento lo sea. En consecuencia, los objetos (imágenes-movimiento) no tendrían que poseer ciertas características en sí mismos para provocar el pensamiento; en realidad, cualquier imagen-movimiento puede potencialmente propiciar este movimiento del pensamiento, dependerá más bien de la estimulación que el sujeto sea capaz de encontrar en ellas en un determinado instante.

Lo que en efecto podría ser una diferencia significativa entre ambas producciones, es el proceso de imágenes que, de entre todas las potencialidades posibles, permiten la actualización de un solo circuito de sentido en un determinado momento de existencia. Es decir, dado que ambos medios demandan una participación distinta por parte del usuario o espectador, la actualización de cada circuito es diferente aunque los elementos conectados sean muy semejantes. De esta manera, la actividad del sujeto impactará de manera distinta la generación de sentido en ambos casos.

En el acto de espectar la película, la imagen-movimiento persigue disparar la conexión de imágenes pensamiento mediante el uso de formas arquetípicas (como el árbol o la esfera) con las cuales el espectador puede generar redes de imágenes pensamiento. Éstas últimas pueden propiciar cambios significativos en la manera que dicho sujeto construye o interpreta el mundo y la realidad; según Deleuze, esta manera en que el pensamiento vincula imágenes se manifiesta al concretarse en la imagen-acción (Deleuze, 2003, p. 203). Estas acciones observables obtienen dirección mediante el sentido construido por el sujeto pensante convirtiéndose así en el siguiente acontecimiento generando un proceso recursivo donde momentos de orden y caos se suceden.

Este ciclo, se puede pensar, se presenta de igual manera en el videojuego. Sin embargo, habría que señalar una diferencia en el ámbito de la acción: si bien es posible continuar construyendo y desconstruyendo la red de imágenes-pensamiento, este proceso no impacta la naturaleza concreta de la película, es decir, no se generan construcciones dentro de la materialidad del objeto sino exclusivamente subjetivas y sociales en caso de que sean expresadas a otros sujetos. En el caso del MMORPG la acción se puede ver concretada en modificaciones realizadas directamente sobre el objeto; si un jugador considera que sería deseable construir una ciudad amurallada y posee los recursos para hacerlo, se observa entonces la generación de dicha ciudad la cual afectará los acontecimientos posteriores en el mismo mundo; cambia el acontecimiento pero no el objeto. En el caso de la película es posible modificarla si pensamos en producir una nueva versión o en realizar una edición que podamos exhibir en sitios como YouTube; sin embargo, en esos casos ya no se trata del mismo objeto ni

de la naturaleza por la cual el objeto original se regía. El algoritmo del juego espera que se realicen modificaciones sobre su objeto; la película puede ser generadora de objetos diferentes e incluso ajenos a su intención original, pero no serán el objeto original sino otra cosa. El objeto videojuego genera multiplicidad de potencialidades hacia el interior y la película hacia el exterior.

¿Qué ocurre entonces con el papel del creador? Al parecer podemos observar las operaciones antes mencionadas como inversas. El diseñador de juegos como Ages of Athiria espera que sus participantes hagan modificaciones a la propuesta de juego original por lo que pone a su alcance multiplicidad de herramientas y procedimientos para lograrlos. En el caso del cineasta, él decide hacia dentro de su objeto la configuración que éste habrá de tener; es decir, seleccionará de entre las potencias la actualización que sirva de vehículo a su expresión, como en el caso de Aronofsky. De la misma manera que ocurre con los presentes párrafos en los cuales se persigue la intención de transmitir a un lector el sentido de vincular el juego de Elysian Productions y la obra de Aronofsky; el lector podría modificar el texto o citarlo, pero ya no se trataría del texto-objeto sino de una producción nueva. Lo contrario ocurre con los wiki<sup>16</sup>, donde cualquier contenido puede ser modificado por un gran número de usuarios y que fue diseñado para ser un espacio de creación que contempla esa modificación colectiva.

En cuanto a la temática y la historia narrada en ambos objetos (película y videojuego), se trata de nudos recurrentes en los mitos occidentales donde se manifiesta el miedo a lo desconocido y la necesidad de dar explicación al origen y destino del universo. Así, la mente y la psique humanas poseen una historia compleja y son capaces de mostrar características de etapas anteriores de su desarrollo (Jun, 2002, p. 106); por ello, ciertas narrativas habrán de utilizar contenidos con signos y símbolos recurrentes a pesar de la utilización de medios distintos. En este aspecto, el

---

<sup>16</sup> “[...] tecnología especialmente diseñada para la publicación colectiva y abierta en la que el trabajo colaborativo se lleva a cabo por medio del propio interfaz web y enlaces de palabras. Uno de los ejemplos que ha logrado el éxito es la Enciclopedia libre Wikipedia.” Weblearner.info Edublog colectivo sobre teleformación LLL, TIC’s, enseñanza y aprendizaje. Recuperado 28-01-08

circuito de imágenes-pensamiento que puede ser generado mediante cualquiera de los objetos dependerá más del espectro de imágenes que cada sujeto pueda poseer que de la naturaleza misma de los objetos. Si la generación de sentido dependiese de la naturaleza intrínseca de la fuente de las imágenes-movimiento, entonces los objetos, espectados o jugados, provocarían la misma red de conexiones en cualquier sujeto. Sabemos que lo anterior no ocurre dado que la ecuación personal de cada individuo juega un papel importante en el proceso; los sujetos cambian y cambian la manera en que perciben e interpretan sus experiencias.

Dado que la complejidad no comprende una característica “dentro del sistema” sino un espectro de relaciones compuesto de múltiples factores (Cambel, 1993, p. 28), no es pertinente llevar a cabo una comparación de complejidad entre la imagen-movimiento del cine y la del videojuego dado que no existe manera de “medir” dicha complejidad. Sin embargo, sí es posible hacer observaciones y son éstas las que llevan a pensar que si bien se trata de objetos o acontecimientos distintos, la potencialidad para disparar circuitos de redes de imágenes-pensamiento capaces de generar sentido mediante la recurrencia a historias y descripciones gráficas de temáticas literarias o míticas es muy semejante. Lo anterior posibilita la aplicación del cuerpo narrativo deleuziano a la explicación y comprensión del MMORPG; pero esto es posible dadas las semejanzas de los sistemas, ambos pueden considerarse sistemas narrativos.

Sin embargo, se observa que la generación de sentido es diferente para estos objetos; a pesar de que los jugadores de MMORPG también consumen historias, tiras cómicas y otros medios que comparten la temática, el cambio de medio implica un cambio del lenguaje (sobre todo visualmente hablando) lo que comprende una alteración en el sistema y un compendio de circunstancias que hacen de cada acontecimiento una experiencia diferente de las demás. Tal es el caso de novelas que son llevadas a la pantalla como *El Señor de los Anillos* y que posteriormente inspiran

videojuegos (The Lord of the Rings Online<sup>17</sup> en este ejemplo). Todavía es necesario identificar con mayor precisión las características del objeto o del medio que propician que el acontecimiento sea distinto en ambos casos.

Dado que la generación de sentido implica un cambio en el movimiento del sistema, cabría en este momento desplazar la fuente del cambio del circuito autor-obra-espectador y tratar de multiplicarlo e insertarlo en una suerte de acontecimiento recurrente. Es decir, dejar de considerar al acontecimiento que se presenta al espectar una obra, como el disparador del cambio o movimiento del pensamiento; si tomamos la postura de Gregory Bateson (2000, p. 147), podemos considerar que la obra es en sí misma un cambio en la dirección (en el conocimiento o en la sabiduría según el autor) producido por la creación o la contemplación de una obra. A diferencia del circuito descrito por Deleuze, Bateson no considera al creador como el inicio de las obras y a pesar de que reconoce en él un elemento relevante el mayor peso recaerá en las correcciones del pensamiento que éstas manifiesten y provoquen. Considera a las obras como eventos sin un comienzo determinado; la cadena de lazos que una obra nos muestra tiene múltiples puntos de origen (aquí coincide con Deleuze) y, por supuesto, múltiples destinos potenciales.

La actualización de ciertas potencialidades por encima de otras tantas puede convertirse en una acción recurrente, lo que implica que el sujeto trate de aplicar las mismas redes de sentido para comprender nuevos acontecimientos. Esto a pesar de que promueve un cambio, no implica que éste posea un gran impacto en el circuito movimiento-pensamiento-acción. Para lograr que el cambio se dé, tanto en las conexiones como en el sentido generado, Bateson nos propone a la actividad lúdica de la mente como un campo donde no sólo experimentamos el pensamiento de la forma y el lingüístico de manera simultánea, sino también como una zona fértil para la

---

<sup>17</sup> Turbine 2007. Está basado en la novela de J. R. R. Tolkien pero no comprende relatos como El Silmarilión o Los hijos de Húrin. Mediante un avatar, el jugador genera experiencia al superar las pruebas de cada capítulo. Con las actualizaciones, se agrega un nuevo capítulo a la saga.

actualización de potencialidades que en otras modalidades de actividad de la mente no se hubiesen presentado.

“The discrimination between *play* and *nonplay*, like the discrimination between fantasy and nonfantasy, is certainly a function of secondary process, or *ego*. Within the dream the dreamer is usually unaware that he is dreaming, and within *play* he must often be reminded *This is play*. [...] within the dream or fantasy the dreamer does not operate with the concept of *untrue*. He operates with all sorts of statements but with a curious inability to achieve metastatements [...] the play frame as here used as an explanatory principle implies a special combination of primary and secondary processes [...] In primary process, map and territory are equated; in secondary process, they can be discriminated. In play, they are both equated and discriminated.” (Bateson, 2000, p. 185)

Dentro de esta perspectiva, se resalta una característica interesante: aunque la película también refiera a la fantasía, ésta no recordará al espectador que se trata de una actividad lúdica; retomando la metáfora de Borges utilizada por Bateson, no es territorio sino siempre mapa. Sin embargo, el juego sí lo recuerda de manera recurrente ya que las acciones de los jugadores emulan acciones reales y los envuelven en círculos donde el sentido sólo emerge si se encuadra en la referencia de “juego”; a diferencia de un juego “analógico” como el escondite o la roña, el videojuego MMORPG comprende ambas, mapa y territorio.

Un elemento relevante de los videojuegos MMORPG y de los juegos de rol tradicionales (Vampire, Dungeons & Dragons, Werewolf, etc.) es el “como sí”. Roger Caillois (1994, p. 28) cita a Johan Huizinga y hace la separación entre juegos “serios” y juegos de “como sí”, considerando el grado de flexibilidad de las reglas de los distintos juegos. En el caso de los juegos que nos atañen, los MMORPG requieren de la simulación, del “como sí” para implicar el mapa y al territorio como formas y representaciones; en algunas situaciones dada la complejidad de estos juegos como sistema, incluirán también al juego serio (especialmente cuando la prioridad del jugador sea la acumulación de puntos por encima de las actividades sociales o de creación). Esta movilidad de acontecimientos incrementa la complejidad de los circuitos que el

sujeto pensante puede generar; en consecuencia, los juegos se convierten en vehículo de crecimiento ya sea porque emulan situaciones reales y propician la prueba-error de distintos comportamientos, o bien porque involucran a la mente en una actividad de conexión creativa más del orden de la *paidia*. Así, la entera actividad del juego promueve el movimiento y el cambio, la generación de sentido para dirigir la acción y la existencia como fin último.

De manera más puntual, dada la mecánica de la interacción social y los procesos creativos dentro de los universos MMORPG, el acto de jugar promueve el movimiento constante en el pensamiento y en la acción tanto dentro como fuera del entorno digital. La generación de un movimiento de pensamiento como resultado de la inmersión en la actividad lúdica o paideica implica a un proceso gradual (como la mayor parte de los procesos de crecimiento). Es decir, el movimiento de pensamiento o la generación de sentido alcanzan mayor complejidad y, en consecuencia, tendrán mayor repercusión en las acciones del sujeto cuando éste ha experimentado estas conexiones durante un mayor periodo de tiempo; esta exposición duradera implica mayor interacción y más oportunidades de participación. En ese aspecto, de una manera muy semejante a cuando espectamos una obra en múltiples ocasiones, nuestras conexiones y generación de sentido cambian en cada acontecimiento provocando una construcción cada vez más compleja.

Dado que para provocar el acontecimiento es necesario “hacer algo”, la posibilidad de experimentar con el comportamiento y con el conocer otras personas y a uno mismo se incrementa complejizando aún más el circuito del sujeto pensante. Según el autor R. V. Kelly<sup>2</sup> (2004, p. 94), la característica que distingue a este proceso del mismo proceso llevado a cabo en la interacción social real es que dentro del universo MMORPG los sujetos no se dañan ni son lastimados por otros; es decir, se eliminan “los peligros” que ese intercambio posee de manera natural. Sin embargo, consideramos que si la actividad de juego está provocando algún cambio en el pensamiento, dicha actividad no puede estar exenta de la posibilidad de resultar dolorosa en algunos casos, en especial si consideramos la narrativa de una historia y a sus personajes como elementos donde los sujetos se proyectan y con los cuales se vinculan. En este caso,

los jugadores se encuentran generando conexiones no sólo de pensamiento sino también emocionales; en consecuencia, la ausencia de daño físico no implica la ausencia de irritación dentro de otras esferas humanas. Es más, de no existir tales irritaciones no podría haber generación de ningún tipo de circuito (de pensamiento o de emociones).

En vista de lo anterior, en general el algoritmo o la narrativa de un juego se construyen a partir de la presencia de estas provocaciones. Si el juego no provoca, no puede existir cambio alguno, ergo, no hay tampoco crecimiento ni generación de un acontecimiento de sentido nuevo. El irritar para disparar imágenes-pensamiento también implica dirigir la acción; esta acción es la que da existencia a la actividad de juego, sin ella el jugador puede concluir la actividad, según Caillois, en el momento que lo desee. Si su personaje muere en una misión, el jugador puede optar por superar la frustración del momento dejando de jugar un tiempo o continuar el juego desde donde se haya quedado generando una serie de intentos hasta lograr el objetivo.

Con la presencia de esta característica sobre la participación libre de los sujetos en el juego, no es necesario esperar a la conclusión del mismo como consecuencia de una vicisitud durante la actividad. Observemos una situación semejante a la que los novelistas enfrentan cuando alguno de sus personajes ha cumplido su cometido o ha dejado de “tener sentido” dentro de la historia; en el MMORPG los jugadores pueden llegar a concluir su ciclo de acción con un personaje en particular y desear crear uno nuevo que abra diferentes posibilidades de experimentación, o bien, haber agotado, desde su perspectiva individual, las potencialidades que el juego ofrece y buscar incursionar en otras dinámicas de juego con otros mundos, situaciones y jugadores. Se alcanza entonces una de las circunstancias narrativas, a consideración personal, de mayor relevancia e impacto dentro de un juego: la muerte “final” y definitiva de nuestro avatar.

Esta circunstancia puede parecer algo extraña dado que normalmente se espera jugar hasta que “termine la historia” o “se acabe el mundo” donde el juego toma lugar. Sin embargo, dado que la red de imágenes pensamiento y la generación de nuevas conexiones son los elementos que mantienen nuestro interés en el juego, el

agotamiento de éstos da lugar a desear salirse de la actividad. En realidad puede que se trate de un agotamiento del objeto (del juego) sino que más bien es un agotamiento de la relación juego-jugador, como se mencionó anteriormente; es el sujeto el que ya no encuentra estímulo o irritación y decide dejar el juego para cerrarlo de manera definitiva. El jugador termina de estar en ese mundo a pesar de que la historia continúe y el mundo siga creciendo y expandiéndose. De alguna manera el sentimiento es muy semejante al que se experimenta al pintar un cuadro: no se termina nunca pero se presenta un momento en que el autor sabe que debe detenerse. El juego y el cuadro han promovido ya un cambio, un movimiento, y el sujeto reconoce si es o no posible continuar ese movimiento o si es necesario dejar ese objeto y empezar otro.

Al término del juego, el sujeto ya no encuentra el mismo sentido en éste que cuando comenzó a explorarlo. El sujeto ha cambiado y busca encontrar nuevos acontecimientos que le ayuden a generar movimiento y sentido. En algunas circunstancias, el cierre puede no ser definitivo; por ejemplo, los distintos personajes que creé para Dungeons & Dragons o para el juego de rol Vampire: The Transilvanian Chronicles.

En el primer caso, el discípulo del dragón podría haber ampliado sus hechizos o mejorado su capacidad de combate; sin embargo, lo relevante no era resolver la misión (encontrar el orbe perdido de los dragones) sino la manera en que el grupo de aventureros se conformó y su interacción. Eventualmente los encuentros se tornaron escasos y, en ese momento, el juego sólo tuvo sentido si era jugado por ese preciso grupo de personas; algunos mataron a sus avatares y les dieron exóticos funerales, otros todavía los conservaron en espera de que el circuito de conexiones proponga un nuevo acontecimiento de sentido. En cuanto a Vampire: The Transilvanian Chronicles, se concluyó con la historia; algunos personajes murieron (en el rol a diferencia del videojuego no se supone que revivan en el momento en que se quedaron; el personaje se muere y es necesario hacer otro), otros fueron ejecutados por sus jugadores y unos cuantos sobreviven porque todavía les queda mucho por hacer ya que, aunque los libros de la editorial White Wolf no lo hubiesen contemplado, el mundo no se acaba cuando se ha acabado.

El sentido que los juegos pueden generar será en todo caso una consecuencia que las casas productoras buscan provocar pero, dada la existencia de la multiplicidad, no es garantizable de manera certera. Están hechos para entretener, pero el uso recurrente algunas veces adictivo es resultado de estos acontecimientos cargados de sentido para cada usuario. Lo mismo ocurre con el sentido que puede acontecer en una película: el autor puede componer los elementos visuales, acústicos, narrativos, etc., con la intención de transmitir algo al espectador; si éste a su vez lo puede experimentar el autor habrá tenido éxito, en caso contrario, puede aburrirse y retirarse a pesar de que el autor nos hubiese querido mostrar la más reveladora narración sobre la vida y el mundo. Ambas pueden o no propiciar el acontecimiento del sentido, pero en ningún momento los autores pueden determinar la aparición inevitable del mismo.

### **1.3 La imagen como acontecimiento**

Una de las problemáticas que enfrenta la aplicación del término “sistema” es que, dado su origen en ciencias biológicas y matemáticas, generalmente evoca estructuras rígidas que limitan cualquier tipo de libertad creativa y que impiden a los sujetos una interacción laxa con otros sujetos y con el sistema mismo. Esta visión (la visión de la Teoría General de los Sistemas propuesta por Bertalanffy, por ejemplo) deja fuera la perspectiva del sistema como manifestación de un pensamiento líquido y móvil, cuando esta complejidad es la que permite dejar de pensar en estructuras rígidas y estáticas considerando a los sistemas como dinámicos y promotores de movimiento y cambio.

En este momento, se enfrenta también la problemática de los términos utilizados por este tipo de posturas. Por ejemplo, cuando en diseño se habla del atributo “dinámico” rara vez consideramos que el movimiento implicado en este término tiene, al menos, dos potencialidades para manifestarse: la lineal y la no lineal (o compleja). La primera consiste en aquellos movimientos causales y lógicos que una figura pueda experimentar sobre un campo, son incluso predecibles como el caso de la escritura en Occidente que va de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.



Imagen no. 1 Giacomo Balla *Dinamismo de perro con correa* (1912)

<http://www.epdlp.com/cuadro.php?id=28>

Otro ejemplo son las propuestas del diseño funcionalista donde las formas de los objetos, espacios e imágenes estarían destinadas a satisfacer una necesidad siguiendo un proceso lógico de construcción y de uso (racional). Un último ejemplo sobre imagen nos lo proporcionan algunas obras futuristas como *Dinamismo de perro con correa* (1912) de Giacomo Balla, en la Imagen no. 1, donde el movimiento del animal sigue una trayectoria “natural” y previsible. Este movimiento si bien es opuesto al de la escritura, porque va de derecha a izquierda, procura permanecer fiel al modelo del perro y la mujer del que fue tomado sin experimentar con direcciones distintas o nuevas con respecto a dichos personajes.

El movimiento no lineal puede ser interrumpido, impredecible y no es provocado por cadenas de causa y efecto. Combina direcciones y se presenta en distintos niveles o esferas de lo perceptible. Un ejemplo de lo anterior lo comprende la obra del diseñador estadounidense Jeffery Keedy, *Fast Forward* de 1993. En esta imagen lograda con tipografía es muy difícil identificar qué elemento podría o no ser agregado o aparecer a continuación. Tampoco da una indicación sobre cuál puede ser el inicio o el final del texto. Un orden posible lo puede proporcionar el tamaño de la tipografía y el agrupamiento por fuente; sin embargo, qué familias tipográficas y de qué puntaje o características pueden aparecer, desde qué parte del sustrato, en qué dirección... no es

determinable. Esta imagen tiene movimiento pero éste no es lineal al alejarse de ser previsible, lógico, en una sola dirección, y nivel, etc.

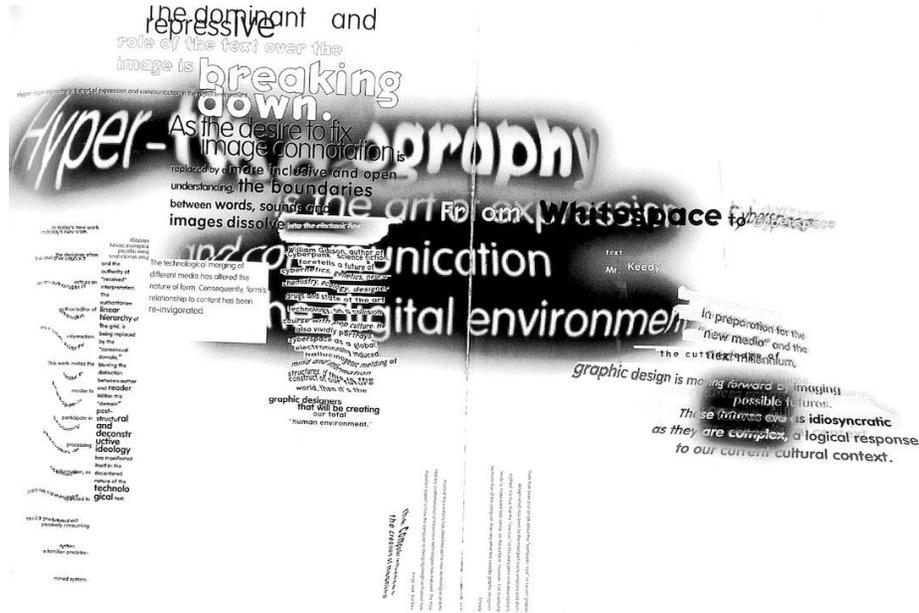


Imagen no. 2 Jeffery Keedy, Fast Forward de 1993. (Poynor, 2003, p. 42)

Un último ejemplo de movimiento no lineal nos proporcionan las producciones cinematográficas con sus elementos de montaje. Sin importar el orden de lo narrado por una película, el cambio de planos, los cortes y la construcción general de la imagen movimiento pierde linealidad. Esta característica también se observa en los flujos del movimiento que serán explicados más adelante. Cabría aclarar que este caso de construcción de la imagen en el cine puede resultar no lineal para el cineasta pero podría seguir o presentar una secuencia lógica y causal para el espectador. De esta manera, al involucrar lo espectáculo el cine podría parecerse lineal (al menos en el nivel de lo percibido), pero el espectador podrá siempre hacer conexiones de pensamiento con otras clases de imágenes (recuerdos por ejemplo) y entonces el proceso vuelve a perder linealidad.

Dada la posibilidad de retomar los conceptos anteriormente expuestos (linealidad y no-linealidad) las teorías de sistemas complejos abren una posibilidad para el estudio

de la imagen para el diseño. La imagen generada en este proceso puede ser considerada como un sistema ya que corresponde a un entramado de relaciones que persigue la cohesión armónica de los elementos presentes en la misma. Pero este sistema comprende una gran complejidad ya que involucra muy diversas variables como es el receptor/usuario/espectador, medios de producción y difusión, contextos sociales, culturales, políticos, etc. En consecuencia, si la imagen es un sistema de relaciones y requiere de una visión desde la complejidad para ser abordada como problema de diseño, será necesario encontrar un vínculo entre ambos campos (el diseño y las teorías de sistemas complejos). Pero sobretodo, lo anterior implicaría el esbozo de una propuesta de pensamiento que permita explicar el fenómeno del diseño de imagen para distintos medios; es decir, la generación de *esquemas de pensamiento* que puedan manifestarse mediante la aplicación de técnicas diversas, como se explicará más adelante.

¿Cuál sería la finalidad de crear estos vínculos entre esferas del conocimiento? Primeramente, la aproximación sistémica no lineal nos proporciona un cuerpo para generar una posibilidad de “pensamiento para el diseño” sacando el objeto imagen de las perspectivas lineales (generalmente lingüísticas y, en muchos casos, funcionalistas) para entenderlo como un proceso que culmina en “el acontecimiento del diseño”. Y en segundo lugar, porque, como se explicó anteriormente, las imágenes de hipermedios, como los videojuegos, pueden ser un objeto abordable mediante la teoría narrativa en particular la fílmica deleuziana porque nos aporta los elementos de tiempo, espacio y movimiento, los cuales permiten la vinculación entre la imagen y el pensamiento complejo.

Si bien el filósofo Henri Bergson ya había tratado la vinculación entre el pensamiento matemático, la filosofía y la metafísica, Deleuze aporta la aplicación a la imagen que se mueve y a la imagen-tiempo. En el caso de Bergson, dada la ambigüedad del lenguaje de sus obras será difícil precisar a qué se refiere exactamente cuando habla de “imagen” en diferentes momentos; sin embargo, una aportación importante que será de utilidad es la descripción que hace del pensamiento idealista y del materialista así como del pensamiento positivista. En este sentido, nos muestra un

camino para la concepción del pensamiento como objeto abordable desde las perspectivas de la complejidad. A pesar de que Bergson no da una definición precisa de nuestro objeto-proceso-acontecimiento<sup>18</sup> “imagen”, es posible retomar su aplicación en los desarrollos deleuzianos con respecto a las distintas variedades de imágenes y el papel que éstas juegan en el pensamiento humano.

De esta manera, esbozamos el mapa de los elementos que se conjugan para que el sujeto pensante experimente el acontecimiento del sentido (como fue explicado en el punto 1.2.1 El sentido) y la manera en los elementos visuales de los objetos lúdicos<sup>19</sup> (como son los videojuegos) participan en el movimiento del pensamiento. Es necesario también tomar en cuenta la participación de un elemento vital para la comprensión de los fenómenos fílmicos y de juego: el tiempo. El elemento tiempo comprende un acontecimiento con una elaboración más compleja que el movimiento en los escritos cinematográficos de Deleuze y un elemento de gran peso en el pensamiento de Bergson. En consecuencia, en primer lugar identificaremos las características del movimiento y del tiempo en el pensamiento de Bergson; posteriormente describiremos las variedades de imagen-movimiento que Deleuze pone en juego para así llegar a la imagen pulsión y, finalmente, la imagen visual como un sistema no lineal que puede propiciar el acontecimiento del sentido y que se encuentra comprendida en el movimiento y sobre todo en el tiempo.

### **1. 3. 1 El movimiento y la concepción del tiempo**

Uno de los problemas en los que Bergson centra su atención es el del recurrente intento de la ciencia de separar la materia de su sustancia (que sería la precursora de cambios o de movimiento). Hasta el momento, hemos trabajado con el movimiento de la materia

---

<sup>18</sup> La imagen puede ser un objeto si pensamos en la imagen-percepción; un proceso si se trata de la imagen-movimiento; y un acontecimiento en el caso de la imagen-pensamiento.

<sup>19</sup> Otros elementos a considerar además de los visuales pueden ser el audio, el texto, el algoritmo y los utensilios de hardware utilizados por los jugadores. En el caso de otros juegos como los juegos de rol, los juegos de mesa y juegos de imaginación e interacción *en vivo* (el escondite, la roña, etc.), también tendremos historias narradas, libros, dados, tableros, etc.

permaneciendo exclusivamente en las atribuciones espaciales; sin embargo, estas características no son realmente separables de las de tiempo si el objetivo es tener una visión inclusiva.

El concebir al tiempo y el espacio como un todo provee una vía para la comprensión de lo que Bergson llama “sentido de vida interior”. De dicho sentido no podremos observar más que sus manifestaciones concretas, como la acción, o bien, el movimiento o cambio interior al que sólo podemos acceder por medio de la intuición. De alguna manera, salvo las acciones concretas, este método intuitivo se presenta como uno de los más viables para poder abordar la problemática del acontecimiento sentido. Bergson define a la intuición de la siguiente manera, con respecto a la experiencia aprehendida por la intuición misma:

“[...] la continuidad indivisible e indestructible de una melodía en la que el pasado penetra en el presente y forma con él un todo indiviso, que queda indiviso y aun indivisible a pesar de lo que se le añade o quizá mejor gracias a lo que se le añade cada instante [...] La intuición nos da la cosa de la cual la inteligencia no percibe más que la trasposición espacial, la traducción metafísica.” (Zaragüeta, 1941, p. 74-75)

De esta manera, se puede afirmar que el movimiento como se ha tratado hasta ahora, es abordable por las facultades racionales dado que sólo toca lo perceptible por los sentidos. No se trata de un equívoco pero sí de una visión limitada; es necesario incluir las dos variedades de movimiento que el autor nos presenta. La primera, la ya explorada, corresponde al contenido de una percepción sensible (Zaragüeta, 1941, p. 101), es decir, lo que se puede “ver”. La segunda variedad corresponde a un movimiento “interno” u ontológico, a un proceso comprendido en el tiempo (Hardt, 2004, p. 58), que implica alcanzar una actualización de las potencialidades de existencia del ser; se refiere al movimiento que permite concretar una virtualidad, mas no a la concreción o a la virtualidad como elementos separados.

Cuando la concreción se refiere a una acción, ésta además de participar del espacio también participa del tiempo. ¿Cuál es entonces la diferencia relevante entre espacio (construido con la imagen-movimiento) y tiempo cuando lo que observamos es

una acción como ocurre en el caso de la expectación tanto de cine como de un videojuego? El espacio al ser finito y cuantificable es limitado, desde la perspectiva deleuziana que lo considera como materia, posee de alguna manera menor complejidad que el tiempo dado que no implica procesos de cambio o de actualización; de hecho, es ya una actualización de lo abstracto, es ya un producto de un cambio. En este punto, tanto Bergson como Deleuze habrán de diferir con el autor Nicolas Hartmann (1960, p. 58) dado que para este último el espacio no es materia sino una condición previa para la existencia de la materia. El tiempo por su parte implica procesos y acontecimientos, es difícilmente cuantificable dado que comprende actos interiores y de construcción dentro del pensamiento que no se manifiestan salvo ante la presencia de acciones concretas las cuales regresan una vez más al ámbito del espacio.

En consecuencia, la separación entre espacio-movimiento y tiempo-movimiento ontológico posee una finalidad solamente explicativa dado que ambos elementos en realidad son procesos de una sola esfera de existencia de los seres. “El espacio sólo puede contener diferencia de grado y, por lo tanto, presenta meramente una variación cuantitativa; el tiempo contiene diferencia de naturaleza y, por lo tanto, es el mediador verdadero de la sustancia.” (Hartmann, 1960, p. 57-58) En el caso del cine y del videojuego, diferencias tales como las condiciones de luz, las características del audio e, incluso, el movimiento perceptible de la imagen, corresponden a diferencias de grado dado que sólo refieren a lo perceptible. Pero en el caso de la diferencia de naturaleza, se trata con el sujeto pensante que es capaz de recordar los cambios que dichos elementos sufren dentro de un tiempo y que manifiestan una red de conexiones que se hace accesible a la audiencia por medio de la expectación de elementos concretos.

La diferencia de naturaleza corresponde más bien a lo no perceptible, a lo abstracto, a lo que Bergson llamó *esquema*. El proceso de cambio o el movimiento ontológico corresponde al tránsito de la imagen al esquema. Para el autor, la imagen es un objeto concreto (una cosa en sí) y perceptible pero que puede ser conectado con otros objetos que el sujeto recuerda; aquí diferiremos un poco con el autor dado que la imagen puede *parecer* un objeto concreto pero es en realidad un momento dentro del movimiento o cambio, lo que implica que la imagen es parte de un proceso y esa parte

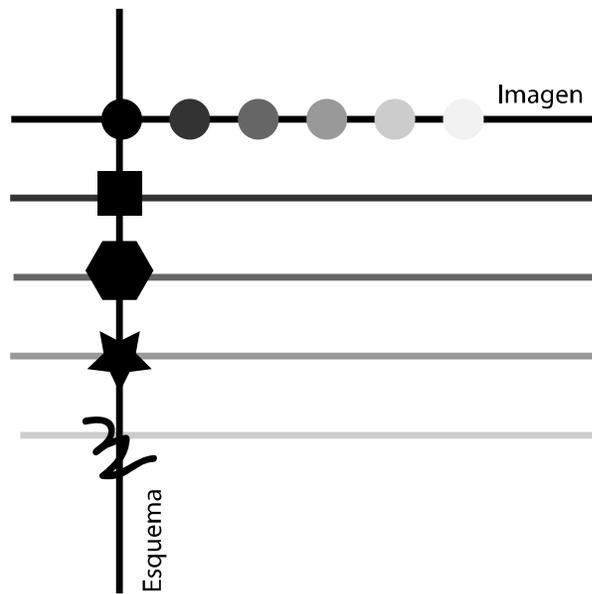
no posee límites claramente distinguibles. Es un instante dentro el flujo del tiempo. No se sabe en dónde comenzó a gestarse esa imagen y en qué instante se encuentra terminada o encuentra su fin.

Regresando a Bergson, el autor propone dos ejes: uno vertical que implica el recordar y vincular en abstracto (esquema) (Zaragüeta, 1941, p. 89), sobre el cual los sujetos cambian constantemente de plano; este eje se mueve en el tiempo y corresponde al esquema o virtualidad. El otro eje es horizontal, el eje de lo concreto, lo actualizado y de las imágenes perceptibles; puede comprender el espacio.<sup>20</sup> En las narraciones es común encontrar ejemplos que comparten el mismo esquema pero que, al alterar las imágenes, aparentan ser un objeto distinto de sus predecesores. Tal es el caso de cuentos clásicos como La cenicienta que ha sido representada con imágenes de distintas épocas y lugares geográficos y, que incluso ha cambiado de medio (de la animación a las telenovelas por televisión); sin embargo, el esquema es redundante lo que implica una constante exposición a un proceso de actualización recorrido con anterioridad.

El cambio de naturaleza podría suscitarse si el sujeto es capaz de atribuirle a la concreción un proceso de actualización distinto; es decir, que sea capaz de referirlo a otro esquema. Esto implicaría mezclar el plano de lo que se encuentra en la obra con lo que se encuentra dentro del sujeto. Lo anterior comprende la experimentación múltiples posibilidades de sentido y también de sin sentido, ya que no es posible obligar al espectador a seguir única y exclusivamente la ruta de conexiones que se hallen trazadas en una obra. Sin embargo, se pueden seleccionar los elementos con mayores probabilidades de estimular al sujeto en la dirección deseada. Pero, como se dijo anteriormente, no se garantiza u obliga al sujeto a experimentar este acontecimiento que el creador tiene en mente.

---

<sup>20</sup> Se puede observar que esta distinción y caracterización de ejes es opuesta a la propuesta estructuralista. Para Ferdinand de Saussure el eje vertical comprendía los fenómenos sincrónicos, mientras que el horizontal los diacrónicos que se mueven a través del tiempo e involucran la presencia de la historia.



Esquema no. 1 Realizado por la autora

Como se observa en el esquema no. 1, el eje de la imagen al presentar sólo diferencia de grado permite la vinculación por asociación, es decir, las imágenes que conectamos sobre este eje comparten características que son perceptibles. Sin embargo, imágenes que se asocian de esta manera pueden en realidad no guardar relación alguna si se les aborda desde el eje del esquema; de esta manera, aunque las imágenes se encuentren cercanas, los esquemas pueden diferir provocando un acontecimiento de sentido diferente. Por ejemplo, la última imagen de la escena final de *8½* (1963) de Federico Fellini donde podemos observar al personaje Guido Anselmi rodeado por el conjunto del resto de los personajes aplaudiendo en una tarima circular; de la misma manera, Hideaki Anno decide terminar el último capítulo de la serie *Neon Genesis Evangelion* (1995-96) recurriendo al círculo de personajes aplaudiendo alrededor de Shinji Ikari cuando éste experimenta un acontecimiento de sentido sobre la existencia y el destino.

Tenemos dos imágenes visuales concretas semejantes en estos casos; sin embargo, el esquema es sumamente distinto: en el primer caso, se trata de una narración autobiográfica que persigue mostrar no sólo la crisis creativa como matriz de inspiración sino también la construcción interior de un sujeto complejo y su paso en el tiempo tanto acción presente como recuerdos y fantasías. En contraste, el segundo

caso apela no a una búsqueda interna sino más bien al cuestionamiento arquetípico del origen de la humanidad, el conflicto entre ciencia (razón) y su esfera espiritual (lo intangible, el alma) y, finalmente, el Apocalipsis o el fin del mundo.

Entonces se asocian imágenes por semejanza cuando se perciben pero el movimiento requerido para acceder al esquema implica el trabajo intelectual que, según el esfuerzo requerido, puede presentarse de la siguiente manera: “[...] en tres órdenes de actividad mental, yendo de la más fácil, que es reproducción, a la más difícil que es producción e invención, a través de una dificultad media, que es la comprensión o interpretación.” (Zaragüeta, 1941, p. 88) En la asociación se crea una sucesión de imágenes que se encuentran en un mismo plano de conciencia, en el mismo eje horizontal; no ocurre lo mismo en el caso del recuerdo, ya que dicho acto implica un movimiento vertical en el cual se persigue llevar la representación esquemática (el eje vertical) a una representación de imágenes yuxtapuestas (eje horizontal). De esta manera, es evidente que el movimiento ontológico que preocupa a Bergson corresponde más a una visión de proceso intelectual donde se partirá de lo abstracto en dirección de lo concreto y, de lo concreto a lo abstracto cambiando de naturaleza o plano de conciencia.

La visión anterior se vincula con la construcción del tiempo ya que el acto de recordar implicará elementos y redes de conexiones hechas con anterioridad las cuales son buscadas para conectarlas con las experiencias presentes. Así, el recuerdo deja de estar suspendido en un pasado inerte y se actualiza como parte del presente generando movimiento del pensamiento y acontecimientos que pueden ser cargados de sentido. Es en esta exploración de la memoria que Bergson propone que:

“[...] el pasado se sobrevive en dos formas distintas: en recuerdos independientes y en mecanismos motores [...] dos memorias teóricamente independientes, de las cuales la primera registraría, en forma de imágenes-recuerdos, todos los acontecimientos de nuestra vida cotidiana a medida de su desarrollo..., almacenando el pasado sin ninguna intención oculta de utilidad o aplicación práctica, sino sólo por el efecto de una necesidad natural: al paso que la segunda, profundamente distinta de la primera, se hallaría siempre tendida

hacia la acción, instalada en el presente y no mirando sino al porvenir.”  
(Zaragüeta, 1941, p. 109)

Existe entonces una memoria que es capaz de crear e imaginar, dado que no persigue fines prácticos sostenidos por una lógica causal, y una memoria de repetición que permite resolver situaciones inmediatas. Cuando se participa en un juego, la imaginación permite la creación de escenarios, situaciones, historias, personajes, etc.; es probable que mucho de lo creado no tenga una función práctica o útil. Tal es el caso de la creación de personajes para juegos de rol (como *Vampire: The masquerade* o *Dungeons & Dragons* de la casa editorial White Wolf) donde los antecedentes, *bio* o *background* tendrán como principal función justificar las habilidades y atributos que dicho personaje posee; sin embargo, una gran parte de los detalles sobre la vida, intereses, sentimientos y pensamientos sólo se encuentran ahí para “dar vida” al personaje, situación que apoyará a los procesos de inmersión en la narrativa. En este aspecto, se trataría de los momentos de *paidia* dentro del juego de rol. Por otro lado, los momentos lúdicos en los que se requiere salvar una situación inmediata serán atendidos por la memoria de repetición y permitirá la aplicación de técnicas y soluciones que han mostrado efectividad en ocasiones pasadas nutriéndose sólo de la memoria creativa si es que ésta puede resultarle útil.

La memoria de repetición se vincula con la acción, es decir, con el momento presente. Por su parte, la memoria de recuerdos comprende un pasado que se actualiza en el presente y no requiere de la acción perceptible. El presente continuo que se puede experimentar al jugar un MMORPG puede ser atribuido principalmente a la profusión de situaciones que sólo son posibles mediante la acción; de hecho, para poder ganar en un juego en modalidad *ludus*, siempre será necesario *hacer algo*. “Un algoritmo es la clave para la experiencia del videojuego [...] A medida que el jugador avanza, va descubriendo poco a poco las reglas que operan en el universo construido por ese juego. Aprende su lógica oculta; en definitiva su algoritmo.” (Manovich, 2005, p. 288) El jugador identifica cuáles acciones llevar a cabo para alcanzar sus objetivos y esto forma el movimiento como espacio, como materia; el uso de los recuerdos

comprende lo abstracto, el esquema, el movimiento como cambio de plano de conciencia a lo largo de un juego que puede durar años.

Aquí cabe hacer una aclaración sobre el manejo del concepto “espacio”. El espacio que se podría considerar como una materia, se debe a la presencia de sus indicadores o síntomas; es decir, el espacio corresponde más bien a una abstracción, a una dimensión intangible pero que se manifiesta en elementos concretos perceptibles. De esta manera, la percepción de un movimiento cualquiera indica que dicho movimiento requirió un espacio y tuvo una duración, pero sin estas representaciones no es posible acceder al espacio ni al tiempo puro como abstracciones.

Este punto nos muestra una contraposición entre Bergson y Deleuze por un lado, y Hartmann por otro; sin embargo, existen elementos de la postura de éste último que nos sirven para enriquecer la explicación de los otros dos. Para Hartmann el tiempo y el espacio no existen más que como dimensiones abstractas: “[...] el espacio y el tiempo no *existen*, pura y simplemente. No pueden tener existencia alguna, porque tienen una manera de ser enteramente distinta, no comparable al existir. Y esta manera significa un estar ligados a lo existente realmente.”(Hartmann, 1960, p. 53) Espacio y tiempo existen solamente cuando son pensados y se utilizan señales para indicarlos, como es el caso del espacio geométrico.

Si se toma en cuenta esta perspectiva, para que se pueda presentar el movimiento (ya sea el de conciencia o el de las imágenes visuales) sería necesaria la existencia previa de un espacio donde pueda darse. Por ejemplo, cuando Bergson habla del presente como pasado actualizado, lo que ocurre es el movimiento de recuerdos (que están en el pensamiento, muy semejante al espacio intuitivo); cuando Deleuze habla del cine, muestra imágenes que son perceptibles y que indican la existencia de las dimensiones de tiempo y espacio (que operan de manera semejante al espacio geométrico). En ambos casos, las dimensiones corresponden a descripciones (una en el pensamiento y otra en la representación visual), como lo menciona Hartmann, que sirven de guía para poder otorgar medida a algo, pero que sin ese algo que medir, no pueden encontrar manifestación en lo real.

El autor divide ambas dimensiones de la siguiente manera: en tres elementos al espacio y en dos al tiempo. El espacio puede ser intuitivo, real y geométrico o representado; el tiempo es intuitivo y real. El espacio intuitivo es interior y será dirigido al espacio exterior o real que corresponderá a un estrato inferior del ser; el espacio real es aquel correspondiente al mundo, al exterior; el espacio geométrico se alimentará tanto del intuitivo como del real y se ubicará en el ámbito de la representación visual. El caso del tiempo es diferente ya que se encuentra dirigido tanto al interior (lo intuitivo) como a la totalidad del mundo real exterior (Hartmann, 1960, p. 55). Ambas esferas, lo intuitivo y lo real, se encontrarán vinculadas por los intercambios que se den entre ellas.

El cine proporciona un ejemplo de lo anterior con la proyección en sala: en el caso de las biografías esto es muy evidente ya que a pesar de que la proyección dure unas dos horas en el tiempo real, el tiempo intuitivo construye el relato que dura años o una vida entera. Con respecto al espacio, la filmación pudo llevarse a cabo en un set o en locaciones de las cuales sólo aparece una parte a cuadro; sin embargo, el espacio intuitivo nos permite pensar que el “lugar de los hechos” es infinitamente más grande y complejo, de manera muy semejante a como ocurre con el espacio y tiempo diegéticos. Por ejemplo, el director Dziga Vertov con *El hombre con la cámara* (1929) muestra fotogramas de la ciudad de San Petesburgo; estos fragmentos permiten la construcción de un espacio y tiempo intuitivos donde el primero, como idea, incrementa la dimensión de lo que se percibió originalmente. En el caso del tiempo, los 68 minutos reales permiten otorgar una mayor duración a las acciones que realizan los personajes; es decir, todo lo que está ocurriendo toma mucho más tiempo del concretado en la proyección. Esa concreción en la imagen proyectada, es una representación del espacio real; es decir, la proyección de los espacios de una película, es una proyección de espacios geométricos.

Incluso en el caso de producciones “en tiempo real” a pesar de que lo que ocurre tome el mismo tiempo según el reloj, la construcción en el ámbito de lo intuitivo queda modificada. Pensemos que dicha producción (que dure una hora) no provoca interés sino tedio, la intuición del tiempo la proporciona la impresión de que ese “tiempo real” es mayor a una hora. En el caso contrario, una producción placentera o amena provoca la

sensación de que no ha durado lo suficiente: el tiempo ha pasado muy rápido y se desea que la experiencia no termine. Lo mismo ocurre con los videojuegos ya que el tiempo (medido en minutos) parece no correr dependiendo del interés, del éxito en la identificación del algoritmo, de la dificultad del mismo, etc.

El caso del espacio en el videojuego, que corresponde al espacio geométrico, permite observar de manera más evidente la tesis de Hartmann con respecto a la vinculación del espacio como abstracción que se ve manifestado en la medición o dimensiones en espacio real. Cuando se habla del ciberespacio es común considerar que el espacio y el tiempo son modificados o que incluso dejan de existir. Sin embargo, regresando al autor, ninguno ha existido nunca, sólo sus indicios; en consecuencia, de existir una modificación de espacio y tiempo en los hipermedios ésta habría de corresponder a una modificación de los indicios mas no de las dimensiones (porque éstas no existen de todas maneras más que como abstracciones). Entonces se considera que no existe el tiempo en el ciberespacio porque no hay que “esperar” y que no existe el espacio porque no es necesario “moverse”, pero ambas situaciones no serían otra cosa que la construcción del espacio y del tiempo intuitivo representada en imágenes visuales del espacio geométrico. El espacio intuitivo construido por sus síntomas o indicios posee un papel vital en juegos como Guitar Hero (lanzado por Harmonix Music Systems en 2005) o la mayor parte de los juegos de la consola Wii (producida por Nintendo en 2006). Estos juegos requieren que los jugadores realicen acciones en el espacio real para provocar movimientos semejantes representados en la pantalla, como golpear una bola de tenis con una raqueta o cambiar la posición de una guitarra para modificar el sonido y ubicación de notas musicales.

En estos ejemplos es manifiesto el estrecho vínculo entre las tres clases de espacio. El intuitivo genera la totalidad del espacio representado geométricamente en la pantalla del juego; pero el movimiento en pantalla es provocado por un movimiento en el espacio real. Aquí se encuentra un elemento importante: la acción o uso del cuerpo del jugador para la construcción del espacio intuitivo. El movimiento en el espacio real da pie a pensar un espacio que da direcciones para encaminar las acciones a realizar durante el juego. Así, se identifica una diferencia relevante entre el medio

cinematográfico y el del videojuego: en el primer medio, para generar el acontecimiento del sentido se apela a la memoria-recuerdo, la memoria de la imaginación y no requiere del sujeto otra acción más que la expectación de los espacios representados. En el segundo, se apela principalmente a la memoria de repetición pero interviene también la de recuerdo; en consecuencia, se trata no de dos procesos secuenciados que emergen según las características de cada momento sino de la conjugación de ambos de manera simultánea, operación que sólo es posible si el cerebro se encuentra en modalidad de juego. De otra manera distinta al juego, la actividad presentará una u otra modalidad de la memoria.

Se considerarán entonces las conexiones entre los conceptos que los autores presentan. El espacio (Hartmann) es una condición para la existencia del espacio intuitivo donde se presenta el movimiento del pensamiento (Deleuze) y de conciencia (Bergson); esta existencia de movimiento interno se manifiesta en el espacio real en la acción (Deleuze) y puede ser representada en los espacios geométricos (Hartmann). Las representaciones visuales corresponderán a un nodo que permite el flujo entre los distintos espacios (real e intuitivo) y las imágenes (percepción, movimiento, pensamiento y acción).

Se explorará ahora como se da este intercambio en la expectación de una película. Al no requerir una acción por parte del sujeto expectante para que algo ocurra en una película, este medio se encuentra constantemente actualizando virtualidades pasadas. De hecho, cualquier irritación que la imagen-movimiento pueda generar, ocurre después de que dicha imagen se ha presentado en el espacio representado en la pantalla; es decir, la experiencia de la conciencia cinematográfica se refiere a un pasado que es traído al presente, de un esquema que logra acomodarse en la concreción de la imagen. A diferencia del videojuego donde, si bien existe una narrativa y los elementos perceptuales no son muy diferentes de los fílmicos, la acción concreta genera un intercambio de estímulos que permiten la actividad de juego y, en consecuencia, dos simultaneidades: pensamiento de la forma y pensamiento lingüístico, y memoria-repetición y memoria-recuerdo.

Un caso particular puede ser el de las películas interactivas. Estos objetos eran “[...] alternativas audiovisuales de carácter lúdico, cuya dinámica consistía en combinar escenas grabadas cinematográficamente con la participación activa del usuario en el desarrollo de la trama.” (Rodríguez Serrano, 2006) El paradigma de escenas estaba predeterminado y eran propuestas hechas por el mismo cineasta; en realidad, se trataba más bien de un rompecabezas cuyas piezas están dadas por la fábrica sin la participación del sujeto. Sin embargo, para que la historia pueda continuar es necesario que el espectador tome una decisión, lo que implica un esfuerzo intelectual que lo mueve a otro plano de conciencia. Ante esta situación, es evidente que dicho objeto se podía ubicar entre una película y un videojuego pero sería pertinente evaluar si de hecho involucraba un proceso de juego y no sólo un compendio de selecciones enfocadas a las causas y efectos dentro de lo que se narra. Por otro lado, la posibilidad de elección de escenas sería muy semejante a las de una película en formato DVD y así el objeto se acercaría más al cine, *homevideo* en particular, que a un videojuego online.

Retomando los planos entre los que oscila la actividad mental, Bergson propone dos extremos: “[...] el plano motor de la acción (en el que semejanza y continuidad se hallan fundidas) y el plano imaginativo del ensueño (en el que semejanza y continuidad se disocian) [...]” (Zaragüeta, 1941, p. 114) La manera en que se enfrenta cada acontecimiento de la vida oscila entre ambos extremos, difícilmente se permanecerá en un solo punto de manera indefinida porque ello implicaría una existencia automática o bien una netamente circunscrita a un mundo mental que no lograr concretarse en ninguna acción. En la perspectiva de Hartmann, se trataría de habitar una sola posibilidad espacial de las tres propuestas, dejando a esta posibilidad interna desconectada de los flujos provenientes del mundo externo.

En realidad se trata de dos extremos que se compenetran constantemente y el resultado de esta operación es una unidad integral que Bergson nombra *idea general*. Así se entiende por qué la actividad de juego que sincroniza ambos planos suele tener finalidades didácticas y de ampliación de conocimiento; cuando se trata de una actividad meramente intelectual, la idea general es obtenida al recordar diferencias y

por la percepción de semejanzas. La diferencia y la semejanza se integran en una sola idea general.

Esta aprehensión de ideas generales es el resultado de vicisitudes superadas. En este sentido, aunque los resultados de estos movimientos de conciencia puedan parecer los mismos, si durante ese movimiento los obstáculos superados corresponden a distinta naturaleza, dichos resultados serán distintos. Como objetos, el videojuego y el cine comparten semejanzas de grado, su imagen, el movimiento, cuestiones técnicas, etc.; pero poseen una evolución diferente que involucra no sólo contextos históricos sino culturales y tecnológicos distintos. Se trata de considerar tanto al cine como al videojuego como dos procesos diferentes que concretan movimientos de esquemas de pensamiento diferentes, pero que comparten diferencias de grado con otros procesos de la misma esfera; es decir, si se toma una película, ésta corresponde a un proceso diferente del videojuego y de otras películas a pesar de poder compartir algunas semejanzas.

La diferencia de esquema será el resultado de la superación de cada circunstancia que se haya presentado aunque su concreción perceptible sea muy cercana. El movimiento de conciencia creadora detrás de cada uno de estos objetos (o procesos) es diferente; de hecho, también lo es en el caso de que se deseara comparar dos filmes o dos videojuegos: las circunstancias de la generación de esa concreción no pueden ser iguales, así se trate del mismo director o de la misma casa productora. En el caso del jugador y del espectador ocurre lo mismo: no habrá de experimentar de la misma manera un juego o una película, es probable que a alguno de ellos le parezca mejor otra producción o que en efecto haya disfrutado más que el resto de la audiencia; los circuitos generados también implican no sólo una concatenación particular de imágenes sino distintas maneras en que las cargas culturales e individuales afectan a los sujetos.

Un ejemplo de lo anterior lo proporciona el director George Lucas con su saga Star Wars Episodio IV: Una nueva esperanza (1977) hasta la última entrega Star Wars: Episodio III La venganza de los Sith (2005). Las seis películas construyen una misma historia de ficción buscando lograr una saga integrada; sin embargo, dadas las distintas

características temporales y contextuales, más que las tecnológicas, suelen tratarse como objetos diferentes cuya aceptación por parte de los espectadores tuvo muy distintos resultados. Estos objetos que perseguían una concreción similar son resultado de soluciones muy diferentes aunque el director pretendiese ampliar el esquema subyacente a las primeras tres películas. En consecuencia, cuando se toma en cuenta la existencia de videojuegos que comparten esta temática (aproximadamente 90 diferentes desde 1982 hasta 2008) no es difícil considerar cada objeto como un manifestación de circunstancias resueltas que fueron distintas; de esta manera, la dificultad no radicará en encontrar diferencias entre acontecimientos sistémicos sino en encontrar verdaderas semejanzas en los niveles abstractos y esquemáticos entre las redes sentido.

En vista de lo anterior, es pertinente afirmar que tanto las conexiones de imágenes-pensamiento como los movimientos de conciencia y el acontecimiento del sentido distan mucho de poder ser explicados por medio de cadenas causa-efecto, de un orden cronológico o incluso mediante una relación sencilla de espacio-tiempo. No se trata de un fenómeno lineal y su dinámica más bien atiende a los principios del pensamiento complejo y rizomático. El movimiento de la imagen-movimiento se da en un espacio pero también lo representa; además posee una duración externa medida en segundos y minutos, y una interna o intuitiva que generamos con las conexiones de diversas imágenes del pensamiento.

La imagen perceptual, la imagen que se ve (en movimiento o no), puede ser definida como un acontecimiento del sistema complejo, es una concreción del movimiento de la conciencia que lleva lo virtual o esquemático a lo concreto, una manifestación perceptible del tiempo llevada al espacio real y al geométrico. En realidad no es un sistema en sí misma sino un síntoma de un sistema que permanece en movimiento a través del tiempo y de la memoria. Es la característica más evidente en un sistema cuyas relaciones quedan ocultas y son develadas sólo por medio y durante la acción; el videojuego sólo podrá mostrar las redes de conexiones que concreta en el momento que se aprende a jugarlo y el jugador comience a integrarse como parte de

esa red añadiendo nodos, cambiándolos, modificándolos. Así se alimenta la red con imágenes-recuerdo y crece con las acciones.

### **1. 3. 2 Variedades y características de la imagen-movimiento**

La imagen que constituye el acontecimiento y los efectos que ésta produce serán sumamente importantes para este estudio. Primeramente, porque el interés está centrado en la imagen que “se puede ver” y, en un segundo momento, la manera en que se altera para concretar un esquema de pensamiento y lograr la reacción perseguida en nuestras audiencias. Lo anterior requiere que el desglose de las variedades de imagen-movimiento que Deleuze propone para así no sólo tener la perspectiva de lo que ocurre con el sujeto pensante sino también involucrar las características del objeto y obtener una visión general del acontecimiento.

La imagen, como se vio con Bergson, corresponde a un plano de conciencia en un aspecto cualitativo. Un ejemplo de esto son las imágenes-recuerdo. Pero estas imágenes experimentan movimiento o cambio de plano de conciencia cuando son traídas al presente y actualizan su virtualidad. En contraparte tenemos al movimiento que es perceptible junto con la imagen que se mueve; este movimiento es necesario explorarlo porque comprende tiempo (la duración del movimiento) y, a diferencia de la imagen en el plano de la conciencia, espacio. Así, la percepción de movimiento (en un sentido material) genera una continuidad con la provocación de los movimientos del pensamiento (en lo abstracto o virtual).

Pero no se trata, cabe aclarar, de percepción fisiológica sino de una percepción con mayor complejidad de construcción:

“[...] para Bergson [...] el modelo sería más bien un estado de las cosas que no cesaría de cambiar, una materia-flujo en la que no serían asignables ningún punto de anclaje y ningún centro de referencia. [...] Se trataría, pues, de *deducir* la percepción consciente, natural o cinematográfica.” (Deleuze, 1984, p. 89)

Este tipo de percepción es capaz de provocar los movimientos de la conciencia de cámara y, en consecuencia, la aparición del sujeto pensante. Así, aunque se toque elementos del montaje cinematográfico y elementos de la construcción del videojuego,

no se tratará elementos técnicos de los mismos ya que lo primordial será el circuito-acontecimiento generado del encuentro entre el sujeto y el objeto.

Se considera entonces a la imagen en dos sentidos: primero, como crisol de acontecimientos de sentido en un determinado momento; y segundo, la imagen como “[...] conjunto de lo que aparece.” (Deleuze, 1984, p. 90) La intención de identificar estas dos posibilidades de imagen es poder describir en un primer momento las relaciones entre elementos visuales hacia dentro del objeto y en un segundo momento las conexiones que estos circuitos visuales generan con las imágenes de los esquemas abstractos en el sujeto que interactúa con el objeto.

El montaje consistirá en intercalar los distintos planos para asegurar que la imagen apoye la idea de lo que se narra. En este armado las imágenes podrán distinguirse entre sí por intervalos; según Bergson, la característica de cada imagen puede ser dada por la desviación de dicho intervalo. Pero estas imágenes no son independientes ya que una de ellas alterará siempre a las demás, es decir, comprenden un sistema complejo y dinámico, no actúan de manera aislada; a este primer sistema se le puede añadir otro semejante pero inverso donde las acciones y cambios de muchas imágenes caen sobre una sola. Para Deleuze se trata de un doble régimen de referencia para las imágenes; sin embargo, también lo considera un sistema doble, punto discutible ya que más que tratarse en efecto de dos sistemas, la relación apunta más bien a uno solo con suficiente complejidad para contener ambas operaciones entre imágenes. Si a esto agregamos, como se hará posteriormente, al observador-espectador tendríamos que tener tres sistemas de alguna manera conectados cuando en realidad se puede tratar de uno sólo con tres subsistemas si su complejidad lo permite.

Es entonces que estas imágenes en el plano (de momento puede ser cualquier plano) comprenden un sistema visual en constante movimiento y cambio. Estas imágenes al relacionarse entre sí y consigo mismas generan lo que Bergson llama “imagen viva”, también la llama materia viva: “[...] las imágenes vivientes serán centros de *indeterminación* que se forman en el universo acentrado de las imágenes-movimiento.” (Deleuze, 1984, p. 95) De no existir el movimiento, la estaticidad constante

nos daría un centro y, en consecuencia, una determinación probablemente inmutable. Tal es el caso de la pintura que al no poseer movimiento genera centros y puntos de anclaje: esa imagen puede propiciar movimiento en el sujeto pero ella misma no se altera al contrario de como ocurre en el cine o en el videojuego donde las imágenes experimentan movimiento perceptible y constante.

Cuando nos encontramos con la pantalla (cinematográfica o un monitor) la imagen, lo que aparece, se encontrará acotada dentro de un espacio determinado físicamente y que, en el caso del cine, posee diversas formas de dar marco a la parte del mundo que se pretende mostrar. Los personajes, lugares y objetos son vistos por las cámaras las cuales, al poder encuadrar, dan una visión que se refleja en dichos elementos (Deleuze, 1984, p. 113); es decir, lo que ocurre en cuanto a movimiento es trazado pensando en que deberá ser capturado por una cámara y proyectado en un cuadro. Deleuze toma tres formas de plano cinematográfico como aplicación de las variedades de la imagen-movimiento como se observa en la tabla no. 1. (p. 107)

<b>Plano cinematográfico</b>	<b>Imagen movimiento</b>
Plano de conjunto	Imagen-percepción
Plano medio	Imagen-acción
Primer plano	Imagen-afección

Tabla no. 1 Realizada por la autora

La imagen-percepción permite ver al personaje junto con algunos elementos cercanos del entorno. Ella muestra ya una selección acotada que dirige la atención de manera semisubjetiva. Es decir, no se trata de la visión del personaje en la historia ni de una cámara lejana y ajena a la posible acción; es una cámara que *está con* los personajes y expone la manera en que las imágenes que encuadra estarán interactuando unas con otras. Este punto es de gran interés ya que no sólo muestra posibilidades de descripción narrativa sino también de estilos visuales diferentes dado que las imágenes, en cuanto que son signos, se mueven con distintos grados de libertad. Así, retomando las diferencias de grado bergsonianas, este elemento sobre la

flexibilidad material de la interacción entre imágenes permite diferenciar, en el eje horizontal de la imagen, los grados de ésta.

Siguiendo a Deleuze en la clasificación de imágenes-percepción por su movimiento molecular, se tienen los siguientes campos:

<b>Tipo de cine</b>	<b>Cine francés</b>	<b>Cine ruso</b>	<b>Cine de E. U.</b>
<b>Estado de materia</b>	Líquido	Sólido	Gas
<b>Movimiento</b>	Flujo	Intervalo	Dispersión
<b>Imagen</b>	El torrente, el continuo	Fotograma	Montaje hiperrápido, parpadeante, refilmación o regrabación

Tabla no. 2 Realizada por la autora

Para ejemplificar lo mostrado en los campos de la tabla no. 2, se tomará el inicio de *Un día en el campo* (1936) de Jean Renoir. El director muestra el flujo de un río generando un movimiento que experimenta un intervalo donde observamos a los personajes andar en una carreta; el movimiento-flujo sigue su curso cuando la cámara se centra en la manera en que los personajes ven desde su vehículo las construcciones y el paisaje a su paso. Este movimiento no se ve interrumpido de manera abrupta sino que se mantiene conectado de manera que el flujo es casi orgánico. En contraste, la obra de *El hombre con la cámara* (1929), presenta intervalos más cortos y se apoya en el uso de imágenes fijas que secuenciadas, una casi inmediatamente después de la otra, generan un movimiento casi mecánico de naturaleza menos fluida mas no por ello estática. Un ejemplo de dispersión lo proporciona *Natural born killers* (1994) dirigida por Oliver Stone. Esta película expone intervalos cortos y muestra imágenes cuya vinculación con las demás se aleja del flujo continuo y de las imágenes fijas; esta conexión en algunos casos podrá variar de grado (la inserción de caricaturas, por ejemplo) o incluso de esquema al hacer alusión al medio televisivo. La rápida sucesión de imágenes con movimiento así como su transposición, reducen la posibilidad de centro o de determinación de la relación entre imágenes.

Al parecer, existen al menos dos observaciones para esta propuesta deleuziana. En primer lugar, la clasificación estaría incompleta ya que sólo reconoce tres estados de agregación; es necesario que ampliar el esquema de la siguiente manera para poder explicar el flujo de otros productos de imagen en movimiento. Si se sigue sobre la línea de movimiento molecular para explicar las imágenes-percepción, se llegará a un cuarto escenario: el plasma, estado en el cual los átomos se han roto a altas temperaturas y separado en electrones negativos y iones positivos sin recuperar su electrón perdido. Lo que implicaría no un flujo continuo como lo plantea el cine francés, según Deleuze, y tampoco al fotograma sólido y estático, sino un movimiento con múltiples direcciones entrecruzadas que llegan a chocar. Este estado no habría de distinguir entre comienzos y finales, entradas ni salidas e incluso direcciones o trayectorias; en ese sentido se acerca mucho a la figura del rizoma. Un ejemplo lo puede proveer el director Peter Greenaway con su película *Las valijas de Tulse Luper* (2003) y su proyecto multimediático. Aquí se presentan no sólo las características de dispersión sino que, al construirse de las imágenes y colaboraciones que la audiencia misma aporta al proyecto, los centros se han perdido y una imagen puede relacionarse, sucederse, reflejarse, repetirse, etc. con cualquier otra generando un sistema de asombrosa complejidad. En este momento, no se puede decir que la relación entre imágenes presentadas sea causal, lineal o formalmente lógica.

La segunda observación sobre este esquema es que resulta totalizador y determinista. Atribuye las características del flujo a condiciones geográficas cuando éstas también muestran variedad en los flujos; por ejemplo, si bien el cine de Jean Renoir es sumamente líquido, estas características de flujo difícilmente englobarán a todo el cine francés y, a su vez, también será forzado que no toquen el cine de otros países. Dentro del cine francés, podremos observar producciones como *À bout de souffle* (1960) del director Jean-Luc Godard donde los movimientos de cámara no corresponden a los flujos líquidos y las acciones mezclan estos flujos con sólidos, y *Jules et Jim* (1962) de Truffaut donde los flujos líquidos se ven interrumpidos por repentinos cambios de planos o bien por conservar el mismo plano para varias acciones sin mover la cámara. Un ejemplo más cercano a la actualidad lo proporciona *Amélie*

(2001) de Jean-Pierre Jeunet, donde el flujo del movimiento se interrumpirá con la sucesión de distintas tomas cuya continuidad no es causal ni lineal sino sumamente inesperada en algunas ocasiones. No todo el cine francés posee flujos líquidos y continuos; lo mismo habrá de ocurrir con el supuesto flujo sólido del cine ruso y el gaseoso del cine norteamericano. Algunas películas rusas pueden presentar flujos líquidos alternados con gaseosos y las norteamericanas incursionar en estados distintos de agregación. En consecuencia, si bien es posible otorgar estas caracterizaciones a los ejemplos seleccionados por Deleuze, los flujos en realidad no existirán de manera pura sino más bien mezclada dentro de una misma producción cinematográfica.

Siguiendo lo anterior, el cuarto estado de agregación, el plasma, tendría entonces que ser atributo del cine inglés si consideramos como único ejemplo *Las valijas de Tulse Louper*. Pero si volteamos a ver producciones como *28 days later* (2003) de Danny Boyle nos daremos cuenta de que dista mucho de ser plasmática ya que sigue un orden coherente y sus imágenes provienen y son seleccionadas por la misma fuente sin multiplicidad de flujos que pudiesen tener colisiones entre sí. De esta manera, queda descartada la posibilidad de que un flujo caracterice a todas las producciones de un país.

En vista de lo anterior, la clasificación de los flujos requiere no sólo agregar un cuarto estado, sino también cambiar sus categorías a términos diferentes a los geográficos porque resultan exageradamente deterministas, es decir, una categoría así no puede contener la totalidad de la producción cinematográfica de un país. Yendo un poco más lejos, es probable que fuese necesario disolver las categorías y prescindir de ellas dado que el flujo de un movimiento corresponde a la mezcla entrecruzada de varias clases de flujos donde será difícil e infructuoso intentar identificar el momento exacto de inicio y término de cada movimiento. Sin embargo, para fines explicativos se hace uso de estas categorías refiriendo a estados de agregación y comportamiento molecular y no a estilos o corrientes cinematográficos regionales; también se habrá de utilizar las tres imágenes movimiento pero con las observaciones hechas más adelante.

Se comenzará a explicar las variedades de imagen-movimiento según Deleuze. La imagen-percepción como primera categoría de las imágenes movimiento puede ser

fácilmente identificada en la imagen de cualquier videojuego pero con una característica especial que se explicará a continuación. La imagen-percepción en un videojuego oscila de manera constante en la materialidad de su movimiento; es decir, a diferencia del flujo líquido en las propuestas de Renoir o del sólido en Vertov, aquí habrá flujos en algunos momentos e imagen fija en otros ya que muy difícilmente se puede lograr toda una sesión de juego con un estado constante.

En el cine si bien los estados también llegan a oscilar, es posible aunque difícil lograr una obra entera atendiendo a un solo tipo de movimiento molecular; sin embargo no se trata de un fenómeno improbable como nos lo muestra la producción animada *Memories* (1995) del director Katsuhiro Otomo, donde uno de los tres cortos, *Cannon Fodder*, muestra un flujo constante e ininterrumpido mediante el movimiento del cuadro el cual nos guía por distintos momentos de la acción pero sin hacer cortes, hazaña improbable en el juego dado que éste combinará cuadros fijos con movimiento y sin seguir un ritmo determinado por el director. Un caso particular de los videojuegos, los *shooters* por ejemplo, permiten cambiar el encuadre de una vista de primera a tercera persona a decisión del jugador así como la ubicación de la mira lo que implica una alternancia no sólo entre estados moleculares del movimiento sino también cambio constante de planos (cambio en las imágenes movimiento a gusto del usuario).

El caso de los MMORPG puede presentar características con mayor disipación ya que en muchos ambientes los usuarios no sólo construyen imágenes con las herramientas de cada juego sino que también aportan imágenes externas como fotografía e incluso videos. De esta manera la materia de la imagen-percepción comienza a perder centros ya que muchas imágenes y construcciones podrán no quedar conectadas con los flujos o estilos originales del juego, como es el caso de *Second Life* (Linden Research Inc., 2003). Sin embargo, si pensamos en las interfases de los juegos de consolas veremos incrementada la posibilidad de creación de flujos como el caso de *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems, 2005) donde no sólo se experimenta el flujo visual sino que éste crea una red con el elemento acústico y con la imagen-acción (tanto la visual como la de pensamiento).

La segunda variedad de la imagen-movimiento es la imagen-acción que corresponde al plano medio de la imagen en pantalla. Después de la percepción, que nos esboza un universo de virtualidades, pasamos a la acción posible:

“[...] la medida en que la reacción va dejando de ser inmediata y se va haciendo verdaderamente acción posible, más distante y anticipante se torna la percepción, desprendiendo la acción virtual de las cosas [...] Se pasa insensiblemente de la percepción a la acción. La operación considerada no es ya una eliminación, la selección o el encuadre, sino la encorvadura del universo, de la que resultan, a la vez, la acción virtual de las cosas sobre nosotros y nuestra acción posible sobre las cosas.” (Deleuze, 1984, p. 99)

Se trata, como se señaló anteriormente, de la imagen más recurrente y operativa de los videojuegos. Sin embargo, cabría hacer una distinción hacia dentro de la imagen acción: por un lado se tiene, como dice Deleuze, al plano medio donde se observa al personaje haciendo algo, realizando una acción. En ese aspecto, la imagen-acción se queda circunscrita en el cuadro de la pantalla pero esa visión está incompleta. El plano medio describirá la acción en pantalla pero la imagen-acción también comprende el actuar del sujeto pensante como reacción ante dicha imagen. Es más, la imagen-acción del sujeto espectador puede ser disparada por cualquiera de los otros dos planos también.

El sujeto pensante manifiesta su movimiento de pensamiento por medio de la acción. De hecho, para Deleuze pensamiento y acción no guardan una relación causal sino más bien de intercambio donde no es posible saber cuál precede a la otra; de esta manera, el cine estimula por medio de la acción mostrada el pensamiento el cual, a su vez, se manifiesta en acciones creando un circuito integral. Entonces tendremos por un lado la imagen-acción en pantalla y por otro la imagen-acción del pensamiento, esta última posee las características temporales descritas por Bergson (es operativa, no esquemática, soluciona lo inmediato).

En el cine la imagen-acción tiene una presencia importante ya que propicia los eventos generadores de lo narrado y además materializa esquemas de pensamiento. Pero esta imagen no necesariamente causará que el espectador actúe o modifique su

actuar dado que cabe la posibilidad de que él no genere ningún circuito de pensamiento que lo lleve a dar sentido a acciones distintas a las que usualmente lleva a cabo. Ocurre lo contrario con el videojuego dado que este objeto requiere, por la misma naturaleza de los juegos, que el jugador haga algo, que actúe; si el jugador no realiza acciones, no hay actividad lúdica. En el cine el circuito se mantiene vivo si el sujeto se mantiene conectando, pensando; en el videojuego dicho circuito existe si el sujeto actúa, reacciona.

Por último, el caso del primer plano o la imagen afección corresponde a una situación de virtualidad o potencialidad de lo que ese acercamiento está representando. En cine, esta imagen habla del sentir, cosa que comprende un terreno difícil ya que al no tratarse de acción concreta el peso cae sobre la expresión del rostro y los ojos. Se percibe que el personaje “siente algo”, incluso se puede identificar ese sentimiento: podría ser ira, alegría, miedo, etc. Sin embargo, probablemente se sepa lo que el personaje sentía al observar la acción consecuencia de dicho sentir, a pesar de que un mismo sentimiento (aquí el sentimiento o afecto puede operar de manera semejante al esquema de Bergson) pueda tener varias acciones distintas (la imagen bergsoniana).

Un ejemplo de lo anterior lo proporciona una escena del filme *Lo que queda del día* (1993) del director James Ivory. Después de algunos años de trabajar como ama de llaves en Darlington Hall, la señorita Kenton a pesar de estar enamorada del señor Stevens (primer mayordomo quien a su vez también se enamora de ella) decide casarse con otro hombre. En el momento que ella da la noticia a Stevens la cámara nos presenta un primer plano del rostro del mayordomo; ésta no se ha movido ni ha cambiado su expresión pero es esta ausencia de movimiento lo que provoca la afección ya que es evidente que la noticia ha causado estragos en el interior del personaje. Aquí se observa sólo una parte de la imagen donde centramos la atención: el rostro e incluso el plano medio pero nunca sale de vista el rostro. Sin embargo, también hay casos en los que se capta la afección a través de otras partes del cuerpo: el puño cerrado manifestando ira o enojo, el pie moviéndose para transmitir ansiedad, etc.

El caso del videojuego es distinto ya que normalmente la imagen-acción será más recurrente que la afección en primer plano. Además el primer plano en la imagen

de los videojuegos suele no poseer mucha fuerza para manifestar el sentir ya que en realidad la expresión del rostro y los ojos suele permanecer sin alteraciones. En este sentido incluso es distinta esta imagen de la imagen de la animación: si bien no se trata en ninguno de los casos de imágenes con actores reales, en la animación el primer plano suele representar afección mediante el trazo de distintas expresiones faciales y por alteraciones en la forma de los ojos, especialmente el tamaño de las pupilas. Lo anterior es observable de manera manifiesta en animaciones tipo manga dado el tamaño de los ojos en el diseño de los personajes, como es el caso de la antes mencionada serie Neon Genesis Evangelion o de Wolfs Rain (2003) escrita por Keiko Nobumoto. El avatar en el MMORPG dependiendo del juego y la versión, podrá tener o no diferentes expresiones faciales y en contadas ocasiones suficiente expresividad para construir una “mirada” más allá del diseño de los ojos.

La afección en el videojuego se logra más bien mediante la utilización del cuerpo entero de una manera semejante a como ocurre con las artes escénicas como la danza o las obras de teatro pensadas para auditorios de grandes dimensiones. Sin embargo, la utilización de un primer plano suele no ser recurrente durante la actividad lúdica; esto no significa que en otras partes no pueda ser encontrada. Por ejemplo, si se habla de juegos de consola como la serie de Resident Evil o la de Guitar Hero, observaremos que cuentan con escenas que narran partes de la historia donde el jugador no interviene, los cinemáticos del videojuego; es aquí donde se observa la presencia de los tres planos descritos por Deleuze. Así, la imagen-afección puede construirse por medio de la interacción de los distintos planos y no exclusivamente mediante el primero.

La afección es retomada del pensamiento de Spinoza por Deleuze quien dice: “Spinoza nos dice: finalmente usted no elige la imagen de cosa a la cual su acción está asociada.” (Les tours de Gilles Deleuze. [www.webdeleuze.com](http://www.webdeleuze.com) Recuperado mayo 28 de 2008) Así no se podrá determinar con certeza si lo que propició la acción fue en verdad un primer plano; en el videojuego normalmente son los planos medios los que estimulan la acción ya que permiten apreciar las acciones de los demás personajes con respecto al nuestro. Otra imagen muy provocativa será la de los mapas ya que ésta suele indicar la presencia del enemigo, la cercanía de refuerzos, la cantidad de terreno ganado o

perdido, en general, el estado del juego que dispara el pensamiento al traer recuerdos que apoyen la selección de la acción a tomar, ya sea para corregir la situación o para mantenerla.

En consecuencia, dado que la acción es primordial para la existencia del juego y ésta tiene más probabilidades de ser estimulada por otras acciones, el rostro de los personajes incluso en los RPG puede no tener las facultades de afección que Deleuze atribuye al primer plano cinematográfico. Esta circunstancia puede ser una de las más marcadas diferencias entre ambas imágenes-movimiento: la mayor parte de la afección que provoca acción en el videojuego se debe a los planos medios y a otras imágenes-acción mientras que en el cine la afección puede caer en detalles mínimos como un puño cerrado o en tomas abiertas como un ocaso que no necesariamente se convierten en acción pero que son expresivos.

Entonces podría surgir la interrogante: si el juego tiene “limitadas” las posibilidades de afección ¿cómo es que puede ser expresivo y provocar afección e incluso adicción? Una respuesta a esta pregunta yace en la presencia de un elemento que provoca interacción como no ocurre en el cine entre usuarios, al menos no de esta manera: el apoyo del mensaje de texto. Las conversaciones en el MMORPG se llevan a cabo, salvo en algunos juegos que pudiesen poseer las herramientas necesarias, por medio de cajas de texto de manera semejante a los *chat*, en este espacio los usuarios intercambian no sólo sus planes y estrategias de juego así como organización para las partidas, sino que también son espacios de intercambio social donde las personas suelen conocer un poco más e intimar con otros jugadores. Las frases intercambiadas sirven en este aspecto a cargar hacia un lado (afecto positivo) o hacia el otro (negativo) la afección de la imagen visual. Si bien se pueden intercambiar opiniones con alguien más durante la proyección en un cine, ésta interacción se verá limitada a la o las personas presentes y raro será el caso en que se comience una plática con un desconocido, amén de la interrupción que se ocasione a los demás espectadores.

La imagen-afección como esfera de lo potencial y la imagen-acción como la de lo actualizado guardan un complejo vínculo ya que una no se transforma en la otra de manera inmediata ni lineal. A pesar de que una afección pueda manifestarse en acción

y, a su vez, la acción propicie una afección, será necesario explorar lo que ocurre dentro del movimiento entre ambas ya que la afección llega por medio de una imagen y la acción que ésta pueda disparar es lo que habrá de mantener el juego “funcionando”. Además, regresando a la representación del espacio, se puede decir que un espacio no sólo implica el *dónde* ocurrió un movimiento sino que también posee una carga de significados dados por la manera en que podemos o decidimos movernos en ese espacio. La acción queda entonces como una pieza fundamental del circuito de pensamiento; por ello, su movimiento dentro de las dimensiones de tiempo y espacio serán de suma importancia. Pero lo que conecta esta dinámica de la acción con la afección será explicado por Deleuze mediante la imagen-pulsión.

### 1. 3. 3 La imagen pulsión como estímulo del pensamiento

Como se ha visto con anterioridad, la imagen-afección se manifiesta al concretarse en la imagen-acción. Ambas imágenes transitan de una a otra por medio de la imagen-pulsión; esta imagen permite el tránsito de una potencialidad a una actualización.

Aquí cabría hacer la siguiente aclaración: Deleuze deposita el afecto con sus posibilidades expresivas exclusivamente en el primer plano; sin embargo, resultaría rígido suponer que aquello de la imagen-movimiento capaz de estimular el pensamiento puede quedarse dentro de ese límite.



Imagen no. 3 William Turner *Barco de esclavos* (1840) (Bockkemühl, 1993, p. 25)

La generación de un circuito de movimiento del pensamiento puede ser producida por la expresión contenida en el lenguaje corporal general o por la acción en pantalla que son planos medios, por un primerísimo primer plano de alguna parte del cuerpo que no sea el rostro o bien por el acercamiento a un objeto. También podríamos suponer que este circuito puede aparecer al observar un paisaje.

El ejemplo del paisaje en pintura resulta interesante ya que, si sólo consideramos al primer plano como portador de afectos, podríamos tomar como inexpresivos e incapaces de mover el pensamiento a los paisajes de autores como Turner con su *Barco de esclavos* (1840) o a propuestas donde difícilmente encontraremos un plano muy definido como es el caso de la obra de Rothko o de Pollock. Y esto entraría en contradicción por lo expuesto por Deleuze en su obra *Pintura El concepto de diagrama* (Deleuze, 2007, p. 23) donde habla sobre la manera en que nos conmueven aquellos cuadros que muestran paisajes de catástrofes; el cuadro citado de Turner no es un primer plano y los rostros no se encuentran definidos, sin embargo, posee una gran carga afectiva que promueve que la conciencia (definida desde Bergson) se involucre y tome decisiones sobre las áreas de indefinición que la imagen muestra. Este cuadro muestra una catástrofe en un plano abierto y, mediante el afecto expresado, provoca el pensamiento del espectador.

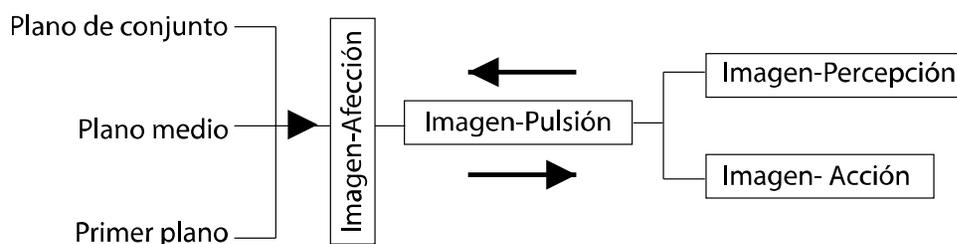
La diferencia con la afección provocada por una imagen-movimiento radicará principalmente en el movimiento de los núcleos donde se concentra la atención; en el cine estos núcleos están constantemente cambiando, casi con cada cambio de plano mientras que los núcleos de la pintura habrán de aparecer conforme el espectador vaya llevando a cabo su observación y recorrido por la imagen. Este juego de centros al ser percibido por el espectador como una cadena que puede adquirir orden, provoca que se presente el acontecimiento del sentido o no.

Un ejemplo de expresión con planos abiertos con imagen en movimiento nos lo proporciona la tercera parte de la saga épica *Lord of the Rings: Return of the king* (2003) del director Peter Jackson. Recuperando el sentimiento de catástrofe expuesto por Deleuze, tanto las batallas como los ataques hechos a la ciudad de Minas Tirith y la última batalla en la puerta de Mordor son logrados mediante la exposición no sólo

planos de conjunto sino con su transposición con los otros dos planos. Así la expresión queda construida por una imagen afecto que comprende los tres planos: primero, medio y de conjunto.

En consecuencia, podríamos decir que la imagen-movimiento puede producir una imagen-afección y esta última no corresponde a un solo plano sino a los tres y las diferentes operaciones que los tres planos puedan realizar. Así, la imagen afección no es un tipo de imagen-movimiento que corresponda a un plano sino una característica de las imágenes-movimiento en general.

Aquí se señala una circunstancia: si la imagen-afección es una característica de las otras imágenes-movimiento entonces ¿por qué considerar a la imagen-afección como vinculada por medio de la imagen-pulsión a la imagen-acción si, finalmente, sería una característica que la acción tiene *per se*? Habrá que considerar que la imagen-afección no puede considerarse como dada, es decir, no es un hecho; es más bien una característica potencial que cualquier imagen movimiento puede o no presentar. La imagen-pulsión habrá de conectar también a la imagen-percepción y a la imagen-acción.



Esquema no. 2 Realizado por la autora

Este esquema ayuda a explicar la presencia de la imagen-afección en la imagen cinematográfica. En esta esfera, los movimientos quedan principalmente inscritos dentro de lo narrado, del mundo que la película nos muestra. En el caso del videojuego, la imagen-acción es traducida en una acción *real* (como pulsar botones, disparar, mover los pies, etc.) que se verá representada en la pantalla; las acciones de otros jugadores (que se observan por medio de la imagen-percepción) deben provocar pulsiones para poder llegar a la afección y, una vez ahí, poder regresar al ámbito de la acción. El

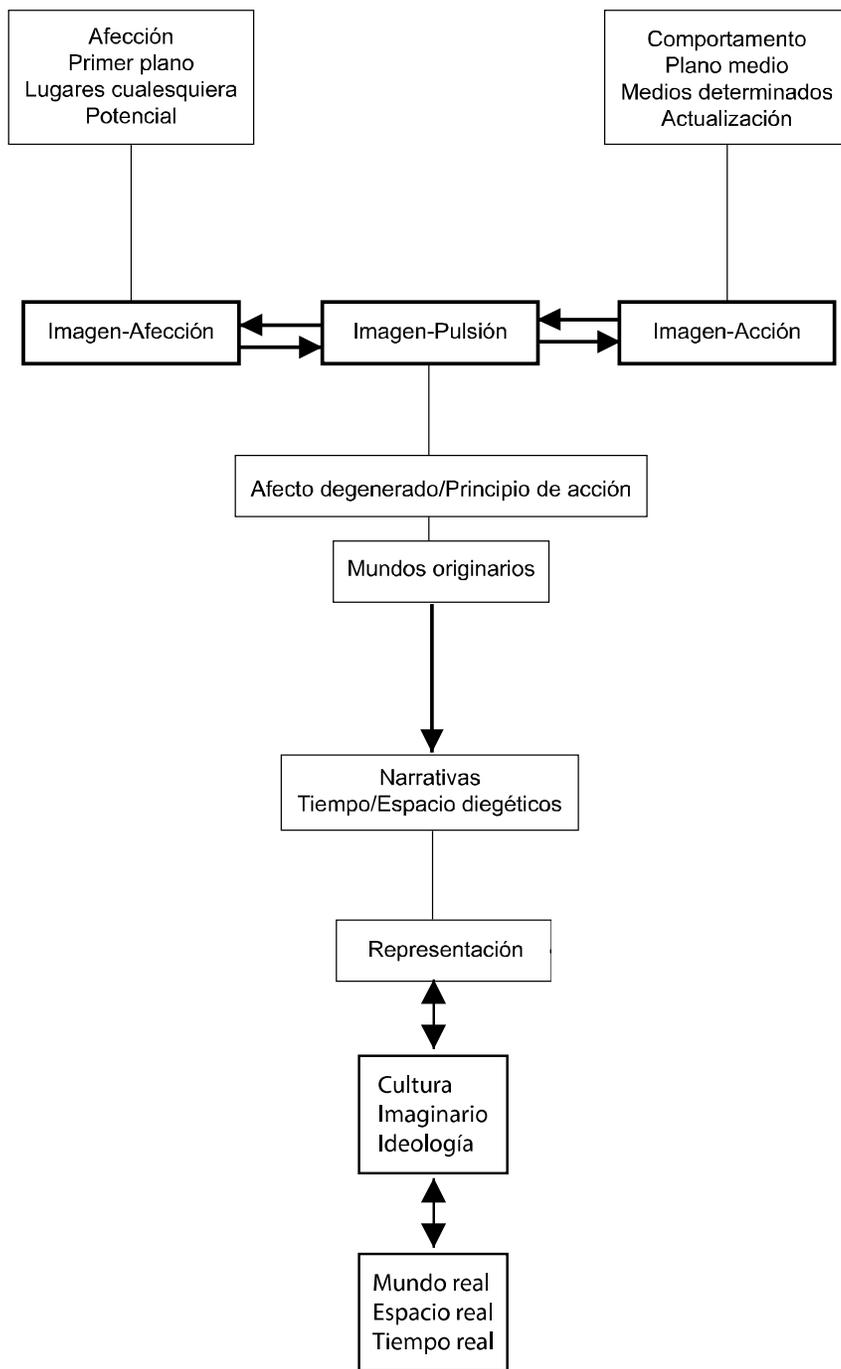
circuito es muy semejante pero el videojuego requiere de acciones más inmediatas para poder continuar jugando.

El elemento de la pulsión es rescatado de la teoría psicoanalítica freudiana para explicar la manera en que se conectan y alimentan el mundo somático y el mundo psíquico (Freud, 1915). Así como la pulsión motiva al afecto a concretarse en acción, también permite al esquema manifestarse en imagen; sirve de eslabón entre lo virtual y lo actualizante. Freud originalmente se refiere al comportamiento humano y la interacción cotidiana pero Deleuze lo aplica al mundo representado en la pantalla, el mundo de la historia narrada, es decir, el mundo originario. Este mundo originario, nos dice Deleuze:

“[...] no existe con independencia del medio histórico y geográfico que le sirve de médium. [...] las pulsiones están *extraídas* de los comportamientos reales que circulan en un medio determinado, de las pasiones, sentimientos y emociones que los hombres reales experimentan en ese medio.”(Deleuze, 1984, p. 181)

Así este mundo originario no se detiene en el mundo representado por el cine sino que lo incluye y vincula con el mundo real. Retomando los conceptos de Hartmann, el espacio representado será nutrido por el espacio real y también se conectará con el espacio intuitivo. De esta manera, el mundo originario que posee las pulsiones que conectan afectos con percepciones y acciones, opera de manera semejante a la representación que conecta la dimensión intuitiva (la de los afectos, esquemas, lo virtual y potencial) con la dimensión real (la acción, la imagen y lo actualizado).

Como es manifiesto, las imágenes-movimiento, ya sean cinematográficas o de videojuegos, son partícipes de procesos semejantes. Sin embargo, la manera en que generan este circuito (como se muestra en el esquema no 4), como se mencionó anteriormente, es visualmente distinta atendiendo a los recursos técnicos de los que el juego pueda disponer para lograr una expresión en el cuerpo o rostro de los personajes y la selección del plano. En el caso del cine, los planos serán seleccionados por el director; en el videojuego serán los jugadores los que ubiquen los ángulos y aperturas de la cámara en gran parte de las ocasiones.



Esquema no. 3 Realizado por la autora

En este punto también es necesario hacer mención de un elemento que aparece en el videojuego y que juega un papel sumamente importante: la comunicación por medio de textos entre los jugadores, como fue mencionado con anterioridad. Este elemento

lingüístico deberá tener algún impacto significativo en la manera en que se genera la afección dentro del mundo del MMORPG, no sólo por ocupar parte del espacio geométrico sino por la carga afectiva de los mensajes enviados.

Visualmente, el cine ha utilizado este recurso como en el caso de los diálogos y narraciones que eran insertados entre las imágenes del cine mudo. Sin embargo, la operación que realizaban estos textos era de naturaleza más bien explicativa mientras que las cajas de diálogo en los videojuegos suelen utilizarse como foros para interacción social, intercambio de información distinta a la requerida en el juego, etc., como se explicó anteriormente.

#### **1. 4 La imagen visual como sistema no lineal o complejo**

Uno de los principales problemas que la imagen suele enfrentar es el considerarla, de manera errónea, como un objeto que no es más que lo que muestra en sí misma, o bien, considerar que la imagen no es más que un fabuloso engaño técnico, sobre todo la que está en movimiento. Y si la pintura o el cine pueden resultar juzgados de manera tan ligera, el caso de los videojuegos suele resultar peor. Contra estas afirmaciones e puede argumentar, siguiendo lo expuesto hasta ahora, que sólo podrían resultar certeras si la imagen fuese una cosa totalmente aislada de cualquier contexto imaginable y si esta imagen además fuese una aparición espontánea que no debiese su existencia a un autor con un pensamiento que se ha movido a lo largo de su vida y experiencias, y que se encuentra inscrito en un torbellino de fuerzas culturales, ideológicas, espaciales y temporales.

La imagen, visual o como concreción de pensamiento desde Bergson, no puede ser considerada una entidad inmóvil ya que se construye y desconstruye cada vez que volvemos a entrar en contacto con ella. Es este movimiento, este cambio, lo que indica que no se trata de un algo cerrado cuyas idas y venidas entre lo caótico y lo ordenado, o entre lo pensado y lo no pensado, redunden en un estado inercial inamovible. Por el contrario, se trata de dos circunstancias: la primera, la imagen puede ser más que un objeto y ser tratada como un proceso y un acontecimiento de manera simultánea; en segundo lugar, si es un acontecimiento producto de un movimiento generado por un

circuito entre el espectador y ella, la imagen se encuentra abierta multidireccionalmente formando parte de un sistema complejo del cual no es posible conocer sus límites.

La imagen-movimiento no sólo comprende un sistema complejo en cuanto a la urdimbre de relaciones de dirección, significado y sentido que implica sino que también involucra el espacio y su construcción así como también su inscripción en el tiempo, es decir, la duración de este acontecimiento y su construcción por medio del diálogo entre el presente y el pasado cuyos recuerdos son actualizados. La imagen es una concreción que muestra esta serie de flujos pero no se encuentra sola sino concatenada con otras imágenes que estimulan al espectador, le hacen mover su pensamiento y manifestarlo a otros por medio de la acción, traducida en palabras o en otras imágenes.

La imagen es una manera de concretar un esquema de pensamiento que pueda manifestarse ante otros sujetos. La imagen concatenada y en constante cambio y movimiento es fundamental para la construcción de narrativas que, a diferencia de las versiones exclusivamente lingüísticas, comprenden un todo integral que incluye además de texto imagen, audio y música para lograr imágenes-percepción que estimulen el pensamiento. En este sentido, la narrativa habrá de corresponder a una de las formas más antiguas de pensamiento humano que ha permitido la explicación de la vida y el mundo; la narrativa propone una especie de orden de no-pensado y pueden provocar al pensamiento a descubrir el sentido que cada una de ellas pueda propiciar que se presente.

¿Ayudan las narrativas fílmicas para comprender la aparición del sentido en los videojuegos? Ambos objetos comparten muchas características ya que utilizan las diversas variedades de imagen-movimiento y elementos compositivos como los planos e incluso el texto; sin embargo, la visión general sólo se presentará al poder identificar no sólo las semejanzas sino también las diferencias, cuando estas últimas versan más sobre la manera en que el sujeto se relaciona con la experiencia y las acciones que ésta promueve y demanda que con los objetos *per se*. En consecuencia resulta más abarcador pensar a la imagen del cine, del videojuego o cualquier imagen, no como

objeto sino como acontecimiento porque éste implica precisamente esos modos de ser y estar en el mundo, las relaciones que engendran la complejidad.

Las narrativas fílmicas son útiles para la comprensión de fenómenos como los videojuegos pero requieren tanto la inclusión de elementos nuevos, como el caso de los estados de agregación de la materia, como la ampliación de sus modelos para explicar lo que los esquemas deluzianos dejaron fuera, no por ser insuficientes sino por estar enfocados a otros fenómenos. En el caso del videojuego, dadas las características de las actividades lúdicas y paidéicas como maneras de pensamiento que incluyen tanto a la forma (imagen-percepción) como a los elementos lingüísticos, tal vez fuese necesario aportar una imagen más la familia de imágenes propuesta por Deleuze: la imagen-juego, como uno de los acontecimientos que incluyen actividades tanto del cerebro como del pensamiento que no están descritas en la imagen-pensamiento ni en la imagen-acción sino que son ambas.

## **2. Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG).**

A lo largo de la historia (sobre todo a finales del siglo XIX y principios del XX), la actividad de juego ha sido construida en más de las ocasiones como un contrario a la actividad seria y productiva. Si bien es cierto que algunas manifestaciones lúdicas resultan en movimientos contestatarios o contraculturales, también lo es que este tipo de actividad apoya el proceso de socialización en los niños. Y dado que genera un espacio donde la mente humana se permite experimentar cosas nuevas, según Gregory Bateson, es también un disparador de circuitos que permiten el movimiento del pensamiento. En este sentido, el juego habrá de aportar más por propiciar un quiebre con el estado vigente y aceptado de pensamiento que por cualquier virtud o conocimiento que de éste se obtenga.

Ejemplos de lo anterior son observables en los movimientos artísticos como el Dadaísmo y otras vanguardias. Incluso aquellas imágenes académicas cuyo mensaje es ocultado, se encuentran construyendo juegos con sus espectadores. La constante parece ser en el juego y en el arte, la expresión (manifiesta o latente) de todo aquello que debe ser escondido o condenado a lo marginal por contraponerse a esquemas de pensamiento aceptado, o por promover algún tipo de cambio en los sujetos. En realidad, por estimular el movimiento. En la primera parte de este capítulo, se hablará sobre el juego y sus implicaciones culturales; posteriormente, explorará los probables vínculos con la imagen-acción y la imagen-pensamiento de Gilles Deleuze así como también su relación con lo que Henri Bergson llamó “lo moviente”. Finalmente se tratará necesidad de incluir una nueva imagen, la imagen-juego, como acontecimiento de vinculación con los sujetos, de movimiento y quiebre del pensamiento, y de generación de sentido.

### **2.1 El juego**

El juego como actividad humana puede ser bordado desde distintas ópticas. Si bien autores de la antigüedad como Platón y Aristóteles ya habían mencionado al juego como formador del pensamiento en los niños, es hasta finales del siglo XIX que su

estudio formal es priorizado. En el caso de Platón, la formación del pensamiento debe ser realizada por la *paideia* y siempre dirigida a alcanzar el bien, el cual se vincula con lo divino. Con su alegoría de la caverna expuesta en su obra *La República*, pone de manifiesto que “[...] se le asignaba a la *paideia* su meta suprema: el conocimiento de la idea del bien, medida de las medidas. [...] desde el punto de vista del hombre: como la transformación y la purificación del alma para poder contemplar al ser supremo.” (Jaeger, 1985, p. 695) Sin embargo, cabe mencionar que su concepto de *paideia* si bien se vinculaba a la formación de regentes, no necesariamente se encontraba muy cercano a la actividad de juego como vía de socialización.

En el caso de Platón, se centrará la atención en su concepto de “conversión” por medio de la *paideia*. “La verdadera educación consiste en despertar las dotes que dormitan en el alma. [...] La esencia de la educación filosófica consiste [...] en una *conversión*, en el sentido originario, localmente simbólico, de esta palabra. Consiste en volver o hacer girar *toda el alma* hacia la luz o la idea del bien, que es el origen de todo.”(p. 696) Este movimiento es observable en el relato de la República antes mencionado, cuando describe el proceso de salida del hombre de las tinieblas a la luz. Esta alegoría es recurrente en múltiples relatos pero no siempre muestran un “mundo de luz” mejor o más positivo como lo postulaba Platón; tal es el caso de narrativas contemporáneas, especialmente las cinematográficas, como *The Matrix* (1999) de los hermanos Wachowski, donde el mundo fuera de la ilusión es descrito como “el desierto de lo real”, siguiendo la postura de Baudrillard con respecto a la fascinación por la hiperrealidad mediática en la que nos encontramos envueltos. Un caso literario nos lo proporciona Saramago con su novela *Ensayo sobre la ceguera* (1995), donde la pérdida de la visión es descrita como una infinidad blanca y no oscura; una ceguera parecida a la que el personaje de la caverna experimenta al salir de ésta pero sin posibilidad de poder ver el mundo.

Platón marca la diferencia entre dos términos (Ambrosini, 2004, p. 3): *paideia*, que se refiere a la cultura y a la formación o conversión del alma; y *paidia*, que se refiere al juego o entretenimiento. Reconoce que el juego es una actividad que promueve la formación de los niños dado que permite que éstos conozcan y acaten las

leyes a exigencia del legislador. Sin embargo, también reconoce al juego como una actividad potencialmente peligrosa: “Si bien Platón intenta incorporar el juego a la educación y formación del ciudadano, lo contrapone al esfuerzo serio (*spoudé*) al admitir que la improvisación y creación de actividades libres hace peligrar la estabilidad del Estado y el mantenimiento de la tradición.”(p. 4) Es posible observar que el temor de Platón se refiere más a la falta de respeto que los jóvenes puedan manifestar por los esquemas vigentes pero no atribuye esta situación a la conversión del alma que la *paideia* implicaba. En este sentido, la *paideia* queda como un elemento deseable (aunque en realidad sea la promotora del giro o movimiento de pensamiento) mientras la *paidia* o juego puede ser peligrosa. Incluso los juegos del lenguaje, como es el caso de la dialéctica, deben ser enseñados y practicados con cuidado y quedan fuera del alcance de los muy jóvenes (menores de treinta años), como lo dice en el Libro VII de la República (Platón, 2005, p. 176).

De alguna manera, el acto creativo individual se encuentra condenado. En esos individuos la *paideia* no resultó en la interiorización de las leyes sino en un autodescubrimiento y en el deseo de satisfacer las necesidades particulares de cada sujeto. Esto, por supuesto, desmiembra su idea de la ciudad y democracia ideales donde los individuos actúan como un todo, y es ese todo lo que impide que el sistema se enferme.

“Digo que en todas las ciudades todos ignoran que, en lo que concierne a la legislación, los juegos son lo que tiene más poder para que las leyes promulgadas sean estables o no. En efecto, cuando se encuentran prescriptos y hacen que los mismos jueguen siempre las mismas cosas según las mismas reglas de la misma manera y que disfruten con los mismos juguetes, dejan que permanezcan en calma las leyes y costumbres de la vida real. Pero cuando, por el contrario, los hacen cambiar e innovar, practicando siempre las mismas variantes, mientras los niños nunca declaran que les agradan las mismas cosas, y provocan que nunca permanezcan lo elegante y lo inelegante de la manera en que han acordado, ni en el aspecto exterior de sus propios cuerpos ni en los otros utensilios, sino que se honra por encima de todos al que innova

constantemente e introduce algo diferente de lo acostumbrado en el aspecto, los colores y en todo ese tipo de cosas, tendríamos razón si dijéramos que no hay un daño mayor para la ciudad que eso.”(Platón, 1999, p. 27)

Es evidente la visión dicotómica de Platón en cuanto a la actividad del juego: por un lado es positiva porque forma; por otro, de manera irónica, es negativa porque puede llegar a formar pero no como las leyes lo esperan. Por ello, sugiere la estandarización de la actividad de juego, es decir, jugar con los mismos objetos y a los mismos juegos; así los niños podrían acceder a la divinidad, a la luz, mediante el juego siempre reglamentado y dirigido por los intereses del estado. Lo que Platón deja de lado es algo que Heide Smith (2006) verá con claridad cuando estudie las comunidades en ambientes digitales: una cosa es el juego y sus reglas, y otra diferente la actividad de jugar donde las reglas pueden ser interpretadas y aplicadas de distintas maneras. En consecuencia, aunque se procediera siguiendo la prescripción platónica, el movimiento del pensamiento provocado por el juego se mantiene y difícilmente puede ser predecible.

En contraparte, para Aristóteles, el juego se encuentra vinculado con la virtud *eutrapelia*, que es “[...] la capacidad que tienen ciertos hombres de abandonar la seriedad para divertirse sin excesos y volver con fuerzas renovadas al trabajo.” (Ambrosini, 2004, p. 9) El autor se inclina por la diversión moderada para romper con la actividad cotidiana y para poder retomar el trabajo con una mejorada actitud. El hombre capaz de divertirse de manera ingeniosa y sin hacerlo a costa de los demás es considerado un virtuoso o *eutrapelos*.

A diferencia de Platón, Aristóteles contempla la diversión de juego no sólo como actividad formativa para los niños sino que incluye a los adultos. Es necesario conservar esta visión dado que el uso frecuente de videojuegos en línea es sumamente frecuente entre personas adultas, en especial mujeres, si seguimos a R. V. Nelly. El juego permite en esos casos relajar la mente, cosa que redundaría en una optimización del desempeño laboral. Esta visión aristotélica será retomada por Santo Tomás de Aquino en la Edad Media.

Sin embargo, la visión positiva de los juegos tiende a no prevalecer. La noción de juego y diversión en el siglo XIII corresponde a una postura donde estos dos conceptos eran contrapuestos a la seriedad y eran tratados con desconfianza. El autor Humberto Eco nos retrata esta perspectiva medieval en un pasaje de su novela *El nombre de la rosa*:

“-Se habló de la risa –dijo secamente Jorge-. Los paganos escribían comedias para hacer reír a los espectadores, y hacían mal. Nuestro Señor Jesucristo nunca contó comedias ni fábulas, sino parábolas transparentes que nos enseñan alegóricamente cómo ganarnos el paraíso, amén.

-Me pregunto –dijo Guillermo-, por qué rechazáis tanto la idea de que Jesús pudiera haber reído. Creo que, como los baños, la risa es buena medicina para curar los humores y otras afecciones del cuerpo, sobre todo la melancolía.

-Los baños son buenos, y el propio Aquinate los aconseja para quitar la tristeza, que puede ser una pasión mala cuando no corresponde a un mal susceptible de eliminarse a través de la astucia. Los baños reestablecen el equilibrio de los humores. La risa sacude al cuerpo, deforma los rasgos de la cara, hace que el hombre parezca un mono.

-Lo monos no ríen, la risa expropia del hombre, es signo de su racionalidad.

-También la palabra es signo de racionalidad humana, y con la palabra puede insultarse a Dios. No todo lo que es propio del hombre es necesariamente bueno. La risa es signo de estulticia. El que ríe no cree en aquello de lo que se ríe, pero tampoco lo odia. Por tanto, reírse del mal no significa estar dispuesto a combatirlo, y reírse del bien significa desconocer la fuerza del bien, que se difunde por sí sólo.”(Eco, 1994, p. 124-125)

En este fragmento, es observable la contraposición de la postura platónica (donde el juego puede ser peligroso) y la aristotélica (donde el juego con medida es un elemento que mejora los humores). El momento de distensión, al igual que el baño, rompe con la cotidianidad (como veremos con Johan Huizinga y Roger Callois) y mejoran el estado del alma (el movimiento positivo de *paidia*). Pero el elemento amenazador detrás de

este cambio en el estado del alma vuelve a aparecer: la posibilidad de quiebre de la norma o del esquema de pensamiento vigente.

Esta vigilancia sobre los juegos se extiende, sobre todo, a los juegos de azar durante la Edad Media. Este tipo de juego que puede involucrar una pérdida o desplazamiento de los bienes, continúa con la idea de que el juego permite que se falte al respeto a los antepasados y al trabajo de los mismos, como lo señalaba Platón. Esta posición ante el azar continúa vigente en muchas esferas hoy en día, y la observamos en las restricciones para los sistemas informáticos de apuestas así como en algunas restricciones en cuanto a territorio en dónde éstas pueden llevarse a cabo, como sería el caso de los casinos en Las Vegas donde las apuestas no sólo están permitidas sino que comprenden la mayor parte del sistema económico de la ciudad, en contraste con el Distrito Federal donde son ilegales ciertos tipos de juegos de apuestas.

Ante la contraposición de visiones con respecto a esta actividad, resulta de vital importancia identificar en qué habrá de consistir la actividad de juego y qué la hace diferente a otro tipo de actividades que apoyan la socialización dentro de un marco cultural. También es necesario tomar en cuenta que, dependiendo del sistema de creencias imperante en un momento histórico, distintas características habrán de ser atribuidas a esta actividad; en consecuencia, será necesario también un breve recorrido histórico sobre las posturas encontradas con respecto al juego.

Se comenzará por un elemento ya explorado en el capítulo anterior. Este elemento que sirve para la construcción de la idea o definición de juego, es el movimiento como lo considera Santo Tomás de Aquino. El aquinate identifica cuatro clases de problemas con respecto al juego, en función de sus características observables (Ambrosini, 2004, p. 10):

- Primero: si los movimientos externos, hechos con seriedad pueden ser objeto de vicio o de virtud.
- Segundo: si los juegos son objeto de virtud.
- Tercero: qué pecado existe en el exceso del juego.
- Cuarto: qué pecado se da en la carencia de juego.

Al parecer, en su postura Tomás de Aquino considera los movimientos del cuerpo como manifestaciones del estado del alma. En este sentido puede aproximarse al pensamiento de Bergson con respecto al cuerpo y el alma (Bergson, 2006, p. 34), donde el primero se orienta a la acción y, la segunda, configura imágenes mentales que manifiesta mediante el movimiento corporal; este movimiento corporal, a su vez, provee nuevas imágenes (sensoriales y luego mentales) al alma o al pensamiento. La concreción del estado de la mente en los movimientos corporales convertidos en acción, sería en efecto una manifestación de “vicio” o “virtud”; sin embargo, la utilización de estos dos términos implica la presencia de juicios de valor lo cual dista de la intención aquí perseguida. En consecuencia, se trata de una problemática dado que el pensamiento (o alma según Santo Tomás) experimenta un movimiento que no es predecible, sin embargo, esto no convierte dicho cambio en un vicio o virtud.

En cuanto al segundo punto de si los juegos son objeto de virtud, la virtud o el vicio deben ser considerados como circunstancias cambiantes ligadas estrechamente al contexto en que se manifieste la actividad de juego, así como al sistema de creencias e ideología imperante. El juego, como se ha observado, implica movimientos tanto corporales como de la mente, pero esta movilidad sólo será “virtuosa” o “viciosa” dependiendo de las circunstancias en las que el sujeto se encuentre inscrito. Por ejemplo, para Platón, si el movimiento iba contra los intereses del estado, se trataba de un movimiento peligroso; para Aristóteles, un movimiento excesivo podía ser nocivo. El movimiento de la mente hace que surja el sujeto pensante en Deleuze, mientras en Bateson la acción de juego permite la construcción y desconstrucción de esquemas mentales, muy semejante a la postura de Heráclito donde los dioses juegan con el cosmos para construirlo y destruirlo en un permanente proceso. El movimiento y la unidad de los opuestos de Heráclito (Xirau, 1981, p. 25-26) podrían dar una salida donde virtud y vicio se unen en un mismo flujo constante y cambiante; de esta manera, el juego mueve y construye, pero también fluye de maneras inesperadas que pueden tener resultados sorprendentes, creativos o indeseables. Una vez más, la atribución de valor depende de la red de circunstancias en las que se genere este circuito y la

jerarquía de valores e ideas sobre las que opere el imaginario donde el juego se presenta.

El tercer y cuarto puntos muestran una posible semilla de la discusión del siglo XX sobre los efectos de los videojuegos. El exceso de juego como pecado se asemeja a la noción del exceso de juego como adicción, y por su parte la carencia de juego también como pecado se aproxima a la noción que apoya las posibilidades educativas de los juegos. Aquí no sólo se trata el pensamiento de Tomás de Aquino con respecto al pecado, sino una vez más el de Platón: si el juego apoya la educación “oficial”, es bueno, de lo contrario es pecado. Autores como G. H. Ball (1978, p. 24-26) apoyan la idea de que los sujetos pueden replicar mejor las estructuras de interacción social si éstas han sido practicadas durante la actividad de juego; pero esta visión se encuentra estrechamente vinculada a lo que un grupo social considere como una “buena interacción social”. En este sentido podemos observar cómo el juego siempre que esté reglado y legislado por el estado (o el sistema educativo) podrá ser un camino a la “virtud”; en caso contrario, el juego es peligroso dado que atenta contra los intereses vigentes de las instituciones (educativas, políticas, familiares, etc.). Dichos parámetros para “medir” o clasificar las actividades de juego, serán necesariamente producto histórico y pueden quedar circunscritas a ciertas épocas en el tiempo; sin embargo, existirán características atribuidas a los juegos que habrán de perdurar a través de distintos periodos históricos.

Dado el conflicto que puede brotar entre el estado y los resultados de la actividad de juego en la formación de los ciudadanos, no resulta extraño que las instituciones legales prohibiesen y legislasen los juegos desde el Medioevo. En general, los juegos vedados en Europa fueron los de azar, probablemente por su asociación a los vicios y por las pérdidas monetarias que implicaban. Sin embargo, estos juegos pueden no resultar tan peligrosos para la institución como aquellos que promueven la creatividad y el movimiento del pensamiento, ya que éstos modifican la manera en que las personas piensan y, en consecuencia, la manera en que dirigen sus acciones; los juegos de azar no promueven esta libertad ya que suelen poseer compendios de reglas para asegurar su “legalidad”.

En contraste, también existían actividades de juego que eran promovidas por las instituciones estatales y religiosas:

“[...] las fiestas populares, realizadas en las plazas públicas, precedidas por procesiones religiosas, caracterizaron a los juegos lícitos en la época feudal. Los torneos medievales representan ejemplos privilegiados de la guerra transformada en juego deportivo donde, junto a la lucha por la vida, aparece la fantasía creada por los oropeles, el lujo deslumbrante de los escudos y de la vida cortesana.”

(Ambrosini, 2004, p. 12)

Se observa la semejanza de estas actividades con la *paideia* propuesta por Platón. Los deportes, la música y las actividades de mimesis (con ciertas restricciones dado que Platón no consideraba a la mimesis del todo positiva) son necesarias para la formación de los ciudadanos; la emulación de las actividades bélicas correspondería a la replica de estructuras de interacción social propuesta siglos después por Hall, así estos juegos pueden ser considerados formativos y normativos, más que actividades de real distensión y placer. Se observa la permanencia de esta postura: si los jóvenes practican de manera constante y habitual un deporte, encontrarán la aprobación de las instituciones educativas (las universidades otorgan becas a atletas más no a jugadores de ajedrez), familiares e incluso médicas (un deporte es bueno para la salud mientras un videojuego es sumamente nocivo porque implica actividad sedentaria); si los jóvenes juegan videojuegos... en realidad no se sabe qué pueda pensar un sistema institucional dado que el debate entre la virtud y el vicio del juego permanece insoluto, sin embargo, como se trata de una actividad improductiva y sedentaria, difícilmente será clasificada como rentable o saludable para el jugador.

Retomando la construcción histórica del concepto *juego*, para el siglo XIX la visión no parece haber cambiado gran cosa. En realidad, nos atreveremos a decir, la concepción de juego no ha cambiado desde la antigüedad: el juego es positivo si atiende a la norma, el juego es negativo si la quiebra. El juego es admisible si se inscribe dentro de lo legal, se convierte en inadmisibile si implica alguna trasgresión de la legalidad. Los de azar permanecen como juegos nocivos por antonomasia, sancionados y marginados, corresponden a actividades que se ocultan y alejan de la

esfera de lo público. Incluso, la manera en que se realiza la actividad de juego lleva implicaciones de separación entre las clases sociales, contraposición de lo serio y lo divertido, lo productivo y lo improductivo, etc. Un ejemplo de lo anterior lo proporciona Dostoyevski en su obra *El jugador*, así como con su vida y su relación con los juegos de ruletas y las vicisitudes que esta situación le implicó:

“Nada tan encantador como no hacer ceremonias, como conducirse abiertamente y con desenfado. Además, ¿para qué censurarse a sí mismo? ¿No es la ocupación más vana e inconsiderada? Lo que no gustaba, a primera vista, en esa reunión de jugadores, era su modo respetuoso de proceder, la seriedad y la deferencia con que todos rodeaban el tapete verde. He aquí por qué existe una precisa demarcación entre el juego llamado de mal género y el que es permitido a un hombre correcto.

Hay dos clases de juego: uno para uso de caballeros; otro plebeyo, rastroso, propio para la plebe. La distinción se halla aquí bien expresada; pero en el fondo, ¡qué vilez hay en esta pasión! (Dostoyevski, 2006, p. 10)

“Vivo, naturalmente, en perpetua inquietud, juego pequeñas sumas y aguardo algo que no sabría explicar. Paso días enteros junto al tapete verde observando el juego, sueño con él, me siento embrutecido y me veo cubierto de lodo, como si hubiera caído en una charca.”(p. 99)

Se observan los siguientes elementos que Platón podría haber sancionado (se tendrá en mente que Dostoyevski era adicto al juego y su visión puede ser muy rica para adentrarnos en la experiencia de juego): manifiesta la falta de respeto a las tradiciones y, dadas las pérdidas en las apuestas, al trabajo de sus antepasados así como la actitud contra la medida personal (lo cual también lo aleja de Aristóteles). También contraponen el juego a la seriedad, elemento que podrá ser vínculo con las propuestas de Huizinga y Caillois donde el juego quiebra lo cotidiano; en *El jugador* lo cotidiano es lo serio.

Un elemento que aporta no es tanto la distinción entre juegos sino la manera de jugarlos. En su texto, Dostoyevski separa a los juegos para caballeros de los de la plebe no por el juego en sí, ya que todos practican los mismos juegos, sino por la manera en

que deben apostar y la relación que establecen con dicha actividad. El caballero apuesta poco y no persigue lucro o incluso ganar, juega por placer; el plebeyo, por su parte, desea ganar y lucrarse con el juego. De alguna manera, se acerca a la distinción hecha por Caillois donde la *paidia* (lo placentero) se contrapone a el *ludus* (lo normado).

Un último elemento corresponde a la descripción de la emoción producida por la relación con el juego. *“Vivo, naturalmente, en perpetua inquietud, juego pequeñas sumas y aguardo algo que no sabría explicar. Paso días enteros junto al tapete verde observando el juego, sueño con él, me siento embrutecido y me veo cubierto de lodo, como si hubiera caído en una charca.”* El juego como proveedor de placer coexiste con el juego como obsesión. El juego se torna una adicción y se convierte en una prisión para el que juega. En lugar de tratarse de una actividad de movimiento, parece un mecanismo de restricción que termina por impedir el flujo de que habló Heráclito y en consecuencia el movimiento que da origen al sujeto pensante de Deleuze. Es probable que este sea un factor por el cual el azar es penalizado, pero también una de las potenciales situaciones por las que los videojuegos llegan a ocupar una posición marginal entre los entretenimientos deseables para los niños y los jóvenes. Resulta recurrente prohibición de juegos de azar así como la atribución de significado negativo; el juego de azar esclaviza a una actividad individual mientras que los juegos deportivos atan a un cuerpo normativo social.

Es notable que la atención se ha centrado, hasta el momento, en los tipos de juegos mas no en los elementos del mismo. Al parecer, la imagen sólo tiene presencia a partir de la aparición de los juegos en pantalla; sin embargo, deberemos considerar que la imagen debe de haber tenido una participación sustancial y mucho anterior dado que rara será la actividad de juego que no requiera de la utilización de los sentidos. Una vez realizado el recorrido histórico, se puede comenzar a construir una definición de juego.

Para lograr identificar el papel que la imagen visual tiene dentro de los juegos, será necesario comenzar por la definición de qué es un juego o qué es jugar. Si bien ya se han explorado las perspectivas clásicas (el juego como normalización estatal o como peligro) y las medievales (el juego como virtud o pecado), no se ha obtenido una

definición que sirva al estudio del videojuego y, sobre todo, que involucre a la imagen en la actividad lúdica.

Corresponde a los enfoques de la psicología del siglo XIX y XX centrar su atención en el juego como acción que puede apoyarse en objetos y que potencialmente puede constituir un apoyo sistematizado a la educación (visión que hasta el momento no es del todo novedosa); sin embargo, es de notar la poca o nula prioridad que es otorgada a la imagen visual como elemento de los juegos. Esto podría deberse a que los estudios sobre los juegos se centran más en las *relaciones* construidas *con* y *mediante* los objetos, pero no tanto en las características que dichos objetos puedan poseer; de esta manera, se podría decir que en construcciones en las que participa la imagen, como la conciencia de cámara de Deleuze por ejemplo, lo vital es el circuito generado y no la imagen-movimiento. Pero, como se observó en el capítulo anterior, en la imagen no se puede separar de la actividad de juego en el cine ni en el videojuego; en consecuencia, es necesario incluir su exploración en los estudios sobre dichos objetos y actividades.

A finales del siglo XIX, autores como Herbert Spencer definen el juego como “[...] una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía” (Spencer, 1855, p. 1985). También existen definiciones como las que presenta la Teoría de la Relajación de Lázarus (1883) donde el juego comprende una actividad de relajación que contrarresta la fatiga que otras actividades producen. En estas definiciones se encuentra presente la vinculación necesaria del juego a un estado humano no deseable: el exceso de energía en una y la fatiga en la otra. En el caso de la visión de Spencer, el exceso de energía implica una situación probable en la educación paideica de Platón que las leyes del estado habrían de evitar al reducir los ratos de ocio, y de existir estos vacíos, habrían de ser compensados con actividades que fuesen consideradas provechosas para la formación adecuada del ciudadano. Para Spencer, el exceso de energía debe ser compensado por el sistema, en este sentido se acerca a Platón con la visión del estado regulador de las actividades humanas. Por su parte, Lázarus se acerca a Aristóteles en

su construcción del juego como escape del agobio cotidiano inscribiéndolo en una esfera que sana la ansiedad de las actividades diarias.

Spencer en su definición sigue a Friedrich Schiller. Este último considera que el hombre posee dos tipos de facultades: las racionales y las sensibles (Schiller, 1990, p. 211); trata de conciliarlas para obtener una teoría estética y lo hace por medio del Impulso de Juego: "El impulso de juego [...] en la misma medida en que arrebate a las sensaciones y a las emociones su influencia dinámica, las hará armonizar con las ideas de la razón, y en la misma medida en que prive a las leyes de la razón de su coacción moral, las reconciliará con los intereses de los sentidos." (p. 229) Schiller revaloriza lo sensible y le otorga un lugar semejante al de la razón. Cabe hacer una aclaración sobre la postura de ambos autores: Spencer posee una visión sistémica donde el juego tendría un papel de estabilizador para conservar el adecuado funcionamiento del sistema; en esa postura el juego es una válvula de escape (una visión muy cercana a las ciencias biológicas ya que se trata de un pionero dentro de esta corriente). En contraste, Schiller posee una postura kantiana donde el juego tiene la finalidad de humanizar a los sujetos dentro de un marco ético de convivencia.

Si bien el juego podría aportar una fuga a la ansiedad que la vida cotidiana, también puede implicar una actividad netamente placentera independiente de la existencia o no de otras actividades que pudiesen provocar tensión. En el caso de videojuegos como los *survival horror*, la atmósfera y a situaciones que son planteadas, exponen al jugador a tensión; tal es el caso la serie de Resident Evil (CAPCON 1996) que debe gran parte de su éxito a la presencia de esta clase de sentimiento. Si se conserva la definición de Spencer, el juego sólo libera energía siempre que ésta se acumule, además habría que hacer distinciones entre la calidad y cualidades de cada tipo de energía. Si Platón promovía el deporte y la música como manera de canalizar las energías físicas y estéticas, los videojuegos tendrían entonces la función de canalizar la energía sobrante en esferas como la emocional, como sería el caso de los *date generators* (simuladores de citas). Lo mismo ocurre con la definición de Lázarus y los videojuegos antes citados así como también con el cine horror: el juego involucra sobrevivir a monstruos, virus, zombies y guerras devastadoras. Se presenta entonces la

siguiente interrogante: si el juego provee relajación y una válvula de escape para la energía sobrante ¿entonces por qué elegir un juego que más bien provoca tensión en lugar de disiparla? ¿No genera esa actividad mayor ansiedad que la que diluye? Ante estas interrogantes la presencia de la visión sistémica biológica y el marco temporal en que se inscribieron puede arrojar luz: Spencer y Lázarus no presenciaron el nacimiento de los videojuegos, pero tendrían mucho que opinar dada la dinámica de los sistemas informáticos. El estado de tensión involucrado en un juego, es asumido por el jugador de manera voluntaria y es detenido en el momento en que ese jugador lo desee, actos que en la cotidianidad es probable que no dependan de las decisiones particulares de ese sujeto.

Yendo más allá de las visiones biológicas sobre el juego, se nombran en este momento, los siguientes grupos de definiciones que tradicionalmente se han ocupado del juego, sobre todo desde el siglo XIX: psicológicas (Russell, Jacquin, Piaget, Bruner, Brühler y Freud), antropológicas socioculturales (Elkonin y Vygotsky), sociológicas (Huizinga) y evolutivas (Hall y Chateau). Sería pertinente agregar un quinto grupo dadas las características e intereses del presente estudio: las visiones filosóficas del juego, tanto las perspectivas ontológicas como las estéticas, que desde la antigüedad griega han estado presentes pero que no han observado un objeto como el videojuego. Se continúa sobre las propuestas filosóficas (Schiller, Gadamer, Nietzsche). A su vez, también se considera que dadas sus características, el grupo de las teorías evolutivas puede verse inscrito dentro del campo de la psicología, dejándonos con cuatro campos para explorar.

Como ya ha sido mencionado, Schiller identifica los impulsos sensible y racional los cuales se encuentran regulados por la cultura; el perfeccionamiento así como la felicidad humanos serán considerados como accidentales por este autor ya que, al regularse los impulsos iniciales por medio del impulso de juego, las otras dos condiciones tienen las mismas posibilidades de darse o no. Esta conciliación de impulsos nos permite acceder al entendimiento de la belleza (Schiller, 1990, p. 231). En orientación estética se pone en juego en la interacción con fenómenos tales como el arte; sin embargo, no se trata de una experiencia inmediata, debe presentarse una vez

que el impulso de juego haya logrado conciliar los impulsos racionales con los sensibles. Para Schiller, el sujeto es el único participante de la experiencia estética; el autor deja fuera un elemento fundamental: la obra capaz de provocar dicha experiencia. En este sentido, su postura queda complementada con la de H. G. Gadamer, quien por su parte, elimina el factor subjetivo. Un acercamiento a Gadamer y sus trabajos sobre el juego como camino a la interpretación de las obras de arte puede resultar útil:

“El «sujeto» de la experiencia del arte, lo que permanece y queda constante, no es la subjetividad del que experimenta sino la obra de arte misma. Y éste es precisamente el punto en el que se vuelve significativo el modo de ser del juego. Pues éste posee una esencia propia, independiente de la conciencia de los que juegan. [...] El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación.” (Gadamer, 1975, p. 145)

En este punto, Gadamer se encuentra cercano a lo propuesto por Bergson (Zaragüeta, 1941, p. 104) cuando el segundo explica que los movimientos del cuerpo concretan el movimiento de la mente que trae los recuerdos al presente. Los movimientos hechos durante los juegos serían una concreción del estado de la mente que juega y serían la imagen de un esquema; es decir, el juego *per se* habrá de corresponder a una virtualidad abstracta que se manifiesta en la imagen del movimiento perceptible de los jugadores. Es en este nivel de abstracción donde se encuentra lo ontológico (donde se aleja de Schiller ya que éste dio mayor énfasis al subjetivo de la experiencia estética), mientras que en lo perceptible (la imagen) está lo óptico (lo referente a los seres y sujetos). Para ambos autores, Gadamer y Bergson, el movimiento es el núcleo mismo de lo ocurrido con la mente y con el juego. En Schiller, el movimiento de los impulsos racionales y sensibles es anterior al juego estético.

Gadamer centra su atención en el juego establecido entre un jugador y un “otro” que puede ser una obra de arte (Gadamer, 1975, p. 148-149). Esta actividad de juego con la obra provoca el movimiento del pensamiento (Bergson) y también la aparición del sujeto pensante (Deleuze) si consideramos que puede tratarse de una obra cinematográfica. Gadamer tenía en mente obras como pinturas, edificios e incluso música, pero no consideró la imagen *en* movimiento del cine dentro de su descripción

de la actividad de juego. Si bien este autor no proporciona una definición de juego, ya que según él “[...] el jugador sabe bien que el juego no es más que juego [...]” (p. 142), sí brinda una conexión de vital importancia entre dicha actividad humana y los objetos de arte (imágenes), sobre los cuales se habrán de trabajar los elementos narrativos.

En el caso de Nietzsche, el juego es una constante interacción entre el crear y el destruir. Durante el juego, los niños crean nuevos y diferentes mundos; pierden el interés, dejan el juego y esos mundos se destruyen (Ambrosini, 2008). De la misma manera, el juego puede ser protagonizado por un artista ya que éste habrá de crear un orden de acuerdo con reglas que pueden ser impuestas por él mismo; tiene también la facultad de terminar o destruir la obra si así lo desea. El arte, siguiendo a Heráclito, es un juego.

Si el acto de crear y destruir por parte del niño o del artista comprende una actividad de juego, el acto de recrear las obras de arte (como ocurre con el sujeto de la experiencia estética de Schiller o el sujeto pensante de Deleuze) también lo puede ser. El juego no se restringe exclusivamente a la creación material de las obras, sino que este proceso es un movimiento que será manifestado al espectador quien podrá conectar la obra con recuerdos y demás redes de conexiones, lo cual también constituye un momento de creación y movimiento. En consecuencia el espectador de una obra cinematográfica vuelve a crearla en el momento que tiene contacto con ella; la película se convierte en uno de los nodos del circuito del movimiento del pensamiento. A su vez, esta red puede modificarse o destruirse.

Durante el siglo XIX y principios del XX, los estudios sobre los juegos fueron de gran interés para los primeros psicólogos y todos aquellos investigadores del desarrollo de las habilidades humanas y el comportamiento. Se describirá rápidamente posturas que podrían aportar algunos elementos útiles a nuestros objetivos; también se expondrán algunas observaciones sobre su posible aplicación al ámbito de los videojuegos MMORPG.

De manera general, las definiciones que muestran estos autores centran su atención en la libertad y el placer que los juegos generan. Sin embargo, parecen acercarse a la postura aristotélica donde la ruptura de lo cotidiano que produce angustia

comprende un beneficio en el juego; en contraparte se encuentran las propuestas del materialismo histórico que se centran más en los procesos por medio de los cuales los niños acceden al mundo de las normas y las instituciones.

Las definiciones de juego han sido organizadas en el siguiente cuadro:

Autor	Definición
Russell, Arnolf.	“El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma.” (Fernández, 1995, p. 30)
Jacquin Guy	“El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer.”(Jacquin, 1958, p. 12-15)
Bühler, Karl.	“Denominamos juego a una actividad dotada de placer funcional mantenida por él o en aras de él, independientemente de lo que haga, además, y de la relación de finalidad que tenga.”(Bühler, 1934, p. 429)
Piaget, Jean	“[...] en el símbolo lúdico, el objeto actual es asimilado a un esquema anterior sin relación objetiva con él, y para evocar este esquema anterior y los objetos ausentes que se le relacionan, interviene la imitación como gesto <i>significante</i> .”(Piaget, 2004, p. 145)
Bruner Jerome.	“El juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso a ser él mismo.”(Bruner, 1986, p. 79-86)

Tabla no. 1 Realizada por la autora

En los primeros tres casos se observa lo siguiente: el juego tiene como centro el placer y no se trata en ningún momento de una actividad que persiga fin alguno. También hablan de la presencia de la espontaneidad, elemento vital para que exista el juego; de

existir coerción, no se está jugando sólo se está actuando u obedeciendo algún mandato. Así como el pensamiento no puede ser obligado a conectar o a concentrarse, tampoco puede ser obligada la mente a entrar en estado de juego.

Se observa también que, a pesar de que los autores dan importancia al juego en lo formativo, no eliminan del todo la visión del juego como actividad “superflua” o “improductiva”, lo cual ante un contexto histórico donde predominaba el positivismo, el cientificismo y los procesos centrados en la funcionalidad y la eficiencia, hubiese provocado que la actividad de juego estuviera considerada como algo “para tomarse en serio”. De alguna manera, esta visión seguirá permeando hasta nuestros días: el niño que al hacer los deberes escolares invierte el tiempo, en contraparte al niño que juega con su consola y lo pierde.

Las propuestas de Jean Piaget y Jerome Bruner aportan dos elementos fundamentales: el símbolo lúdico, en el caso del primero, y el pensamiento individual en el segundo. Si bien el símbolo lúdico puede comenzar como una imitación (Piaget, 2004, p. 125), también participa de un proceso mental complejo que permite identificar una actividad como juego; sabemos que jugamos, que esa actividad tiene mucho de ficticio pero no pierde seriedad. Para nosotros el proceso simbólico del juego es serio. La formación de este símbolo es vital para la construcción de la inteligencia adaptada, la cual le permite ajustar los esquemas abstractos así como los recuerdos de experiencias previas y contenidos inconscientes a situaciones que el sujeto puede estar enfrentando actualmente. Estos símbolos lúdicos se modifican y permiten no sólo la aparición de la inteligencia adaptada, como la llamó Piaget, sino también la movilidad del pensamiento y la modificación de esquemas presentes con anterioridad.

Este símbolo lúdico, potencialmente en movimiento, lo acerca la descripción del pensamiento bergsoniano y también a la pre-condición de la aparición de la actividad de juego en Bateson: “[...] este fenómeno, el juego, sólo podría producirse si los organismos participantes eran capaces de cierto grado de metacomunicación, es decir, de intercambiar señales que transmitieran el mensaje: «Esto es juego».”(Bateson, 1998, p. 207) El juego es entonces un motor de transformación del sujeto pensante, movimiento que sólo puede darse si este sujeto accede al pensamiento simbólico, al

pensamiento del “como si” (cuando se trata de imitar) y al pensamiento que permite la fantasía (los juegos de rol, por ejemplo).

En el caso de Bruner, el juego cumple con las siguientes funciones (Bruner, 1986, p. 79-86):

- El juego sirve como medio de exploración y también de invención.
- El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo.
- El juego es una forma de desarrollo intelectual.

A su visión de exploración e invención, sería necesario añadir el elemento de destrucción, siguiendo a Heráclito y a Nietzsche. En especial cuando hablamos de los juegos estéticos como el arte o los MMORPG donde los jugadores pueden elegir construir, modificar o destruir en y sobre los mundos en los que se encuentran interactuando. Este mundo modificado tiene a su vez impacto sobre el sujeto pensante, es una concreción de los esquemas abstractos de pensamiento pero no sólo eso: tiene también potencial para ser el objeto que provoque dicho movimiento, provocando el desarrollo intelectual (Bruner sólo contempló el elemento subjetivo). Así, el juego no sólo proyecta la vida interior del sujeto, el juego es proyectado en la vida interior de dicho sujeto generando un circuito de conexiones en constante movimiento; tal es el caso de los juegos con las obras de arte, con el cine en particular dirá Deleuze. Se ve la película que es una manifestación del pensamiento o de la vida interior de un autor; ésta a su vez, permite acceder a ella conectándola con experiencias anteriores, recuerdos, pensamientos, etc. alterando la vida interior al promover que el pensamiento se mueva.

El no considerar el elemento subjetivo u objetivo del juego, es una característica que es observable no sólo en los psicólogos estadounidenses sino también en autores soviéticos como Lev Vygotsky y Deniil Elkonin. Para éstos dos últimos, el juego adquiere sus virtudes al vincular al niño con las actividades propias de la vida en sociedad; Elkonin dice: “[El juego es una] Variedad de práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real.” (Elkonin, 1980) La imitación de la conducta social es central en esta visión, no se trata de un acto individual y creativo, a diferencia de la

propuesta de Bruner, sino que sería cercano a la *paideia* platónica donde el estado habría de legislar la actividad de juego; el juego es beneficioso en cuanto que apoya la reproducción del sistema estatal y social vigente. El juego fomenta el desarrollo de las habilidades que el niño necesitará para enfrentarse a la edad adulta, pero este desarrollo no se lleva a cabo de manera individual sino que Vygotsky lo vincula a un proceso siempre en compañía de un adulto o de un compañero (Vygotsky, 1979), es decir, conectado a un intercambio social. De esta manera, los autores eliminan la subjetividad del proceso del movimiento de pensamiento, lo cual comprende un inconveniente para el estudio de los videojuegos en línea ya que involucran procesos sociales pero también individuales.

Estas definiciones aportadas tanto por la psicología como por la antropología cultural, independientemente de tender a posturas ideales o materiales, no contemplan una situación que en los videojuegos es sumamente recurrente: estas definiciones centran su atención en el juego que los niños practican y dejan de lado la actividad de juego en la vida adulta, la cual es probable que no esté centrada en el desarrollo de habilidades “para la vida adulta” ya que esta etapa ya ha empezado y habrá de tener otros requerimientos. Una gran parte de los videojuegos que están en el mercado se encuentran orientados para consumidores mayores de edad; tal es el caso de las series de *survivor horror* como Resident Evil (Capcon, 1996-2010) o juegos violentos como la serie tipo “sandbox” GTA Grand Theft Auto (1999, DMA Design). El juego como actividad que puede incluir tanto niños como adultos puede más bien estar cercano a las definiciones aportadas por los filósofos (Schiller, Gadamer y Nietzsche), ya que centraron su atención en la visión general del juego que permite la creación y destrucción así como la interacción con objetos mediante la experiencia estética.

Al parecer muchas de las definiciones expuestas no resultan suficientes para nuestro objeto. Se tendrá entonces que explorar aquellas que enfatizan el interior del juego y la relación que éste genera con sus participantes, más que en la relación con la ansiedad o tensión que otras actividades provoquen. Para autores como Sigmund Freud, el juego es “[...] una actividad simbólica que permite al niño renunciar a una satisfacción instintiva, haciendo activo lo sufrido pasivamente, cumpliendo una función

elaborativa al posibilitar la ligación de las excitaciones recibidas” (Reynoso, 1980, p. 146), además de que no opone, como muchos autores, el juego a la actividad seria. Para Freud el juego es más bien opuesto a lo real dado que involucra un escape de índole fantástica; el juego es un asunto serio para los niños y cuando éstos crean un mundo para jugar, lo hacen persiguiendo fines placenteros y para concretar todo aquello que, de una manera u otra, resulta inaccesible para ellos. Freud expone esta postura en su texto *El poeta y los sueños diurnos*:

“¿No habremos de buscar ya en el niño las primeras huellas de la actividad poética? La ocupación favorita y más intensa del niño es el juego. Acaso sea lícito afirmar que todo niño que juega se conduce como un poeta, creándose un mundo propio, o, más exactamente, situando las cosas de su mundo en un orden nuevo, grato para él. Sería injusto en este caso pensar que no toma en serio ese mundo: por el contrario, toma muy en serio su juego y dedica en él grandes afectos. La antítesis del juego no es gravedad, sino la realidad. El niño distingue muy bien la realidad del mundo y su juego, a pesar de la carga de afecto con que lo satura, y gusta de apoyar los objetos y circunstancias que imagina en objetos tangibles y visibles del mundo real. Este apoyo es lo que aún diferencia el «jugar» infantil del «fantasear».” (Freud, 1997, p. 1348)

Freud aporta una visión sobre el papel que juega la fantasía en la actividad de juego así como también un vínculo con la literatura y probablemente con los juegos de la imagen en las artes plásticas. Sin embargo, circunscribe al parecer la actividad de juego a la etapa infantil que permanece en sujetos adultos como los poetas y, dadas las características de los videojuegos MMORPG, será necesario ampliar esta definición para que pueda abarcar esta actividad en la edad adulta. Un ejemplo de lo anterior lo proporciona el autor R. V. Kelly quien dice que una gran parte de los jugadores en los mundos virtuales corresponde a mujeres adultas (R. V. Kelly 2, 2004, p. 56) que gozan conociendo gente, ayudando a otros jugadores y apoyando a las partidas. En este sentido, la actividad de juego estaría muy cercana a los procesos de la fantasía, siguiendo que ésta permite al sujeto fugarse de la realidad cotidiana y reducir la frustración generada por ésta.

Se observa la cercanía de Freud con los postulados de los tres filósofos antes mencionados. Si bien los tres incluyen elementos referentes a los objetos artísticos como provocadores de la experiencia estética y de pensamiento, incluyen además el papel del sujeto (Schiller, Nietzsche y Freud) así como también el de la actividad de juego (Gadamer). Consideran la creación y la fantasía como núcleos de gran importancia y sus posturas permiten conciliar la racionalidad lógica humana con sus esferas emotivas y expresivas, acercándose así tanto a Bateson como a Bergson. Sin embargo, es necesaria la inclusión de un elemento que fue explorado por las visiones antropológicas y sociológicas: la cultura.

En consecuencia, una definición que puede ajustarse a nuestra visión del videojuego no sólo como objeto sino como actividad que involucra sujetos envueltos en un constante movimiento creativo y destructivo, pero a la vez conciliatorio de los impulsos y afectos humanos, nos la proporciona Johan Huizinga: “[...] play is a voluntary activity or occupation executed within certain fixed limits of time and place, according to rules freely accepted but absolutely binding, having its aim in itself and accompanied by a feeling of tension, joy and the consciousness that it is *different* from *ordinary life*.” (1998, p. 28) Con esta definición toca varios de los elementos que se pueden vincular con la imagen-acción deleuziana: en primer lugar, la presencia de la voluntad de jugar (que también se presenta en Bateson y Callois) o participar para generar el circuito de movimiento del pensamiento; luego, el algoritmo o conjunto de reglas que indican qué hay que hacer para que el juego exista (semejante a la narrativa propuesta por Manovich para hipermedios) y que implican la flexibilidad o apertura que el juego como sistema puede poseer; la construcción del tiempo y del espacio (Hartmann), la tensión provocada, más allá de la situación o atmósfera del juego, por el quiebre del estado estático o del esquema de pensamiento (Bergson y Deluze); y finalmente, la experimentación de aquello diferente de lo cotidiano pero que propicia la generación de sentido en relación con los contextos donde el individuo interactúa normalmente (el imaginario social según Taylor, la ideología según Althusser o Villoro, y la incursión en la fantasía de Freud y Bateson, y algunos aspectos de este elemento fantasía propuestos por Lacan).

Los MMORPG son juegos que comprenden las características expuestas por Huizinga y se componen, al menos, de dos dimensiones: son un juego-objeto (incluso son un ambiente) y también son un juego-experiencia. Son un objeto, o cosa en sí, en la medida que comprenden una elaborada red de programación, código y soportes del tipo hardware; y son una experiencia dado que poseen las características de la actividad de juego descritas por los autores hasta el momento revisados. Sin embargo, esta distinción persigue sólo reconocer la existencia de al menos dos esferas distintas de existencia del juego dado que se trata de un acontecimiento de sentido provocado por una experiencia integral. Se trata de evitar la postulación de dicotomías en la medida de lo posible por las razones que se explican en el siguiente apartado.

Cabe hacer la aclaración de que a pesar que se utilizará la definición de Huizinga para la construcción de la cadena que pueda conectar al juego con la imagen-acción de Deleuze, las visiones de Platón y Aristóteles no serán dejadas de lado. En el caso del primero, se recuperará su distinción entre la *paideia* y sus juegos normados (*ludus*), y la *paidía*; esta separación al parecer se encuentra cargada de diversos sentidos culturales y sociales, así como también la recurrente oposición entre lo legal y el quiebre del orden establecido, entre la repetición del esquema y su diferencia como resultado del surgimiento del sujeto pensante. De la misma manera, Aristóteles aporta una visión que reconoce la importancia del juego como esparcimiento pero también se manifiesta a favor de separar los juegos en prohibidos y permitidos, según su naturaleza; en este caso, se recupera esta separación pero sin vincularla de manera alguna a una situación natural sino a circunstancias referentes a la construcción de los imaginarios sociales y el papel de la cultura.

## **2.2 Lo lúdico y la *paidia***

El papel que los juegos han tenido en las culturas presenta una serie de características recurrentes tales como la ruptura con lo cotidiano, de lo serio y la posibilidad de descanso. Existen otras dos que suelen tener un gran peso en los cuerpos teóricos sobre los juegos: la libertad y la espontaneidad. Sin embargo, con respecto a estos dos últimas se hace la siguiente observación: desde Platón hasta Nietzsche, se encuentran

los juegos divididos en juegos normativos y juegos placenteros; dada la naturaleza de cada grupo de juegos, la libertad y espontaneidad habrán de corresponder sólo al segundo caso. El juego que se busca por ser placentero abre mayor espacio para el quiebre de esquemas mentales y la construcción de nuevos que pueden escapar a la normatividad y ser ajenos al control institucional. Esto implica que la libertad y espontaneidad a pesar de ser en el discurso características positivas de los juegos, en realidad habitan dentro del espectro de lo vedado e incluso peligroso para un esquema de pensamiento legitimado.

La paideia en Platón comprendía un proceso de formación de los niños y jóvenes para convertirlos en ciudadanos respetables de su República. El estado debía dictar las normas para llevar a cabo la formación de los regentes en diversos ámbitos; también contemplaba actividades para el esparcimiento tales como los deportes. Se trata de un término que se acerca más a la educación que al juego; sin embargo, los juegos normativos son contemplados y catalogados dentro de lo que Caillois llama "ludus". En contraparte, se encuentra la paidia, que comprende los juegos más laxos que implican actividades donde los factores más importantes son la fantasía y la creatividad. Se observa en el ludus una actividad de juego dirigida hacia fuera del sujeto, ya que éste se somete a las reglas impuestas en la interacción social que esta actividad implica; en el caso de la paidia, ocurre lo contrario: el sujeto, de manera individual, pone las reglas y la actividad se dirige más a un proceso introspectivo.

Si bien la paideia platónica supone libertad de opción (Jaeger, 1985, p. 775), estas opciones de acción estarán siempre atadas a la reglamentación estatal. Los juegos del ludus persiguen la formación e integración de ciudadanos, es decir, el aprendizaje de normas de conducta para la convivencia social. Las actividades cercanas a la paidia se encuentran lejos de ser normadas dado que no implican una actividad necesariamente social. Se presenta entonces una dicotomía que persiste hasta nuestros días: la contraposición entre el impulso del sujeto que busca participar e integrarse racionalmente a un grupo de otros sujetos, y el impulso individual de buscar y satisfacer el placer personal.

Esta contraposición aparece en varias ocasiones a lo largo de la historia, desde San Agustín en sus descripciones de *La ciudad de Dios* y Santo Tomás de Aquino con las virtudes y los pecados, hasta Freud con su obra *El malestar en la Cultura*. El juego comprende un espacio donde lo racional y lo pasional, lo cultural y lo natural, convergen; no hay que pensar en oposiciones sino más bien identificar pares complementarios, de la manera en que lo hacen autores como Bateson (con el pensamiento lingüístico y el de la forma) o Deleuze (con lo pensado y lo no-pensado) (Huygens, 2007). El juego es una compleja zona de conflicto porque pone al descubierto ambas esferas constitutivas del ser humano y la inutilidad de separarlas para someter una a la otra. El juego es, en una visión heraclidiana, tanto el esquema como su quiebre.

Los juegos normados poseen fronteras fácilmente identificables. Por ejemplo, en el ajedrez donde las piezas siempre serán las mismas y a cada una le corresponde un tipo de movimiento; todas empiezan en la misma posición y gana quien ha logrado capturar al rey del oponente. Si se rompe alguna regla, deja de ser juego, o al menos deja de ser ajedrez. De alguna manera, están alejados de la incertidumbre, aunque ésta no podrá estar ausente, mientras que un juego no normado (*paidia*) tiene sus fronteras desdibujadas; es decir, en realidad no es posible saber qué es lo válido dentro de este juego abierto y flexible. En un videojuego como Pac-Man (Nazco 1979) las reglas son sencillas: recoger los puntos grandes y chicos antes de ser atrapado por los fantasmas y pasar al siguiente nivel. Pac-Man es sumamente delimitado y las decisiones de juego simples y encaminadas a alcanzar objetivos; este juego no posee áreas no definidas que tengan que ser completadas por el jugador. El incremento en recursos técnicos y visuales ha permitido dar mayor libertad a los usuarios dejando en sus manos mayores decisiones dentro de los juegos; de esta manera, un MMORPG no sólo da la opción de diseñar el personaje sino también de decidir qué actividades habrá o no de realizar en el ambiente de juego. Por ejemplo, en WoW (World of Warcraft, Blizzard Entertainment 2007) un jugador puede crear un personaje ya sea para resolver misiones o sólo para conocer más personas con intereses similares; el algoritmo técnico del juego es claro, pero la forma de jugarlo no y eso incrementa la impredecibilidad del juego así como el

control de las interacciones sociales que éste propicia. El juego, al no ser un terreno claro y explícito, se torna opaco provocando incertidumbre a padres de familia o demás personas no familiarizadas con ellos; en consecuencia, la paidia de estos juegos puede ser considerada una pérdida de tiempo que sería mejor invertido en juegos como los deportes que son normativos, claros, confiables y seguros para padres y autoridades.

De esta manera, algunos juegos se convierten en zonas oscuras que no son del todo comprendidas más que mediante la participación activa en el mismo. La zona de lo no-pensado gana terreno y, ante la novedad y la impredecibilidad, queda asociada con todo aquello de índole no-racional generando ansiedad. Sin embargo, este estado de inquietud es el que habrá de propiciar las pulsiones que lleven a la acción, como ocurre en el caso del juego de la experiencia estética. Para Schiller, la conciliación entre lo que llamó impulso sensible e impulso formal, donde ambos constituyen una sola unidad indivisible (Schiller, 1990, p. 205) que es el ser humano, es una circunstancia que permite al sujeto acceder a la “belleza”, la cual comprende una construcción de la razón (p. 238). En realidad no se trata de un fenómeno de conciliación si la meta es una construcción formal y no un producto de ambos impulsos; es necesario hacer la aclaración de que Schiller considera a la belleza como un universal y por ello lo vincula a lo formal, dejando lo particular para el impulso sensible.

El ser humano, siguiendo al autor, “**sólo debe jugar** con la belleza y debe **jugar sólo con la belleza.**” (p. 241) El impulso de juego implica contener ambos impulsos para que el sujeto acceda a la experiencia estética: el hombre “sólo debe jugar”, el hombre sólo debe conciliar sus impulsos; “sólo con la belleza” el hombre sólo debe dirigirse a los universales de la razón. Los juegos que Schiller tiene en mente son los Juegos Olímpicos de la antigua Grecia, los cuales pueden inscribirse totalmente en la idea de paideia platónica; los contraponen a los juegos practicados por los gladiadores romanos para atribuir belleza sólo a los primeros. En este sentido, su impulso de juego queda circunscrito a los siguientes límites: a las construcciones de la razón (occidental) y a la belleza de la normatividad implícita en ciertas clases de juego; esta belleza conectada con la reglamentación racional, aleja al ser humano de su estado salvaje. Así, la belleza a la que se accede por medio del impulso del juego, es semejante a la

cultura normativa que suprime los deseos individuales en Freud (a pesar de que Schiller manifieste que el papel de la cultura es “[...] afirmar no sólo el impulso racional frente al sensible, sino el sensible frente al racional.”(p. 211)): el juego es la *paideia* formadora de regentes (Platón) y ciudadanos (Aristóteles),<sup>21</sup> pero no es una *paidia* generadora de individuos.

Se observa que este juego encaminado a lo bello que rescata al hombre de su salvajismo (Schiller), implica la supresión de lo naturalmente dado por medio de un mecanismo cultural/racional. De esta manera sale a flote la razón por la cual el grueso de los estudios sobre juegos se centran en la etapa infantil: el juego como elemento formador (*paideia*) tiene como función apoyar el proceso de socialización del niño. Se tendrá en mente la siguiente definición:

“[socialización] es el proceso mediante el cual alguien aprende los modos de una sociedad o grupo social dado, en tal forma que puede funcionar en ellos.

La socialización incluye tanto el aprendizaje como la internalización de las pautas, valores y sentimientos apropiados. Idealmente el niño no sólo sabe qué se espera de él –y se comporta de acuerdo a ello-, sino que también siente que éste es el modo apropiado de pensar y proceder.” (Elkin, 1992, p. 10)

El niño nace y no operan sobre él o ella más que los principios básicos e instintivos de la especie; es un ser más natural que cultural y eso debe cambiar, el infante debe ser formado en un marco normativo legitimado por las instituciones sociales, familiares, educativas y estatales. En esa primera infancia, el ser humano es necesariamente maligno ya que su naturaleza libre no habrá de ser objeto de pacto ni de diálogo sino de supresión.

---

<sup>21</sup> Para Platón existía “La necesidad de dar una cultura especial a los *regentes* llamados a velar por la conservación del espíritu de la verdadera educación en el estado perfecto [...]” (Jaeger, 1985; 677) y para Aristóteles “Ella [la razón] ordena los impulsos y los afectos, los limita, los controla, los atenúa.” (Farrés, 2006; 7) para lograr la convivencia social dentro de una ciudad. Al parecer, la ciudad se construye, al menos desde esta postura, como un ideal de orden y normatividad ajeno a lo placentero y móvil del pensamiento de la *paidía*.

Se llega entonces a un punto de suma complejidad dado que el concepto de “niño” o “infancia” corresponde a una construcción cultural que puede ser algo escurridiza. ¿Por qué sería necesario aclarar lo que se entiende por “niño” o “adulto”? Si el niño no ha pasado por un proceso de socialización, no accede al universo adulto: sin embargo, muchos sujetos no terminan de tener un mínimo grado de socialización (interiorización de las reglas de la cultura) que les permita una interacción adecuada a los ideales sociales y culturales dentro de un determinado grupo humano. En consecuencia, la edad no resultaría un factor determinante para clasificar a los sujetos como niños o como adultos más que sólo en una dimensión biológica-anatómica. “Ser niño es un concepto que cambia según el contexto histórico y social, y muchas veces es un concepto sujeto a las ideas del estado.”(Del Castillo Troncoso, 2006, p. 1) En la visión platónica, el estado no incidiría en algunas ocasiones sobre la construcción de la idea de lo que es un niño, sino que sería siempre la única fuente capaz de realizar tal construcción; en consecuencia, el niño habría de ser aquel sujeto que será formado por medio de la paideia dentro de los ideales griegos y para servir al estado perfecto descrito en La República. Pero continúa siendo complejo identificar el momento exacto en el cual el proceso de formación ha sido exitoso; por ello en las teorías pedagógicas, por ejemplo, se utiliza como referente la edad cronológica a pesar de que en realidad la edad medida en años pueda no ser indicador de que el sujeto ha sido exitosamente formado y seguirá los ideales culturales que le han sido impuestos.

Esta relación de la niñez y el tiempo histórico suele ser una figura recurrente en las narrativas occidentales. Además la construcción de la idea de niñez irá de la mano con las distintas categorizaciones de los juegos (permitidos/prohibidos, sanos/peligrosos, etc.); cabría recordar, los juegos dialécticos reservados sólo para jóvenes de cierta edad y adultos según La República de Platón. Por ejemplo, la historia que el director Bernardo Bertolucci nos presenta en El último emperador (1987) narra la vida de Puyi quien a sus tres años de edad es coronado emperador de China; a pesar de tratarse de un niño, se le otorga un trono y un papel social muy semejante al de los adultos (aunque en realidad las decisiones las tomen sus consejeros). Aquí el niño no es una figura maligna sino que es adorado como divinidad. ¿En dónde termina la

infancia del emperador entonces? ¿Hubo infancia (dado que ser un dios no implica necesariamente ser culturalmente también un niño)? Otro ejemplo se encuentra en las pinturas de las castas en México (Blum, 1999) donde las representaciones de los niños comprenden una imagen subjetiva interpretada por adultos que persiguen una supuesta objetividad al clasificar a los grupos de raciales, o bien en las representaciones de santos como niños inocentes (aquí el santo y la representación son adorados, los niños de carne y hueso no).

Para algunos autores, el niño es incluso un proyecto inacabado. A esto podemos contestar con la visión en la cual el ser humano no llega a ser un proyecto concluso más que en la muerte. El sujeto continúa su proceso de socialización a lo largo de su vida (Elkin, 1992, p. 123), pero tampoco se puede decir que la infancia no termina; en consecuencia enfrentamos una representación cultural cuyas categorías niño-adolescente-adulto delimitadas de manera precisa (edad, escolaridad, etc.) atienden más a necesidades de tipo legal que a descripciones acertadas de desarrollo intelectual, emocional o grado de socialización. La autora Alzate Piedrahita nos dice:

“La antigua sociedad tradicional occidental no podía representarse bien al niño y menos aún al adolescente; la duración de la infancia se reducía al período de su mayor fragilidad, cuando la cría del hombre no puede valerse por sí misma; en cuanto podía desenvolverse físicamente, se le mezclaba rápidamente con los adultos, con quienes compartía trabajos y juegos. El bebé se convertía en seguida en un hombre joven sin pasar por las etapas de la juventud. [...] La categoría de *infancia* es, en definitiva, una representación colectiva producto de las formas de cooperación entre grupos sociales también en pugna, de relaciones de fuerza, de estrategias de dominio. La categoría de infancia está orientada por intereses sociopolíticos [...]” (Alzate Piedrahita, 2002)

Como es observable, la separación entre la niñez y la vida adulta puede marcarse por la capacidad que adquiera un individuo para hacerse cargo de sí mismo, es decir, dejar atrás la fragilidad descrita por la autora. Sin embargo, existirán circunstancias en las cuales dicha fragilidad no podrá desaparecer debido a circunstancias sociales y culturales, como sería el caso de los grupos minoritarios o discriminados (mujeres,

madres solteras, indígenas, personas con capacidades especiales, etc.). Algunos de estos grupos ven reducidas sus posibilidades de desarrollo por las mismas fuerzas sociales y culturales que otorgan a otros grupos poder e independencia. El concepto de lo que es la niñez y su separación de la vida adulta así como las reglas o mecanismos para acceder a la misma, son producto de esta interacción de fuerzas sociales, políticas, ideológicas, etc. Entonces se tendrán grupos en los cuales la toma de decisiones, por ejemplo, sea sumamente restringida a pesar de que su edad la permita; en contraste, se encontrarán también grupos donde la edad no es un factor determinante para el acceso a ciertas esferas de la cultura.

Dependiendo de la matriz histórica y cultural, los procesos de socialización se ven apoyados por distintos objetos y actividades. Uno de los elementos más recurrentes lo comprenden las narraciones tales como los cuentos infantiles que proliferaron en los siglos XVI y XVII en Europa (Zornado, 2001, p. 43), los cuales suelen ser descripciones sobre cómo los niños son moldeados mediante los esquemas mentales y sociales de los adultos. Como ejemplo de lo anterior se pueden mencionar obras como la de Hamlet de William Shakespeare (aunque no se trata de literatura infantil apoya la construcción de la idea de infancia) en la cual el conflicto central del joven príncipe se ve resuelto en el momento en que accede a tomar el control de la institución del poder político encarnándolo, alejándose de cualquier duda o inseguridad infantil, pero sin llegar a ejercerlo a causa de su muerte.

Otro caso tal vez más explícito lo proporcione La Caperucita Roja de Charles Perrault publicada en 1697; en este cuento se observa en primer lugar, la oposición entre la seguridad proporcionada por el pueblo donde la niña y su madre residen en contraste con la peligrosidad de lo natural del bosque. En segundo lugar, la oposición entre la madre (institución familiar y normalizadora) y el lobo (criatura salvaje del mundo natural y sensible). Se encuentra en la figura del lobo una oposición de índole religiosa: el lobo acecha al cordero, en este caso, a la niña inocente; los corderos se mantienen en grupo sin diferenciarse siguiendo el mismo curso, el lobo es no normado y libre constituyendo un peligro para la reglamentación del grupo. El impulso sensible del que habla Schiller se ve convertido en esta visión popular en una amenaza para el impulso

racional. En este sentido, el mundo racional del adulto debe ser transmitido al niño y éste debe internalizarlo de tal suerte que todo ajeno a lo legalmente legitimado sea indeseable e incluso horroroso.

En vista de lo anterior, las construcciones culturales entorno a las representaciones de la infancia son extremadamente móviles y tal vez se deba considerar el apoyo de otro tipo de categorización si el objeto son los videojuegos: la segmentación de mercados. Dado que la construcción del concepto de infancia responde, siguiendo a Alzate Piedrahita, a intereses sociopolíticos, se debe incluir también a los económicos. Si bien la clasificación de mercados usa como uno de los principales indicadores la edad cronológica para dirigir sus productos, este indicador suele conjugarse con factores como el poder adquisitivo, intereses generales de un grupo social determinado, otros consumos (ropa, música, televisión, etc.) y otras actividades sociales y de recreación.

Se toma entonces la clasificación de la Entertainment Software Rating Board (ESRB)<sup>22</sup>, observemos que tanto los parámetros como los indicadores responden a la situación social, educativa y mediática de las naciones que las promueven y validan. La ESRB tiene la siguiente clasificación para videojuegos:

<b>Código</b>	<b>Edades</b>
EC	Early Childhood
E	Everyone
E 10+	Everyone 10+
T	Teen 13+
M	Mature 17+
AO	Adults Only 18+ ó 21+

Tabla no. 2 Realizada por la autora

---

<sup>22</sup> Entertainment Software Rating Board [www.esrb.org](http://www.esrb.org). La ESRB es una asociación autorregulada creada en 1994 para clasificar y dictar lineamientos y principios de privacidad a la industria de videojuegos, tomando como principales indicadores el sexo, la violencia, el uso de alcohol y drogas, etc.

Se observa que la temprana infancia no se encuentra claramente definida, esto ocurre también con otras clasificaciones. Esta división toma en cuenta los factores culturales de la siguiente manera: los indicadores como el consumo de tabaco o los desnudos, son elementos que culturalmente son permitidos para ciertos sujetos y vedados para otros. Por ejemplo, en Occidente, no se pueden vender cigarrillos ni alcohol a sujetos de nueve años (aunque se rompan las leyes y algunos niños de esa edad consuman incluso drogas más fuertes). Además indicadores como “sangre” o “sangre derramada” no dan referentes sobre cantidad o calidad, sobre todo si se habla de imagen; por ejemplo, el videojuego Alien Trilogy (Acclaim Entertainment, 1996) fue clasificado por la ESRB como M dado que contenía sangre y violencia animada, mientras que juegos anteriores a esta clasificación fueron considerados como “para toda la familia” a pesar de que el contenido era semejante (el algoritmo es matar algo disparándole) como fue el caso de Asteroids (Atari, 1979) o GORF (Midway, 1981). Estos dos últimos casos se diferenciarían del primero en que la sangre y explosiones no eran más que píxeles cuadrados en las pantallas de las arcadas, mientras que los gráficos permitieron a Alien Trilogy mostrar a los extraterrestres de las películas así como explosiones y un derramamiento de sangre más explícito. La acción es la misma,

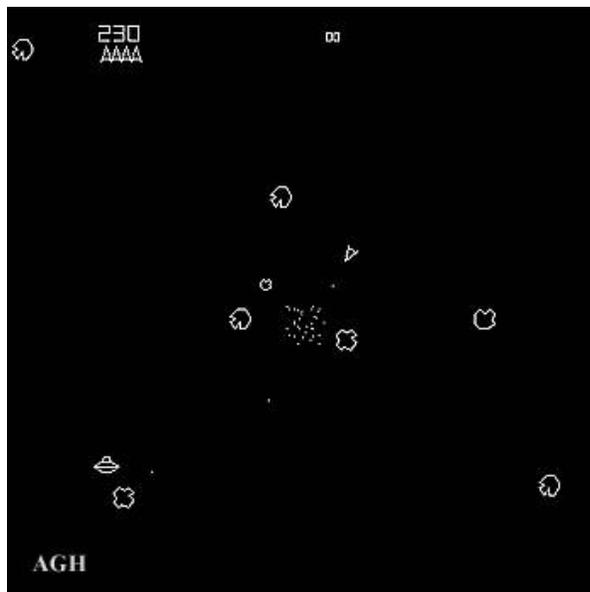


Imagen no. 1 Asteroids (Atari, 1979)

pero al parecer incrementa la violencia al reducir la distancia de la imagen con aquello que representa, y esta mirada sobre la imagen del videojuego no sólo es una construcción técnica sino también cultural.

La imagen no. 1 es del juego Asteroids (Atari, 1979). La nave usada por el jugador es el triángulo que se encuentra cerca del centro de la imagen y las figuras de contorno irregular son los asteroides a los que el pequeño triángulo destruye disparando pequeños cuadritos.



Imagen no. 2 GORF (Midway MFG, 1981)

Esta imagen de GORF (Midway MFG, 1981) muestra a los enemigos aproximándose a la parte inferior donde se encuentra la nave del jugador desde la cual es posible destruirlos, al igual que en el caso anterior, con pixeles que representan las municiones. El grado de abstracción que la imagen ofrece es elevado dadas las limitantes técnicas de los sistemas de 8 bits; sin embargo, estos sistemas de juego, en cuanto al algoritmo ofrecido, demandan el mismo tipo de acciones por parte del usuario a que si éste se encontrara frente a una imagen de 1080 P ofrecidas por las consolas de juego que existen en el mercado (imágenes de alta resolución e incluso aquellas en 3D).



Imagen no. 3 Alien Trilogy (Acclaim Entertainment, 1996)

Las imágenes de Alien Trilogy son de 64 bits y poseen mayor realismo que las de los casos anteriores. La temática es semejante: disparar para destruir al enemigo alienígena.

En vista de lo anterior, se identifican tres situaciones: la primera, la niñez es una construcción cultural que también atiende a las demandas del mercado y la producción; segundo, la manera de socializar a los niños e introducirlos a las normas sociales también es producto de la historia y cultura de una sociedad; y tercero, si la construcción de identidades y sujetos (en este caso tanto “niño” como “adulto”) son consecuencia de la interacción compleja de tiempo, espacio, cultura, sociedad, poder, etc., entonces también lo son las construcciones de lo normativo y lo no-normativo. En consecuencia, el *ludus* y la *paidía* parecen convertirse en una dicotomía relativa que dista de ser absoluta y universal, de la misma manera que ocurre con las imágenes que acompañan a los juegos. Por ello, se encuentran traslapes, contraposiciones y toques entre lo placentero-no normado y lo legitimado-normado dentro de la manera en que los juegos pueden ser practicados.

Otra característica de estas circunstancias que rodean al juego como elemento y proceso de socialización, lo comprende la forma en que las temáticas son representadas visualmente. Cómo fue posible apreciar con los ejemplos de los shutters, varios juegos pueden compartir el algoritmo así como la trama narrativa; sin embargo,

serán las características perceptuales (calidad, realismo, explicitud, etc.) de las imágenes las que den lugar a que un videojuego entre en una categoría determinada. Un caso donde lo anterior queda retratado, sería el videojuego Zelda (Nintendo, 2003) en su versión para consola N64, donde su clasificación pudo ser alterada dado que las imágenes donde había derramamiento de sangre, ésta no era roja sino verde.

En el videojuego, el jugador se ve envuelto en una actividad por lo general individual. Incluso cuando juega en línea, la actividad se encuentra sujeta a su voluntad: se conecta si lo desea y, cuando ya no quiere continuar jugando, se desconecta sin necesidad de dar explicaciones al resto de los jugadores. Esto es muy diferente de lo que ocurre mientras se practica algún deporte en el marco escolar donde el jugador se somete a las indicaciones de los entrenadores y del compendio de reglas y modos de juego establecidos por un determinado grupo social. Se puede encontrar la práctica de los juegos como “la cascarita”<sup>23</sup> donde los jugadores son los que ponen en funcionamiento la reglamentación y no una autoridad superior, mas no por ello dejan de ser más laxos en comparación con los realizados durante torneos escolares, por ejemplo. Sin embargo, cabe mencionar que en ocasiones estos juegos supuestamente “no tan normados” pueden llegar a ser rígidos dado que los jugadores tenderán a defender su percepción del juego frente al equipo contrario sin un tercer elemento conciliador, como sería el caso de la presencia de un arbitraje. En consecuencia, se construirá la libertad dentro de los juegos como un elemento que se presenta en distintos grados dependiendo las condiciones de juego.

Así se puede entender el atractivo que un juego como Second Life (Linden Research Inc, 2003) puede tener dado que su principal promesa consiste en permitir a los usuarios “ser y hacer lo que quieran” en libertad total. Juegos como la serie GTA (DMA Design, 1996) donde la trasgresión de las leyes sirve para completar las misiones

---

<sup>23</sup> “La Cascarita” es la práctica del soccer o balón pie fuera de la normatividad arbitrada por una institución. No tiene que ver tanto con el lugar como con la forma en la que es practicada; es decir, las reglas son vigiladas por los mismos jugadores y no por un tercero como un entrenador o un árbitro, dando como resultado una modalidad del juego más laxa en apariencia a pesar de poder ser practicada en el mismo espacio que el juego arbitrado.

(robo de autos, violencia hacia conductores, asesinatos, etc.) y los MMORPG clasificados como PK (Player Killers) que permiten formar grupos para matar otros jugadores, son ejemplos de escape de la norma del mundo social real. Estos juegos no sólo ofrecen un quiebre con lo cotidiano sino también una suspensión temporal de la normatividad social y cultural a la que los sujetos son sometidos. Es necesario tener en cuenta que en realidad estos mundos “libres” también generaron reglas para la interacción de los sujetos; en el caso de Second Life las reglas resultaron semejantes a las de la vida cotidiana: puede hacer todo lo que su tarjeta de crédito le permita.

Las características atribuidas a los juegos son también contingentes dado que las matrices culturales donde los juegos son generados distan de ser estáticas. Así para Platón la paideia ideal era aquella supervisada por el estado mientras que para San Agustín era la legislada por el orden divino; y si un juego podía ser clasificado como ludus o paidia, dependería de la idea de paideia o socialización que se tuviese así como la de ocio no productivo. Sin embargo, existirán características capaces de permanecer constantes a través del tiempo; Caillois identifica este tipo de características para el juego:

- “1. Libre: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre;
2. Separada: circunscrita en los límites de espacio y tiempo precisos y determinados con anticipación;
3. Incierta: cuyo desarrollo no podrá estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar;
4. Improductiva: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie [...]
5. Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta;
6. Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.” (Caillois, 1994, p. 37-38)

Interesa rescatar las dos últimas dado que las anteriores pueden ser aplicadas a las actividades humanas en general, como sería el caso de la libertad (que puede ser un ideal abstracto pero que en su actualización queda circunscrita a múltiples factores materiales, cognitivos, ideológicos, emocionales, etc.), el del espacio y tiempo donde ambas comprenden condiciones básicas para la existencia de todo (Hartmann) y marcos de referencia para cualquier actividad humana, o la incertidumbre (la determinación, el control y la certeza en realidad no son alcanzables dada la inmensa y compleja cantidad de variables que influyen en cualquier fenómeno de la existencia del ser humano y del universo en general). Todos estos elementos además se encuentran sujetos a la manera en que la cultura los conciba en un determinado momento histórico.

Sin embargo, la reglamentación alternativa que suspende o que se separa de la normatividad cotidiana así como el estado de pensamiento donde se puede saber que algo es un juego pero que a la vez es serio y es real, son elementos emergentes del pensamiento humano que caracterizan al juego separándolo de la mayor parte de las actividades humanas. Existe un compendio de lo legitimado que se ve roto por el quiebre de sus normas; la construcción y la ruptura pueden ser fenómenos emergentes del mismo sistema (visiones conciliadoras e incluyentes), o bien ser considerados como contrapuestos (visiones dicotómicas), pero desde Platón hasta Caillois el juego implica no sólo lo permitido y lo prohibido, sino algo más allá de cualquier clasificación o jerarquía: lo moviente. Y es esta característica del movimiento lo que permite la multiplicidad de ópticas que dan origen a las diversas construcciones e imágenes sobre la infancia, el juego, el ludus y la paidía.

Esta reglamentación alternativa y asumida por voluntad de los jugadores, genera no sólo un espacio distinto del cotidiano sino todo un sistema de ficción donde el pensamiento narrativo se hace presente. El juego, además de las características que cita Caillois, implica también un proceso de inmersión que permite experimentar el “como si” como un orden de lo no-pensado. En este aspecto, el juego y la narrativa implican mecanismos de socialización mediante los cuales los sujetos se explican el mundo (causas y efectos), pero también descubren el sentido de la reglamentación

dentro de la interacción humana. De esta manera, la ficción se convierte en una de las vías para comprender, lidiar y actuar en la realidad social.

### **2.3 Arte y videojuego: los juegos de “los grandes”**

Una gran parte de la reflexión y estudios sobre los juegos ha centrado su atención en el impacto que éstos pueden tener durante la infancia. Ya sea como medio formativo, de socialización o esparcimiento, los juegos como parte de la cultura poseen un papel importante en Occidente. Los videojuegos comprenden uno de los principales temas de debate durante las últimas décadas del siglo XX, sobre todo por la polémica alrededor de los efectos positivos o negativos que pudiesen tener en la conducta observable de los jugadores. Dada su complejidad temática y la carga emotiva atribuida a sus gráficos, el videojuego ha abierto un gran abanico de géneros y títulos en el mercado del software de entretenimiento. Se han visto propuestas educativas acogidas con entusiasmo por maestros y padres de familia, pero repudiadas por los jugadores; también han surgido juegos que han escandalizado a autoridades y medios de comunicación como fue el caso de GTA 4 y su lanzamiento en Barcelona. Los juegos en línea, por su parte, tampoco han pasado desapercibidos ya que han sido caldo de cultivo para mitos, rumores, así como para redes comerciales pero también delictivas. Sin embargo, estos casos no implican niños jugando, de acuerdo con la ESRB; estos juegos son para mayores de edad. ¿Qué ocurre cuando no sólo se trata de niños sino de sujetos adultos y adultos jóvenes que participan activamente en estos juegos?

Si bien los niños atravesarían por el proceso de socialización para lograr normas mínimas de convivencia, el adulto que ya ha adquirido estos esquemas implica un punto complejo dado que, por voluntad y placer propio, decide experimentar ciertos tipos de juego: la dialéctica para Platón, el juego estético según Schiller o el diálogo de horizontes de Gadamer. En la vida adulta, el juego comprende una fuga de las tensiones cotidianas, siempre que sea un juego “apto para adultos”, en caso contrario estaría emulando la conducta infantil que no suele tener asociaciones positivas; pensemos en los estereotipos existentes sobre patologías como el síndrome de Peter Pan, donde la personalidad no se asocia con aspectos positivos de la infancia o

adolescencia (inocencia, libertad, espontaneidad, creatividad, etc.) sino con los aspectos negativos (inmadurez, irresponsabilidad, inestabilidad, etc.).

El jugar “como niño” no es una virtud sino un vicio dado que el niño no es “civilizado”: “Para Fink el juego es autónomo en tanto es impulso vital, medida creativa contra los males de la civilización, una fuerza renovadora. [...] nos recuerda la existencia de épocas en la historia más alegres, que conocieron más el ocio.” (Ríos Espinoza, 2008, p. 2) El videojuego suele complementar esta figura de “adulto infantil” y encuentra campo de cultivo en algunas producciones cinematográficas y televisivas; como ejemplo de lo anterior se cita la película *Shaun of the dead* (2004) dirigida por Edgar Wright, donde los personajes principales Shaun, quien tiene un trabajo mediocre desde la adolescencia, y su amigo Ed, un desempleado vendedor de marihuana, pasan el tiempo jugando con la consola de videojuegos (actividad que continúa incluso después de que Ed ha sido transformado en un zombie). Un segundo ejemplo lo proporciona la serie televisiva *The Big Bang Theory* (CBS 2004), donde los personajes practican de manera cotidiana videojuegos de la serie *Halo* (Microsoft Game Studios 2001) lo cual les impide, siguiendo la historia, tener una interacción frecuente o exitosa con las mujeres, a pesar de tratarse de cuatro chicos sumamente brillantes académicamente hablando. El juego que aleja de la norma lleva al aislamiento social; la actividad infantil en el adulto es penalizada. De esta manera:

“Se contrapone el juego como descanso, diversión, ocio alegre, a las actividades vitales serias y responsables [como en *Shaun of the dead*] [...] El juego [...] tiene el carácter de la interrupción ocasional, de la pausa, y se relaciona con el curso verdadero, serio de la vida, una forma análoga del sueño con la vigilia.” (Fink, 1976, p. 8)

La contraposición de juego con “lo serio” o con “lo real” hace necesario revisar las propuestas de conciliación de los impulsos sensibles (vinculados a lo emocional y natural o innato) con los racionales (vinculados a lo social y cultural). Entre los elementos propuestos por Schiller, se revisará el siguiente: su visión sobre la participación de la libertad y la insignificancia de la seriedad en el juego. En el impulso de juego, el sujeto enfrenta las demandas tanto de lo sensible como de lo racional,

circunstancias que se ven diluidas al actuar una junto a la otra creando un estado de mayor libertad donde la tensión será enfocada a contener cada impulso en su lugar. En este estado, la percepción de las cosas cambia (Schiller, 1990, p. 235) y se torna más flexible; de alguna manera, este es un punto de toque entre Schiller y Bateson, ya que para ambos el encuentro y contención de ambas esferas (de impulsos en el primero, de pensamiento para el segundo) provocan un estado en el que los esquemas mentales normados (la seriedad para Schiller) adquieren movimiento pueden modificarse. Sin embargo, Bateson no prioriza una esfera por encima de otra sino que las considera emergentes, es decir, dependiendo la circunstancia que el sujeto enfrenta su mente la bordará con pensamiento emocional o lingüístico (los cuales son sincrónicos durante la actividad de juego).

El postulado de conciliar una esfera sensorial con una racional, implica la siguiente problemática: mantiene la existencia de ambas esferas en situación de oposición y no de complementación. No debemos pensar una existencia dividida sino una unidad integral y compleja donde toda clase de impulsos coexistan como condiciones necesarias de existencia unos de los otros. Si bien Schiller nos aporta el impulso de juego como una condición necesaria para acceder a la experiencia estética, el conflicto de impulsos lo lleva a considerar a uno de ellos superior al otro; la moral debe moderar lo sensible mas no dialoga con él. En contraste, para un autor como Nietzsche el panorama es distinto: “[...] Apolo no podía vivir sin Dionisio.” (Nietzsche, 1981, p. 59)

Esta condición de separación de dimensiones humanas, resulta recurrente en el pensamiento de varios de los autores revisados hasta el momento. Uno de los principales problemas que se presentan al contrastar el ludus con la paidia, comprende la visión que divide al ser humano ya sea en alma y cuerpo (Platón), en razón y sensibilidad (Schiller), la forma y lo lingüístico (Bateson), etc. Esta separación no es necesaria, ni siquiera para fines de análisis ya que la complejidad de la mente y comportamientos humanos son mucho más que la suma de sus componentes; en este sentido, las consecuencias de las visiones dicotómicas, incluso cuando su intención sea conciliatoria, han sido devastadoras.

A manera de ejemplo, se pueden citar dos frases: la de Platón “El cuerpo es la prisión del alma” (Gutiérrez Saenz, 1997, p. 46) y en su contraparte Michel Foucault con “El alma es la prisión del cuerpo” (Foucault, 1977, p. 30). El primero se postula inconforme con las limitaciones que el cuerpo de carne tiene frente a la inmortalidad del alma; el segundo pone de manifiesto el sometimiento del cuerpo a las ideologías y creencias del alma que, en consecuencia, habrá de torturar al cuerpo hasta convertirlo en lo deseado. Ambos están equivocados: el ser humano es una unidad integral, no separable y no puede comprenderse exclusivamente desde su elemento material ni desde el abstracto (alma, razón, pasiones... inútil tratar de asignarle un solo y exclusivo término). Se puede pensar incluso en la presencia de fenómenos que atraviesan múltiples ámbitos pero que no pueden inscribirse en ninguno; aquí diferiremos de Schiller y su postura frente a la belleza: ésta habrá de comprender no sólo las construcciones racionales, sino también la cultura y la historia, las cuales distan de ser exclusivamente racionales.

¿Qué hacer para superar la tendencia a la separación? Esto implicaría una ruptura con más de dos mil años de historia de y sobre el pensamiento, además no se trata de deshacerse de esta visión dado que es necesario que tenga un lugar dentro de una postura que persiga la inclusión; sin embargo, es necesario trazar el boceto de los caminos de lo no-dividido para poder concebir al juego no como un objeto que distrae de los deberes o que se contrapone a la seriedad y a la responsabilidad, sino como un fenómeno capaz de mover el pensamiento humano. Pero cabría tener en consideración que este movimiento no necesariamente implica un proceso de cambio que resulte positivo para el sujeto que lo experimenta y para el grupo humano al que pertenece; lo anterior presenta un gran incremento en la incertidumbre que los movimientos del pensamiento encierran y, en consecuencia, demanda el incremento de complejidad en los circuitos de imágenes-pensamiento. Algunos autores alcanzan a esbozar opciones probables sobre las contraposiciones que pueden presentarse ante la posibilidad de complementación entre polos opuestos de la naturaleza humana.

Para Nietzsche, la contradicción es la madre de todas las cosas (Nietzsche, 1981, p. 56). Es posible que lo que tenga en mente no sea realmente una contradicción

sino una relación complementaria donde uno no puede existir sin lo otro, y prueba de ello sería su ejemplo sobre el sueño y la vigilia. Las normas de la vigilia no rigen para el sueño por lo que suele considerarse la primera superior al segundo el cual puede ser considerado obscuro, ilógico e incluso esotérico; sin embargo, el material de la mente al que los sujetos tienen acceso durante el sueño es tan necesario como la conciencia despierta que pretende ordenarlo y “darle sentido”. Lo inquietante es precisamente esto: la conciencia no nos permite control y tal vez ni siquiera comprensión alguna de lo que ocurre cuando soñamos, y es este un punto de toque con lo no-pensado deleuziano que no se habrá de mostrar de manera causal y lógica sino solamente placentera.

En este sentido, la paidia se acerca al placer onírico de quien no desea que el sueño o el juego termine; la vigilia se conecta así con el ludus, ya que éste requiere de un uso de conciencia menos flexible que en la paidia, para poder seguir la normatividad impuesta desde afuera del sujeto. Se observa que tampoco tendría caso del todo contraponer el ludus con la paidia; si bien el ludus opera sobre el postulado “me piden que haga tal cosa”, tanto la interpretación como la selección de la acción sobre lo solicitado incluyen factores culturales, empíricos, sensibles o pasionales, y racionales; lo mismo ocurre con la paidia donde el “yo deseo hacer tal cosa” se enfrenta a condicionantes sociales, históricas e incluso con normas y esquemas que el sujeto ha hecho propios y que no desea o teme quebrar. Ludus y paidia no serán entonces opuestos sino que se trata del mismo circuito de imágenes-pensamiento pero con distintas maneras de ser ordenado. En ese sentido, el ludus habrá de permitir el cambio y la creación, a pesar de su normatividad, mientras la paidia servirá de espacio para fantasear con aquello que la cotidianidad priva. Así esta paidia se convierte en un campo para refrendar las creencias gestadas en la normatividad.

Así como para Heráclito el juego de los dioses implicaba la creación y la destrucción, para Nietzsche lo apolíneo no puede existir sin lo dionisiaco. La creación contiene un proceso de destrucción de algo anterior y la destrucción encuentra en la creación su prerequisite. Ludus y paidia no son elementos distantes sino situaciones emergentes del fenómeno del juego: dependiendo de las circunstancias que dicha actividad enfrente, el placer y la norma pueden volverse contingentes. Así los jugadores

de ajedrez o de golf encuentran placer y distensión en estas actividades aunque la normatividad sea alta; y por su parte los participantes de otra clase de juegos cuyo eje es el placer pueden mostrarse sumamente renuentes a la flexibilización de la norma, sobre todo cuando se trata de un juego individual, donde trasgredir el algoritmo impuesto por el mismo jugador implica una trasgresión contra sí mismo, quebrando así mucho del elemento narcisista que esta actividad pudiese llevar implícito.

Se llega entonces a un punto crucial con respecto a las características atribuidas al juego. La voluntad y la libertad dentro de la actividad de juego pueden ser también elementos contingentes, tanto en los juegos para niños como los juegos de adultos. Ante esto podría presentarse la siguiente objeción: si no es posible obligar a pensar a un sujeto, tampoco lo es “hacerlo jugar” ya que esto también corresponde a un estado del pensamiento; sin embargo, se tendrá que considerar que tampoco es posible evitar que el fenómeno se presente. Alguien puede verse obligado a participar en un juego, puede ser también que su mente tienda a recurrir a lo racional “qué me piden que yo haga”, pero el circuito de pensamiento que permita la sincronía de las modalidades del pensamiento puede manifestarse o no, incluso cuando la persona juega porque así lo desea. Si bien se pueden incrementar las probabilidades de pensamiento-juego, no se asegura que se presente ni se impide que ocurra; se puede terminar jugando y generar un circuito de movimiento de pensamiento sin haberlo propuesto, lo mismo ocurre a la inversa.

Ejemplo de lo anterior sería la manera en que un juego de azar como los naipes o la ruleta pueden ser jugados: no será el mismo circuito de pensamiento el que aparezca en una persona que persiga una ganancia financiera que aquella que juega por diversión en un viaje turístico a las Vegas, o aquel sujeto que simplemente no puede dejar de jugar (ludomanía). Como acción perceptible, las personas de los tres casos se encuentran jugando a lo mismo pero su circuito de pensamiento es muy distinto; el primer caso en contraste con el tercero implicaría un mayor grado de libertad y voluntad para realizar la actividad pero probablemente uno muy pequeño de placer y diversión con respecto al segundo.

Entonces se tiene al pensamiento-juego como una modalidad de circuito cuya presencia es contingente y donde las características tradicionalmente atribuidas a los juegos (libertad, voluntad, diversión, ruptura con lo serio, etc.) se presentan en grados, de manera intermitente (a lo largo de la actividad de juego aparecen durante unos momentos pero pueden desvanecerse en otros) o incluso no presentarse. De esta manera, la mente experimenta al juego de la misma manera que experimenta al sentido: como un fenómeno, un chispazo según Deleuze, que se presenta cuando se logran ciertos tipos de conexión entre imágenes-movimiento, imágenes-recuerdo y otras imágenes-pensamiento. No es un estado permanente, se trata de sólo un momento pero que puede resultar suficiente para mover e incluso hacer un quiebre en los esquemas abstractos de pensamiento.

En un MMORPG, las situaciones son propiciadas por las acciones de los jugadores lo que provoca que en realidad no se tenga gran control y menos comprensión total de todos los factores que participan en lo ocurrido. En ocasiones los desenlaces de las historias no serán lo que se espera (un personaje puede morir, cambiar algún aspecto físico o mental, el jugador puede necesitar crear otro personaje, etc.), a pesar de poder ganar un alto número de puntos de experiencia. Dependiendo del mundo y la historia que se juegue, un hecho trágico y ajeno a nuestra voluntad puede despertar en los jugadores mucho mayor interés que una serie de eventos donde todo habrá de acontecer “de acuerdo al plan”. El sentimiento catastrófico descrito por Deleuze donde existe “[...] la necesidad de la catástrofe en el acto de pintar para que algo salga.”(Deleuze, 2007, p. 26), es lo que pone en movimiento al pensamiento durante este caso del juego y también durante la experiencia estética. El jugador puede propiciar el acontecimiento trágico, pero es probable que desee “un final feliz” a pesar de que lo trágico pudiese causarle mayor provocación al final de la sesión de juego; así el deseo y voluntad del jugador puede no verse realizado dados los múltiples factores que intervienen en la actividad de juego.

El juego tampoco implica necesariamente una oposición serio/no-serio, como lo postula Fink o como lo muestra el par adulto/niño. El juego se acercaría, como se vio con Nietzsche, al sueño; lo ocurrido durante el sueño es real y en consecuencia serio

para el que sueña y así ocurre en el juego. Sólo se puede considerar al sueño como no-real y al juego como no-serio si se insiste en hacer una tajante separación que privilegie al estado de vigilia y a las actividades serias; sin embargo, como se ha explicado, un elemento no existe sin el otro constituyendo un fenómeno general y no dos particulares e independientes. “Contra las pretensiones del *mundo verdadero*, Nietzsche propone una justificación estética de la existencia al rescatar la euforia de un arte arrogante, vacilante, danzante, burlesco, definitivamente *infantil*.” (Ambrosini, 2008, p. 4) Así, el sueño y el arte comprenden estados de la mente o modalidades del pensamiento, definitivamente reales y serios, pero que culturalmente habrán de atender a intereses de otras fuerzas (el estado en el caso de la paideia platónica o las virtudes agustianas y tomistas que nos permiten acceder a la Ciudad de Dios, por ejemplo); siendo así se tendrá un elemento privilegiado sobre de otro subordinado, la vigilia sobre el sueño y la ciencia sobre el arte, y por supuesto al adulto por encima del niño.

La visión de Nietzsche sobre la tragedia muestra una ruptura con el esquema tradicional de conocimiento. Dentro de estos postulados, Apolo y Dionisos no existen uno sin el otro a pesar de tratarse de dos manifestaciones en apariencia opuestas y contradictorias. Es precisamente esta contradicción lo que permite la existencia humana como fenómeno integral: soñamos y nos encontramos despiertos siempre, ambos estados están presentes en nosotros. Somos Apolo y también Dionisos. Esta integración se manifiesta en las redes de signos utilizados en las narrativas, sobre todo aquellas que presentan figuras monstruosas; tengamos como ejemplo la siguiente descripción hecha por Borges en su cuento *There are more things*:

“Aquella noche no dormí. Hacia el alba soñé con un grabado de Piranesi, que no había visto nunca o que había visto y olvidado, y que representaba el laberinto. Era un anfiteatro de piedra, cercado de cipreses y más alto que las copas de los cipreses. No había puertas ni ventanas, pero si una hilera infinita de hendidias verticales y angostas. Con un vidrio de aumento, yo trataba de ver el minotauro. Al fin lo percibí.

Era el monstruo de un monstruo; tenía menos de toro que de bisonte y, tendido en la tierra el cuerpo humano, parecía dormir y soñar. ¿Soñar con qué o con quién?” (Borges, 1992, p. 42)

El minotauro se convierte en la metáfora del hombre formado por lo racional y lo pasional, y es una monstruosidad porque es ambos al mismo tiempo. Es en el estado onírico donde se contempla la sincronía de ambas naturalezas que, sin el vidrio de aumento, quedaría tan disminuida (marginada) que requeriría un gran esfuerzo poder encontrarla. El monstruo sueña y en ese instante deja de ser la temible bestia que durante la vigilia devora a los hombres; el narrador, el sobrino de Arnett, al encontrar a este monstruo durante su sueño, lo que realmente encuentra es una parte de sí mismo. El artista, el loco y el niño se nos presentan como minotauros amenazadores porque son seres humanos para los cuales las normas y leyes proporcionadas por la socialización se suspenden, ya sea en el acto creativo, en el sueño o alucinación, o en el juego.

Borges ayuda a evidenciar el punto de encuentro entre Nietzsche, Freud y Deleuze. Para Freud, la niñez es el momento donde la poesía comienza a imprimir sus primeras huellas; estas manifestaciones creativas pueden ser a la vez procesos de destrucción como lo describe Nietzsche cuando utiliza la figura de Heráclito, y momentos de ansiedad del pensamiento, según Deleuze (2006, p. 206-210). Para los tres, el cambio de estado de la mente es necesario para cualquier creación o para la comprensión de este tipo de procesos creativos-destructivos; esta ansiedad y renovación promueven el movimiento de pensamiento también presente en Bergson así como en figuras nietzschianas como lo es el superhombre, siempre en movimiento, en constante cambio, participando de la creación y destrucción así como del juego. El superhombre en estos aspectos, se acerca al sujeto pensante de Deleuze, sujeto que emerge con la generación del circuito de la conciencia fílmica.

Se identifica otra referencia literaria a este proceso de generación de circuitos o redes de pensamiento. Borges escribió *There are other things* a manera de reflexión sobre el cuento de H P Lovecraft *La llamada de Cthulhu*, y el segundo autor proporciona el siguiente párrafo que ejemplifica la interacción entre las diversas esferas

constituyentes del ser humano así como también la vinculación de lo artístico (poético específicamente como en el caso de Freud) como lo salvaje (contraposición cultura-naturaleza también en el caso de Freud):

“Sólo la poesía o la locura podían haber reproducido los ruidos que oyeron los hombres de Legrasse mientras atravesaban lentamente el sombrío pantano, acercándose a la luz rojiza y a los apagados tamtams. Hay una cualidad vocal propia de las bestias; y nada más terrible que oír una de ellas cuando el órgano de donde proviene debería emitir otra. Una furia animal y una licencia orgiástica se exacerbaban allí hasta alcanzar alturas demoníacas con gritos y aullidos extáticos que reverberaban en los bosques tenebrosos como ráfagas pestilentes surgidas de los abismos del infierno.” (Lovecraft, 1928)

Para Fink (Ríos Espinoza, 2008, p. 4) el juego constituye el centro de la existencia del niño y en el adulto comprende una entidad “descentrada”. En este sentido, el autor tenderá a invertir las dicotomías mostradas en la tabla; sin embargo, si continuamos sosteniendo que *ludus* y *paidía* existen de manera inseparable y que coexisten sincrónicamente, entonces el adulto no deja, en realidad, de ser niño nunca. El niño vive latente en el adulto y en ciertas circunstancias emerge; lo mismo habría de ocurrir con el niño en el cual el adulto existe potencialmente. Si bien autores como Platón, Schiller y Gadamer conceptualizaron juegos como la dialéctica, la belleza y la experiencia estética como apropiados para sujetos de cierta edad, de alguna manera estos fenómenos no se circunscriben a un determinado rango de edad; la variación más bien se encuentra en la manera de jugar estos juegos y en la red de conexiones que surge a partir de ellos. Son considerados por los autores juegos para adultos dado que ellos esperan que aparezca una red particular y determinada (con un cierto espectro de desviación entre sujetos de la misma edad); el niño y el esquizofrénico pueden no jugar como los autores esperan y realizar circuitos de pensamiento diferentes que, al ser ajenos a la expectativa y a la norma, resultarán culturalmente incorrectos e incluso peligrosos.

Al retomar los elementos como la socialización y la formación de ciudadanos “correctos”, esta desviación no comprenderá una excepción en el comportamiento del

sujeto sino que podría convertirse en una norma. Aquí Nietzsche puede ayudar: el principio apolíneo coexiste siempre con el dionisiaco, así la norma comprende su quiebre, así como lo racional y lo pasional van de la mano. Sin embargo, si se insiste en cubrir a Dionisos detrás de una máscara de unidimensionalidad racional, también se tendría que condenar al juego al lugar que parece haber ocupado a lo largo de la historia: el cajón de lo banal. Se observa en un ejemplo proporcionado por Herman Hesse en *El lobo estepario*, la manera en que esta libre expresión es condenada y lleva al sufrimiento si el sujeto decide mostrarla:

“Y esto ocurría también al lobo estepario. [...] Algunos le querían como hombre distinguido, inteligente y original y se quedaban aterrados y defraudados cuando de pronto descubrían en él al lobo. Y esto era irremediable, pues Harry quería, como todo individuo, ser amado en su totalidad y no podía, por lo mismo, principalmente ante aquellos cuyo afecto le importaba mucho, esconder al lobo y repudiarlo. Pero también había otros que precisamente amaban en él al lobo, precisamente a lo espontáneo, salvaje, indómito, peligroso y violento, y a éstos, a su vez, les producía luego extraordinaria decepción y pena que de pronto el fiero y perverso lobo fuera además un hombre, tuviera dentro de sí afanes de bondad y de dulzura y quisiera además escuchar a Mozart, leer versos y tener ideales de humanidad.” (Hesse, 2007, p. 56)

El juego atribuido y permitido a los niños, evidencia la complejidad humana en el adulto. Esta complejidad provee la incertidumbre ya que al tratarse de una entidad cuyas variables no pueden ser determinables, difícilmente se podrá controlar tampoco sus acciones y comportamientos. Si bien para Huizinga la cultura emana del juego, este juego no comprende una suspensión de lo cotidiano sino al contrario, es la reglamentación lúdica de la convivencia, sobre todo los juegos de *agón* o competencia; en este sentido, el juego es una parte de la cultura (el quiebre, lo dionisiaco, lo natural y placentero) mas no es la cultura misma. La cultura como universo de relaciones de significados y sentido, tendería a acercarse más a la *paideia* platónica mientras que lo no normado quedaría como marginal dentro de dicho universo. Por ello la recurrencia de las dicotomías que ya se han mencionado.

## 2.4 Jugadores, locos y poetas

¿Qué ocurre cuando esta normatividad cultural resulta asfixiante para el sujeto? Apolo no puede matar a Dionisos ni el lobo al hombre, pero en algún momento del sistema las esferas ocultas deben aflorar. Por ello, se requiere que el juego proporcione escapes que permitan conciliar ambas naturalezas. Si los niños juegan por formación y para poder ser integrados a la cultura, los adultos juegan para escapar de manera momentánea de esa cultura y así, paradójicamente, poder funcionar dentro de ella. En este punto, parece que Lázarus y Spencer no se equivocaban, al menos en su descripción de la disipación de energía; sin embargo, por medio de Freud y Carl Jung observaremos que el proceso de liberación de la energía en el sujeto mediante la fantasía trasciende la materia y se torna bastante más complejo.

Si bien el juego es para Freud un estado que permite la creatividad dado que libera de las cadenas de la cultura, la fantasía no tiene en su pensamiento un lugar tan afortunado. Para él, la fantasía sustituía con una experiencia imaginaria una necesidad (Frey-Rhon, 1991, p. 79) que provoca inquietud en el sujeto dado que este deseo insatisfecho se encuentra anclado en puntos de fijación libidinosa o bien en fracasos en el mundo exterior (p. 80). A pesar de que Freud centra su atención en los factores individuales que provocan el mecanismo de la fantasía, guardan también una relación estrecha con lo externo, dado que estos elementos sociales y culturales son los que brindan los parámetros de éxito/fracaso e impiden la satisfacción del deseo. El poder satisfacer estos deseos es una vía para alcanzar la felicidad, como lo establece en el texto *El malestar en la cultura*: “Lo que en el sentido más estricto se llama felicidad, surge de la satisfacción, casi siempre instantánea, de necesidades acumuladas que han alcanzado elevada tensión, y de acuerdo con esta índole sólo puede darse como fenómeno episódico.” (Freud, 2001, p. 70) En consecuencia, la felicidad comprende pequeños momentos donde el factor social deja de actuar como agente restrictivo; sin embargo, esto no suele pasar y es entonces cuando se presenta la fantasía a manera de sustituto de la circunstancia deseada pero impedida por el entorno.

La fantasía comparte con la actividad de juego la dimensión de *paidia* ya que ambas darán prioridad al placer. Por otro lado, también comprenden la dimensión

creativa del ser humano dado que, a pesar de que Freud considerara que las fantasías falsificaban de manera tendenciosa los recuerdos (Frey-Rhon, 1991, p. 79), permiten conexiones novedosas entre las imágenes que habitan el pensamiento. Y al igual que el juego, permite la suspensión temporal de aquellas normas culturales cotidianas que impiden la realización del deseo y que han engendrado frustración en el sujeto. Sin embargo, será necesario reconocer que mucho de la fantasía como espacio donde el sujeto logra acceder a aquellas esferas que le son negadas en la vida cotidiana, en realidad no es una construcción tan libre: el sujeto sigue deseando lo que la normatividad le ha enseñado como “lo deseable”, ergo, en la fantasía donde lo puede obtener refrenda la ideología de la institución a la que él mismo otorga poder.<sup>24</sup>

La problemática, señala Freud, consiste en el poder que estas fantasías pueden adquirir y la manera en que éstas llegan a dirigir las acciones de los sujetos; de esta manera, aparecen dos circunstancias donde la fantasía puede tornarse peligrosa: cuando no se le puede diferenciar de la vida cotidiana y cuando la fantasía no sólo sustituye temporalmente a la realidad, sino que se convierte ella misma en la totalidad de la realidad del sujeto. Este estado considerado por Freud como patológico se encuentra muy cercano a la esquizofrenia, fenómeno que autores como Bateson y Deleuze encontraron de sumo interés dado que, en él, la mente humana se encuentra libre de todo esquema social y/o cultural, y realiza conexiones que no serían posibles en una mente “sana”.

Este poder de la fantasía llevado al grado de convertirla en la realidad cotidiana del sujeto, comprende un complejo nudo en lo que a movimiento del pensamiento se refiere. Como se explicó con Freud, la fantasía trata de conexiones que crean personas sanas y enfermas para manifestar estados neuróticos; la fantasía incluso falsea los recuerdos y dirige la acción no siempre de manera deseable, agradable o segura para otros individuos. Estos estados de la mente son considerados contrarios a la normatividad social-institucional y, en consecuencia, deben de ser controlados y excluidos, al igual que cualquier cosa que los provoque. No se trata de una postura

---

<sup>24</sup> Esto será desarrollado en el capítulo tercero del presente trabajo.

nueva: a pesar de que Freud tenga múltiples aspectos revolucionarios para su época, el considerar ciertos estados de la mente como “patológicos” resulta sumamente medieval. El autor Michel Foucault nos aporta la siguiente descripción de la locura en la edad media:

“La sustitución del tema de la muerte por el de la locura no señala una ruptura sino más bien una torsión en el interior de la misma inquietud. Se trata aún de la nada de la existencia, pero esta nada no es ya considerada como un término externo y final, a la vez amenaza y conclusión. [...] En tanto que en otro tiempo la locura de los hombres consistía en no ver que el término de la vida se aproximaba, mientras que antiguamente había que atraerlos a la prudencia mediante el espectáculo de la muerte, ahora la prudencia consistirá en denunciar la locura por doquier, en enseñar a los humanos que no son ya más que muertos, y que si el término está próximo es porque la locura, convertida en universal, se confundirá con la muerte.” (Foucault, 1998, p. 16)

La locura es construida como un estado sin movimiento, algo como la nada. Sin embargo, es necesario considerar que esta construcción se elabora desde una visión de lo “normal”, cercano a como Freud compara la patología con los sujetos sanos; pero si los esquemas cotidianos y apoyados en la formación institucional del sujeto (paideia platónica) tienden a la rigidez y temer el movimiento, el sujeto podrá ser considerado como enfermo si no se ajusta a estos esquemas, tenga o no efectivamente un padecimiento. Así el loco que no asimila en su proceso de socialización estos esquemas mentales, podría experimentar mayor flexibilidad y movilidad que un sujeto sano; ejemplo de ello serían casos de esquizofrenia donde no existe frontera entre la realidad y la fantasía, sin embargo, se sigue sin poseer una visión completa de lo que estos sujetos, desde sí mismos, experimentan. Lo que es necesario reconocer, es que Freud no realiza una división tajante entre los estados de la mente sino que postula la existencia de grados entre el estado normal y el neurótico (Guinsberg, 1996, p. 205); sin embargo, esta gradación otorga atributos negativos a la neurosis. Si bien destruye la dicotomía salud/enfermedad, no se priva de jerarquizar los polos de la gradación existente entre salud y neurosis uno por encima de otro.

La fantasía también participa de espacios que se pueden considerar dentro de lo institucional. El juego y el trance son estados donde la fantasía juega un papel, pero el hecho de que ambos casos se encuentren inscritos en un marco temporal y espacial que el sujeto puede identificar y controlar, los hace alejarse de estas patologías como las nombra Freud. El marco social dicta la manera en que tanto el juego y el trance (dentro del ritual) deben realizarse, uno como proceso de socialización y el otro como comunión. Pero si son practicados fuera de estos marcos y el sujeto pierde control sobre estos estados, se acercarán al estado enfermo como ocurre con el sujeto adicto al juego o a las sustancias narcóticas del trance ritual. Esta situación brinda un elemento importante en la construcción de los discursos que atacan a los videojuegos: este tipo de actividad puede resultar adictiva y llegar a ocupar el espacio de otras actividades de la vida cotidiana del sujeto. La fantasía, el juego y la vida son la misma cosa. Esta asociación de términos también ha sido utilizada en el caso contrario, es decir, para incrementar las ventas de videojuegos; ejemplo de esto nos lo proporciona Second Life, World of Warcraft y, en realidad, cualquier juego donde sea posible “ser alguien más” y “hacer lo que uno desee”.

En este sentido, el jugador que se estaría inclinando por juegos peligrosos, como los llamó Aristóteles, experimenta el mismo destino que el loco en la ciudad medieval: es excluido. El loco será expulsado de la ciudad (Guinsberg, 1996, p. 13); y el jugador de la institución (pensemos incluso en los juegos del *ludus* cuando a un jugador de soccer le dan una tarjeta roja). En la visión medieval descrita por Foucault, el expulsado (o loco) está muerto. Estos personajes, el loco y el jugador, son parecidos al lobo que mencionamos tanto en el cuento de Caperucita Roja como en El lobo estepario: ambos son una manifestación de Dionisos siendo desterrado y perseguido por Apolo.

En el caso de la fantasía según Jung, el autor aporta una visión menos fatal. En primer lugar, la fantasía comprende una fuerza creativa y, en segundo y a diferencia de Freud, la locura encierra un sentido. Para Jung “[...] en el sustrato inconsciente de los sueños y en las fantasías arcaicas, existían fuentes objetivas de la fuerza creadora, independientes en gran parte de las motivaciones personales.” (Frey-Rhon, 1991, p. 82) Freud vinculó a la fantasía con lo personal, lo infantil y lo deformado, mientras que Jung

la considera resultado de formas adquiridas a través de la historia humana, son sociales y trascienden las barreras individuales y culturales; para éste último, los sueños y la locura son mecanismos inherentes a la existencia cualquier ser humano.

Al tener como materia prima el bit y como sustrato la pantalla, los usuarios de juegos en línea participan de estos procesos de fantasía al diseñar sus avatares para interactuar con otros jugadores. Son estas imágenes las que sirven no sólo de defensa ante las vicisitudes del mundo del MMORPG, sino que extrapolan este refugio visual hacia la construcción de un sujeto depurado y diseñado, que ve y es visto por otros sujetos. Así los avatares permiten la exacerbación de algunas características del sujeto y al mismo tiempo el ocultamiento de otras, teniendo como resultado un constante intercambio de formas cuyo contenido (la persona o jugador detrás de la imagen) aspira a permanecer sin develar en más de las ocasiones. A través de la imagen en pantalla es posible ser alguien diferente, pero siempre conectado con un cuerpo de creencias que lleva al sujeto a considerar a ese “algo diferente” como algo deseable. Es en este sentido que la norma se ve refrendada en la imagen construida o seleccionada; la fantasía en Freud permite al sujeto reducir la frustración que la cotidianidad le provoca, misma cotidianidad que resulta ser un producto de la historia y memoria arcaica de la que habla Jung. Se puede decir entonces, que las posturas de ambos autores no son mutuamente excluyentes y permiten aproximarse al fenómeno del videojuego como fantasía de manera más integral.

Estos juegos de fantasía, presentan características semejantes a las del trace y el ritual en cuanto a la reglamentación de ciertos tipos de fuga de la norma social regular. Se usará a manera de ejemplo, el elemento de la máscara por su potencial de construcción y representación del sujeto. Los juegos en línea son comunidades que permiten al sujeto despojarse de sus máscaras cotidianas (en el sentido jungiano) pero a su vez le exigen la construcción de máscaras nuevas para participar en este juego de *mimicry* y simulación. No se trata de una *mimicry* lúdica, como sería el caso del actor profesional que, al igual que el chamán, se encuentra consciente de los límites espaciales y temporales así como de las demandas sociales de la actividad. Esta simulación es más cercana a la *mimicry* de la *paidia* ya que su normatividad es difusa y

los marcos que restringen a las actividades rituales e institucionales, en apariencia, se desvanecen. Se señala en apariencia dado que estas directrices sociales y culturales continúan operando en las interacciones entre sujetos dentro de estos mundos; si no fuese así, la libertad para escoger y diseñar los avatares no tendría gran atractivo ni sería necesario invertir horas de juego (como en WoW) o elevadas cantidades de dólares (como en Second Life) para conseguir algunos de los atributos visuales.

En vista de lo anterior, la *mimicry* de estos juegos comienza a mezclarse con el *agon* ya que presenta las siguientes situaciones: implica el juicio desde la mirada del otro así como también la competencia por obtener un mejor lugar dentro de los grupos de jugadores a los que el sujeto desee acceder. El desplazamiento que en principio el sujeto experimentó y que le dio acceso a una experiencia dionisiaca de movimiento, se convierte en una competencia social apolínea muy semejante a como ocurre en la cotidianeidad. No se está ante la ruptura de una esfera dentro de otra, sino de una presencia que emerge de manera contingente dado que, tanto el *agon-ludus* y la *mimicry-paidia*, existen de manera sincrónica. Así, la máscara y su sombra son componentes de la misma entidad al tiempo que el principio apolíneo y el dionisiaco son ambos vitales a la existencia humana.

Como se ha mencionado con anterioridad, la fantasía sería considerada patológica en el momento que pierde límites de espacio y tiempo, además de convertirse en directriz de las acciones. La máscara como parte de la fantasía, corre este mismo riesgo, más aún cuando se trata de una imagen visual que está permitiendo al sujeto alcanzar los objetos de deseo y de pulsión. La fantasía del mundo del videojuego, al igual que el juego de apuestas o la narrativa de una novela, atrapa al sujeto y lo mantiene inmerso. Si bien esta clase de fugas al prolongarse suelen considerarse patológicas, también es cierto que implican la exacerbación de una creencia obtenida no en el mundo individual sino en el social. Este sujeto sabe que existe el OBJETO X; el grupo de sujetos habrá de construir un imaginario a su alrededor y le otorgarán un valor. Pocos pueden alcanzar este objeto (será muy parecido al tipo ideal que será explicado en el siguiente capítulo), en consecuencia termina por construirse como OBJETO X DEL DESEO. Si el primer sujeto no sólo cree

en la existencia de este objeto sino además considera que debería poseerlo, pero sus circunstancias particulares de existencia le impiden alcanzarlo; habrá entonces de encontrar en la fantasía el mecanismo por medio del cual no sólo accede al OBJETO X DEL DESEO sino que también vuelve a construirlo como el OBJETO X DE **SU** DESEO. Se observa que este deseo propio, a pesar de ser una construcción individual, es resultado de las construcciones colectivas de un grupo de sujetos. Entonces, en realidad la pena aplicada (rechazo, miedo, encarcelamiento) no se debe tanto al rechazo hacia aquello que encierra al sujeto en sí mismo (en realidad no existiría en este caso peligro de quiebre), sino más bien se aplica ante la ruptura de “las reglas sociales para ensimismarse”.<sup>25</sup>

Estos objetos deseables son situaciones y condiciones de vida que los sujetos imaginan como posibles maneras de dar orden al mundo. No importa que estos objetos deseables tengan o no existencia objetiva, generalmente suelen no tenerla; lo relevante es la creencia depositada en ese conjunto de ideas y la manera en que pueden estimular las diversas imágenes-pensamiento. Este circuito de conexiones cuya complejidad es suficiente como para incluir los distintos momentos de la fantasía, también apoya la emergencia de la imagen-pulsión, que a su vez puede provocar la imagen-acción.

“El objeto de la pulsión es siempre objeto parcial o fetiche, trozo de carne, pieza cruda, desecho, braga de mujer, zapato. [...] La pulsión es un acto que arranca, desgarrar, desarticula. [...] La pulsión tiene que ser exhaustiva. Ni siquiera es suficiente decir que la pulsión se contenta con lo que el medio le da o le deja. Esta conformidad no es una resignación, sino un enorme gozo en el que la pulsión recobras u potencia de elección, puesto que, en lo más profundo, ella es deseo de cambiar de medio, de buscar un nuevo medio donde explorar, un nuevo medio para desarticular, contentándose tanto mejor con lo que este medio presenta, por bajo, repelente o repugnante que sea.” (Deleuze, 2003, p.186-187)

---

<sup>25</sup> Serán pocas las circunstancias que rompan con estos procesos de reproducción de los sistemas de creencias, sobre todo si se tiene en cuenta que incluso las actividades consideradas como “de ruptura” potencialmente pueden terminar refrendando el mismo sistema que las consideró peligrosas.

Esta pulsión que fragmenta, permite al sujeto mover una red de conexiones que involucra un objeto a otro objeto distinto, dado que lo vital no es la cosa en sí sino la relación que este sujeto está construyendo. Paradójicamente, se condena la parcialización del mundo que este sujeto realiza, como sería el caso de sustituir la realidad por el fetiche en un proceso de fantasía, sin considerar que este fenómeno sería provocado e incentivado por el papel que un sistema de creencias juega en la vida de dicho sujeto.

La visión en pedazos e incapaz de conectar implica un estado estático donde el pensamiento no persigue moverse y mucho menos alterarse. Si bien esta imagen-pulsión puede desencadenar acciones, en general se tratará de actos dirigidos a los objetos de la pulsión, los cuales como representación mental permanecen inalterados (el fetiche como esquema no cambia) a pesar de que encuentren diferentes objetos materiales o medios para saciar dicha pulsión. En este sentido, se hace evidente que el movimiento en el espacio real no necesariamente implica un movimiento del pensamiento. Sin embargo, la pulsión en el pensamiento freudiano corresponde a una tendencia a actuar para acabar con el estímulo que ha afectado alguno de los sentidos, y entonces impulsará la acción para lograr su propia satisfacción.

A pesar de que Deleuze le atribuya a la pulsión la característica de fragmentar, habrá que considerar que si bien este motor primero de toda actividad no es racional (aunque según Deleuze no carece de inteligencia), tampoco se trata de un elemento aislado dentro de los impulsos humanos. En realidad, es energía que inicia la necesidad de una acción y, aunque no determine la acción o las formas en las cuales puede ser llevada a cabo, es parte de la cadena de conexiones de lo moviente. Probablemente incluso ocurra que no siempre es posible identificar en qué momento termina la imagen-pulsión y comienza la imagen-acción.

Si bien se puede considerar al sujeto inmerso en un ambiente de juego como actuando sobre un fragmento de la realidad que deja fuera todo lo demás, también es cierto que no se puede percibir a simple vista el movimiento de pensamiento que este sujeto pueda estar en efecto experimentando o no. De ahí que Henri Bergson propusiera vías distintas, como el método de la intuición, para tener el *awareness* de la

presencia de estos movimientos. Lo mismo habría de ocurrir en el caso de la locura donde, desde la óptica de la norma convencional, la pulsión se inscribe dentro de aquello oscuro e indeterminado que lleva al sujeto a construir el mundo y a actuar en él siguiendo concatenaciones de imágenes-pensamiento que escapan a la comprensión del resto de los sujetos; sin embargo, no por ello este sujeto es ajeno al pensamiento, a la creatividad y al cambio.

El juego es un elemento sintetizador de impulsos y energía; sin embargo, este mecanismo que equilibra tensión y provee satisfacción a las pulsiones, no necesariamente implica un movimiento del pensamiento en todas sus manifestaciones. Es decir, el juego al igual que el sentido, puede o no presentarse, independientemente de que existan las características ambientales para facilitar su presencia. Se trata, en realidad, de una imagen-pensamiento que se inscribe dentro de los acontecimientos probables de la mente más no determinables y controlables, es más, puede no mostrar indicio alguno de su presencia. En consecuencia, el juego habría de ocupar siempre un lugar entre las cosas peligrosas de la cultura, más que por su semejanza a la locura, lo salvaje o lo infantil, por su potencial para crear y destruir. Y más aún, por su capacidad de pasar desapercibido: de la misma manera que una persona puede tomar una clase, escribir notas e incluso hacer preguntas y aún así no haber experimentado movimiento del pensamiento al encontrar algún sentido, otra persona podría permanecer una buena cantidad de horas sentada frente a un tablero resolviendo una nueva estrategia militar o una obra de arte.

## **2.5 La imagen-juego en el videojuego**

El juego como es evidente, comprende algo más que un compendio de reglas y una sucesión de acciones. El juego es una modalidad de orden pero también de flujo temporal que permite el cambio y la destrucción de dicho orden; durante el juego puede emerger el sentido pero también el sin sentido. El juego es una imagen-pensamiento y puede configurarse, al igual que el sentido deleuziano, como un acontecimiento que se presenta al conectarse las distintas clases de imágenes-pensamiento.

El juego, a pesar de implicar la diversión y el quiebre con la cotidianidad, no se trata de una manifestación sencilla y dada. En contra de lo que algunos autores revisados hasta el momento puedan proponer, el juego como imagen-pensamiento capaz de mover y quebrar esquemas, es uno de los logros humanos más complejos. Esa sería la diferencia entre los juegos de los niños y los de los adultos: el niño juega para poder aprehender el mundo, para comprenderlo; el adulto busca en el juego un placer mucho más elaborado que además de poder generar sentido puede asemejarse a otros momentos de orden como serían la experiencia estética y los juegos de la dialéctica aristotélica. El adulto juega para escapar de la cultura pero también para generarla, para romper esquemas de pensamiento y a la vez refrendarlos.

En este sentido, la imagen-juego habrá de ser añadida a las propuestas por Deleuze, no tanto por la cercanía que una película pueda tener con los videojuegos (cosa que de hecho ocurre) sino por la relación con la experiencia estética del mundo. En este caso, se sigue un poco el pensamiento de Schiller con respecto a la conciliación de los impulsos racionales y emocionales por medio del impulso de juego; la imagen-juego no sólo concilia sino que integra en una experiencia las imágenes movimiento, afección, pulsión y acción, y por supuesto también a la imagen-tiempo. Es algo que le acontece al individuo, y que demanda de él energía a cambio de tensión y vértigo; además de exponerlo a la sensación de incertidumbre al hacerlo atravesar por el sin sentido y lo no-pensado.

Esta situación se presentará tanto en juegos de *ludus* como de *paidia*. En el *ludus*, el jugador enfrentará la necesidad de resolver el juego desde la restricción de la norma, acción que suele demandar un gran esfuerzo; como ejemplo, se pueden citar aquellos juegos que restringen el tiempo para solucionar un nivel, como ocurre en las primeras versiones de Mario Bros. (Nintendo, 1985) o algunas partes de los *survival horror games*, aquellos que implican administración de recursos (dinero, materiales, territorio, etc.) como SimCity (Maxis, 1989), Civilization (Microprose, 1991) o Age of Empires (Ensemble Studios, 1997), e incluso aquellos donde las características de los personajes (raza, clase, alineación, etc.) habilitan ciertas acciones pero impiden otras, como se observa en WoW (Blizzard Entertainment, 2004), Dungeons & Dragons Online

(Wizards of the Coast, 2006), etc. En el caso de la *paidia*, el jugador habrá de generar todas las reglas del juego, lo cual lo obligará a invertir gran cantidad de energía ya que ese juego demandará un proceso constante de construcción de nuevas reglas para cada situación que en un inicio no estuviese contemplada.

Ante cada elemento que demande decisiones por parte del jugador, éste habrá de experimentar incertidumbre, elemento que la mayor parte del pensamiento positivista, racional y funcionalista ha tratado de aniquilar en pos del control y el determinismo. Esta tensión provocada por la incertidumbre debe ser asumida por el jugador en un acto de voluntad; por ello, no es posible obligar a nadie a jugar en verdad, de la misma manera que no es posible obligarle a pensar si no lo desea.<sup>26</sup> En consecuencia, no cualquier tipo de juego puede estimular al pensamiento para provocarle movimiento con posibilidad de ruptura.

Para ilustrar lo anterior, se puede contrastar el algoritmo y situación propuestos por el videojuego en un *survival horror* como la serie Resident Evil (Capcon, 1996-2010) frente al de un MMORPG muy rudimentario como FarmVille (Zinga, 2009). En el primero, las acciones del jugador lo llevarán a salvar a otros jugadores, resolver la conspiración, salvarse a sí mismo, completar niveles etc., o bien, a morir varias veces sin poder completar los distintos escenarios. La energía que el juego demanda habrá de ser utilizada tanto para aprender como para elaborar distintas estrategias de solución para el juego, acciones que pueden involucrar desde la elección de un camino por encima de otro hasta la administración de municiones, curaciones y armas. La tensión se ve acentuada por el audio, que puede indicar la proximidad de un enemigo o la disminución del tiempo; y la imagen apoya esta sensación al mostrar explícitamente la muerte de distintos personajes así como la del propio (a manera de ejemplo, los zombies mordiendo y comiendo al personaje, como se muestra en las imágenes 6 y 7 que se muestran a continuación).

---

<sup>26</sup> Incluso deseándolo, puede no presentarse.



Arriba Imagen no.4 y abajo Imagen no.5 Saga Resident Evil (Capcon 1996-2010)

En cuanto al segundo juego, FarmVille posee un algoritmo sencillo que lo hace accesible para público que no acostumbra jugar videojuegos o que no lo haya hecho con anterioridad. Este juego, por ejemplo, no demanda la elaboración de complejas estrategias más allá de la administración de tiempo y recursos (dinero, espacio, animales y combustible); en este tipo de juego el personaje no puede morir ni perder, sólo podría llegar a padecer alguna cosecha perdida por sequía, pero en caso de dejar de jugar, no hay niveles ni bienes perdidos. La mayor parte de las acciones realizadas en este juego pueden llevarse a cabo de manera mecánica y el único impacto que un jugador puede tener sobre el juego de otro siempre habrá de ser positivo: fertilizar las

cosechas para que rindan más puntos de experiencia, mandar obsequios, apoyo en misiones comunes, etc.



Imágenes no.6 y no. 7 FarmVille (Zinga, 2009) en aplicación para FaceBook

La tensión y energía depositadas en esta clase de juegos es mucho menor que en los descritos anteriormente; su finalidad es exclusivamente el entretenimiento y distensión de la mente, este tipo de estímulo lleva a lo que con Bergson y Deleuze se vio como repetición. Este proceso de repetición casi mecánico dista mucho de promover quiebres en el pensamiento y, en consecuencia, no lleva consigo ningún peligro para los esquemas de pensamiento vigentes. De alguna manera, será más sencillo llegar al uso de la memoria de repetición mediante la práctica mecánica de actividades

siempre en la misma forma. Esto es lo que suele ocurrir con los deportes dentro de los marcos institucionales, ya que su práctica como actividad curricular obligada lleva a muchos sujetos a desarrollar una suerte de repeticiones donde su mente se encuentra mayormente ausente sin experimentar el sentido de algo.

Sin embargo, es necesario tener en cuenta que si bien un videojuego tiene mayor o menor probabilidad de resultar estimulante al pensamiento dadas las características de su algoritmo, esto no quiere decir que el estímulo sea del todo imposible a pesar de que se trate de una actividad mecánica. Esto puede ser ejemplificado con los actos de ser espectador de cine o televisión: una película puede presentar a la audiencia interrogantes para captar su atención e involucrarlos al jugar con ellos a “adivinar” que ocurrirá después, a pesar de ello, estos espectadores pueden no encontrar un estímulo que les provoque afección (ya sea positiva o negativa). En consecuencia, este acto resultará un momento estático para el pensamiento. En contraparte, la misma audiencia podría encontrar mayor estímulo en una película que no demande tanta “conciencia de cámara” (Deleuze) y así poder experimentar redes de conexiones que hagan que el sentido acontezca.

Para que se presente la imagen-juego, será necesario que la imagen-movimiento pueda atrapar al sujeto, no necesariamente por sus cualidades objetivas (características que el objeto posee como color, forma, iluminación, etc.) sino por las construcciones que dicho sujeto pueda hacer a partir de ella. Por ejemplo, podrá sentirse estimulado por los lugares que las imágenes representan (dimensión espacial), por la manera en que estas imágenes representan las acciones y cómo se encuentran conectadas (dimensión temporal), o por los personajes (dimensión actancial). A ese estímulo, habrá de seguir la imagen-afecto, cuya carga (positiva o negativa) puede tanto mover como detener el circuito de imágenes-pensamiento. Este estímulo que ha logrado irritar el sistema, provocará la aparición de la imagen-pulsión que perseguirá saciar o al menos calmar la irritación que la imagen-movimiento de la pantalla ha provocado.

Este es un punto de la mayor importancia dado que la imagen que podría presentarse en este momento, la imagen-acción, es el tipo de imagen que un juego de video demanda para que su algoritmo sea operante y para continuar arrojando

imágenes-movimiento que promuevan la generación de más circuitos de imágenes-pensamiento. Estos circuitos son los que pueden convertirse en campo fértil para que dos acontecimientos se hagan o no presentes: el sentido y la imagen-juego. El primero comprende un momento de orden en el flujo del movimiento que alimenta y se alimenta del segundo; es decir, el sentido se puede presentar como consecuencia de la imagen-juego, y ésta a su vez si se presenta es porque encierra cierto sentido, incluso cuando pudiese parecer un sinsentido como es frecuente que ocurra durante la actividad del juego.

Como modalidad de pensamiento, la imagen-juego es sumamente plasmática, lleva a cabo conexiones pero éstas no necesariamente siguen la reglamentación convencional y, en consecuencia, aquí la mente se permitirá destruir y construir esquemas abstractos de pensamiento así como modificar los ya existentes, así como también integrar imágenes de elementos de distintos ámbitos y con muy diversas características. Este tipo de movimiento no sólo demanda que el sujeto deposite su voluntad y energía sino que también le obliga a entrar en tensión, como ocurre con el juego estético de Schiller y el de Gadamer. También implica atravesar por periodos de incertidumbre dado que la modificación o destrucción de un esquema de pensamiento incrementa la entropía del sistema hasta que se pueda elaborar de nuevo otro esquema que reduzca la ansiedad producida por lo no-pensado.

En consecuencia, el juego que permite la presencia efectiva de la imagen-juego, “pone en juego” al sujeto. Lo involucra en muchos niveles y crea la posibilidad de cambio. Después de que se ha presentado este tipo de imagen, al igual que con el viaje del héroe mítico, el sujeto habrá sufrido una transformación, ya no puede ser el mismo. Ha desordenado y ordenado el mundo, además de haber experimentado posibilidades de sentido que, sin el quiebre de la experiencia de juego, probablemente no se hubieran presentado. Las imágenes visuales de un videojuego pueden propiciar esta experiencia, pero no se trataría de algo nuevo en la experiencia de vida humana: el arte y la dialéctica aristotélica ya presentaban la posibilidad de una imagen-pensamiento de estas características.

Es en este sentido que se considera necesario incluir este tipo de imagen en la familia de imágenes-pensamiento propuesta por Deleuze; si él sólo consideró el cine y no contempló los medios de comunicación como el internet, no puede tenerse como una falla de su modelo dado que el medio o el objeto no provocan los circuitos de conexión únicamente por sí mismos. La presencia de estas conexiones implica la acción de un sujeto pensante, y las relaciones que demanda la imagen-juego bien pueden ser producidas por una película, un programa de televisión, el teatro, una pintura, la lectura de un libro, etc. Así, no contemplar el medio y objeto videojuego puede resultar casi irrelevante, pero la ausencia de esta imagen-juego en los circuitos de las imágenes-movimiento y tiempo, sí comprende un gran vacío y es necesaria su inclusión para el abordaje del objeto particular de este proyecto.

### 3. El videojuego en el imaginario social

Cuando hablamos de juegos, términos como fantasía, irrealidad e imaginación pueden ser asociadas con facilidad. La actividad de juego implica una ruptura con lo cotidiano y un acercamiento a la libertad (Huizinga, 2008, p. 20-21) un escape de la racionalidad rígida y normativa; sin embargo, encontraremos que la actividad de juego no puede ser abstraída de lo social y, en consecuencia, no será ajena a la cultura y los esquemas abstractos de pensamiento que ésta implique.

La libertad atribuida a la actividad de juego, si bien comprende una suspensión de la normatividad cotidiana, esta sensación habrá de acercarse más a una percepción que a una realidad. La cultura comprendida como un sistema de creencias permite otorgar distintos valores a las actividades humanas y particularmente a los juegos frente a otros tipos de acciones humanas; recordemos al juego considerado como opuesto a las actividades serias o productivas como lo exploró Roger Caillois (1994, p. 41-42). También tendremos hacia el interior del universo de juegos clasificaciones, también producto de sistema de creencias.

Podemos clasificar a los juegos por su grado de normatividad, como en el caso de Caillois, en lúdicos (normativos como el deporte practicado en marcos institucionales)<sup>27</sup> y de *paidia* (placenteros como los juegos de improvisación); en el primer caso se tratará de juegos altamente institucionalizados y dirigidos a la formación más de índole social y educativa (pensemos el lugar que los juegos de este tipo ocupan en la *paideia* platónica), en contraste, los juegos de la *paidia*, tienden a ser más introspectivos e individuales. Si bien, los juegos de la segunda esfera indican mayor presencia de libertad con respecto a los lúdicos, el individuo no logra separarse del todo de su entorno social concretando en su actividad (solitaria o no) las virtualidades significativas que se encuentran en su cultura.

De esta manera, podremos observar en los juegos (tanto en su estructura como en su temática) la presencia de un elemento abstracto que trasciende lo racional y que hace que el juego tenga sentido; así los sujetos elijen ciertos juegos y la manera en que

---

<sup>27</sup> "Cascarita" en México.

van a jugarlos, dejando de lado otras posibilidades que, aunque presentes potencialmente, por alguna razón no resultan tan atractivas, o incluso, pueden se presentan indeseables y hasta peligrosas. Para autores como Cornelius Castoriadis este elemento comprende la dimensión del imaginario social y opera de manera semejante al esquema en Henri Bergson. Pero no habrá de tratarse de una relación unidireccional entre lo abstracto (imaginario social, esquema de pensamiento o ideología) y lo concreto (las acciones y las representaciones materiales), sino más bien de un intercambio dialógico que propicia que este elemento abstracto construya y sea construido por los sujetos que participan de él. Así, las representaciones (ya sean visuales, literarias, históricas o científicas) serán una manifestación de esta construcción imaginaria que involucra un sistema de significados e interpretaciones que permea la acción y existencia humanas en el mundo. Lo anterior puede ser observado en la manera en que un sujeto significa algo como una producción cinematográfica. Para este ejemplo, nos apoyaremos en algunos conceptos de Deleuze. Un sujeto puede generar un circuito de conexiones de distintas imágenes-pensamiento (Deleuze) al ver una película, pero la red de significados no está aislada de la matriz cultural en la que se encuentra este sujeto. Puede encontrar placentero lo que observa, sin razón alguna, para después tratar de racionalizar el por qué lo ha disfrutado; y es en esta concatenación de imágenes y juicios sobre esas conexiones que el sistema de creencias del que este sujeto participa se hace presente. A pesar de que existe la posibilidad de que alguna conexión se presente de manera libre e incluso aleatoria, gran parte de estas conexiones comprenden operaciones válidas dentro del sistema de creencias del sujeto espectador.

Otro ejemplo se encuentra en las construcciones del lenguaje utilizadas en la cotidianidad para explicar o para manifestar una postura ante algo. Frases populares como “los videojuegos provocan violencia”<sup>28</sup>, “los videojuegos son una pérdida de tiempo” o “los videojuegos pueden ser estimulantes educativos”, ilustran lo expuesto. Otro lo proporciona la red de relatos y mitologías alrededor de Internet: un lugar donde

---

<sup>28</sup> En este punto es importante el marco histórico dado que, dependiendo de la época, también fueron comunes frases semejantes con respecto al cine, la televisión, la música, etc.

es posible trascender las fronteras de raza y género, donde el sujeto no sería juzgado por su condición corporal, religiosa, etc. Se observa cómo estos micro relatos operan en función de un relato mayor que engloba tanto a la tecnología como a las ideologías que le han dado existencia. Pero ¿qué mecanismo lleva a construir estas visiones como “la verdad”?

Los sistemas de creencias antes mencionados suponen una constelación de significados que explica el mundo y le da sentido. Pero estas maneras de “imaginar” el mundo comprenden un universo de compleja construcción tanto social como individual. Existirán entonces algunos términos que permitirán la comprensión sobre cómo es que la realidad y el mundo se construyen como y a partir de creencias. En consecuencia, resulta necesario explorar los términos de “imaginario” y “lo imaginario”<sup>29</sup> con el objetivo de dar respuesta a los siguientes enigmas: ¿Qué papel juegan las imágenes visuales en la construcción de los imaginarios sociales?, ¿cómo es que estas imágenes son a su vez reflejo de los movimientos del pensamiento de los sujetos que se encuentran involucrados en la actividad de juego?, y con mayor peso ¿por qué continuamos replicando estos imaginarios a pesar de tener los medios técnicos para no hacerlo? Lo anterior se observa en el caso del MMORPG Second Life, donde el mundo generado digitalmente se convirtió en una réplica del mundo cotidiano en cuanto a las relaciones comerciales y sociales que ahí se presentaron, incluidas la violencia y discriminación así como algunas actividades delictivas o proselitistas. El ambiente permitía la libertad de construcción de identidad, imagen y ambientes distintos de los del mundo “real”; sin embargo, en la actividad de juego, los jugadores generaron y permitieron la réplica de los esquemas que, en palabras de algunos participantes, habían sido restrictivos en su vida cotidiana.

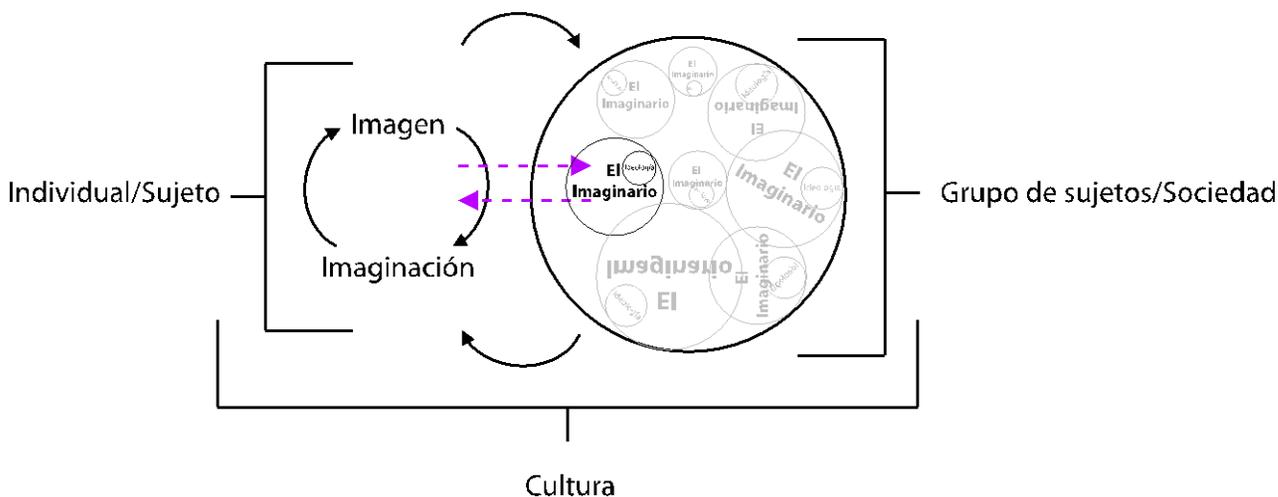
---

<sup>29</sup> **El imaginario**, comprendido como una entidad, se referirá a un esquema abstracto de pensamiento compartido por un grupo de sujetos y que permeará y dirigirá tanto sus acciones como su manera de comprender e interpretar el mundo. También tendrá presencia en los procesos creativos y en el objeto resultado de estos procesos. En contraste el término “**imaginario**” será usado como un calificativo que otorga cierta calidad a un objeto o idea.

Para dar respuesta a las interrogantes planteadas, tendremos que comenzar por definir “imaginario” y describir la compleja interacción entre las diversas visiones que lo han abordado. Posteriormente, explicaremos cómo el imaginario construido socialmente es reflejado en las producciones de una cultura, como lo sería el mito, la literatura y las producciones audiovisuales como el cine y los videojuegos.

### 3. 1 La “imagen” de imaginario

El abordaje de un terreno que se antoja intangible y abstracto, como lo es el ámbito de lo que creemos que el mundo es significa, puede resultar complicado si insistimos en contraponer elementos en lugar de considerarlos como participantes activos de un todo integrado. Los elementos a los que nos referimos pueden compartir semejanzas en cuanto a su nominación, pero en realidad juegan papeles muy distintos en la construcción de lo que autores como Deleuze nombran red de imágenes-movimiento, o más cercanamente a nuestra intención, las reglas por las que se el juego es generador de cultura (Huizinga, 2008, p. 67). Este complejo algoritmo, puede ser esquematizado de la siguiente manera para fines explicativos.



Esquema no. 1 Realizado por la autora

Se trabajará sobre los términos imagen, imaginario e ideología, como elementos capaces de generar relaciones que alimentan un universo mayor a su suma: el de la cultura. Si tomamos la visión de Huizinga sobre la manera en que la comprensión y

asimilación de las reglas de un juego llevan necesariamente a la construcción de una forma particular de interacción social, también nos encontraremos con la atribución de valores simbólicos a los objetos/actos/ideas manifestando la presencia del *agón* o impulso de competencia. Las imágenes, así como las maneras en que son pensadas, construidas, producidas, compartidas y significadas, no pueden quedar exentas de participación en este intercambio competitivo.

Comencemos con el concepto de “imagen”. La imagen comprendería una cosa *en sí* (término tomado de Emmanuel Kant) u objeto (Abbagnano, 2008, p. 867) (aprehensible por los sentidos) pero también una cosa (Brugger, 1998, p. 138) (o construcción cognitiva) (Aumont, 1992, p. 13) cuyos cambios generan un proceso correspondiente a la imaginación. La imagen como construcción de la mente puede considerarse como un nodo donde convergen la memoria y las conexiones hechas sobre la presencia de una cosa que se puede percibir; es decir, se trata de una entidad en continuo proceso de construcción y movimiento. Deleuze trata este tema a fondo, siguiendo la memoria y el tiempo según Bergson, y aportará los términos imagen-movimiento, imagen-pensamiento, imagen-recuerdo, imagen-afección, imagen-pulsión e imagen-acción, las cuales fueron explorador en capítulos anteriores. Un sujeto puede conectar los distintos tipos de imágenes dando origen a cadenas o redes y este movimiento de las imágenes participa de la dimensión de la imaginación.

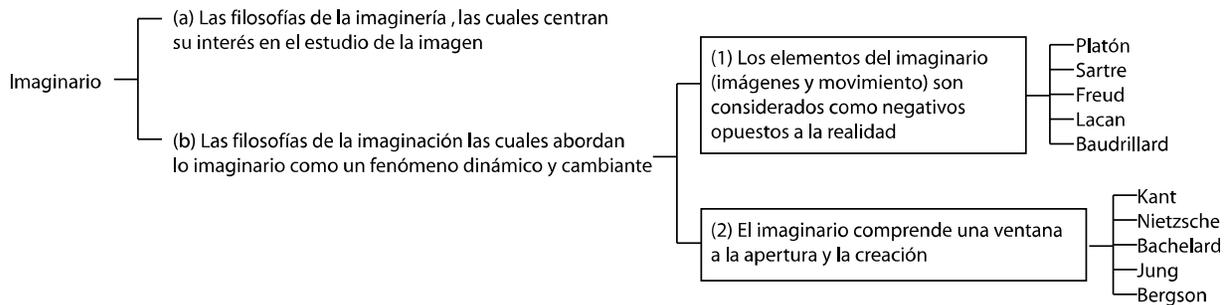
La imagen, para el presente desarrollo, será considerada primeramente como un fenómeno visual, que no sólo estimule el sentido de la vista sino que sea capaz de ser concatenado con imágenes de otros tipos, como serían todas aquellas propuestas por Deleuze. Se tratará también de una construcción hecha por el sujeto en la cual se presenta un proceso en el que la imagen será construida, desconstruida, significada y resignificada. La imagen existirá entonces como una *cosa en sí* que se ofrece a la vista pero también como un proceso de movimiento y cambio en el cuál se verá constantemente alterada, es decir, como *cosa*.

Ya que las imágenes tienen un papel relevante en los procesos de la imaginación, término que puede comprender múltiples procesos y significados, será necesario identificar la dimensión particular que aquí interesa. Partamos de la

categorización que hace Peter Strawson del término imaginación: “[...] la imaginación tiene tres áreas semánticas fundamentales: 1) la imagen mental (y quizá también acústica); 2) la imaginación como invención; 3) la imaginación como creencia o ilusión.” (Ferraris, 1996, p. 11) La imagen mental (1) participaría tanto en los procesos de invención (2) y este proceso también generará creencias (3). Así, la imagen mental se convierte en causa de complejos procesos de creación y destrucción de sistemas de creencias. Sin embargo, habría que tomar en cuenta que esta categorización no está considerando la imagen como cosa en sí que puede ser vista y centra su atención en aquellas imágenes producto de la cognición. En este sentido, es necesario incluir a la imagen visual y más aún, considerar que tiene la capacidad de provocar a la imaginación en sus procesos de invención y generación de creencias. Otra consideración necesaria comprende el considerar ambas imágenes (mental y visual) no sólo como puntos de inicio sino también como producto de un proceso de creación activo, en realidad, como un instante en el movimiento del pensamiento. Una imagen visual, por ejemplo una fotografía, tiene detrás un proceso de pensamiento que seleccionó un medio, encuadre, composición, etc., y ese conjunto de decisiones es un movimiento del pensamiento.

El entrar en contacto con una imagen como la fotografía mencionada en el ejemplo, comprende una práctica de interacción social ya que ese objeto pudo haber sido producido por otro sujeto distinto a aquel que la observa, y el observador a su vez puede comprender la fotografía como objeto en el espacio y como imagen de otra cosa distinta dada la cultura visual de la que participa. Dentro de una dimensión social que inscribe a nuestro sujeto pensante (o sujeto que imagina), los movimientos de la imagen visual son un fenómeno sumamente problemático y que ha demandado distintas maneras de construcción y abordaje a lo largo de la historia. Siguiendo al autor Ferraris, tenemos dos principales maneras de abordar la imagen: las filosofías de la imaginería (a), las cuales centran su interés en el estudio de la imagen (su construcción, producción y la manera en que ésta es captada por los sentidos); y las filosofías de la imaginación (b), considerada invención y creencia, de y partiendo de imágenes, las

cuales abordan lo imaginario<sup>30</sup> como un fenómeno dinámico y cambiante (Ferraris, 1996, p. 11). Dentro del último grupo, tanto la imagen como su relación con el imaginario, han sido abordadas desde distintos enfoques, como muestra el esquema:



Esquema no. 2 Realizado por la autora

Se observa que los enfoques identificados por el autor Ferraris implican al menos dos visiones contrarias sobre lo imaginario y las imágenes visuales que participan en éste. Empecemos con el primer grupo (b.1), específicamente por Platón ya que nos aporta tres elementos a tomar en cuenta para la vinculación entre juegos e imaginario: su concepción de las imágenes, de lo imaginario y, sobre todo, de la formación deseable de los ciudadanos por medio de la normatividad (Jaeger, 1985, p. 7759. En cuanto a la imagen, Platón se apoya en el concepto de *mímesis* (concepto de toma de La poética de Aristóteles pero al cual atribuye facultades distintas). La *mímesis* para Aristóteles es:

“La *mímesis* se expresa en un producto que es Otro pero no oculta su intención referencial; en función de las habilidades del artista, evoca la idea de prodigio y la sensación de asombro [...] El producto de la *mímesis* ya no se refiere exclusivamente al mundo sensible sino también al de las ideas [...]” (Barbero, 2004, p. 2)

<sup>30</sup> En este sentido, lo imaginario se encuentra muy cercano a las creencias propuestas por Ferraris en la tercera área semántica de la imaginación.

Para Aristóteles, la mimesis tiene manifiesta su intención de imitar a un objeto de algún lugar de la realidad; cuando Platón toma el concepto de mimesis le concede atributos distintos. Para Platón, la mimesis está contrapuesta a la imitación. En la mimesis se conserva al referente, considera que este referente tiene un vínculo con la realidad, mientras que la imitación es un engaño ya que no guarda relación con la realidad; es más, se hace pasar por realidad. Lo anterior queda expuesto por el filósofo en su República en el Libro X, utiliza el ejemplo del pintor y construye a la pintura como una imagen cuya visión es capaz de engañar al ojo de su espectador.

“-De acuerdo, pues, en lo que toca al imitador; pero contéstame a esto otro acerca del pintor: ¿te parece que trata de imitar aquello mismo que existe en la naturaleza, o las obras del artífice?

[...]

-Atiende ahora a esto otro: ¿a qué se endereza la pintura hecha de cada cosa? ¿A imitar la realidad según se da o a imitar lo aparente según aparece, y a ser imitación de una apariencia o de una verdad?

-De una apariencia –dijo.

-Bien lejos, pues, de lo verdadero está el arte imitativo; y según parece, la razón de que lo produzca todo está en que no alcanza sino muy poco de cada cosa [se refiere a las cosas materiales] y en que esto poco es un mero fantasma. Así decimos que el pintor nos pintará un zapatero, un carpintero y los demás artesanos sin entender nada de las artes de estos hombres; y no obstante, si es buen pintor podrá, pintando un carpintero y mostrándolo desde lejos, engañar a niños y hombres necios con la ilusión de que es un carpintero de verdad.”

(Platón, 2005, p. 223)

El problema para Platón no se encuentra en que la imagen que “se ve” haga referencia a *otra cosa* poniendo de manifiesto su intención de no ser *esa otra cosa*. Su problema radica en confundir la imagen visual con aquella otra cosa, es decir, con suponer la

pintura de un carpintero como un ser vivo.<sup>31</sup> Se observa que Platón habla de una imagen que “se ve”, pero no está tratando a la imagen mental ni aquellas almacenadas en la memoria de los sujetos. Si esta pintura puede engañar, es muy probable que lo haga partiendo de la red de conexiones de imágenes (recuerdos y significados) hecha por el sujeto y no sólo por la apariencia; es decir, el engaño en realidad debe trascender el engaño de los ojos para poder permanecer.

Platón contrapone los fenómenos a las ideas y por ello todo arte que trata de imitar al de la realidad termina por deformar esa realidad al posar como una realidad en sí mismo; la imagen visual para él es un fenómeno no una idea. Pero esto ocurre con las imágenes visuales; en contraste, el autor considera a las ideas como algo que no experimentará este tipo de engaños, pero ahí Platón podría estar no del todo acertado: se puede engañar a la percepción, pero también es posible engañar en el mundo de los diálogos y las palabras. Es más, es posible engañarse a uno mismo por medio de construcciones de pensamientos que, de alguna manera, dan sentido al mundo y reducen nuestra incertidumbre. En este sentido, el fenómeno (imagen visual) no sería tan diferente de una idea (imagen mental) en cuanto a su poder sobre las acciones humanas.

De poder engañar por medio de la sola apariencia, se estaría hablando de una sorpresa de los sentidos; no se trata de eso, dado que la visión convertida en mirada (las conexiones con otras imágenes como los recuerdos) demandaría una comparación con otros elementos que nos indicarán, según nuestras experiencias, si algo se encuentra realmente allí: volumen, temperatura, textura, etc. En este sentido, el autor teme al engaño del ojo como órgano mecánico, pero a lo largo de sus textos, pone de manifiesto también su temor a la construcción de miradas erróneas sobre el mundo, como es observable en el mito de la caverna por ejemplo. La sorpresa puede presentarse y desaparecer (basta con recordar la locomotora de los hermanos Lumiere), pero el engaño debe sobrevivir a la desaparición de este primer impacto con

---

<sup>31</sup> En algunas culturas, la imagen es considerada un ser vivo. En consecuencia, aquí lo que se trata no es si la imagen es un ser o no sino qué aquello con lo que nuestro pensamiento es capaz de conectarla y cómo estas conexiones nos llevan a significar el mundo y actuar en él.

la aparición de la imagen. Un engaño profundo y duradero, requiere de conexiones entre distintos tipos de imágenes cuya red de significado pueda tener sentido para el sujeto más allá de lo que se presenta ante sus ojos. La verosimilitud que la imagen puede ofrecer tendrá que guardar estrecha relación con los modelos o esquemas que el sujeto posea sobre el mundo (adquiridos de su experiencia e interacción con el mundo y otros sujetos, además de sujetos a cierta normatividad producto de la convención de este actuar social); este sujeto debe poder experimentar esta imagen visual, conectarla con otras distintas imágenes y poder llegar a la conclusión “lo que esta imagen me propone es probable”.

A pesar de que la imagen visual requiera el apoyo de otras imágenes como los recuerdos o las creencias para lograr engañar algo más que la percepción sensorial de los sujetos, la postura con respecto a las facultades negativas de las imágenes visuales es una situación recurrente a lo largo de la historia humana. En el Antiguo Testamento, por ejemplo, se prohíbe la producción de imágenes (Gubern, 1999, p. 51-52), dado que el poder de crear algo “a imagen y semejanza” era exclusivo de Jehová. El crear una imagen, era un acto arrogante. Esto puede parecer extraño a algunas posturas de los siglos XIX y XX, pero es necesario tener en cuenta que la imagen en esta etapa histórica también era considerada un ser vivo con presencia (incluso hoy en día dentro de algunos grupos religiosos) (Debray, 1994, p. 190), ergo, crear una imagen era muy semejante a crear vida. De alguna manera, tanto para Platón como en la mitología cristiana, la imagen es una entidad peligrosa en tanto puede jugar el papel de un ser vivo y así sustituir una realidad al convertirse ella misma en una presencia que ya no representa otra cosa sino que es ella la cosa en sí.

¿Cómo es que la imagen puede engañar como nos dice Platón que lo hace? La imagen es efectiva para esta acción en la medida en que se ajuste al esquema o patrón generado por el circuito de imágenes (memoria, recuerdo, percepción, etc.) que los sujetos ponen en movimiento al pensar e interactuar con otros sujetos. Señalemos una vez más, este poner en movimiento la imagen es ya algo distinto a sólo percibirla. Requiere de una construcción elaborada que le permita al sujeto ordenar, o bien desordenar, la realidad que experimenta para lograr su comprensión; para esto puede

apoyarse en esquemas o modelos. Vayamos a las posturas de la línea contraria (b.2), retomaremos las visiones del punto b.1 un poco más adelante. En el caso de Emmanuel Kant, el esquema mencionado “[...] sería un producto de la imaginación productiva [imaginación como proceso de creación donde participan y se producen imágenes], que construye *a priori* un concepto de la intuición: la imagen es un dato, el esquema es un constructo no icónico [...] Este esquema no se obtiene del mundo, sino que es, por así decirlo, fabricado por el intelecto, que se procura a sí mismo las *formas* [...] de su propia aplicación.” (Ferraris, 1996, p. 142) En este punto, el concepto de esquema de Kant se toca con el de Henri Bergson, quien considera al esquema como un abstracto (también distinto de lo que hay en el mundo) que se concreta en la imagen visual pero también se construye a partir de ella (Zaragüeta, 1941, p. 89). En ambos autores, la imagen está participando de la construcción de la realidad circundante, es el caso de la imagen como cosa que es visionada, pero no sustituye la cosa en sí; no la contraponen a lo real sino que la imagen forma parte de este todo que consideran la realidad, tanto en su calidad de cosa como de objeto (o cosa en sí).

Para Kant la imagen mental es una síntesis (Laupujade, 1988, p 75) de las percepciones a las que accedemos de manera empírica (imágenes como cosas que aparecen a los sentidos); la imaginación reduce la diversidad de estas percepciones pero no sólo lo hace a nivel perceptual sino que es capaz de operar en un nivel *a priori*, es decir, la imaginación es capaz de lograr esta síntesis sin importar que los objetos sean en efecto percibidos (o no) o que sean construcciones mentales. Kant llama a esto *síntesis trascendental de la imaginación* (p. 76). De esta manera, la imaginación opera como proceso de conocimiento del mundo, seleccionando y depurando construcciones previas a la experiencia que apoyan el ordenamiento de todo lo percibido. Las imágenes creadas por la imaginación trascendente no sólo participan de la construcción de conocimiento sino que también generan creencias sobre el mundo al ser compartidas y consensuadas con otros sujetos.

En este sentido, es que se puede llamar la visión de Friedrich Nietzsche sobre el acto de crear arte y, en consecuencia, crear valores (Nietzsche, 1992, p.804); la obra de arte (la imagen visual) es para este autor, un desplazamiento de valores en el cual

participa no sólo el pensamiento sino el acto, y es generado a partir de las creencias del artista. Este artista no podría ser un sujeto aislado, sino que estas creencias (recordemos la tercera área semántica de Strawson) que él deposita en la obra de arte, deberán guardar un vínculo con la cultura y sociedad en la que este sujeto existe. La imaginación se convierte entonces en un proceso creativo no sólo de imágenes que se ve, sino que también produce y reproduce sistemas de significados y creencias (imágenes mentales o representaciones). En consecuencia, el proceso de la imaginación no implica una estabilidad de las imágenes ni de las ideas, sino que es, en palabras de Gastón Bachelard, “una potencia mayor de la naturaleza humana” (Bachelard, 2009, p. 26); así se observa la idea de movimiento y cambio ligado a lo visual y lo creativo atravesando el pensamiento de Kant, Nietzsche, Bergson y Bachelard.

Regresemos ahora al grupo de cuerpos teóricos que habíamos dejado (b.1); seguimos sobre el siglo XX. No todas las visiones sobre la imagen y la imaginación acentúan el proceso creativo, o le atribuyen características positivas. En algunas que expondremos a continuación, la imaginación se encontrará radicalmente contrapuesta a lo real y sus imágenes serán cómplices de un artificioso engaño (perceptual y cognitivo); la imaginación excluye la realidad y la imagen no guarda vínculo con ésta. Ése sería el caso de Jean Paul Sartre, para él autor la imaginación es un elemento de suma importancia pero cuyas producciones son necesariamente irreales. Los procesos de la imaginación son: “[...] un encantamiento destinado a hacer que aparezca el objeto en el cual se piensa, la cosa que se desea.” (Sartre, 1982, p. 163) La imagen, como producto de una fantasía por ejemplo, es irreal por lo que constituye un engaño y, en consecuencia, el acto de crearla, y más aún, actuar conforme a ella, no es positivo. Sin embargo, tendremos que observar dos cosas: primero, que no se trata de una sola imagen sino de una red que se presenta como una probabilidad verosímil (es decir, no imaginamos un algo aislado de su situación), que no sólo incluye aquello que se elabora en lo individual sino que también habrá de implicar elementos surgidos de la interacción con otros sujetos; en caso contrario, sin el elemento social, el engaño continuaría sin

existir ya que el sujeto se encontrará, en todo caso, encerrado o inmerso dentro de sí con sus construcciones individuales del mundo.

Si se considera a la imagen como una cosa que se ve (como se dijo con anterioridad), esta postura se acerca a la de Jean Baudrillard con respecto a la imagen simulacral que “enmascara la ausencia de una realidad profunda” (2004, p. 6);<sup>32</sup> sin embargo, este autor se refiere a la imagen visual en un nivel de la percepción y, a diferencia de Sartre, no está hablando de la imagen como esquema de pensamiento. Esta imagen que no refiere a otra cosa más que a sí misma y que puede ser confundida con la realidad, se acercaría mucho a lo que se ha explicado sobre la mimesis de Platón; pero el engaño que Baudrillard teme, se presenta como un fenómeno mucho

---

<sup>32</sup> La clasificación de las etapas de la imagen expuesta por Baudrillard en *Simulacra and Simulation* y que es posible correlacionar con los órdenes de simulacros expuesto en *L'échange symbolique et la mort*. Las sucesivas fases o etapas de la imagen corresponden a:

- a) La imagen como reflejo de una realidad profunda.
- b) La imagen enmascara y desnaturaliza una realidad profunda.
- c) La imagen enmascara la ausencia de una realidad profunda.
- d) La imagen carece de relación alguna con la realidad; es su propio simulacro.

Consideremos que, tanto en la primera como en la segunda fases, la imagen posee un referente ajeno a ella que la involucra con la *realidad*; estas dos imágenes corresponderían a simulaciones porque, a pesar de estar relacionadas con una *realidad profunda*, no son *la realidad* que representan. Al llevar a cabo la acción de representar, dan el lugar que corresponde a la existencia de un referente y, de esta manera, no hay destrucción de *realidad* o muerte referencial, lo cual sí sucede en las siguientes dos fases. La tercera fase esconde una *realidad inexistente*, sin embargo no está divorciada de *una realidad*; es decir, al esconder el hecho de la ausencia no se hace pasar por dicha realidad, por ende, se acerca más a una simulación ya que todavía guarda luto por su referente ausente pero existente. La cuarta fase es la del simulacro; no guarda relación con otro referente distinto de ella misma y no pretende representar nada, esta imagen pretende ser *la realidad* misma, su propio referente y su propio simulacro. En el presente trabajo, consideramos que cualquier imagen es en sí misma una realidad, por muy semejante a la realidad que la imagen pueda ser. Si pensamos en la fotografía del periodismo que persigue ser lo más cercana a la realidad posible, nos encontraremos con el hecho de que el fotógrafo ha seleccionado un evento, una parte de ese evento, un encuadre y alguna imagen de entre las múltiples que podría haber tomado; así la imagen comprende sólo una parte de realidad, seleccionada y filtrada constituyendo una realidad por sí misma.

más elaborado ya que implicaría no a una imagen sola sino a un sistema mediático de diversas clases de imágenes (televisivas, cinematográficas, publicitarias, etc.). Entonces, para Baudrillard en realidad no importa si la fotografía del carpintero no hace las labores de dicho oficio, como lo expuso Platón; la importancia de la imagen del carpintero está vinculada con la conexión que pueda tener con otras imágenes, de esta manera no se espera que una imagen sea una persona pero sí que un sistema de imágenes genere una idea de cómo una persona podría o debería ser.

Si las imágenes visuales provocan la construcción de una imagen mental con características particulares, es entonces cuando la visión sobre a imagen simulacral de Baudrillard se encontraría conectada con el proceso de imaginación de Sartre. Sin embargo, es necesario subrayar: ambas posturas refieren a situaciones distintas: se trata del simulacro visual como imagen visual y material, frente a un mecanismo de conexión y creación cognitivo. La presencia de ambos elementos (materiales y abstractos) conectados de alguna manera, tendrían impacto sobre la manera en que el sujeto considera que el mundo debe ser y esto podría ser observado en su actuar e interpretar el mundo y las situaciones que éste le presenta. Esta conducta observable es aquello que puede llegar a ser problemático dentro de la interacción social. Dentro del juego MMORPG, el diseño del avatar que un jugador crea, puede perseguir atributos visuales que este sujeto considera deseables (altura, raza, peso, etc.) esperando obtener ciertas reacciones por parte de los demás jugadores (empatía, protección, miedo, etc.). Este tipo de acción que persigue ajustar por medio de la imagen visual un elemento material, como un cuerpo humano por ejemplo, a un elemento imaginario es el fenómeno que tanto Baudrillard como Sartre consideran de gran peligro para las personas.

Para Sartre, el mundo imaginario puede aparecer como real, al igual que la imagen que es visionada, en función de la conciencia de los sujetos: “[...] la imaginación es irrealidad y ausencia. La percepción sería la presencia, el modo propio de *estar en el mundo*. La dinámica de la imaginación es hacer *otro-mundo* o un *antimundo*.”(Cabrera, 2006, p. 33) Este otro-mundo, a diferencia de la visión kantiana o bergsoniana, no se encuentra ligado al mundo exterior del sujeto, sino que comprende un mundo aparte al

cual el sujeto se fuga. Sin embargo, esta necesidad de escape es lo que vincula al otro-mundo con el mundo cotidiano dado que aquello de lo que este sujeto busca escapar debe ser, al menos para él, una amenaza real; entonces no se trata de la sustitución de un mundo por el otro, sino que hay una relación donde el antimundo necesita del otro mundo para poder existir.<sup>33</sup> Por otro lado, como explicamos anteriormente mediante el ejemplo, este antimundo no sólo serviría de refugio, sino que al no estar aislado, su existencia tendría que tener repercusiones en ese *estar en el mundo* que propone Sartre.

Un elemento que Sartre nos aporta, es su explicación sobre cómo surgen las imágenes mentales y su relación con aquellas que son visuales. Para el autor, la imagen es una “forma de la conciencia” (Sartre, 1964, p. 32) que surge de una cosa perceptible (él ejemplifica con fotografías) y que completamos con otra información que poseamos al respecto a la cosa que se encuentra ausente. La construcción al final de la serie de imágenes que el autor sigue, comprende una imagen cuyas lagunas hemos de llenar dado que la imagen que construimos no guarda una relación de analogía con respecto a su cosa. Esta es la imagen mental. “A partir de la imitación, lo que aparece en la conciencia imaginante no es en absoluto lo que se ve en la percepción.” (p. 82) En consecuencia, esta imagen mental ya no pertenece a la materialidad de lo que se ve sino a la abstracción de lo que se piensa o imagina; y por ello esta imagen resulta sumamente mutable y es capaz de incidir en la conducta observable del actor social dado que se convierte en portadora de significado. Si bien la realidad material participa de manera importante en la vida de los sujetos, éstos actuarán en función de sus creencias y de las redes de imágenes mentales que sean capaces de generar.

Sartre junto con Jacques Lacan, considera lo imaginario como uno de los tres registros psicoanalíticos: lo real, lo simbólico y lo imaginario (Cabrera, 2008, p. 20). Para Lacan, lo imaginario implica el predominio de una imagen sobre el referente en la realidad y, en consecuencia, es muy cercano al engaño (ya hemos explicado porque consideramos que la imagen como cosa que se ve puede no constituir un engaño sólo

---

<sup>33</sup> En este sentido, la imaginación estaría actuando de manera muy semejante a la fantasía propuesta por Freud. Sin embargo, se trata de procesos distintos aunque puedan tener algunos puntos de contacto.

por sí misma). Sin embargo, para este autor los tres principios se encuentran íntimamente ligados y el extraer alguno implicaría el colapso de los otros dos; lo imaginario comenzaría en el “espejo” donde el sujeto es capaz de reconocerse a sí mismo para poder construir al otro como diferente de él, y eventualmente participar de lo simbólico por medio del lenguaje.

Lo imaginario sólo sería negativo en función de no permitir el flujo entre los tres espacios (real, simbólico e imaginario) y dejar la mente enajenada o encerrada dentro de uno sólo, cosa que implicaría un estado patológico. Este estado se acerca un poco al temor descrito por Baudrillard en cuanto al poder de las imágenes pertenecientes a lo visible; sin embargo, lo peligroso en ese caso no sería la imagen visual sino el quedarse atrapado en un circuito narcisista, situación que en última instancia es consecuencia de la relación existente entre el sujeto y sus redes de conexiones, cerrándose al mundo exterior (social, por ejemplo). Pero incluso dentro de este mundo social exterior, el sujeto o sujetos difícilmente podrían tener acceso a la totalidad de las cosas de la realidad y, en consecuencia, la imagen habrá de predominar sobre aquello a lo que dicha imagen visual hace referencia. El sujeto recurrirá siempre a procesos de imaginación o de fantasía para poder estar en el mundo ya que éste siempre será aprehendido con la finitud de los sentidos, es decir, es una imagen incompleta. El sujeto está obligado siempre a completar este mundo al cual el acceso total y absoluto es limitado.

La imaginación y la construcción de lo imaginario se encuentran vinculadas también a los procesos de la fantasía. Como se trabaja en el capítulo sobre los juegos, la fantasía consistirá en un quiebre con la realidad cotidiana; el autor Sigmund Freud considera a la fantasía como un mecanismo de fuga que libera al sujeto de su malestar en la interacción con el mundo cultural:

"La incapacidad de satisfacer una demanda real de amor es uno de los rasgos característicos esenciales de la neurosis. Los enfermos se hallan dominados por la antítesis entre realidad y la fantasía. Cuando encuentran en la realidad aquello mismo que más intensamente desean en su fantasía, huyen presurosamente de

ello, entregándose con tanto mayor abandono a sus fantasías". (Freud, 1985, p. 995)

Se observa que la fantasía descrita en este fragmento, es muy semejante a lo imaginario por la siguiente razón: a pesar de que algo en el mundo real la detone, puede no guardar relación alguna con éste y además puede llegar a ser tan poderosa como para incidir en la conducta observable de un sujeto.

Pero ¿qué ocurre entonces con la fantasía o imaginación infantil? Si se trata de individuos que no han sido o terminado de ser sujetos del proceso de socialización ¿qué sería aquello (esquema) del que se refugian en el proceso fantástico? Podemos proponer la siguiente respuesta: el ser humano por naturaleza es imaginativo sin necesidad de la presencia represiva de estructuras culturales, cosa que podemos observar en el comportamiento lúdico de los niños en diversas culturas. Sin embargo, la fantasía por su parte habrá de servir de fuga ante cualquier incidente que provoque tensión o incertidumbre; es decir, si bien el proceso de internalización de esquemas culturales continúa, existirán experiencias que escapen a la comprensión del infante y que requieran que éste les pueda dar un orden, cosa que puede ocurrir por medio de la fantasía tocando el juego y la generación de narraciones.

Otra respuesta a la interrogante la ofrece Lacan y ya se ha explicado un poco con respecto a esta postura.<sup>34</sup> Para Lacan, "la brecha que separa la belleza de la fealdad es aquella que separa a la realidad de lo Real: lo que constituye la realidad es el mínimo de idealización requerida por el sujeto para poder sobrellevar el horror de lo Real." (Zizek, 2009, p. 30) El poder acceder a la totalidad de lo real se acerca mucho a la idea de la desaparición de la condición humana limitada frente a una visión omnipresente, cosa que resulta imposible. En consecuencia, el niño tendría una serie de imágenes del mundo pero no puede ver la totalidad de este, existen muchas cosas incompletas que no comprende y que lograr hacer comprensibles por la presencia de esta idealización lacaniana. Las actividades más comunes donde se observará esta presencia de la fantasía y la acción de lo imaginario, no en un papel de sustituto sino en

---

<sup>34</sup> Cabe mencionar que, cronológicamente hablando, este autor se situaría posterior a Freud pero por vinculación de elementos se ha alterado este orden.

uno de facilitador porque estaría persiguiendo la comprensión de esta imagen incompleta del mundo, serían los actos narrativos (contar historias o interpretar personajes) y los juegos.

En vista de lo anterior, aquellos procesos o actividades consideradas como “no productivas” resultan de vital importancia para el sujeto. Si bien el juego no produce un bien cuantificable o medible salvo en los casos de las apuestas, los procesos de imaginación y fantasía que éste involucra permiten al sujeto ordenar y comprender la realidad para así dirigir sus acciones. Más aún, también son estos procesos los que le permiten significar e interpretar el mundo así como construir sistemas de creencias, pero también modificarlos y destruirlos. El poder otorgar orden a una fracción de lo Real, también nos permite desordenarlo y así generar distintos tipos de realidad.

A pesar de que la realidad puede ser considerada como un complejo sistema de pequeñas realidades que provocan la heterogeneidad dentro de los grandes grupos humanos, también existen ciertas estructuras recurrentes dentro de estos grupos tanto de manera sincrónica como histórica. Estos elementos históricos resultarán de vital importancia para la comprensión del cambio y movimiento dentro de construcción de creencias. Es en ese sentido que el autor Carl Jung, ubicado dentro del grupo b.2, puede resultar de utilidad.

Para Jung, existen ciertos contenidos mentales cuya dimensión personal comprende el estrato más superficial frente a construcciones sociales que anteceden por mucho las construcciones hechas por el individuo. El término inconsciente colectivo comprende un elemento que “[...] no se origina en la experiencia en la adquisición personal, sino que es innato [...] es idéntico a sí mismo en todos los hombres y constituye así un elemento anímico de existencia suprapersonal existente en todo hombre.” (Jung, 2009, p. 1) Este elemento que él llama anímico llega a la dimensión consciente cuando se puede manifestar por medio de imágenes como sueños o visiones, a pesar de que el contenido de éstos pueda no ser claro durante estados como la vigilia. El autor considera estas construcciones como producto de la energía instintiva y, en consecuencia, su carácter universal. Sin embargo, también toma en cuenta que existen particularidades en las maneras de concretar este tipo de energía

que son de índole necesariamente social y cultural: los mitos y las leyendas, por ejemplo.

Al tener como motor el mismo tipo de energía, no resulta extraña la recurrencia de ciertas formas de concreción material, sobre todo en las representaciones simbólicas. Para este autor, las representaciones simbólicas pueden ser tanto palabras como imágenes (Jung, 2002, p. 18) cuyo contenido inconsciente rebasa por mucho aquello que de manera manifiesta se muestra a nuestros sentidos. La imagen en esta visión en realidad tendrá un carácter más bien neutro y universal, pero que se verá alterado cuando esta representación sirva de directriz de comportamiento dentro de un grupo social. Estas representaciones simbólicas serían el resultado de la mediación entre el instinto universal y las demandas de la interacción social; así la imagen lejos de acercarse a un engaño o ser resultado de un proceso creativo, se convierte en una síntesis de las diferentes fuerzas que operan sobre las dimensiones individuales y sociales del ser humano.

A pesar de su utilidad para explicar la imagen en su dimensión simbólica así como la operación del inconsciente sobre la conducta, el hecho de que Jung considere innata la presencia del inconsciente en la especie humana puede no resultar demasiado útil. Si bien, al igual que los instintos propuestos por Schiller o la energía *agón* por parte de Huizinga, pueden en efecto ser universales e innatos a todos los seres humanos, la concatenación de significados así como el sentido que emerge en cada contexto humano es diferente. En consecuencia, los seres humanos pueden tener la necesidad universal de creer en algo, la capacidad universal de construirlo, modificarlo e incluso destruirlo, pero eso en lo que estos seres creen no sólo no podría ser innato sino que es construcción de las relaciones que estos sujetos tienen entre ellos y con el mundo con el que se encuentran en contacto. Así, el término propuesto por Jung de “inconsciente colectivo” será de utilidad para explicar las fuerzas motoras de representaciones universales (en todas las culturas se manifiesta el juego, por ejemplo), más no las particularidades de los sistemas de creencias en los que estas fuerzas culminan (la distinción entre juegos deseables y juegos peligrosos, el tipo de reglas, formas de participación, etc.).

Un elemento que puede resultar útil, es la presencia de lo social como elemento incidente en la construcción del pensamiento individual (cosa no prioritaria para Freud, pero que autores como Carl Jung consideran de suma importancia). Como se revisará en otros capítulos con Gilles Deleuze, las conexiones de las redes de imágenes-pensamiento se dan de manera libre; sin embargo, el sujeto que ya ha asimilado las estructuras de los procesos de socialización, tenderá a ejercer juicios sobre el valor, pertinencia o utilidad de dichas conexiones, juicios que se encontrarán estrechamente vinculados con el poder de la ideología internalizada que será explorado más adelante. La imaginación realiza las conexiones de estas imágenes de manera cercana a la *paidia*, el principio dionisiaco del placer y la libertad; en contraste, la fantasía comprende una reelaboración (al menos en el sentido freudiano) (Ferraris, 1996, p. 11), una construcción ideológica (Zizek, 2009, p. 15) y normativa. Si el sujeto no logra alcanzar “lo deseado” en el mundo cotidiano, genera frustración y habrá de refugiarse en la fantasía a manera de escape.

Al haber revisado estas posturas sobre la imagen y la imaginación en los procesos de comprensión del mundo, será necesario señalar lo siguiente: no se trata de tomar partido por alguna de las dos vertientes (a ó b), dado que eso implicaría tener una visión reducida del fenómeno. Dependiendo del nivel de realidad al que se refiera (mental o perceptual) y de la manera que pueda impactar en la conducta del sujeto en sociedad, el diálogo entre imagen e imaginación puede adquirir tanto las virtudes propuestas por una línea de pensamiento como las potencialidades negativas propuestas por la otra. Además, será también pertinente agregar que el calificar estos fenómenos como buenos, deseables, peligrosos, engañosos, etc., corresponde también a una configuración imaginaria que los construye de esa manera. De ahí la necesidad de revisar los conceptos abordados más adelante.

Una vez revisadas la imaginación y la imagen como procesos realizados por el pensamiento de un sujeto, abordaremos la esfera de lo social como elemento fundamental para la creación y movimiento del imaginario. Si bien autores como Cornelius Castoriadis consideran a la imaginación (proceso individual) y al imaginario (proceso de construcción colectiva) como dos cosas no vinculadas (Mier en Cabrera,

2008, p. 95), sí priorizan lo social y lo imaginario (lo que las personas construyen y que construye a las personas) como fundamento para la legitimación de instituciones capaces de retroalimentar, y en realidad también crear, ese el imaginario social. Se tomarán entonces algunos elementos de las visiones psicológicas (Freud y Jung), de la fenomenológica (Sartre) así como de la sociología y antropología para poder explicar cómo es que opera el imaginario y cuál es su papel en la actividad de juego.

Se recordará que la imagen (mental y visual) se encontrará presente en estos procesos de construcción de sistemas de creencias. Se tendrán que distinguir entonces entre las imágenes a las que nos podemos referir al exponer estas posturas: la imagen puede ser una cosa en sí<sup>35</sup> que se percibe por los sentidos (una pintura, una película) y también puede entenderse como la construcción de significados que los sujetos elaboran, es decir, una cosa (la idea que nos formamos, partiendo de la red de conexiones que generó, de la pintura o de la película, el esquema). Así nos encontramos con al menos dos tipos de imágenes distintos pero que se encuentran conectados. Los circuitos de imágenes-movimiento que provocan conexiones entre imágenes-pensamiento e imágenes-recuerdo, propuestos por Gilles Deleuze, nos dan un ejemplo de cómo es que las imágenes operan en distintos niveles de existencia. Hemos explicado también al sujeto en su papel de productor de imágenes y de conexiones entre éstas. Tendremos entonces también la necesidad de explorar qué ocurre con el elemento de lo social, ya que esas imágenes o redes de conexiones pueden ser socializadas en forma de creencias generalizadas con respecto a algo. Y a su vez, estas creencias incidirán en la manera en que las imágenes, tanto visuales como mentales, son construidas por un sujeto y por el grupo humano al que pertenece.

En consecuencia de lo anterior, lo que interesa con respecto a las visiones del imaginario no es su *oposición* con lo real (como lo plantearon los autores del grupo a), dado que la relación podría ser de integración o síntesis, sino su *impacto* en lo real. Y este impacto no sólo involucra el pensamiento y la capacidad creativa del sujeto individual, sino también los sistemas de creencias y significados del entorno social en el

---

<sup>35</sup> La imagen en este caso sería una cosa en sí en términos kantianos.

que este sujeto existe. Es por ello que requerimos del concepto “imaginario social”, que comprenderá una construcción que sólo se presenta cuando existe un grupo de sujetos. En el caso de términos que se vinculan con este tipo de fenómenos, como sería el de “inconsciente colectivo”, pueden ser utilidad pero no nucleares dado su aproximación con elementos más de tipo hereditario que histórico, como sería el caso de Jung.

Entonces, se tomará como punto de partida la definición del autor Gilbert Durand: “[el imaginario es el] conjunto de las imágenes y las relaciones de imágenes que constituyen el capital pensante del *Homo sapiens*.” (2004, p. 21) Este capital es construido socialmente pero también se encuentra interiorizado por el sujeto en su individualidad, y tendrá la finalidad de generar un sistema de interpretaciones y significados particulares para un grupo humano, cosa que habrá de redundar en cierto grado de orden y de certidumbre con respecto al mundo y la sociedad. Nos apoyaremos en la definición de Charles Taylor para acotar el término “capital pensante”, sobre todo para poder vincularlo con mayor facilidad a la presencia de las imágenes visuales:

“[imaginario social es] el modo en que imaginan su existencia social [las personas], el tipo de relaciones que mantienen unas con otras, el tipo de cosas que ocurren entre ellas, las expectativas que se cumplen habitualmente y las imágenes e ideas normativas más profundas que subyacen a estas expectativas.” (Taylor, 2006, p. 37)

Es importante subrayar la presencia del concepto “expectativas”, ya que, si regresamos a Freud, la fantasía actuaría como sublimación en caso de incumplimiento. El imaginario daría entonces no sólo dirección de acción e interacción, sino también parámetros para contrastar lo esperado con lo obtenido y, en consecuencia, la conformidad o inconformidad a la que un sujeto es capaz de acceder. El juego tendría entonces una función disipatoria (Spencer, 1855, p. 1885) y de sublimación importante al ser un alto con la vida social cotidiana; este papel mantendría en funcionamiento al grupo social, carácter que se acentúa en la sociedad moderna de finales del siglo XX.

Lo que ocurre con el imaginario, adelantamos, ocurrió con el papel que el mito jugó en las sociedades primitivas: era una explicación del cosmos en la cual cada grupo humano se veía reflejado y por la que se establecían las normas para un orden social.

Más aún: el considerar importante a un mito y su narración es en sí ya una manifestación de la presencia de un imaginario. Pero este imaginario, como vimos con Sartre, puede no tener nada que ver con lo que estos grupos de personas perciben por los sentidos ni con la realidad material circundante. Al respecto Friedrich Nietzsche nos dice lo siguiente refiriéndose al conocimiento científico (cuerpo que jugaría el papel del mito en las sociedades modernas dada su intención de ordenar y explicar el mundo):

“En lo *en sí* no hay *lazos causales*, ni *necesidad*, ni *no libertad* psicológica, allí no sigue *el efecto a la causa*, allí no gobierna *ley* ninguna. Nosotros somos los únicos que hemos inventado las causas, la sucesión, la reciprocidad, la relatividad, la coacción, el número, la ley, la libertad, el motivo, la finalidad; y siempre que a este mundo de signos lo introducimos ficticiamente y lo entremezclamos, como si fuera un *en sí*, en las cosas, continuamos actuando de igual manera que hemos actuado siempre, a saber, de manera mitológica.”  
(Nietzsche, 1980, p. 43)

Observemos entonces la necesidad de considerar el mecanismo del imaginario como un todo creado mediante las relaciones dialógicas entre lo individual y lo social. Esta urdimbre de relaciones de significado habrá de permear todas las esferas dentro de una cultura pero adquirirá particularidades para distintos grupos participantes de las micro esferas sociales. Y será necesario observar que estas esferas no establecen relaciones bilaterales ni simétricas.

Al igual que el mito, el imaginario social requiere para su formación al menos dos ejes: uno diacrónico, que de cuenta de la historia por la que un grupo social ha atravesado así como de los procesos de transmisión del imaginario a través del tiempo; y un eje sincrónico que permita al sujeto ordenar la realidad al participar en ella sin tener conocimiento de lo que ha ocurrido con anterioridad. Requerimos entonces el apoyo autores como Max Weber para comprender la construcción de una imagen a través de la historia, así como también la visión de Emilio Durkheim con respecto a las representaciones colectivas en sentido diacrónico.

Es necesario tener clara una situación frente a la presencia de un imaginario compartido por una comunidad de sujetos: como ya hemos mencionado, se trata de un

sistema de significados consensuado pero este consenso social no se presenta de manera necesariamente horizontal y menos desinteresada, en realidad implica complejas relaciones de poder entre individuos y grupos de individuos. En consecuencia, será necesario explorar también el papel que un elemento como la ideología juega en la construcción de sistemas de creencias, así como en los procesos imaginativos y fantasiosos de los sujetos. Y, por supuesto, su presencia en la creación de distintas producciones narrativas, en particular las visuales.

### **3. 1. 1 El imaginario como construcción histórica ideológica**

La presencia de una red de conexiones significativas que dé origen a las creencias de un grupo de personas, implica una elaboración compleja. Es el resultado de la interacción de estos sujetos con su entorno y entre ellos mismos como grupo; se trata de una red que ha tenido que tejerse y destejarse a medida que el grupo enfrenta nuevas condiciones de vida y demanda cambios en el imaginario con el que funciona. Es por ello que debemos considerar al proceso histórico que atraviesa un grupo humano como uno de los principales factores que permiten el movimiento de los imaginarios y, en consecuencia, el cambio en los sistemas de creencias con los que los sujetos construyen y dan significado al mundo.

Si bien la investigación e interpretación de la historia pueden concretarse en diversos tipos de representaciones que persiguen la “la explicación total de [su] pasado” (Suárez Fernández, 1996, p. 13) también debemos considerar que los sujetos pueden operar en una cultura sin estar conscientes del proceso que sus creencias e ideales han atravesado. Los sujetos y lo que éstos creen no pueden explicarse dejando fuera la historia, ya que la concatenación particular de eventos y circunstancias ha permitido que el movimiento del imaginario siga un camino y no otro. Sin embargo, dada la presencia de la historia como representación, debemos advertir que incluso los modelos de estudio más rigurosos habrán de comprender interpretaciones construidas a partir de algunos rastros a los que podamos tener acceso.

Para Max Weber el estudio de la historia en la construcción de una sociedad es central y para ello recurre a la elaboración de elementos metodológicos, como el tipo

ideal (campero, 1979, p. 94), para poder comprender mediante la abstracción fenómenos individuales.

“Un tipo ideal está formado por la acentuación unidimensional de uno o más puntos de vista y por la síntesis de gran cantidad de fenómenos concretos individuales difusos, distintos, más o menos presentes, aunque a veces ausentes, los cuales se colocan según esos puntos de vista enfatizados de manera unilateral en una construcción analítica unificada... Dicha construcción mental, puramente conceptual... no puede ser encontrada empíricamente en ningún lugar de la realidad.” (Weber, 1949, p. 90)

La atención se centrará en dos aspectos: primero, la unilateralidad que implica al tipo ideal como elemento sujeto a la acción de un grupo determinado de sujetos, donde no hay horizontalidad. En segundo lugar, dado que el tipo ideal es una construcción abstracta, no habrá de corresponder con la realidad tangible pero sí dictará la manera en que esa realidad deba ser significada y, en el caso del diseño, conceptualizada, proyectada y producida.

El tipo ideal tendría que ser un modelo abstracto contra el cual es posible contrastar un fenómeno social. De la misma manera, el imaginario comprendería una función similar: poder conocer el mundo mediante el contraste entre lo que se cree que debe ser y lo que el mundo es. Sin embargo, la construcción del abstracto, como se vio en la definición de Weber, no necesariamente establece una relación dialógica con la realidad sino una más bien de conflicto; esto implica en gran medida que el tipo ideal es un producto del imaginario, pero no sólo eso sino también el resultado de una relación asimétrica de poder donde prevalece una forma de ser del tipo y no otra. El imaginario comprende una constelación de tipos ideales, y mediante ésta la realidad habrá de ser significada, valorada y también modificada; muchos de estos procesos de modificación pueden ir en contra de lo que la realidad material y concreta permite. Ejemplo de lo anterior puede ser observado en gran parte de las modificaciones hechas al entorno urbano, o bien, las modificaciones hechas al cuerpo humano para que adquiera características de los tipos ideales deseables del imaginario.

En este momento resulta necesario traer a nuestra explicación un término: el de ideología. Por tratarse de un concepto cuya definición se nos presenta escurridiza, no ha recibido la suficiente atención y sus efectos han quedado circunscritos en la esfera del imaginario o de los sistemas de creencias. Si bien esto no corresponde a un equívoco, tampoco nos proporciona un cuadro completo; es decir, podemos considerar a la ideología como una particularidad dentro de un imaginario, una parte de este sistema de creencias que habrá de tener características muy específicas que no pueden englobar la totalidad de dicho sistema.

La ideología es un tipo de creencia, más no toda creencia es necesariamente ideológica. “La ideología representa la relación imaginaria entre los individuos y sus condiciones reales de existencia.” (Althusser, 1982, p. 123) Si bien las definiciones del término podrían aproximarse mucho a las de imaginario, deberemos centrar nuestra atención en aquellas condiciones que permiten a una creencia producto de la interacción social convertirse en una ideología. Siguiendo a Luis Villoro, tendrían que presentarse las siguientes características:

“Las creencias compartidas por un grupo social son ideológicas si y sólo sí: 1) No están suficientemente justificadas; es decir, el conjunto de enunciados que las expresan no se funda en razones objetivamente suficientes. 2) Cumplen la función social de promover el poder político de ese grupo; es decir, la aceptación de los enunciados en los que se expresan esas creencias favorece el logro o la conservación del poder de ese grupo.” (Villoro, 2007, p. 27)

En las visiones histórico materialistas, la noción de poder se encuentra íntimamente ligada al control sobre los medios de producción, no sólo de cosas materiales sino también de aspectos simbólicos y culturales. De hecho, en muchos sentidos, las cosas en realidad corresponden a un medio por el cual se concretan las relaciones entre individuos.<sup>36</sup> Observemos lo siguiente con respecto a las características expuestas por

---

<sup>36</sup> En este punto se identifica una coincidencia entre la imagen/acto que concreta un esquema de pensamiento (Bergson) y la manera en que el estado concreta sus intereses de clase por medio de las instituciones, como la educativa, que se encargan de que los sujetos actúen sobre esas directrices ideológicas (Althusser).

el autor: primeramente, las razones “objetivamente suficientes” difícilmente pueden comprender universales aplicables a cualquier tiempo y lugar; deberán ser producto de las características de ciertos entornos específicos, e incluso dentro de esos entornos, su operación puede ser distinta dada la posibilidad humana para interpretar los enunciados legitimadores. En segundo lugar, tengamos en cuenta que, a pesar de la fuerza que una ideología pudiese ostentar, no ocupará el total del imaginario; es decir, seguirán existiendo conexiones y redes de pensamiento que escapen a los valores dictados por la matriz ideológica. En su defecto, si es que este cuerpo ideológico puede penetrar la totalidad de un imaginario, los sujetos que lo operan no pueden poseer exactamente las mismas condiciones de existencia y, en consecuencia, difícilmente se podrá interpretar el cuerpo ideológico de la misma manera. Se encontrarán entonces derivaciones del cuerpo ideológico original que podrían redundar en la construcción de un cuerpo totalmente diferente.

Este movimiento en los sistemas de creencias no es un proceso instantáneo. Así, la construcción de un tipo ideal comprende un instante en el flujo temporal y hace concreta la interacción de distintas fuerzas (o distintos imaginarios) a través de la historia. Si bien los sujetos al entrar en contacto con una imagen son capaces de conectarla con sus recuerdos y demás imágenes-pensamiento, habrá también de evaluar tanto la cosa como lo que piensan de ésta partiendo de la comparación con el tipo ideal vigente. En consecuencia, este tipo ideal no comprende una construcción libre dentro del imaginario sino un juicio ideológico desde una particularidad del mismo; sin embargo, se habrá de considerar la manera también particular con la que el sujeto que observa la imagen ha interiorizado la esfera ideológica y cómo es que la está llevando a la acción. Tendremos entonces que un tipo ideal no podría abarcar la totalidad de un cuerpo de creencias y, en consecuencia, requerimos de más de un tipo ideal para la descripción de la realidad. Weber ofrece al menos cuatro variedades del tipo ideal:

“1) Tipo ideal histórico se refiere al tipo ideal encontrado en una época histórica dada [...] 2) El tipo ideal de la sociología general se refiere a fenómenos que se dan a lo largo de todos los periodos históricos y en todas las sociedades [...] 3) El tipo ideal de acción. Estos son tipos de acción puros basados en las

motivaciones de un actor determinado [...] 4) El tipo ideal estructural. Estas son formas que se obtienen de las causas y consecuencias de la acción social [...]” (Ritzer, 1999, p. 275)

Los dos primeros tipos, permiten hacer una descripción sincrónica y diacrónica dentro de un espacio social. En el segundo caso, se observa una intención de universalizar el tipo ideal, que si bien puede apoyarse en la permanencia de ciertas estructuras o patrones recurrentes a lo largo de la historia, no logrará permanecer en su totalidad inalterada dada la contingencia de circunstancias que un grupo de sujetos habrá de enfrentar en diferentes momentos. Lo mismo puede ocurrir con el tercer caso: el tipo ideal estructural. Este último no sólo debe operar sobre causas y consecuencias de la acción social, sino que podría comprender el motor primero de dicha clase acción; en consecuencia, la estructura podría englobar a los otros tres tipos ideales.

Si bien estos tipos ideales, siguiendo al mismo autor, no podrán ser encontrados en la realidad tangible, sí se encuentran conectados con los sistemas de creencias que un grupo humano posee. Estas abstracciones dirigen tanto la acción como las producciones en dirección del tipo ideal, al menos de manera general. De esta manera, el tipo ideal no se encontrará en estado puro en el mundo pero sí se podrá identificar su impacto en las producciones materiales dentro de una cultura; ejemplo de lo anterior nos lo proporcionan la literatura, el cine, el arte, etc.

Cabría observar que la visión weberiana de la construcción del tipo ideal como resultado de las relaciones de poder, atiende a una visión vertical situada en el marco de la lucha de clases. Pero tendríamos que recordar la postura de Taylor al respecto de la relación del ideal con la praxis: ésta no es unidireccional (Taylor, 2006, p. 39), un grupo interpreta un ideal (generado en otro grupo que legitima su poder) y esta interpretación guía a una práctica que no necesariamente comulga con el ideal original (dado que distintos grupos habrán de tener referentes diversos para construir un significado). Esta discrepancia puede llegar a tener impacto en el ideal primero e incluso modificarlo. Ejemplo de lo anterior es observable en las dinámicas de consumo cultural que la economía informal permite en nuestro país: la presencia de tecnologías creadas para respaldar información, se han convertido en el medio para difundirla a un costo

mínimo. El consumo permanece, pero una parte importante de la riqueza producida no regresa a los núcleos productores de la información ni de la tecnología. En este sentido, las directrices que el ideal de conducta ha marcado para satisfacer el deseo, son también aquellas que provocan una acción que se vuelve contra las fuerzas económicas que gestaron ese ideal.

El ideal, el imaginario o el tipo ideal (que sería un elemento metodológico a diferencia de los otros dos), encierra una construcción compleja ya que no se trata de una línea recta que desciende sobre un grupo de sujetos quienes la acatan de manera inmediata. Se trata más bien de un flujo multidireccionado que construye no sólo el imaginario como dimensión social sino también al sujeto, ya que éste deberá interiorizar dicho sistema de creencias y llevarlo a la práctica para hacerlo operante. Esto no sólo ocurrirá sobre un eje vertical sino también sobre el otro horizontal. Es en este sentido que consideramos importante acercarnos un poco al pensamiento de Michel Foucault:

“Hay que admitir en suma que este poder se ejerce más que se posee, que no es el *privilegio* adquirido o conservado de la clase dominante, sino el efecto de conjunto de sus posiciones estratégicas, efecto que manifiesta y a veces acompaña la posición de aquellos que son dominados. Este poder, por otra parte, no se aplica pura y simplemente como una obligación o una prohibición, a quienes *no lo tienen*; los invade, pasa por ellos y a través de ellos; se apoya sobre ellos, del mismo modo que ellos mismos, en su lucha contra él, se apoyan a su vez en las presión que ejerce sobre ellos.” (2003, p. 33-34)

Esta integración de los grupos por medio de una relación de dominación interiorizada, es lo que nos permite explicar algunas de las prácticas sociales en los ambientes de los videojuegos MMORPG. En el caso de EverQuest (Sony, 1999), el aspecto físico de los avatares permite una interacción donde la edad o la raza, al parecer, dejan de ser barreras; sin embargo, estos avatares se caracterizan por encarnar tipos ideales de la cultura occidental como serían los caballeros andantes que luchan contra distintas clases de monstruos.



Imagen no. 1 Avatares de EverQuest (Sony, 1999)

<http://mmohut.com/editorials/mmorpg-sex-appeal>

En los ambientes digitales encontraremos estas manifestaciones incluso en aplicaciones no visuales. La consultora especializada en sistemas UNIX, Sulamita García declara lo siguiente:

“There are researches that prove that 70% of the poor in the world are women, and this is a result of thousands of years of oppression and constraints to women’s education and professional development. Today, women are majority in the universities; however we still don’t have the same opportunities as men to enter the labor market.” (2006)

Se observa la producción de conocimiento y el desarrollo de herramientas íntimamente ligadas a la dinámica de poder patriarcal (como nos señaló Foucault) siendo resultado de un proceso histórico (siguiendo a Weber). El imaginario, o más bien la esfera ideológica del imaginario, manifiesta su poder de legitimación en la producción de objetos informáticos así como en las imágenes visuales que éstos difunden; el tipo ideal de sujeto capaz de poseer y generar conocimiento en este ámbito, continúa siendo una construcción necesariamente masculina a pesar de que la realidad en números nos esté indicando otra cosa. Incluso las acciones de las mujeres dentro de este escenario, emulan las de sus contrapartes masculinas: no están operando sobre una construcción del conocimiento desde una visión femenina.

Ante la potencial igualdad de preparación (la existencia tanto de hombres como mujeres ingenieros universitarios) y participación (el constante incremento de mujeres en los MMORPG), enfrentamos el enigma sobre el por qué los sujetos persistentemente replican el imaginario social y cultural en el que participan cotidianamente, cuando tienen frente a ellos ambientes donde podrían elegir no hacerlo. Weber nos dirá que es una consecuencia del proceso histórico, Foucault pondrá el acento en que la historia de las relaciones de dominación no tendría el efecto que manifiesta sin la participación de los sujetos que han interiorizado este tipo de relación. Este proceso de replicación de un esquema de comportamiento que rige las relaciones creadas dentro de estos ambientes requiere de ambos elementos: la presencia de la historia pero con la acción del sujeto, es decir, la participación de lo social histórico de manera integrada con lo individual subjetivo.

Existen dos elementos que apoyan este circuito de relaciones y la construcción del ideal o el imaginario: el tiempo y el espacio. El autor Norbert Elías aporta el análisis de un caso que da claves importantes en la comprensión del fenómeno. En su estudio sobre Winston Parva, una comunidad inglesa, el autor observa lo siguiente:

“Entre los residentes de ambas zonas no había diferencias de nacionalidad o procedencia étnica, no de *color* o *raza*. Tampoco se distinguían en cuanto a sus ocupaciones, ingresos y niveles de educación; en una palabra, su clase social era la misma. Ambas zonas eran de clase obrera. La única diferencia entre ellas era la ya mencionada: un grupo se componía de residentes establecidos allí hacía dos o tres generaciones, y el otro era un grupo de recién llegados.” (1998, p. 85)

Consideremos el videojuego (en línea o de consola) como un territorio (espacio). El dominio de dicho espacio es logrado por medio de la práctica, lo que implica tiempo invertido en encontrar las soluciones de cada tipo de juego; así, el sujeto que adquiere mayor experiencia accede a un lugar privilegiado dentro de la comunidad de jugadores, creando vínculos con quienes comparte habilidades y niveles obtenidos, dejando a un lado a aquellos jugadores nuevos o no tan hábiles. La antigüedad sobre el territorio permite a algunos sujetos generar un circuito de conexiones que construyen un

imaginario compartido sobre *la experiencia* y que comienza a manifestar creencias que los posicionan por encima del resto; esto no sería significativo si los otros jugadores no legitimaran ese ideal al esforzarse por alcanzarlo para llegar ejercerlo a su vez sobre otros nuevos jugadores. El tiempo sobre el espacio se traduce en experiencia, elemento que en la mayor parte de los juegos es cuantificable, y que constituye la base tanto para el avance y crecimiento dentro del juego como para su solución final. Esta experiencia suele ser representada de manera visual en tableros donde cada jugador puede comparar su posición con respecto al resto de los jugadores. Tal sería el caso de juegos sencillos que no por ello dejan de tener esta carga ideológica: FarmVille (Zinga, 2009), Mafia Wars (Zinga, 2009), Castle Age (Wikia, 2007), etc.

Este tipo de relación no sólo involucra lo que los sujetos hacen con el objeto videojuego, sino también la naturaleza del juego mismo. La construcción de las dinámicas de juego (*ludus* frente *paidia*) y el diseño de los ambientes y personajes, son producto de un imaginario histórico cultural mayor que impregna a la industria de los videojuegos; sobre todo en función de que el fin último de estos objetos es generar ganancias económicas. En los videojuegos sobre deportes podemos ver con claridad lo revisado en los párrafos anteriores: el ludus competitivo, cataloga a los jugadores manera vertical, poniendo de manifiesto “las ideologías dominantes” con respecto a la raza, al sexo y la nacionalidad. En este tipo de juegos, si bien encontramos diversos personajes afro americanos, también es cierto que se debe a una construcción del otro como exótico, y en el caso de los norteamericanos, de un otro exótico capaz de transgredir las normas (Leonard en Garrelts, 2005, p. 111).

En los MMORPG, es frecuente que herramientas (espadas, vehículos, utensilios mágicos) y personajes de niveles avanzados sean vendidos en sitios de subastas. A pesar de la inversión que un jugador puede hacer para obtener estos elementos de niveles superiores al suyo, el resto de los jugadores de ese nivel suelen notar que el manejo de dichos *ítems* no corresponde al ideal del nivel, quedando en evidencia la manera en que fueron obtenidos y dejando al jugador frecuentemente aislado del resto (R. V. Kelly2, 2004, p. 27 y 44). Esto ocurre cuando el MMORPG puede clasificarse dentro de los juegos “quest” o de aventuras; en el caso de un juego como Second Life

(Linden Research Inc., 2003) la situación del estatus con respecto al tiempo es distinta: muchos objetos son comprados con tarjeta de crédito y ostentan las marcas de los fabricantes, generando un sistema de valor de marca que opera de manera similar al del mundo cotidiano. En el caso del espacio, algunos de estos jugadores adquieren un terreno y construyen, o bien, pagan rentas (siendo algunas mucho más costosas que otras). Si bien esto no hace que se constituya una ciudad, en términos de Weber (2008, p. 943), sí provoca distinciones entre aquellos jugadores que poseen un espacio y aquellos que sólo son transeúntes de ese metaverso, así como entre aquellos con acceso a ciertas marcas y/o locales comerciales (bares, discotecas, etc.) dentro de este metaverso.

Pero más allá de identificar los esquemas del mundo cotidiano dentro de los MMORPG, es necesario tener en mente lo siguiente: a pesar de que gran parte del atractivo de la actividad de juego yace en la conexión dionisiaca de imágenes-pensamiento que producen placer y entretenimiento, un metaverso en realidad no tiene como fin último llevar al usuario a ejercitar su imaginación (red de conexiones espontáneas) sino que persigue ayudarlo a entrar dentro de una fantasía en el sentido propuesto por Freud. Y esta fantasía lejos de ser un espacio de paidia, se convierte en una oportunidad para cumplir con las normas del ludus, ganar la recompensa y así reducir la frustración producida en la cotidianidad con sus redes de ideales inalcanzables. Por ello, muchos de los jugadores buscan en estos espacios digitales obtener lo que les es negado en su mundo “real”, a pesar de tratarse de lugares donde potencialmente podrían optar por construir y perseguir ideales nuevos.

Con este último ejemplo se persigue evidenciar el conflicto de poder en la construcción del conocimiento dentro del ciberespacio. No sólo nos enfrentamos a las producciones visuales, como sería el diseñar un avatar para un juego, sino también la interacción de usuarios en los foros donde se discuten temas como estrategias o “tips” de juego así como el desarrollo y programación de software para diversos tipos de aplicaciones. Los siguientes fragmentos fueron tomados de un foro de discusión sobre aplicaciones de Open Source: “women [sic] come in to rule men, nothing more. They see that men have created something great and wish to claim credit for and control it (to

the extent which that is possible).” (Groklaw, 2005) Siguiendo al autor Elías, el grupo dominante legitimaría la discriminación (en este caso de género) en este espacio mediante la construcción del grupo minoritario (mujeres programadoras) como “malo” (Elías, 1998, p. 85), dadas las intenciones que este grupo supuestamente manifiesta.

Dentro del mismo foro, es posible observar también conflictos al interior del grupo minoritario; a diferencia del *post* anterior, éste es una manifestación por parte de un sujeto que no pertenece a la mayoría étnica dominante:

“Unfortunately, experience has taught me that \*black\* American women, for example, are not viewed as *sisters* in this *sisterhood* of feminism. None of my sisters, all of whom are intelligent, strong people, and who happen to be black Americans, have ever felt welcome among crowds of white women. I asked them why. They said, *what they're talking about would be great...if it included us.*” (Groklaw, 2005)

Si bien la incursión de las mujeres en el campo de desarrollo de software es reciente, lo es más todavía la participación mujeres de grupos “tradicionalmente” marginales; en el caso de Estados Unidos de Norteamérica, estaríamos hablando de afro americanas, latinas, asiáticas, etc. Esto genera un muy bajo nivel de cohesión entre el grupo de mujeres participantes en estos foros, contrastando de sobremanera con el discurso del grupo mayoritario (hombres blancos), que históricamente encontramos centrado en el núcleo de la visión occidental del mundo. En consecuencia, estos sujetos minoritarios replican el estigma aun cuando se trata de un ambiente donde no es necesario identificarse como hombres o mujeres, o como perteneciente a un grupo étnico, para poder participar, intercambiar información y aprender.

Como podremos observar, los sistemas de creencias o imaginarios comprenden una poderosa fuerza cultural que continúa operando incluso cuando sus condicionantes tangibles y materiales hayan desaparecido. En los casos citados, podemos decir que las oportunidades educativas, en ciertas naciones, permiten la participación de diversos grupos minoritarios, a tal grado que el número de mujeres tiende a superar rápidamente al de hombres en las universidades. Podríamos pensar que, en consecuencia, este acceso a la preparación implicaría también igualdad de participación en las esferas de

construcción de conocimiento y, por supuesto, cierta flexibilización de la esfera ideológica del imaginario. Sin embargo, podremos darnos cuenta de que no es así como ha ocurrido, y de haber cierto movimiento para el cambio dentro del imaginario, éste avanza muy lentamente.



Imagen no. 2 Avatares de Second Life (Linden Research Inc., 2003)

<http://nwn.blogs.com/nwn/2006/06/index.html>

Los cambios técnicos pueden implicar una modificación dentro de un nivel de percepción, a nivel sensorial, de ciertos fenómenos, pero no necesariamente marcan un cambio en los imaginarios y menos aun en las esferas ideológicas, sobre todo considerando que fueron estos elementos los que generaron la producción de estas tecnologías desde un principio. De manera paradójica, la libertad ofrecida en un ambiente MMORPG en realidad se encontraría más cercana a crear una ilusión donde es posible obtener todo aquello que se desea de manera cotidiana; si recordamos las imágenes de EverQuest, podremos observar lo que este ambiente de misiones y seres mágicos ofrece: en primer lugar, la posibilidad de construir un avatar que visualmente se ajuste a modelos que enaltecen la juventud y la belleza desde una visión eurocéntrica; y en segundo lugar, la oportunidad de obtener logros a cambio de tiempo y

esfuerzo, de tal suerte que la existencia de los sujetos quede justificada. Nick Yee, autor del Daedalus Project (portal de investigación sobre MMORPGs) nos dice: “The American Dream – the belief that anyone can become successful if they work hard enough – does exist, but it exists in worlds like Norrath and Camelot.” (Yee, 2004) El problema no radica en el acceso digital a estos ideales, sino la persistencia de la idea de que dichos ideales de éxito (o de raza, color, conocimiento, etc.) deben ser alcanzados.

### **3. 1. 2 El imaginario como representación**

Existe una dimensión del imaginario que es capaz de operar sobre el sujeto sin que éste tenga conocimiento de la historia del grupo en que vive. Pongamos como ejemplo a niños pequeños cuyo proceso de socialización sea incipiente; estos sujetos poseen ya la capacidad de imaginar algo con respecto a una vivencia o a un objeto con el que tengan contacto. Su circuito de imágenes-pensamiento podrá ser poco variado y tenderá a reiterar construcciones existentes, pero de igual forma comienzan a lograr conexiones con las estructuras de la cultura. Si bien la cultura será un producto histórico, las conexiones elaboradas por estos infantes serán un producto sincrónico e individual. Las lagunas de las que Sartre habló serán llenadas pero no con un “saber” cultural, sino con una construcción más cercana a lo subjetivo. De manera posterior, esos saberes culturales propiciarán que los sujetos prefieran algún tipo de conexión de aquellas que ellos mismos han construido por encima de otra al otorgarles diversas atribuciones de sentido social.

Se observa que parte de la construcción del imaginario social corresponde a un proceso vertical cuya historicidad queda oculta al sujeto, como se ha dicho antes. La facultad humana de imaginar sería un universal sincrónico, mientras el *qué* y el *cómo* se imagina son producto histórico (diacrónico). Esta idea sobre el *qué* y el *cómo* comprende la manera en que el sujeto se ve a sí mismo: es un ser humano, el *qué* y *cómo* es lo que diferencia del resto. Al extrapolar esta circunstancia hacia afuera del sujeto, nos daremos cuenta de que ocurre lo mismo con un grupo humano (sociedad). La idea que tenga una sociedad sobre sí misma, pondrá en movimiento el sistema de creencias

de ese grupo humano (Carretero en Cabrera, 2008, p. 277). Así, tendremos conexiones dentro de la imaginación que pueden resultar sumamente espontáneas, pero que eventualmente terminarán por ser condicionadas por la normatividad vigente dentro de un marco cultural; entrará en operación la esfera ideológica de la que ya hemos hablado.

El sentimiento de comunidad, según Durkheim, se crea y recrea en las representaciones que esa sociedad hace de sí misma. Para este autor, el mito, el rito y la imagen son representaciones del imaginario social.

“Las representaciones que tienen por función despertar y mantener en nosotros [el sentido comunitario] no son vanas imágenes que no responden a nada en la realidad, que evocamos sin objeto, por la sola satisfacción de verlas aparecer y combinarse ante nuestros ojos. Son tan necesarias para el funcionamiento de nuestra vida moral como los alimentos para el mantenimiento de nuestra vida física [...]” (Durkheim, 2000, p. 391)

Estas representaciones encontrarán su significado en la conexión que puedan tener con el imaginario que se encuentra en una dimensión abstracta. Pero no se trata, en el caso de este autor, de un circuito que se cierre sobre la representación, sino que ésta comprende uno de los tres elementos que él da por esenciales en una sociedad: en primer lugar, tendríamos la morfología estructural que implica la manera en que se ordenan los componentes humanos de un grupo social; luego tendríamos la fisiología social o las formas de hacer; y en tercer lugar, la representación como mecanismo unificador y legitimador de la creencia (Steiner, 2003, p. 54). Estos tres elementos operan sobre dos aspectos: la integración y la regulación social. El sujeto al ser socializado deberá reprimir los deseos individuales con el objetivo de integrarse al grupo social mediante el acatar la jerarquía y las regulaciones que de ésta emanen. Además observemos la presencia de un elemento fundamental: el autor hace alusión al funcionamiento de la vida en estrecha relación a lo moral, es decir, lo que es considerado como el “deber ser” y el “no deber ser” dentro de los sistemas de creencias de un grupo particular de sujetos. De esta manera, las representaciones tendrían que

ser pensadas como “buenas” o “malas” dependiendo de la relación que éstas generen con las dinámicas de legitimación.

Las representaciones colectivas llevan al sujeto a conocer de una determinada manera la realidad, a significarla y actuar e interactuar dentro de ella.

“Si podemos decir, en cierta manera que las representaciones colectivas son exteriores a las conciencias individuales, es porque ellas no derivan de los individuos tomados aisladamente, sino en su conjunto, lo que es muy diferente. Sin duda, en la elaboración del resultado común, cada cual aporta su cuota; pero los sentimientos privados no se hacen sociales sino combinándose bajo la acción de las fuerzas *sui generis* que desarrolla la asociación; a consecuencia de estas combinaciones y de las mutuas modificaciones que de ella resultan, ellos se convierten en otra cosa. Se produce una síntesis química que concentra y unifica los elementos sintetizados, y por eso mismo los transforma.” (Durkheim, 2004, p. 4)

Si pensamos en el circuito de imágenes-pensamiento como un sistema abierto, la presencia de otro sujeto es suficiente para lograr un ordenamiento de imágenes distinto al que el sujeto en soledad puede tener. Durkheim en este sentido comparte con Deleuze la idea de que “yo somos muchos”, idea donde el sujeto genera redes de conexiones diferentes si se encuentra interactuando dentro de un grupo. Sin embargo, existirá una diferencia significativa entre las visiones de estos dos autores: para Durkheim, los sujetos que interactúan, si pertenecen a una misma cultura, compartirán sentimientos, creencias y prácticas (Steiner, 2003, p. 52) y, en consecuencia, su construcción de la realidad (o del conocimiento) no será tan diferente una de la otra, ya que su imaginario habría cumplido con la función unificadora; en contraste, para Deleuze la construcción es particular para cada individuo dado que él sí da prioridad al movimiento de una idea en el tiempo, así, dos sujetos participantes de la misma matriz cultural, pueden generar conexiones muy distintas dado su acervo individual de recuerdos e imágenes-pensamiento.

Sin embargo, tendríamos que señalar que los autores nos hablan de distintos momentos en los que estas conexiones se llevan a cabo: en el caso de Deleuze se

trataría de redes de imágenes-pensamiento espontáneas y por ello tendrían que ser diferentes la mayor parte de las ocasiones; en contraste, Durkheim señala lo que los individuos de una misma cultura pueden creer (en la dimensión moral por ejemplo) con respecto a una determinada red de conexiones. El segundo autor no considera la posibilidad de variación en la interpretación generada por cada sujeto, en consecuencia, pierde de vista la heterogeneidad del conjunto de sujetos así como la posibilidad de la presencia de representaciones sociales múltiples dentro de una misma cultura.

Otra característica del pensamiento de Durkheim que es necesario tomar en cuenta, aunque el presente proyecto no comparta esa visión, comprende su propuesta de observar los fenómenos sociales bajo dos criterios: el sujeto debe, primeramente, abordarlos sin presupuestos y, en segundo lugar, tratarlos como “cosas” (Durkheim, 1987, p. 74). El sujeto es producto de su historia personal, recuerdos y pensamientos, más aún, su interés en el fenómeno social también lo es; puede lograr estar consciente de las fuerzas que lo mueven a explorar un fenómeno determinado, pero puede quitárselas de encima sólo por así desearlo. Para este proyecto, incluso se cuenta con la presencia de estos elementos producto de experiencias pasadas, fantasías, etc., ya que los esquemas de pensamiento no se crean partiendo del vacío absoluto. Con respecto al fenómeno como cosa, se ha preferido considerarlo como un proceso en movimiento continuo donde es posible identificar instantes, sin embargo, no se trata de cosas inertes o fácilmente delimitables, sino de momentos dentro de un flujo de gran complejidad. Y esta complejidad es también afectada por la observación y acción del sujeto que la aborda, teniendo como consecuencia al fenómeno social como algo externo al individuo más no ajeno: el instante de orden en el flujo temporal y de fuerzas lo construye el sujeto con su carga cultural, de imágenes, ideológica y de recuerdos.

A pesar de estas características del pensamiento del autor, él proporciona elementos que sí aportan a la comprensión del fenómeno del imaginario y los juegos. Retomemos el elemento de integración propuesto por Durkheim para explicar algunos aspectos de los videojuegos en línea. El autor nos dice que el proceso de socialización implicará una mediación entre lo individual y lo social; él llama a estos dos polos altruismo y egoísmo (2004, p. 148 y 228), y los utiliza para explicar el suicidio como

fenómeno social. En el extremo del altruismo patológico, el sujeto se encuentra integrado al grupo pero no da importancia a su vida como individuo; en el egoísta, el sujeto tiene un lazo muy débil con la sociedad y los procesos de socialización para su integración han sido deficientes. En ambos casos el sujeto decide terminar con su existencia. Pensemos esta situación como gradual: en casos no patológicos pero con etapas de crisis provocadas por la vida cotidiana, los procesos de fantasía (recordemos a Freud) sirven de sublimación y escape, de la misma manera que los juegos. Según las entrevistas hechas por el autor R. V. Kelly<sup>2</sup>, los sujetos que juegan en los MMORPG lo hacen por múltiples razones, pero dos de las principales son: porque el juego es distinto de su vida cotidiana y en él subliman la frustración que les provoca ese mundo real (el tener amigos, sentido de pertenencia, apoyo emocional, etc.); y la otra, paradójicamente, porque el juego es como la vida real, lleno de violencia, muerte, traición y regido por la ley del más fuerte (R. V. Kelly<sup>2</sup>, 2004, p. 64-67) Se observa entonces al juego como concreción del proceso de socialización, ya sea por presencia o ausencia de la integración social del sujeto; los jugadores encuentran atractivo jugar para ayudar a otros y encontrar amistades, pero también para enrolarse en actividades de destrucción y violencia hacia otros sujetos (como sería el caso de los PK, Player killing games). También podemos observar estos dos polos de Durkheim en los MMORPG que implican misiones (quests) donde el jugador decide sacrificar a su personaje para salvar al resto del “guild” (suicidio altruista), o bien, el jugador decide matar a su personaje dado que no encuentra el sentido o utilidad de dicho personaje en ese mundo (suicidio egoísta por falta de integración).

Las representaciones colectivas, en lo que nos describe RV Kelly<sup>2</sup>, se tornan más complejas de lo que Durkheim imaginaría ya que esta construcción sobre el juego implica una creencia y su contra creencia (el juego es diferente de la realidad/el juego es igual a la realidad). Durkheim diría que si estos sujetos comparten una cultura, compartirán la representación colectiva y podemos ver que no ocurre así; él reconoce una variación temporal pero no sincrónica.

“Cada pueblo se representa de una cierta manera, variable según los tiempos, a sus héroes históricos o legendarios; esas representaciones son conceptuales. Por

fin, cada uno de nosotros se hace una cierta noción de los individuos con los cuales está en relación, de su carácter, de su fisonomía, de los rasgos distintivos de su temperamento físico y moral: esas nociones son verdaderos conceptos.” (Durkheim, 2000, p. 443)

En este fragmento de *Las formas elementales de la vida religiosa*, el autor señala la presencia de ciertas construcciones hechas en lo individual; en este sentido puede caber la posibilidad de representaciones particulares múltiples dentro de una generalidad de la representación. Si el juego es igual o diferente de la vida real, eso dependerá de la construcción individual de cada sujeto siguiendo su experiencia con dichos juegos; pero en ambos casos hay coincidencia en que se trata de un juego donde es posible establecer una relación social con otros sujetos y que la interacción de sujetos en ese espacio supuestamente distinto del cotidiano permite interpretaciones opuestas pero siempre conectadas y comparadas con las relaciones en el mundo exterior a la máquina. Estos conceptos, se encuentran, según el autor, cristalizados en un tiempo determinado y es en ese sentido que son inmutables (Durkheim, 2000, p. 444). Sin embargo, cuando se presenta algún cambio en la representación colectiva, es porque ésta ha sido insuficiente pero no tiene en su naturaleza cambiar ni presentarse como algo laxo: al contrario, serán construcciones que resisten el cambio, de manera muy semejante a lo que ocurre con el ideal como modelo social impuesto por un grupo (siguiendo a Weber y a Elías).

Esta resistencia al cambio atribuida a los conceptos es una característica que en el autor encontramos discutible, sobre todo si el interés se ha centrado en el cambio y en el movimiento. Si bien un concepto puede corresponder a un momento de ordenación en el tiempo y en el espacio, no permanece estático, participa de un flujo constante de intercambios en las relaciones sociales que los sujetos ponen en operación. Puede parecer inmutable pero encierra la potencia de ser alterado en el momento en que las condiciones donde es aplicado y donde dirige la acción del sujeto mutan. En el instante se encuentra cristalizado e inalterable, pero dentro del flujo del tiempo posee movimiento permanente. Sin embargo, deberemos tener presente que este tipo de cambio implica una reacción ante una mutación estructuralmente

significativa en las condiciones de vida; no se trata de un proceso sencillo y, en consecuencia, por más revolucionario que nos pueda parecer un medio (pensemos en los ambientes digitales como los MMORPG) es muy probable que terminen reproduciendo los imaginarios y cuerpos ideológicos que los generaron sin alterar la manera en que los sujetos dan sentido a su interacción con otros sujetos.

Las representaciones sirven para cohesionar los grupos sociales y mantenerles unidos por medio de un sistema de creencias. Sin embargo, tendremos que señalar dos circunstancias: primero, este sistema de creencias puede concretarse de manera particular según las experiencias individuales de los sujetos; y segundo, es un sistema dinámico en constante movimiento, esta característica le permite una constante adaptación a nuevas problemáticas y, en consecuencia, el sistema puede prevalecer. Así encontramos un lazo entre Durkheim y Taylor, y también con Castoriadis en función de la adaptación que la sociedad hace al crear nuevos modos de responder a nuevas necesidades (Castoriadis, 1989, p. 200).

El imaginario y sus representaciones colectivas comprenden esquemas abstractos en los que los sujetos creen, como grupo y como individuos. Creen algo y no otra cosa, ese algo es mutable (virtual como tratamos en el capítulo cuarto) y busca concretarse en acciones y en producciones (como vemos en el tercero). La representación colectiva de Durkheim es un abstracto que encuentra este crisol en el tótem y en el rito, por ejemplo. Es evidente que una representación colectiva o un ideal requieren ser transmitidos entre distintos grupos y de generación en generación, con el objetivo de continuar con su legitimación y, a la vez, la estigmatización de las construcciones opuestas. Por ello, el imaginario (en particular su esfera ideológica) debe promoverse en un acto de intercambio el cual permita que quede plasmado en el interior de los diversos actores de un grupo social, para así poder replicarlo.

Una de las posibilidades de preservación del imaginario es la narrativa, ya que en formas como el mito, los grupos humanos relatan su cosmovisión, la explicación del mundo y el cómo imaginan su realidad. En pocas palabras, cómo se representan a sí mismos.

### **3. 2 La narrativa del imaginario: mitos, literatura e imágenes en movimiento**

Los imaginarios no pueden tratarse como sistemas cerrados. Se trata de sistemas vivos que se encuentran en constante movimiento y que se ven afectados por distintas fuerzas (tanto de los actores como por los contextos). Mediante la narrativa, los sujetos ponen en operación su imaginario, legitimándolo y transmitiéndolo a otros sujetos; podemos considerar a las prácticas narrativas como un principio que ordena y desordena el cosmos que genera directrices normativas para regular la vida de los grupos de sujetos.

Estos elementos de socialización permiten clasificar las acciones de los actores como aceptables o no, así como calificar a otros imaginarios como superiores o inferiores. Comprenden el crisol de las relaciones de poder y de los sistemas de creencias con los que un grupo funciona. Observemos que no se trata de algo nuevo; es una forma de pensamiento primaria que, al transcurrir la historia, ha alcanzado cierto grado de sofisticación así como desarrollo en los medios utilizados para su difusión. Para los juegos, este acercamiento a la narrativa y la manera en que ésta impacta la construcción de los imaginarios (y legitimación de cuerpos ideológicos) resulta de vital importancia: en primer lugar, porque el imaginario dicta qué juegos son deseables en un contexto y bajo qué circunstancias, y mediante la narrativa pueden adquirir sentido y conexión con otros ámbitos de la realidad. Y en segundo, porque el juego y la narrativa comprenden los principales agentes de socialización mediante los cuales los sujetos se familiarizan e interiorizan las normas y expectativas de la cultura en la que participan.

Comenzaremos explorando las narrativas en el marco del mito como primera forma de explicación y ordenamiento del mundo humano; continuaremos con la literatura ya que nos presenta una manera distinta de narrar el mundo que se comienza a alejar de la visión mágico-religiosa del mito para abordar otros universos de problemáticas humanas. Finalmente, trataremos uno de los medios de difusión narrativa

más importantes del siglo XX: el cine,<sup>37</sup> medio que nos aporta una compleja síntesis de imagen en movimiento, audio, música, etc.

### **3. 2. 1 Los mitos y el pensamiento narrativo**

Cuando se construye la idea de ser humano, en la visión del siglo XX y sobre todo la del positivismo, la hace girar en torno a la facultad de razonar. Si bien esta capacidad sería fundamental para la generación del lenguaje y en consecuencia la comunicación y los sistemas de pensamiento simbólico, esto no sólo ocurre con nuestra especie. Algunas especies como los chimpancés son capaces de participar de códigos comunicativos y de operaciones de representación al construir conceptos como ideas generales sobre las cosas; los cuervos no sólo construyen herramientas para resolver problemas sino que hacen uso de pensamiento estratégico para mejorar su posición en un grupo de muchas aves. El pensamiento lógico lineal de concatenación de causas y efectos, y el aprendizaje por medio del acierto/error, son lugares comunes en la naturaleza. Algo que nos puede caracterizar como especie no sería entonces lo racional en función de la resolución de problemas, sino la inteligencia compleja capaz de no sólo resolver problemas sino de imaginarlos; así lo que nos haría humanos sería la capacidad de imaginar y fantasear, de jugar a la fantasía y de generar un sistema de ideas entorno a estos mundos imaginados.

“Para mí, la idea del despuntar de la civilización se identifica más bien con la ceremonia que tiene lugar en la caverna o el claro del bosque en donde vemos, acucillados o sentándose en ronda, en torno a una fogata que espanta a los insectos y a los malos espíritus, a los hombres y las mujeres de la tribu, atentos, absortos, suspensos, y en ese estado que no es exagerado llamar de trance religioso, soñando despiertos, al conjuro de las palabras que escuchan y que salen de la boca de un hombre o una mujer a quien sería justo, aunque

---

<sup>37</sup> A pesar de que medios como el teatro ya presentaban este tipo de características, el cine nos brinda además un lenguaje propio para tratar con las imágenes proyectadas en pantalla y, en consecuencia, un medio capaz de construir una narrativa propia distinta de los medios escritos y de aquellos vivenciales. Además de compartir, en muchos sentidos, características visuales semejantes a las de los videojuegos.

insuficiente, llamar brujo, chamán, curandero, pues aunque también sea algo de eso, es nada más y nada menos que alguien que también sueña y comunica sus sueños a los demás para que sueñen al unísono con él o con ella: un contador de historias.” (Vargas Llosa, 2009, p. 15)

Estos actos de intercambio narrativo tendrían como función unir al grupo mediante una construcción común que ordenara (y eventualmente también desordenara) el mundo y los protegiese de sus peligros. Los seres humanos no sólo se refugiaron en cuevas, sino que también se refugiaron en la fantasía para sobrevivir. Al implicar un elemento de cohesión social, el pensamiento mítico debió institucionalizarse para así poder convertirse en directrices de comportamiento que aseguraran el bienestar y la seguridad del ser humano en la convivencia de los grupos. Así, se considerará al mito como “[...] un sistema dinámico que, bajo el impulso de un esquema, tiende a componerse como relato [...] un esbozo de racionalización, puesto que utiliza el hilo del discurso, en el que los símbolos se resuelven en palabras y los arquetipos en ideas [...]” (Durand, 1982, p. 64) También comprenderá los mecanismos mediante los cuales un grupo es capaz de imponer su imaginario ideológico a otro,<sup>38</sup> así como la regulación de diversas prácticas e interacciones hacia el interior del grupo. Se presenta así una dicotomía antigua pero que sigue marcando dos visiones contrapuestas del mundo: la postura de la institucionalización del mito dentro de un sistema religioso (el hombre se somete) frente su institucionalización en una visión mágica (el hombre puede someter) (Caillois, 1998, p. 11-12).

---

<sup>38</sup> Esta esfera ideológica del imaginario sería lo único que en realidad un grupo puede imponer sobre otro. Esto se debe a que los circuitos de conexiones pueden darse o no de manera espontánea; es decir, bajo un esquema de dominación, los juicios sobre lo “bueno” o “malo” de una conexión de ideas pondrán de manifiesto la interiorización de una ideología mas no operarán sobre el acto de conexión: éste sólo se da o no. Por ejemplo, el infante que toma una crayola y hace garabatos en una pared lo hace de manera mayoritariamente espontánea mientras que un grafiti es trazado como un acto de agresión contra alguna instancia; ambos podrán ser imágenes en una pared, pero sólo la primera tratará de conexiones puramente imaginativas hasta que se reprima al infante y dicha acción sea sancionada. La aversión a la sanción comprende ya la interiorización de una ideología, replicada e impuesta por los padres.

Para Roger Caillois, el mito en el marco religioso implica la sumisión del hombre a una fuerza superior engendrando un sistema obligatorio sustentado en la obediencia, en contraste con el mágico donde el hombre es quien domina a la naturaleza mediante su voluntad, desembocando en un sistema de creencias apócrifas y clandestinas. La religión se convierte entonces en la legitimación del poder; la magia implica un sistema donde el poder no está en la institución sino en el sujeto. Esto también se observa en la relación que el ser humano establece con la naturaleza con respecto al totemismo descrito por Durkheim: el tótem creado por el sujeto encierra un mayor estatus que aquel que es de la naturaleza; el objeto que representa al tótem es más sagrado que aquel objeto en que se inspira (Durkheim, 2000, p. 139). Observemos que representaciones hechas en piedra o madera, estarían sujetas a la administración humana, es el grupo humano el que decide la reglamentación para su uso así como las reglas para tener acceso al tótem; de la misma forma que ocurre con la autoridad legitimada en el marco religioso. El animal o planta (el referente del tótem) y los encuentros con éste escapan al control humano, entonces tendrán menor jerarquía. La cultura queda por encima de la naturaleza en el sistema totémico (ya sea religioso o mágico).

Tenemos así el surgimiento de al menos dos formas de imaginario compartido hacia dentro de cada grupo humano: la norma y su ruptura. La esfera ideológica del imaginario apoya la construcción de representaciones que habrán de dirigir la acción de los grupos, su convivencia y las formas de interacción, separándolas en la dicotomía deber/no deber. Para sobrevivir, los grupos humanos generaron estas esferas imaginarias; entonces, podemos decir que nos encontramos más cercanos y nuestra relación es más estrecha con aquellos con quienes compartimos los mundos creados por la imaginación y la valoración hecha sobre la misma (el compartir la norma), que con aquellos con quienes compartimos un espacio físico.

“Pero imaginar otra vida y compartir ese sueño con otros no es nunca, en el fondo, una diversión inocente. Porque ella atiza la imaginación y dispara los deseos de una manera tal que hace crecer la brecha entre lo que somos y lo que nos gustaría ser, entre lo que nos es dado y lo deseado y anhelado, que es

siempre mucho más. De ese desajuste, de ese abismo entre la verdad de nuestras vidas vividas y aquella que somos capaces de fantasear y vivir de a mentiras, brota ese otro rasgo esencial de lo humano que es la inconformidad, la insatisfacción, la rebeldía, la temeridad de desacatar la vida tal cual es y la voluntad de luchar por transformarla, para que se acerque a aquella que erigimos al compás de nuestras fantasías.” (Vargas Llosa, 2009, p. 16-17)

Si bien en la antigüedad clásica Platón consideró que los mitos sólo eran historias relatadas (Kirk, 2006, p. 25), perdió de vista el cómo estas historias se construyen primero por su circulación mediante el traslado de un lugar a otro de los sujetos que las narran, y segundo, el sentido que éstas encierran dada su relación con un cuerpo de pensamiento tomado como verdadero por un grupo humano. Sus diálogos son narrativas que ejemplifican lo anterior, tal vez no en un marco religioso, pero sí en un marco posterior como lo es el discurso político. En *La República*, Platón construye la ciudad de su imaginación concretando en la figura del rey filósofo no sólo un ideal griego sino también uno personal. Exactamente como describe Vargas Llosa el papel de la imaginación en la manera que creemos que el mundo debe ser.

El juego recrea y se sustenta en el mito en la medida que ciertos juegos son considerados rituales. También se puede identificar un vínculo en cuanto a las temáticas comunes que ambos elementos abordan: “[...] los orígenes del hombre, sus relaciones con lo invisible, sus temores y su destino [...]” (Monneyron y Thomas, 2004, p. 65). Los juegos rituales brindan un gran ejemplo de la relación que la actividad lúdica guarda con el imaginario del mito. Recordemos que, en primer lugar, esta institucionalización del juego lleva consigo un elemento socializador, recordando el *ludus* como juego normativo; y en segundo lugar, al ritual como elemento de cohesión social también normado. El juego, al igual que el ritual, comprenden una suspensión permitida de ciertas normas; este exceso permitido se encuentra en estrecha vinculación con el mito (Caillois, 1998, 31) que se concreta y se refrenda en la práctica ritual. Tales serían los casos del juego de pelota en América prehispánica así como los juegos olímpicos (derivados de ritos funerarios) en Grecia antigua (Blázquez y García, 1992, p. 28-39).

Existirán casos donde los juegos rituales no se vinculen necesariamente con los mitos. El autor G. S. Kirk nos dice al respecto: “Puede que algunos de estos mitos hayan tenido en el pasado estrechas relaciones con el ritual, en una medida mayor de lo que su contenido actual sugiere, pero, con todo y con eso, la mayoría son probablemente independientes.” (Kirk, 2006, p.45) Al parecer, la conexión entre mito y ritual puede tornarse laxa, y permitir que el contenido de uno no se vea reflejado en el otro. Sin embargo, continúan, al igual que el juego, participando de la misma matriz cultural que los produjo en principio y, en consecuencia, de ese imaginario. Entonces es posible que la conexión implique una relación no directa pero sí cultural; es decir, independientemente de la conexión con el ritual, el mito tiene un papel también educativo compartido con los juegos del ludus, que permite la transmisión del sistema de creencias. De perderse totalmente esta conexión con el sistema de creencias, cualquiera de estos elementos (mito, rito o juego) pierden o ven disminuido su potencial para tener sentido dentro de un grupo social y probablemente terminen por ser eliminados, ya que dejan de servir a cualquier proceso de explicación y/o legitimación.

Independientemente de la conexión entre el sistema mítico y los rituales, se pueden rescatar dos elementos que identificables en los videojuegos el día de hoy: en el caso de los MMORPG, la recurrencia de narrativas que explican el origen del universo y el hombre, así como múltiples escenarios para el destino de la raza humana; y el otro elemento sería la figura del héroe. Ejemplifiquemos el primer elemento con el juego Ages of Athiria (Elysian Productions, 2003-08); el juego (MMPOW Massively Multiplayer Persistent Online World) tiene lugar en un universo formado por una gran explosión de un ser supremo del que brotan otros dos seres que entrarán en contacto con humanoides del planeta Athiria.

“In the beginning, there was only Calaron the Supreme. Through accident, or perhaps a metamorphosis, Calaron exploded, seeding the existing universe with a raw element, known as Calarite. Calarite is the basis of all intelligence, appearing as an energy spirit that can be absorbed by any living thing. A duality congealed from the largest masses of the element. These two conscious beings, Amithorn and Benithorn, emerged as the most powerful of the preternatural

remains of Calaron. Many other less powerful entities, called Caluvians, were also formed from the free-floating Calarite. Amithorn was created from the immoral, unprincipled, and chaotic essence of Calaron. Benithorn, on the other hand, was formed from the moral, virtuous, and ordered essence. The consequence of this inception resulted in eternal conflict between the two great entities. The remaining Caluvians, if they were capable of greater awareness, realized their place in the new order and chose sides.” (Portal oficial del MMORPG Ages of Athiria de Elysian Productions, 2003-08 [www.agesofathiria.com](http://www.agesofathiria.com) Recuperado: 06/10/09)

El objetivo del juego es completar sagas en las que se buscan respuestas al origen y futuro de ese mundo así como comprender la manera en que el mineral (Calarite) da poder a los personajes y las ciudades.

Si bien el tema sobre el origen y futuro del universo suele ser recurrente, lo es todavía más el segundo elemento mencionado: el personaje del héroe. Según Caillois, los mitos pueden ser interpretados como proyecciones de problemáticas psicológicas enfrentadas por los sujetos de un grupo social (Caillois, 1998, p. 13). El individuo padece frustración dado que su convivencia social le impide satisfacer siempre sus deseos; este sujeto cree en las estructuras que mantienen a su grupo (participa del imaginario) y la única manera de escapar de ellas sería quebrando esas mismas directrices dictadas por la matriz cultural en la que se encuentra. Sin embargo, difícilmente llevará a cabo esta acción, por ello el héroe como personaje capaz de librarse de ese marco normativo le sirve como “[...] imagen ideal de compensación que tiñe de grandeza su alma humillada” (1998, p. 13).

En consecuencia de lo anterior, el héroe mítico se convierte en una fuerza rebelde y trasgresora del orden establecido; es una fantasía que permite el escape de la frustración de la vida cotidiana. Esta figura de quiebre manifiesta, según autores como Eliade y Caillois, tendencia al cambio y a la modificación de los valores y creencias de los sistemas sociales en los que se presenta (Bauzá, 2007, 149-150). El héroe es capaz de llevar a cabo actos que se encuentran negados para el hombre común y sujeto a un contrato social; no resulta extraño que esta figura sea un lugar común en las narrativas

que describen un cambio en la forma de vida de los seres humanos, como sería el caso de mito de Prometeo. El fuego comprende, según el texto de Esquilo, un elemento exclusivo de los dioses que les es robado por el héroe quién es castigado por haber realizado dicha hazaña. El fuego implica también un elemento de cambio capaz de alterar de manera significativa la manera en que los humanos primitivos vivían; en consecuencia, el control del fuego lo aleja de la naturaleza y lo acerca a los dioses. De ahí la razón del castigo, circunstancia recurrente en múltiples narrativas míticas como sería el caso de Loki en la mitología nórdica o de Eva en la cristiana, quienes también traicionan a los dioses, alteran su existencia y experimentan castigos.

Sin embargo, no todas las figuras del héroe son trágicas. Los héroes también corresponden a un personaje que busca “[...] ponerse al servicio de los demás, de ahí que su mayor mérito- y por lo que más se le aprecia y pretende emular- sea el que atañe a su defensa de los valores éticos, por los que se sacrifica y hasta llega a inmolarse.” presenta (Bauzá, 2007, 149-150). Tal sería el caso de los héroes de la Odisea de Homero o del héroe Asdiwal en los mitos yaqui; de manera posterior, hablaríamos de personajes como Beowulf en la literatura anglosajona, Arturo en los poemas celtas y, acercándonos a la edad media, los héroes de los cantares de gesta como el Cid, Sigfrido de los Nibelungos y Tristán. Este tipo de héroe pondría de manifiesto la habilidad racional humana para controlar los instintos animales presenta (Bauzá, 2007, 149-150), y entregarse a una tarea (viaje, pruebas, superación de obstáculos, etc.) en la persecución de un bien mayor.

Se puede observar lo siguiente: a pesar de que ambos casos son contrarios, si recordamos lo mencionado con respecto al proceso de socialización según Durkheim, corresponden a un estado anormal (cada uno en un extremo) de la integración social. El héroe trasgresor no considera su vida como vinculada a lo social y puede trasgredir esas normas de manera casi natural; no se siente integrado y es castigado con la soledad descrita por Bauzá. En el otro caso, el héroe considera su vida con un valor inferior al de la sociedad en su totalidad y, en consecuencia, el sacrificio se convierte en una figura recurrente en este tipo de figuras.

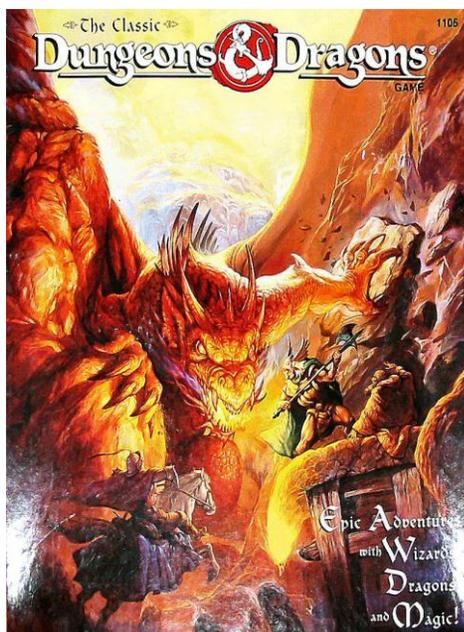


Imagen no. 3 Portada del manual del jugador Dungeons & Dragons (Wizards of the Coast, 1974)

En las dos situaciones, el héroe suspende la normatividad social, ya sea para cambiarla o perpetuarla; y esta situación que lo arroja al margen de la institución es la que lo conecta con la imaginación y deseos personales de los individuos. La sociedad se ve reflejada en sus mitos y en sus héroes; sin embargo, tendremos que cuestionar si la figura heroica en realidad podría perseguir concretar algún tipo de cambio en un esquema de pensamiento, ya que suele cumplir más con una función de liberar tensión facilitando así la operación con la normatividad cotidiana. En ese sentido, el héroe trasgresor se construye como una ventana que invita mirar al exterior del imaginario ideológico mas no como una puerta que permita dar un paso fuera de ese sistema de creencias. La imagen no. 3 muestra las figuras del popular juego de Calabozos y Dragones, que ha sido llevado en diferentes versiones tanto a soportes narrativos como el cine y la televisión, como a videojuegos; este juego ofrece en todas sus versiones, gran variedad de ejemplos sobre cómo los imaginarios occidentales son representados en narraciones de fantasía que involucran héroes, héroes trasgresores y villanos.

Si bien la imaginación del sujeto es estimulada por los relatos míticos sobre el origen y fin del mundo así como por los héroes descritos y por las hazañas de éstos, en el caso del videojuego la identificación con estos elementos se convierte en el acto de

*serlo*. No conforme con escuchar narraciones sobre héroes andantes que matan dragones y recatan princesas, el jugador puede convertirse en ese héroe y tener una participación en el juego que de hecho puede alterar los eventos narrados. Si se piensa en el videojuego Super Mario Bros (Nintendo, 1985), los héroes (dos fontaneros) llevan a cabo una búsqueda (quest) a lo largo de múltiples niveles del juego con el objetivo de vencer en combate a Bowser, rey de los Koopas, y rescatar a la princesa Peaches. Dependiendo de la habilidad y decisiones hechas por el jugador, los hermanos pueden o no llegar a salvar a la princesa; de tratarse sólo de una narración literaria o cinematográfica, el jugador no tendría el poder de cambiar las acciones acontecidas durante el relato más que realizando una reelaboración de lo ocurrido (imaginándolo de otra manera pero sin alterar el juego en su materialidad). En todo caso, el relato terminaría convirtiéndose en otro.

El juego contempla posibilidades de finales múltiples como consecuencia de la toma decisiones y los actos del jugador. En el juego, el sujeto puede, de hecho, ser Mario o Luigi y ser el héroe que salve a la princesa... o no. En realidad, lo que ocurre dentro de este juego se construye como logro o falla del jugador, mientras que en una producción literaria o cinematográfica, el espectador es inocente con respecto a lo que ocurre con los personajes (eso es decisión de los autores).

Al recordar el deseo de logro que los sujetos de una sociedad pueden experimentar, los elementos que se deben tomar en cuenta se encuentran más en una dimensión de lo estructural del mito. Es decir, las estructuras míticas (mitemas) se manifiestan en los videojuegos cuando encontramos temas como el origen del mundo y universo, la manera en que los humanos dejan de ser animales, los actos realizados por los personajes (búsquedas, viajes, pruebas, etc.) así como la tipología de los mismos (héroes y villanos). Se ejemplificará lo anterior en el juego Dungeons & Dragons (Wizards of the Coast, 1974); este juego resulta ilustrativo por dos razones: en primer lugar, las temáticas abordadas así como los tipos de héroes, criaturas y misiones

corresponden a lo que Joseph Campbell<sup>39</sup> llamó “el viaje del héroe” (Howard, 2008, p.12), y en segundo, por ser el primer juego de rol de la historia.

Este tipo de ficción interactiva que comenzó como un juego de tablero, se ha extendido a otro tipo de juegos pasando por los teatrales, los de texto en línea hasta llegar a los MMORPG; a pesar de estos cambios, tanto los escenarios (espacio) como la narrativa (tiempo) y los personajes, han mantenido una estrecha relación con los relatos de la fantasía heroica en Occidente. Se puede definir el viaje del héroe, búsqueda o *quest* de la siguiente manera: “[...] a pattern, typical for the chivalric romance as well as for the heroic epic as its historical prototype, which shapes the story’s action according to a general regulating narrative principle.” (Howard, 2008, p.38) El juego trata principalmente de llevar a cabo misiones que tienen como objetivo salvar distintos mundos fantásticos de diversos males que les aquejan. Esto se logra llevando a cabo las “quests” que pueden implicar desde la obtención de algún artefacto con poderes hasta el descubrimiento de alguna conspiración y la orquestación de una guerra. Este espectro de juegos, desde los tableros hasta la pantalla, toman figuras de las narrativas medievales y en gran parte construyen el significado de estos elementos partiendo de la presencia de este marco histórico y narrativo. La participación de criaturas mágicas, por ejemplo los dragones, comprenden figuras arquetípicas para representar el pecado, la maldad o bien los enemigos políticos (el caso de la mitología inglesa) (p. 29). También los atributos visuales de estos personajes son empleados para dar una clasificación que apoya la construcción de la interacción entre personajes. En el caso de los dragones de D&D, existe una clasificación cromática donde el color se conecta con un nivel de bondad o maldad así como con habilidades y disposición para ayudar o perjudicar a los demás personajes. Evidentemente las atribuciones de significados de los colores son producto de una matriz cultural; así el dragón negro se convierte en una entidad maligna mientras el dorado comprende un poderoso y sabio aliado.

---

<sup>39</sup> Joseph Campbell trabajó la figura del héroe como idealización y crisol de los valores éticos desde una perspectiva psicoanalítica.

Lo mismo ocurre con la construcción de los personajes: el jugador no sólo escoge la raza sino que también debe otorgar al personaje una actitud que puede ir de un polo (lawful good) a otro (lawful evil). Al escoger un perfil, el personaje adquiere tanto ventajas como limitantes (generando en gran medida el algoritmo del juego) lo cual impacta en la manera en el juego se desenvuelve y se resuelven las historias.



Imagen no. 4 Razas de Dungeons & Dragons (Wizards of the Coast, 1974)

Aquí entran en acción dos características que vinculan al juego con el imaginario y el mito: la dicotomía entre el bien y el mal, expresado en el reto de vencer a adversarios como los dragones y demás monstruos; y la construcción visual de los personajes como formas visuales mayoritariamente antropomórficas. El autor Caillois nos dice lo siguiente: “[...] el aspecto antropomórfico de un elemento parece fuente infalible de su imperio sobre la afectividad humana. Así ocurre con los vampiros, las mandrágoras y las leyendas vinculadas a ellos.” (Caillois, 1998, p. 53) Así como el mito busca la identificación con los sujetos, el juego hace lo propio haciendo uso de los recursos utilizados por el primero. A pesar de la diversidad de razas que el juego ofrece,

la mayor parte de ellas son antropomórficas, mientras las formas lejanas a lo humano corresponden a los monstruos.<sup>40</sup>

La imagen no.4 nos muestra las razas básicas del juego. Observemos la presencia de formas antropomórficas que cumplen el objetivo de facilitar la aparición de la imagen-afección deleuziana y propiciar así la actividad continua de juego. La imagen no.5 muestra al monstruo Beholder (el observador) de Wizards of the Coast, creado en 1974. Esta criatura es un caso interesante dado que no corresponde a ninguna figura mítica, sino que es una creación original para Dungeons & Dragons (*Dungeons & Dragons Monster Manual: Roleplaying Game Core Rules, 4th Edition, 2008*). Se trata de una esfera con tentáculos terminados en pequeños ojos, cuyo comportamiento suele ser violento; existen más de diez tipos distintos con diversas clases de poderes y, en el juego, son usados en algunas expansiones como bestias de guerra. Al carecer de cercanía con la forma humana (como lo hubiese sido un monstruo como el cíclope que también poseía un solo ojo), es muy fácil atribuirle actitudes hostiles e incluso malignas (lawful evil), y comprenden el polo contrario de personajes como los paladines (lawful good); su imagen tiene el objetivo de generar un afecto negativo, característica sumamente útil en los juegos en línea ya que esta forma identificada como “criatura enemiga” puede promover tanto el ataque como la huida. A pesar de que se trata de un diseño reciente y de no ser partícipe de ningún cuerpo mítico, la popularidad y recurrencia de criaturas semejantes en otras sagas y juegos podría deberse a su capacidad visual de vincularse con lo maligno a superar dentro de los juegos; difícilmente esta criatura podría generar imagen-afección positiva (por su aspecto y su comportamiento agresivo) y, en consecuencia, se convierte en un lugar común en los videojuegos de finales de siglo XX para construir el obstáculo a vencer dentro de la narrativa del viaje del héroe.

---

<sup>40</sup> Entre los seres que encontramos en este mundo fantástico, los citados por Caillois son sumamente comunes y distan de ser enemigos difíciles de vencer. En contraste, las figuras informes (el caso del Beholder) y las arquetípicas (el dragón) suelen representar retos mayores; el superar un combate con uno de estos adversarios proporciona una gran cantidad de puntos de experiencia, mientras que en el caso de monstruos menores la recompensa suele ser bastante inferior.



Imagen no. 5 Criaturas semejantes a ésta pueden ser encontradas en MMORPGs como World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 1994) y en algunas versiones del juego de consola Final Fantasy (Square Enix, 1987).

El mito como forma de pensamiento, implica redes de conexiones espontáneas que constituyen al imaginario. Pero este cuerpo no permanece inerte y circunscrito a la dimensión de lo individual. Un sistema de creencias puede socializarse y convertirse en un imaginario colectivo; sin embargo, este circuito de conexiones y significados termina por ser sometido a los criterios de convención y acuerdo de cada grupo. Es allí donde la libertad de las conexiones encuentra un límite. Los juegos de la paidia como espacios abiertos de placer y ajenos a la norma, pueden construir un marco idóneo para la exploración de nuevas formas de conectar imágenes pero también implican una vía de quiebre para un esquema de pensamiento. En contraste, el ludus<sup>41</sup> se nos presenta

---

<sup>41</sup> Existen aspectos del ludus que permiten también los cambios sociales y donde las características institucionales de estas normas de juego son lo que permite una clase distinta de movimiento. Esos aspectos y repercusiones en los sistemas de creencias se ven con profundidad en el capítulo sobre los juegos.

como una de las mayores fuerzas de perpetuación de la esfera ideológica del imaginario; basta con observar la relevancia que los deportes han tenido en Occidente así como el fomento a actividades que implican al par competencia-logro dentro de marcos institucionales como lo son los sistemas educativos.

Dadas las características de los mitos, no resulta extraño que ciertas estructuras de estas narraciones se conserven hasta la fecha. Sin embargo, tendremos que tener en cuenta que existen variaciones que son producto de los contextos históricos y culturales en los que un relato es formulado, reformulado y difundido. Así, dicho relato comenzaría a alejarse del mito, a pesar de conservar algunos mitemas, para acercarse a otro tipo de narrativas que abordan conflictos y temáticas con menor grado de universalidad que los mitos. Estaremos entonces entrando en los terrenos de la narrativa literaria.

### **3. 2. 2 La literatura como representación del imaginario**

El relato literario, a diferencia del mítico, nos ofrece una visión particular y subjetiva del mundo. Si bien puede tratarse de una manera de ordenar el cosmos (o de desordenarlo), no escapa de ser tocado por la matriz cultural en la que dicho relato aparece. En realidad, siguiendo lo expuesto en este capítulo, podemos afirmar que lo que un relato narra se encuentra en función de legitimar o contradecir una parte del sistema de creencias vigente en el mundo del autor. Es en este sentido que la construcción de un texto, el ordenamiento de ideas, concreta la dimensión abstracta que es el imaginario.

“Tomar la palabra no es actividad ingenua, tampoco narrar lo es. El lenguaje no reproduce la realidad: construye al mundo y lo evalúa como nueva producción de lo real. Desde esta perspectiva, la narración constituye una modalidad discursiva que permite al sujeto incidir, a través de los sentimientos y emociones que provoca, sobre las opiniones, valores y actitudes del que lee o escucha el relato; en suma, orientar su cognición con el fin de que comparta sus modelos mentales o representaciones del mundo.” (Klein, 2007, p. 9)

Lo expuesto por Irene Klein aporta señalando a la narración como una actividad necesariamente intencionada; sin embargo, debe también considerar que no se trata de un intercambio unidireccional entre autor y lector. El autor promueve o ataca ciertos puntos de vista, pero esta postura abreva de la esfera ideológica del imaginario del que tanto autor como lector participan. Por su parte el lector no necesariamente enfrenta a un autor sino a un texto, el cual es una imagen incompleta del mundo y, en consecuencia, habrá de completar con los recursos que tenga la mano: conocimiento previo, otros libros, experiencias, etc.

La intención de un texto atiende, en un primer momento, a la necesidad humana de resolver alguna inquietud de su existencia. Esta ansiedad, a diferencia del mito, no necesariamente se vinculará con temáticas como el origen y el destino; se tratará más bien de la exploración y experimentación individual con temas circunscritos a un determinado tiempo y espacio históricos. Si bien pueden incursionar en algunos puntos compartidos con los mitos, o problemáticas humanas generales que provocan, al menos en parte, su trascendencia histórica, los textos literarios tratan de explicar algo de la vida del sujeto, mas no cualquier evento sino aquellos que provocan un cambio o quiebre.

Pongamos especial atención en el elemento del quiebre. Si el tiempo y los eventos que éste contiene transcurren sin interrupción, siempre de acuerdo con la norma, el sujeto no tiene por qué experimentar ansiedad. Pero cuando lo contrario ocurre, la incertidumbre del sujeto se incrementa provocándole un profundo malestar. Dos de las maneras en que este desasosiego puede ser enfrentado son el juego y la narración de historias. Tanto el juego como la narración tendrían la función de permitir al sujeto lidiar con aquello que resulta incomprendible (p. 11) y así reducir la ansiedad que la incertidumbre ante lo inesperado provoca. Pero entonces debemos señalar que en ambos casos también existe la posibilidad de crear mayor ansiedad que la del inicio. Si bien el juego y la narración son válvulas de escape para la tensión que la vida cotidiana genera en los sujetos, también implican una oportunidad para la generación de redes de conexiones espontáneas y, en consecuencia, abren una ventana para la ruptura de esquemas anteriores y construcción de nuevos. Con estos elementos,

podremos comenzar a esbozar algunas de las razones por las cuales actividades cercanas a la paidia han sido relegadas a lo largo de la historia por ser consideradas como inútiles o incluso peligrosas.

Las narraciones literarias comprenden un esquema que puede resultar comprensible dentro de cierto marco temporal y espacial. La manera en que una narración literaria se convierte en una representación colectiva es un proceso muy semejante al que experimenta el mito. El mito, siguiendo a Caillois y a Durkheim, sería una proyección de la sociedad que lo genera y lo narra; lo mismo ocurre con las producciones literarias, pero tendremos que agregar el papel que las industrias editoriales juegan ya que, como parte de los aparatos ideológicos de la información descritos por Luis Althusser, éstas regularían aquellos materiales que pueden ser publicados y distribuidos.<sup>42</sup> Siendo así, no habremos de profundizar tanto en el cómo es que la narración concreta imaginarios, sino más bien en la manera en que ésta hace que se muevan e incluso se rompan dichos sistemas de creencias.

Un proceso a considerar en este estudio es el de la lectura en solitario como vehículo de inmersión que modifica la manera en que un sujeto participa en un grupo social. Esta inmersión puede promover los procesos de imaginación y fantasía y, eventualmente, servir como detonante de una ruptura en lo que el sujeto cree. Ambas circunstancias (inmersión y quiebre) son de interés ya que comprenden características que la narrativa literaria y el juego pueden provocar.

Se comenzará por el proceso de inmersión ya que, a partir de éste, se puede identificar categorías de la narrativa que permiten al lector jugar con las fronteras de lo cotidiano y la fantasía que lo interrumpe. A pesar de tratarse de un término recurrente para describir algunas características de los medios digitales (pensemos en las

---

<sup>42</sup> En apariencia, un caso como la publicación de diversos materiales en Internet habría tenido la función de romper con este tipo de esquema. Sin embargo, podremos observar la problemática central no yace en el hacer público un material, sino en la manera en que estos materiales replican los esquemas de pensamiento vigentes en los entornos culturales de los cibernautas. No existe una regulación en cuanto quién puede o no publicar, pero los sujetos continúan autorregulando el qué se publica siempre en relación a este imaginario cultural, ya sea para replicarlo o para criticarlo.

llamadas “interfaces inmersivas”), la inmersión es un proceso ya explorado por autores medievales como sería Ignacio de Loyola, quien propuso la inmersión como un medio para acceder, a través de ejercicios de imaginación, a los mundos descritos por los evangelios (Ryan, 2001, p. 116-117). Esta disciplina implicaba que el practicante dejase de lado cualquier pensamiento referente a su cuerpo para poderse ubicar espacialmente en frente de la divinidad; de esta manera el alma liberada de la carne accedía a verdades trascendentes, pero siempre considerando que la línea entre el mundo real y el mostrado durante la experiencia de la inmersión quedase bien trazada. Aquí se encuentra el temor a quedar atrapado en un mundo de fantasía; temor que en realidad no sería nuevo en el siglo XVI si se tiene en mente que un autor como Platón ya había considerado a los poetas como maestros en el arte de engañar con palabras que no guardaban relación alguna con la realidad y lo mismo con respecto a las imágenes, como se exploró al principio del capítulo.

Este temor a perder contacto con la realidad se ve ejemplificado en obras tales como *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*:

“Es, pues, de saber, que este sobredicho hidalgo, los ratos que estaba ocioso (que eran los más del año) se daba a leer libros de caballerías con tanta afición y gusto, que olvidó casi de todo punto el ejercicio de la caza, y aun la administración de su hacienda; y llegó a tanto su curiosidad y desatino en esto, que vendió muchas hanegas de tierra de sembradura, para comprar libros de caballerías en que leer; y así llevó a su casa todos cuantos pudo haber dellos [sic]; [...]

En resolución, él se enfrascó tanto en su lectura, que se le pasaban las noches leyendo de claro en claro, y los días de turbio en turbio, y así, del poco dormir y del mucho leer, se le secó el cerebro, de manera que vino a perder el juicio. Llenósele la fantasía de todo aquello que leía en los libros, así de encantamientos, como de pependencias, batallas, desafíos, heridas, requiebros, amores, tormentas y disparates imposibles, y asentósele de tal modo en la imaginación que era verdad toda aquella máquina de aquellas soñadas

invenciones que leía, que para él no había otra historia más cierta en el mundo.”  
(De Cervantes Saavedra, 1980, p. 2-4)

Es observable cómo el texto describe algo muy similar a la relación de los sujetos con los juegos (principalmente los de apuestas): el descuido de las actividades consideradas como “útiles”, la inversión de capital económico en una actividad “no productiva” y, finalmente, el daño cerebral que impide distinguir la realidad del mundo dentro de los textos. Estas características también han sido atribuidas a objetos del siglo XX como el cine, la televisión y los videojuegos. Una de las razones de esto podría ser la siguiente: el acceso a un libro impreso nos presenta un mundo distinto al poderse leer en solitario, altera la dinámica de cohesión social del relato mítico de los grupos primitivos o de la lectura como acto ritual; permite entonces la inmersión como acto que encierra al sujeto en sí mismo y lo aleja de su grupo social.

Partiendo de esta posibilidad de fuga, se identifica cómo es que un texto puede lograr transportar al lector a una realidad distinta a aquella en la que opera de manera cotidiana. Un texto habrá de crear diversas clases de ambientes, personajes y tramas; sin embargo, por muy detallado que éste sea, quedarán siempre áreas de indefinición que el lector deberá completar. Este juego donde el lector trata de resolver un texto no es exclusivo de textos de alto valor literario, más bien dependerá de la disposición del lector en cuestión y los recursos con los que éste cuente. De alguna manera, esto se asemeja mucho a la conciencia descrita por Henri Bergson y aplicada por Deleuze al cine: la complejidad de una película depende de cuántas decisiones el espectador deba tomar para lograr comprender la historia proyectada. La inmersión en un texto puede darse dependiendo de la complejidad que el lector encuentre para completar la imagen propuesta por el autor, ya sea tanto porque le resulte sencillo o porque se sienta estimulado por el reto. Lo que entonces se identificará es aquello que puede o no incitar al lector a perderse en el mundo textual.

Para Deleuze, una parte importante del proceso ocurre por la generación de redes de conexiones comprende los afectos que son producidos por las imágenes ya sean éstas visuales o mentales (afecto tomado del pensamiento de Spinoza). Este afecto o potencialidad puede provocar el movimiento entre las imágenes-pensamiento

(Deleuze, 2003, p. 144). Pero este afecto debe ser incitado por algún elemento presentado por la narrativa; la autora Marie-Laure Ryan propone que el lector encuentre en el texto este anclaje afectivo y logre la inmersión, ya sea por la descripción de la dimensión espacial (el escenario o mundo), la temporal (la trama o lo que ocurre dentro de la historia) o por la afección emocional ocasionada por los personajes (Ryan, 2001, p. 121) (punto de toque con la imagen-afecto deleuziana).

Cabe mencionar que Deleuze hace la aplicación de su cuerpo teórico sobre cine, producción que posee imágenes visuales en movimiento y capaz de provocar imágenes-movimiento e imágenes-pensamiento, es decir, imágenes mentales. El texto puede no mostrar imágenes visuales (salvo en el caso de las ilustraciones) pero puede provocar que el lector genere imágenes mentales (imágenes-pensamiento) y esto nos permite construir la inmersión en el texto como resultado de un afecto provocado por las representaciones hechas con palabras. Se revisarán tres dimensiones narrativas, comenzando con el espacio (setting), luego el tiempo (trama), para finalmente abordar los personajes.

El espacio dentro de un relato es el lugar o lugares donde la trama acontece. Como se revisó en capítulos anteriores, el espacio comprende una categoría previa a la existencia (Hartmann) y, en consecuencia, estas descripciones hechas por los textos se referirán más bien a *lugares* acotados por características como son el tamaño, la forma, la cantidad, etc. Al no tratarse de un espacio real hartmaniano, estas representaciones deben construir una imagen del mundo que pueda tener algún sentido para el lector. Sin embargo, como se mencionó con anterioridad, estas imágenes del mundo serán siempre incompletas y requieren que el lector participe completándolas con su acervo de recuerdos y otras imágenes. En este sentido es que estos lugares representados por los textos y contruidos como virtualidades, pueden adquirir mayor poder para invitar a la fuga fantástica; es el lector el que construye el mundo y difícilmente habrá de poner en éste algo que no corresponda con su idea de “lo que debe de ir” dentro de ese mundo. Y esa idea será nutrida por el imaginario cultural del lector y también habrá de dar cierta orientación a las diversas decisiones que lleve a cabo. “[...] tanto el narrador como el lector proyectan un espacio que no es neutro sino ideológicamente orientado.”

(Pimentel, 2005, p. 31) En vista de lo anterior, el lector no sólo habrá de completar la propuesta del texto de manera individual sino que también lo hará en función de aquello que la esfera ideológica del imaginario le haya presentado como deseable. Se ejemplifica la creación de la dimensión espacial del relato con un fragmento de la novela *Solaris* de Stanislav Lem:

“Visto desde lo alto, el mimoide parece una ciudad; una ilusión provocada por nuestra necesidad de establecer analogías con lo que ya conocemos. Cuando el cielo está claro, una masa de aire recalentado y vibrante recubre las estructuras flexibles del racimo de pólipos coronados por empalizadas membranosas. La primera nube que atraviesa el cielo purpúreo, o de una blancura siniestra, despierta al mimoide. En todas las excrecencias asoman de pronto nuevos brotes; luego, la masa de pólipos un grueso tegumento, que se dilata, se achica, cambia de color, y al cabo de pocos minutos imita a la perfección las volutas de una nube. El enorme objeto proyecta una sombra rojiza sobre el mimoide, cuyas cúspides se doblan acercándose, siempre en sentido contrario al movimiento de la nube real.” (2003, p. 133)

Esta descripción alude a un paisaje nunca antes visto por ojos terrestres; sin embargo, las similitudes con imágenes cotidianas como “ciudad” o “nubes” proporcionan al lector una dirección para dar sentido a lo descrito. Se trata de términos cargados de significación cultural; el término “ciudad” implica, al menos, una gran complejidad de interacciones y flujos además de ser un opuesto a aquello natural y orgánico. El hacer la comparación del objeto “mimoide” con uno cotidiano “ciudad”, genera una dirección para que dicho objeto desconocido adquiriera las características del “deber ser” del término familiar.

En el caso de la descripción espacial fílmica, el sujeto espectador sólo tendrá acceso a los lugares que el filme permita por medio de representaciones visuales. Sin embargo, partiendo de estas imágenes podrá completar la totalidad del espacio que esa narrativa espacial propone. Lo mismo ocurre con los espacios de los videojuegos. Pero esa acción del lector/espectador/jugador de considerar el mundo propuesto como una totalidad partiendo de sólo algunos de sus elementos, comprende un acto de cargar de

significado lo que se está percibiendo; la esfera ideológica del imaginario de este sujeto le proporcionará las directrices necesarias para completar la imagen y dar sentido a lo que ésta narra.

El sujeto podrá encontrar significativa la descripción de un lugar y los objetos que en éste existen en la medida que pueda conectarlos con otras imágenes producto de experiencias previas, recuerdos, etc. Estas conexiones habrán de ser sometidas a juicio para evaluar si son deseables o no, o si son o no pertinentes. Ejemplos de lo anterior se encuentran en las historias que describen lugares considerados como deseables (pensemos en las descripciones bíblicas del Edén o de la ciudad de Utopía de Tomás Moro) o como indeseables (el caso de la prisión descrita en la novela *El conde de Montecristo* de Dumas y Maquet). Estos lugares sólo tienen efecto en el lector si éste pone en operación las directrices ideológicas de su imaginario; en caso contrario, se pueden presentar interpretaciones que despojan de sentido a lo ocurrido en esos escenarios (en el hipotético de considerar a la prisión agradable, el escape de ese lugar pierde sentido).

La descripción espacial también aporta al lector ciertas posibilidades con respecto a lo que puede o no ocurrir dentro de una historia. El lector puede experimentar la inmersión generada por el espacio descrito; la inmersión espacial sería el fundamento de la inmersión en espacios digitales. La diferencia es el tipo de imagen con la que dicho proceso trata de ser logrado: en el texto ocurre por medio de cadenas de imágenes mentales provocadas por la estructuración y selección del lenguaje, mientras que en la pantalla se persigue lograrlo por medio de lo percibido por los sentidos (especialmente la vista y el oído).

La siguiente posibilidad de inmersión la presenta la dimensión temporal. En ésta el texto centra su atención en lo ocurrido dentro de una narración; se acercaría de alguna manera a la imagen-movimiento y a la imagen-acción descritas por Deleuze. El tiempo como elemento narrativo persigue atrapar al lector tanto por la secuencia de eventos presentada como por su duración; la inmersión provocada por este elemento puede observarse en aquellos casos donde el lector continúa la lectura para saber “qué pasó después”. En el caso de otro tipo de producciones, por ejemplo las series

televisivas y en especial a las telenovelas; es observable que puede no tratarse de una trama demasiado compleja pero debe aportar al lector suficientes elementos para que continúe siguiendo la historia. Lo mismo puede ocurrir con otro tipo de producciones narrativas como los comics e incluso algunos videojuegos como es el caso de la serie Resident Evil (Capcon 1996-2009) o Final Fantasy (Square Enix, 1989-2009).

En el caso de las producciones audiovisuales, el tiempo es indicado por el movimiento de las imágenes así como por la utilización de audio y musicalización. Estos elementos en el texto, al igual que sucede con el espacio, permanecen ausentes en la medida de que no son accesibles por los sentidos del lector; sin embargo, este sujeto habrá de poseer un conjunto de imágenes-recuerdo que le permitan comprender y dar sentido a lo ocurrido dentro de una historia. A continuación se muestra un ejemplo de descripción de acciones dentro de un flujo temporal:

“Un fama descubrió que la virtud era un microbio redondo y lleno de patas. Instantáneamente dio a beber una gran cucharada de virtud a su suegra. El resultado fue horrible: Esta señora renunció a sus comentarios mordaces, fundó un club para la protección de alpinistas extraviados y en menos de dos meses se condujo de manera tan ejemplar que los defectos de su hija, hasta entonces inadvertidos, pasaron a primer plano con gran sobresalto y estupefacción del fama. No le quedó más remedio que dar una cucharada de virtud a su mujer, la cual lo abandonó esa misma noche por encontrarlo grosero, insignificante, y en un todo diferente de los arquetipos morales que flotaban rutilando ante sus ojos. El fama lo pensó largamente, y al final se tomó un frasco de virtud. Pero lo mismo sigue viviendo solo y triste. Cuando se cruza en la calle con su suegra o su mujer, ambos se saludan respetuosamente y desde lejos. No se atreven ni siquiera a hablarse, tanta es su respectiva perfección y el miedo que tienen de contaminarse.” (Cortázar, 1999, p. 124)

Este pasaje escrito por Julio Cortázar mantiene el acento en las acciones realizadas por uno de sus personajes. Es evidente la ausencia de descripciones del espacio; en realidad, describe exclusivamente acciones secuenciadas, una detrás de la otra, apelando a una visión del tiempo que un lector puede interpretar como lineal. El texto

podría proponer otro tipo de visiones temporales, como en el caso de su cuento La flor amarilla; sin embargo, seguirán inscritas en una visión occidental del tiempo y, en consecuencia, tendrán posibilidad de atrapar al lector siempre que éste pueda acceder al significado de lo representado por las palabras del texto.

Cabe hacer la siguiente observación con respecto al tiempo indicado por medio de imágenes: siguiendo a Bergson, en realidad se trataría de un tiempo convertido en espacio y no en tiempo real. Sería un tiempo medible y no la categoría abstracta planteada por Hartmann. Sin embargo, se deberá tomar en cuenta que, si bien el tiempo comprende una categoría metafísica, las representaciones de éste necesariamente habrán de ser construcciones del imaginario social y atenderán al interés por organizar la actividad humana. No perdamos de vista lo siguiente: el tiempo dentro de un relato es siempre una representación construida por una cultura y la red de relaciones ideológicas que en ésta existen. En vista de lo anterior, el tiempo representado resultará comprensible al lector si le resulta posible armar la secuencia de lo ocurrido en una historia. Y también comparte la paradoja de la dimensión espacial: puede inducir a la inmersión ya sea porque es fácil de ordenar o porque implica un reto para el lector.

Una tercera posibilidad de inmersión la brinda el factor emotivo que esté presente en una historia. Retomando la imagen-afecto propuesta por Deleuze tal como él la aplica (imagen que será cuestionada en capítulos posteriores), se está hablando de los personajes que se encuentran presentes en el relato. Esta es una característica compartida con el mito: los personajes se pueden convertir en ideales, trasgresores, sujetos aspiracionales, etc., capaces de establecer una relación afectiva (ya sea positiva o negativa) con los lectores. El lector tiene la oportunidad de identificarse con uno o varios personajes, ya sea por las ideas que éstos expresan, por las acciones que llevan a cabo o por las situaciones que enfrentan.

Un texto puede lograr esta empatía mediante la descripción de alguna de las dimensiones (acción, pensamiento, circunstancia) de los personajes. Revisemos el siguiente ejemplo tomado del texto Axólotl de Cortázar:

“Fue su quietud la que me hizo inclinarme fascinado la primera vez que vi a los axolotl. Oscuramente me pareció comprender su voluntad secreta, abolir el espacio y el tiempo con una inmovilidad indiferente. Después supe mejor, la contracción de las branquias, el tanteo de las finas patas en las piedras, la repentina natación (algunos de ellos nadan con la simple ondulación del cuerpo) me probó que eran capaz de evadirse de ese sopor mineral en el que pasaban horas enteras. Sus ojos sobre todo me obsesionaban. Al lado de ellos en los restantes acuarios, diversos peces me mostraban la simple estupidez de sus hermosos ojos semejantes a los nuestros. Los ojos de los axolotl me decían de la presencia de una vida diferente, de otra manera de mirar. Pegando mi cara al vidrio (a veces el guardián tosía inquieto) buscaba ver mejor los diminutos puntos áureos, esa entrada al mundo infinitamente lento y remoto de las criaturas rosadas. Era inútil golpear con el dedo en el cristal, delante de sus caras no se advertía la menor reacción. Los ojos de oro seguían ardiendo con su dulce, terrible luz; seguían mirándome desde una profundidad insondable que me daba vértigo.” (1992, p. 153 y 154)

Este texto ofrece una narración en primera persona, lo que da acceso al lector a la mente del personaje. Esta descripción centra su atención en las emociones provocadas por un agente externo (el animal) y las acciones que dicho estado afectivo ha provocado. La inmersión puede apelar no sólo a la posibilidad de compartir el sentimiento experimentado por el personaje, sino también a lo contrario: considerar la obsesión como algo indeseable. La inmersión por medio de la vinculación afectiva con los personajes, permite al lector un proceso de autoconocimiento; sin embargo, habremos de recordar que mucho de aquello deseable o indeseable en un personaje, se vincula no sólo con el sujeto como individuo sino también con su manera de participar del imaginario cultural en el que se desenvuelve. Establece entonces una relación con el personaje muy semejante a la que el mito permite con respecto a la figura del héroe.

El mito y la literatura comprenden representaciones que ordenan y desordenan el mundo humano. Concretan los esquemas abstractos del imaginario y permiten su

difusión así como su perpetuación. Sin embargo, al involucrar un proceso de imaginación y fantasía por parte del lector, abren la posibilidad de quiebre y, en consecuencia, de cambio y movimiento a pesar de tratarse de elementos cotidianos en la preservación de la esfera ideológica del imaginario. Lo mismo ocurre con el videojuego donde gran parte del sentido que el jugador encuentra y que provoca su inmersión durante horas, corresponde a este ordenamiento de elementos significativos dentro de su cultura. Sin embargo, existen diferencias cuando se trata de un texto en palabras a cuando el sujeto enfrenta una imagen visual como representación de los sistemas de creencias, ya que éstas lejos de ser entidades neutras también ostentan cargas ideológicas y principios de orden.

### **3. 2. 3 Las imágenes en movimiento y el imaginario**

Hasta este momento se ha explorado el imaginario y sus representaciones tanto mentales como lingüísticas (palabras y sistemas narrativos) y algunos ejemplos de imágenes visuales. Pero existe otro tipo de representación particular que nos aproxima de mejor manera a la comprensión de un videojuego: la representación visual donde la imagen posee movimiento. El objetivo no es profundizar en la descripción de las características de este tipo de imagen ya que dicho tema fue abordado en el capítulo sobre imagen cinematográfica y pensamiento. La intención es hacer evidente el papel que juega un medio como el cine al ser crisol de diversas clases de imaginario y de qué manera el videojuego puede adquirir las mismas funciones en su dimensión de medio de difusión.

En este punto, es necesario retomar algunos de los elementos ya revisados hasta el momento. En primer lugar, la imagen visual como generadora de dimensiones narrativas y como construcción ideológica; en segundo, las imágenes mentales como elementos generadores de circuitos de pensamiento; y en tercero, el juego como espacio de creación, destrucción y reproducción de un imaginario, en especial su esfera ideológica. Con estos elementos el interés se centra en poner de manifiesto y de manera breve, las paradojas existentes en cuanto a los movimientos que producen

quiebres, o que pretenden hacerlo, y su relación con los sujetos que *creen* desear esas rupturas pero en realidad sólo consiguen refrendar el sistema que encuentran opresivo.

En el siglo XX, los medios audiovisuales tomaron un papel protagónico como medios de difusión. Para Althusser comprendieron parte importante de los aparatos ideológicos del estado (1982, p.111), ya que les atribuía la función de jerarquizar, editar y gestionar la información en función de los intereses de los grupos poseedores de los medios de producción. En este sentido, las imágenes transmitidas por un medio como el cine apoyaría la construcción de “[...] cierto número de realidades que se presentan al observador bajo la forma de instituciones precisas y especializadas.” (p. 109-110) Para el autor se trataría de una maquinaria capaz de lograr una imagen completa y totalizadora del mundo. Sin embargo, existen factores que Althusser no consideró en esta ecuación “perfecta”.

Si bien los medios como el cine y la televisión de la primera mitad del siglo XX se encontraban altamente sujetos a múltiples fuerzas ideológicas, también es cierto que las condiciones de vida de los sujetos impactan en la manera en que son capaces de construir una idea del mundo. Es decir, un medio podría haber transmitido un mismo mensaje visual sin que su audiencia tuviese la misma interpretación de dicho mensaje. Además, cada sujeto habría de poder socializar su interpretación dentro de un grupo de sujetos y ese intercambio habría tenido como resultado un convenio particular para cada grupo de sujetos; esto se debería a que serían participantes de manera cuantitativa y cualitativa de diferentes grupos de creencias paridos por la misma cultura. En realidad, Althusser estaría cometiendo el mismo error de Durkheim: considerar a la sociedad como un todo integrado y homogéneo, con exactamente las mismas imágenes mentales (recuerdos, fantasías, deseos, etc.) y, en consecuencia, generando las mismas interpretaciones sobre una misma producción audiovisual.

Con respecto a cómo lo anterior se puede ver reflejado en una producción cinematográfica, usaremos como ejemplo la película de los hermanos Lumiere de 1895. Las primeras audiencias recibieron esta producción con gran asombro dado que no conocían este tipo de representación visual, y en cuanto a la percepción, podría haber engañado a bastantes sujetos. Sin embargo, una vez que los sujetos categorizaron esta

representación como viable y diferente de lo real (no hay un tren que se estrellaría contra ellos), esta audiencia adquiere un circuito de imágenes distinto al que un grupo de sujetos que no ha sido expuesto a la producción podría poseer. Incluso dentro de la primera audiencia, los sujetos espectadores habrán de conectar con diferentes experiencias aquellas imágenes que han presenciado y esto generará diferentes cargas afectivas hacia la producción en cuestión, lo que ésta significa, la opinión que se construye a su alrededor y las expectativas de cada sujeto con respecto a la siguiente vez que enfrente esta serie de imágenes, o bien, otras producciones cinematográficas.

Estos circuitos de imágenes-pensamiento (Deleuze), deben permitir al sujeto construir el resto del espacio a partir de las imágenes que se le muestran (el tren llega a una estación que es una estructura arquitectónica completa, en una calle, dentro de una ciudad, etc.). Lo mismo ocurre con el tiempo: la audiencia puede construir un antes y un después de lo mostrado en pantalla. Pero todo este trabajo de construcción requiere de la conjunción del pasado del sujeto (lo que ha visto, vivido, leído, imaginado, etc.), con su expectativa hacia el futuro (los escenarios imaginados, aquello que desea, lo que teme, etc.) y la manera en que una multiplicidad de variables le hacen experimentar su presente como lo hace y no de otra manera.

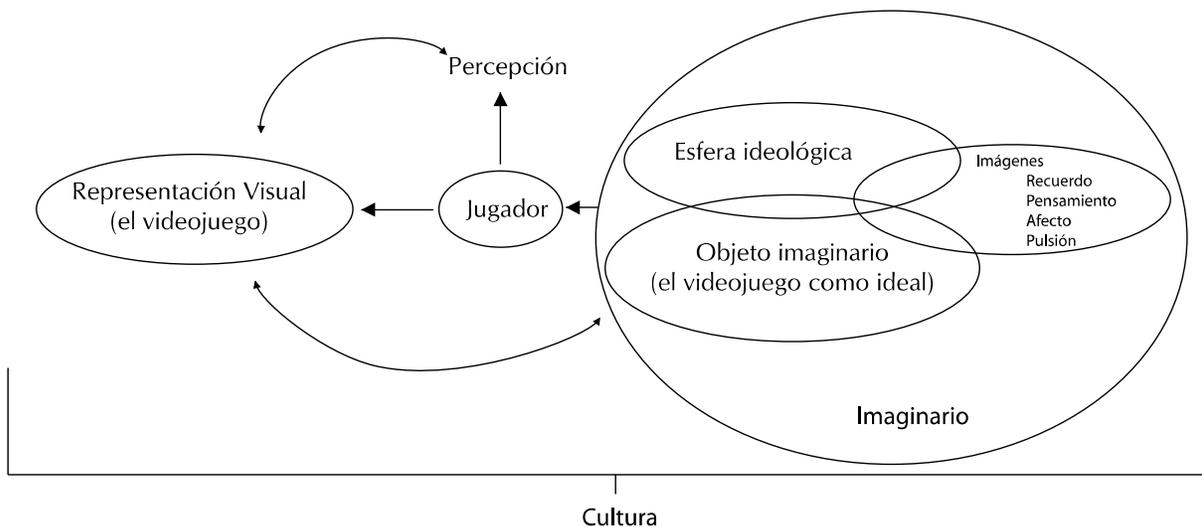
Lo mismo ocurrió con la televisión. Sin embargo, este medio, al igual que el cine, no estaría exento de ser acusado de provocar comportamientos inadecuados (especialmente la violencia) en sujetos adultos y niños. Pero como ya se ha explicado, el medio puede resultar una sorpresa perceptual e incluso poseer gran potencial para la síntesis de medios anteriores y redundar en la generación de nuevos lenguajes, pero no por ello se convierte en un objeto capaz de llegar a la totalidad de los sujetos, significarles de la misma manera y mover su pensamiento en la misma dirección. Esta visión dejaría fuera a los factores culturales y biográficos que inciden en la toma de decisiones de un sujeto y en las maneras en que construye las representaciones del mundo así como los mecanismos por los cuales puede considerar estos esquemas como adecuados.

Así como el medio de comunicación se convierte en un excelente chivo expiatorio para la urdimbre de fallas sistémicas que provocan en una cultura la polarización de la

integración y desintegración (Durkheim) o la falta de cohesión entre sujetos (Taylor), lo mismo ocurre con un objeto como el videojuego y la actividad de jugarlo. Aquí existen al menos dos aspectos. En primer lugar, la construcción cultural que en Occidente se ha hecho con respecto a este tipo de actividades por no resultar materialmente productivas; y en segundo lugar, por tratarse de una actividad de inmersión que distrae al sujeto de aquellas actividades consideradas como relevantes (escuela, trabajo, tarea, etc.), el acto de jugar un videojuego dista mucho de tener una connotación positiva frente a otras actividades como son la lectura o el deporte.

Dada su naturaleza lúdica, un juego incita a la construcción y destrucción de esquemas mentales. Permite la concatenación de imágenes-pensamiento en circuitos nuevos y su manifestación en acciones que repercuten en la interacción social del sujeto. Sin embargo, a la par de esta característica de movilidad y cambio, corre otra que se acerca más a lo estático y que persigue la perpetuación de una manera particular de pensamiento. El videojuego MMORPG comprende un medio de comunicación, al igual que el cine y la televisión, donde la producción de sus contenidos se encuentra restringida a ciertos grupos industriales en el mundo y que para alcanzar sus metas comerciales se encuentran provistos de estructuras narrativas que tienen sentido y atractivo para los jugadores dados sus sistemas de creencias.

A pesar de las características anteriores, el espacio generado por esta particular variedad de videojuego tiene potencialmente un alto grado de actividad de paidia y deleite. El jugador se encuentra en libertad de escoger gran cantidad de características tanto visuales como de comportamiento con respecto a su avatar, así como también la utilización que dará al juego: resolver las misiones, conocer nuevas personas, experimentación artística con el medio, etc. La paradoja se presenta cuando el sujeto utiliza este espacio para replicar los esquemas mentales y de interacción social de los cuales participa en su vida cotidiana.



Esquema no. 3 Realizado por la autora

En el esquema se observa cómo es que la carga de distintos tipos de imágenes así como las fuerzas ideológicas y culturales, hacen que el sujeto construya una idea de cómo debe ser un juego para que sea disfrutable. Si el circuito generado por estas cargas logra empatarse con el objeto tangible (el videojuego *per se*), ya sea que dicha cosa en sí tenga o no las características del objeto ideal del imaginario del jugador, entonces la experiencia generada por la interacción con ese juego en particular puede resultar agradable para el sujeto.

Este objeto calificado como aceptable, puede convertirse en fuente de inmersión en la medida que el sujeto construye y desconstruye los circuitos de imágenes-pensamiento; el sentido de la actividad surge en un momento de ordenamiento de todos los elementos del sistema. Pero no se trata de un orden inherente a estos elementos sino uno otorgado por el sujeto, en consecuencia, mucho de este ordenamiento y desordenamiento si bien puede consistir en un proceso de creación y movimiento libre y original, también puede implicar la puesta en juego de la ideología. Este cuerpo ideológico podrá entonces adquirir nuevos soportes y medios para su representación (la imagen en Bergson, un cambio de grado), pero no permitirá un cambio de naturaleza (esquema abstracto de pensamiento).

El videojuego MMORPG abre un espacio de ludus y paidia que potencialmente permite el cambio y movimiento en los esquemas abstractos de pensamiento. El proceso de imaginación como acto creativo así como la modificación de imágenes visuales comprenden semillas para el orden y el desorden dentro de esta actividad. Sin embargo, no se está hablando de una actividad cuyas fuerzas y desenlaces puedan ser determinados y controlados; en consecuencia, mientras un sistema no pueda asegurar su preservación por medio de las actividades de juego, los juegos en general y los videojuegos en particular habrán de seguir ocupando el lugar de las actividades menores de la cultura. Incluso la polémica alrededor de ellos habrá de ser agente útil para los fines de su comercialización.

### **3.3 Dimensiones narrativas donde juegan los diseñadores**

Para el juego, el tiempo y el espacio comprenden elementos fundamentales ya que le proveen de marcos para llevar a cabo su algoritmo. Si bien es cierto, como se ha revisado en capítulos pasados, el juego como imagen-pensamiento no puede circunscribirse a límites, también es cierto que en la construcción narrativa de los juegos el espacio como elemento cultural ideológico es de suma importancia. Se trabajará sobre la dimensión espacial dado que es una en la que de manera más evidente el diseñador de imágenes juega un papel relevante; no se está desestimando su labor en cuanto a la creación y diseño de las otras dimensiones narrativas, la intención es ejemplificar de manera concreta y perceptual la manera en que las imágenes visuales no sólo sirven de representación de un sistema de creencias sino cómo es que apoyan la generación de un fenómeno de ficción que impacta en la experiencia de juego.

Tanto el espacio como el tiempo, de la misma manera que los personajes, requieren de la participación de la imaginación del jugador para poder ser completados y propiciar la experiencia de juego. Este espacio que los jugadores imaginan aporta a la reglamentación del juego, sobre todo a aquellos de la *mimicry*: a manera de ejemplo, se pueden citar los juegos de rol donde no sólo el ambiente dependerá del escenario propuesto para la acción sino también la operación de las reglas y usos de los personajes, en *Vampire: Dark Ages* (White Wolf Game Studio, 1996) no se puede

recurrir a telecomunicaciones mientras que en Vampire Cyberpunk (White Wolf Game Studio) no sólo es viable sino que ya forma parte de disciplinas de algunos clanes el operar máquinas y procesos informáticos de manera sobrenatural.

En los videojuegos, el espacio mostrado corresponderá al espacio geométrico hartmanniano, y se mostrará por medio de imágenes bi y tridimensionales (éstas en realidad siguen siendo bidimensionales pero su intención es representar la tridimensionalidad al menos como efecto visual). Estas imágenes sirven a funciones tales como ubicar a los jugadores (los mapas), construir escenarios para la acción, proporcionar elementos atmosféricos, etc. Pero más allá de lo que se puede percibir visualmente, este tipo de espacio geométrico persigue que el jugador se involucre con el juego, es decir, que logre un circuito de conexiones que propicien la presencia del sentido y la imagen-juego dentro de un marco de la inmersión. En consecuencia, estas imágenes distarán mucho de ser casuales o aleatorias, sobre todo si se tiene en mente que dos de las principales metas con las que estos juegos son pensados corresponden al incremento de ventas así como de horas invertidas por los usuarios dentro de estos ambientes.<sup>43</sup>

El espacio en su calidad de dimensión narrativa, se ocupa de responder a la pregunta sobre “¿dónde ocurre lo que se narra?”. Este *dónde* tendrá la finalidad de construir una representación que apoye la cohesión de la concatenación lógica de la trama. La manera más recurrente para lograr que el espacio se concrete en un lugar que pueda tener significado y, eventualmente, apoye la emergencia del sentido, es la descripción. Se llega entonces a un nudo importante: la manera en que se describen o construyen estos espacios por medio de imágenes comprende un complejo entramado de elementos visuales seleccionados y jerarquizados de acuerdo con un sistema de creencias cultural, que es lo que habrá de permitir al jugador acceder al significado y sentido de lo que se encuentra a su paso durante la experiencia de juego.

“Los escritores con mejores dotes son aquellos quienes apelan a los conjuntos de memorias de los lectores de maneras tan espléndidas que crean en las

---

<sup>43</sup> En ambientes digitales donde los usuarios acceden a las sesiones de juego, por ejemplo los MMORPG y los juegos de las redes sociales, es muy frecuente la presencia de publicidad.

mentes de estos lectores un mundo entero que resuena con las emociones reales y propias de éstos.”<sup>44</sup> (Wolfe en Ryan, 2001, p. 89)

Al lograr esta conexión con el lector, la descripción no sólo sigue patrones ideológicos sino que, en realidad, comienza a construir una ficción; es decir, a pesar de tratarse de textos que pudiesen perseguir ser fieles a “la realidad”, continuarán siendo construcciones de un sujeto que sólo puede tener acceso a un punto de vista único: el suyo, el cual será siempre parcial y fragmentado. Lo que el texto describe será ficción y un crisol del sistema de creencias vigente.

Lo anterior no revela un fenómeno nuevo. Al contrario, la manifestación de una tendencia ideológica en la configuración del espacio es observable en medios más tradicionales como sería la descripción hecha en los textos literarios. Las descripciones de los espacios que se encuentran en los textos literarios además de poner de manifiesto un ordenamiento de elementos, también hacen evidente una postura del autor frente a dichos espacios, postura que se persigue transmitir al lector. En consecuencia, el autor habrá logrado concatenación lógica en su descripción de tal manera que el lector no sólo pueda imaginar o visualizar lo descrito por el texto sino que también otorgue prioridad a ciertos elementos por encima de otros. También debe guiarse a dirigir su atención hacia ciertos núcleos mientras ignora otros.

### **3.3.1 La cohesión y el sentido**

Ante la ausencia de una imagen visual perceptible, la palabra escrita enfrenta el reto de lograr la inmersión en su narrativa por medio de la descripción textual. Estas descripciones apoyarán la construcción de una imagen del y sobre el mundo donde las acciones ocurren; sin embargo, se tratará siempre de una imagen incompleta. Como se revisó en capítulos anteriores, toda descripción, por muy minuciosa que persiga ser, habrá de contener zonas de indefinición o “espacios vacíos” que los lectores habrán de llenar desde sí mismos (sus recuerdos, otras historias, saberes, imaginarios, etc.).

---

<sup>44</sup> “The most gifted writers are those who manipulate the memory sets of the reader in such a rich fashion that they create within the mind of the reader an entire world that resonates with the reader’s own real emotions.” Traducción propia.

La existencia de estas zonas sin información, demanda a los lectores o espectadores tomar decisiones con respecto a la selección de elementos para completar la imagen y también la manera en que esto deberá llevarse a cabo. Esto no sólo ocurrirá con las representaciones, textuales o visuales, del espacio sino que en realidad ocurre con la manera en que el espacio real es vivido y significado. El autor Henri Lefebvre, propone que las prácticas sociales del espacio (Aerseth en Bon Vorries, Walz y Böttger, 2007, p. 45) implican un proceso de construcción espacial donde entran en juego no sólo las características físicas del espacio, sino también los sistemas de creencias y atribuciones sociales de sentido, y por supuesto, relaciones de poder dentro de los campos del significado. En vista de lo anterior, este lector termina por completar la imagen del espacio con lo que cree, siente y piensa que el espacio *puede* y *debe* ser.

Siguiendo lo anterior, se puede afirmar que todo texto habrá de comprender, en cierto modo una ficción. Sin embargo, el término podrá causar algo de ruido cuando se habla de textos conocidos como “científicos” o “históricos, dado que comúnmente se les atribuye la facultad de ser “objetivos” y de contener “información fidedigna”. El poder otorgar estos calificativos a ciertos textos comprende también, al igual que la construcción del espacio, a una práctica social; de ahí que los textos, en general, deban experimentar varios niveles de lectura para poder mostrar al lector su sentido más profundo y complejo.

“[...] all written discourse is cognitive in its aims and mimetic in its means. And this is true even of the most ludic and seemingly expressivist discourse, of poetry no less than of prose, and even of those forms of poetry which seem to illuminate only *writing itself*. In this respect, history is no less a form of fiction than the novel is a form of historical representation.” (White, 1987, p. 122)

Pero para poder llegar a esbozar un boceto de estos sentidos ocultos en los textos, aunque sea borroso, el lector debe *ponerse en juego* con los textos. No hay manera de saber qué era exactamente lo que el autor tenía en mente y, en consecuencia, es necesario recurrir a formas de interacción como las citadas por Henri Bergson (la intuición) o las propuestas por Hans Georg Gadamer y Friedrich Schiller (los juegos estéticos). Lo que hace pertinente a este tipo de mecanismos es que, tanto el texto

como la imagen, comprenden ya una manifestación de un pensamiento que ha sido movido y que ofrece una representación perceptible a la vista; siguiendo a Gilles Deleuze, este movimiento resultará empático al lector dado que también fue realizado por otro sujeto con del cual podría comprender, o al menos compartir, ciertas pulsiones que lo llevan a actuar.

A manera de ejemplo, se utilizará un fragmento de un texto de Charles Bukowski que apela principalmente a los impulsos dionisiacos descritos por Nietzsche. Este texto toca un tema universal (al menos en Occidente) y común a los seres humanos: el hartazgo producido por la interacción con otros sujetos así como la frustración provocada por la operación cotidiana de un contrato social.

“Yo siempre he admirado al villano, al fuera de la ley, al hijo de perra. No aguanto al típico chico bien afeitado, con su corbata y un buen trabajo. Me gustan los hombres desesperados, hombres con los dientes rotos y mentes rotas y destinos rotos. Me interesan. Están llenos de sorpresas y explosiones. También me gustan las mujeres viles, las perras borrachas, con las medias caídas y arrugadas y las caras pringosas de maquillaje barato. Me interesan más los pervertidos que los santos. Me encuentro bien entre los marginados porque soy un marginado. No me gustan las leyes, ni morales, religiones o reglas. No me gusta ser modelado por la sociedad.” (2009, p. 142)

Este texto comprende una autodescripción, no habla de un lugar donde ocurra alguna acción. Su relevancia para el objetivo perseguido, es mostrar la concreción de un movimiento de pensamiento que apela a un sentimiento no racional pero que puede ser compartido por muchos sujetos. Si el lector encuentra suficiente provocación en este texto, podrá conectarlo con otras imágenes-pensamiento y comenzar una cadena de conexiones que pongan en movimiento su mente. En contraste con este movimiento, si se recuerda lo expuesto por Charles Taylor en el capítulo anterior, el texto se encuentra refrendando el metarrelato occidental sobre la preponderancia del individuo por encima del conjunto. Indicadores de lo anterior se encuentran en el uso de dicotomías *como yo admiro/no me gustan, fuera de la ley/buen trabajo, pervertido/santo y marginado/sociedad*. También puede observarse en la selección de adjetivos para

describir a los sujetos, que el autor no busca describir “lo deseable” o “el deber ser” sino aquello que permanece en la periferia mas no por ello deja de existir y de tener atractivo para aquellos sujetos que se encuentran “desesperados” ante su situación de existencia: *rotos, viles, borrachas, arrugadas y barato*, son algunos de los adjetivos que autor emplea para no dejar un solo espacio donde se pueda quebrar el efecto de “indeseable deseado” que al parecer está persiguiendo.

Como se puede observar, no se trata de la exposición de una argumentación que siga la lógica de un silogismo; es decir, el texto no llama a la razón lógica para lograr la empatía. Pero esto no quiere decir que no posea lógica alguna o que se encuentre desestructurado. A pesar de ser una imagen incompleta, en realidad una visión desde una sola perspectiva individual, el autor cierra la posibilidad de vincular la imagen que construye con adjetivos positivos, ya que esto desvía de su intención de retratar lo excluido y marginal como algo por lo cual se pueda sentir afinidad. Se encuentra entonces presente un mecanismo que permite ciertas asociaciones de términos. Por ejemplo, el utilizar la palabra “bien” en la misma frase que “marginados”, o la frase “no me gusta(n)” junto con “leyes, ni morales, religiones o reglas”.

Lo expuesto hasta el momento, lo explica la autora Luz Aurora Pimentel mediante tres aspectos que una descripción debe tener:

“a) El modelo que organiza la descripción, como una especie de tamiz, elimina todo aquello que no concuerde con él. [...] El modelo utilizado excluye, por una parte lo que no concuerde con él, pero, por otra, asegura y subraya su poder organizador al reiterar los eslabones más importantes de su estructura. [...] b) El movimiento generalizante y particularizante de una descripción, que establece una relación dinámica entre el todo y las partes. En el sistema de jerarquizaciones internas a la descripción, las reiteraciones evitan que se pierda la visión de conjunto, [...] c) El pantónimo, definido como la permanencia implícita de la nomenclatura a lo largo de todo el desarrollo descriptivo.” (2001, p. 25-26)

Los tres aspectos son observables en el párrafo de Bukowski: no admite, a pesar de tener los términos contrarios presentes en las dicotomías, algo que manifieste una visión positiva de “las leyes”; generar un flujo constante entre lo general, “Están llenos

de sorpresas y explosiones”, y lo particular, a pesar de que esta frase es la única que no se refiere a una postura personal del “yo”. En cuanto al pantónimo, éste se refiere a aquello de lo que el texto habla al describir sus características pero sin nombrarlo necesariamente; en este caso, el texto habla de la decadencia de la sociedad norteamericana. El pantónimo será a la vez, tanto el eje de la descripción como el principal espacio en blanco que el lector habrá de completar con los elementos que el texto le está aportando y con lo que tenga almacenado en su memoria como imágenes-recuerdo (Deleuze), experiencias, otros textos, etc.

La exclusión de aquello ajeno al esquema, la cohesión entre las dimensiones del yo y el todo, y la omisión intencionada del término eje del que se habla, genera un sistema cuya finalidad dirigiría al lector a escoger dentro de un paradigma de posibilidades para poder integrar la imagen total de lo descrito por el texto. El pantónimo juega un papel crucial ya que la elección del eje, “este texto describe a una sociedad”, es una manifestación de fuerzas ideológicas. Si se regresa al párrafo, en realidad puede estarse refiriendo a cualquier sociedad en la que pueda encontrarse un contraste marcado entre lo deseable y lo indeseable; sin embargo, al contar con otros elementos más allá del texto como serían el nombre del autor o su nacionalidad, el lector puede saber que se trata de una descripción de personas de los Estados Unidos y no de la India, por ejemplo. Así este lector genera un circuito de imágenes-pensamiento para dar sentido a un texto, tanto por aquello que ese texto muestra como por todas las cargas individuales y sociales que el sujeto aplica para integrar lo no mostrado por esa representación literaria. En consecuencia, serán los pantónimos los núcleos cargados ideológicamente dentro de una descripción narrativa, y además, serán la fuente misma a partir de la cual la ficción se verá construida; de ahí la imposibilidad de tener un texto total y absolutamente objetivo. Lo anterior, como se verá más adelante, aplica igualmente para las imágenes.

En cuanto a la dimensión espacial de la narrativa, los tres aspectos de Pimentel, funcionan de la misma manera. Se observará en la siguiente descripción de un espacio urbano, cómo el autor Salvador Novo manifiesta una postura con respecto a los usos y costumbres en los espacios públicos de la capital mexicana.

“Pero en fin, nos hallábamos ya instalados en el bar del Ambassadeurs. Porque la tradición establece que antes de comer, importa excitar el apetito con un sorbo de alcohol, y los *restaurateurs*, modernos y sagaces han satisfecho de un solo golpe estratégico, con la oferta escalonada de un bar y un comedor contiguo, la doble demanda del aperitivo y la nutrición que antes –cuando El Moro, cuando La Ópera, cuando el Salón Bach, cuando La Fama Italiana- eran capítulos aparte, y solían retener a sus parroquianos más allá de la posibilidad física de trasladarse a los restaurantes vecinos.

Otra notoria ventaja de los bares anexos a los restaurantes estriba en el fenómeno de la sociabilidad bisexual que propician en admitir en ellos a las señoras. Ya no recuerdo si esta emancipación feminista de la abstinencia alcohólica en público arranca de aquella Cigale con que el emprendedor Manolo del Valle inició sus éxitos, o si empezó, también por su cuenta, en el primitivo Papillón. El hecho, lo importante desde el punto de vista de la realidad establecida de la ciudad, es que ya son tan numerosas las cantinas a que asisten señoras, como las señoras que concurren a las cantinas; a unas, sólo a beber, como en el Ritz; a otras, a beber y a comer, como en Manolo, Papillón, o este Ambassadeurs.” (1996, p. 176-177)

En este fragmento, los lugares mencionados comprenden una red que circunscribe el escenario para la acción al Centro de la Ciudad de México. Se puede decir que se trata de un modelo de descripción sumamente específico ya que, al menos en estos renglones, se concentra en los bares y restaurantes así como su papel como motivador de interacciones sociales particulares de las urbes. El autor también hace uso de ciertos pares que si bien no son opuestos sí resultan complementarios: “aperitivo”/“nutrición” y “bares” o “cantinas”/“restaurantes”. Y se presenta un caso particular donde aunque no se menciona un término, es éste el que tendría mayor peso: se describe la presencia de mujeres en estos espacios como algo novedoso resultado de la “emancipación”, pero no se le otorga a la mujer un lugar privilegiado sino al contrario, lo no escrito nos presenta el pantónimo: por “tradición” los “parroquianos” son del sexo masculino. Las mujeres frecuentan “cantinas” no “bares”, a pesar de tratarse de lugares semejantes el

autor escoge un término en particular que posee una carga semántica distinta del otro: cantina, al menos en México, posee una atribución social de significado negativa en comparación con bar o restaurante.

Estas atribuciones de sentido que los términos poseen más allá del significado encontrado en un diccionario o de manera manifiesta, comprenden la red de conexiones producto de la esfera ideológica de un imaginario dentro de un contexto social. Esas cargas no se encuentran de manera tangible en un texto o una imagen, pero al igual que el pantónimo, su ausencia se convierte en la fuente de su poder: no se perciben por la vista pero lo visual hace que se pueda construir una red que conecte al sistema de creencias con lo que sí está dicho o mostrado. Este aspecto visual pesa más por aquello que intencionalmente está ocultando. Como se ha mencionado en capítulos anteriores, toda narración es intencionada y ninguna imagen es inocente; de esta manera la selección de elementos, su ordenamiento así como se forma de presentarse, comprende un complejo sistema de comunicación cuya finalidad tiende a ser ideológicamente afirmativa y a refrendar esquemas de pensamiento vigente.

En el siguiente texto, se observará la presencia de nombres propios utilizados dentro de la descripción para comparar el paisaje que el personaje contempla en las inmediaciones de la ciudad de Cuernavaca:

“¡Qué continua y sorprendentemente cambiaba el paisaje! Ahora era campos cubiertos de piedras y una hilera de árboles secos. El perfil de un arado ruinoso levantaba los brazos al cielo en muda súplica. Otro planeta, pensó nuevamente, un planeta extraño en el que, si se miraba un poco más lejos, después de Tres Marías, podría descubrirse inmediatamente New Hampshire, las praderas de Eure-et-Loire, hasta las grises dunas de Cheshire, hasta el Sahara; un planeta en el cual se cambiaba de clima en un abrir y cerrar de ojos y bastaba tomarse la molestia de pensar en ello y atravesar una carretera para recorrer tres civilizaciones; pero hermoso –no cabía negar su belleza, fatal o purificadora, según fuera el caso: la belleza misma del Paraíso Terrenal.” (Lowry, 2008, p. 16)

En esta descripción, el autor elabora sobre una contraposición principal: el contraste entre “el arado ruinoso” y “el Paraíso Terrenal”. Los nombres propios son utilizados para

acentuar la característica de desolación en movimiento del paisaje, y presuponen una serie de conexiones alrededor de ellos. La cadena Tres Marías, New Hampshire, Eure-et-Loire y Sahara, lleva al lector por las “tres civilizaciones”, en realidad tres continentes, que muestran paisajes desolados y que componen entre todos los nombres un punto de convergencia de espacios distintos que existen de manera sincrónica en la mente del personaje. Ningún término remite al paisaje urbano o a una aglomeración de personas, se trata de conectar aquello rural y local (Tres Marías) con términos globales cuyo sentido sería, al menos desde la perspectiva de un autor británico, muy cercano.

Se llega así a un punto de suma complejidad: la obra concreta un sistema de creencias de un sujeto de 1947, y el imaginario al que hace alusión se aleja en tiempo y espacio de un lector del 2010. Si bien los textos, al igual que las imágenes, se destruyen y reconstruyen con cada nueva lectura, esto también ocurre con cada nueva generación de sujetos: vuelven a conectar imágenes para generar sentido pero desde su punto de vista histórico, social, individual, cultural, etc., que puede diferir de aquel con el que esos objetos fueron pensados y producidos. En consecuencia, el acceso al sentido de los nombres propios utilizados por Malcolm Lowry demanda al lector algunas piezas de información sobre el mundo y las matrices culturales que gestaron este texto; paradójicamente, este acceso puede también prescindir de dicha información y construirse de maneras muy diversas dependiendo del imaginario que opere sobre el lector, y aun así ofrecer un acontecimiento de sentido.

En los ejemplos revisados hasta el momento, los textos arrojan fenómenos de sumo interés para la comprensión de la narrativa como sistema de pensamiento y de creencias, así como de su papel en el movimiento del pensamiento. La selección de términos y sus atribuciones ideológicas de sentido, no sólo estimulan el pensamiento del lector sino que potencialmente lo involucran en la representación de un mundo que puede comprender y a cuyo sentido más profundo puede acceder (o no) de distintas maneras. El circuito de imágenes-pensamiento que se presenta no debería permitir la existencia de otra cosa distinta al esquema planteado por el texto (modelo organizador); sin embargo, siempre cabrá la posibilidad de quiebre en cuanto existan en la descripción ocultamientos. Es aquí que se encuentra otra paradoja: lo oculto, el sentido

profundo, debe ser construido por el sujeto lector que se apoya en sus creencias, recuerdos, saberes, experiencias, etc.; aquí debería operar la esfera ideológica como directriz para la selección de estos elementos, sin embargo, cabrá la posibilidad de que esta toma de decisión adquiriera un curso distinto dado que no se trata de un infalible mecanismo determinista y, en consecuencia, se pueda quebrar el modelo.

Independientemente de si el modelo queda refrendado o destruido, esta relación de inmersión con el texto lleva al lector a participar en una fuga de lo cotidiano. Esta fuga es lo que genera la experiencia de la ficción; el sujeto suspende por un tiempo, al igual que en el juego, la normatividad vigente. Sin embargo, no podrá deshacerse de las cargas imaginarias e ideológicas desde las que está dando sentido a lo que ha leído. De ahí que se pueda afirmar que si bien cada texto es una concreción de las creencias de un autor y todos los textos tienen una carga de ficción, las cargas de significado que sirven de anclaje son reales. Así la palabra escrita se convierte en un reflejo de la realidad no por aquello que se encuentra descrito por ella, sino por el sentido profundo que ésta oculta.

### **3.3.2 La descripción cinematográfica y los videojuegos**

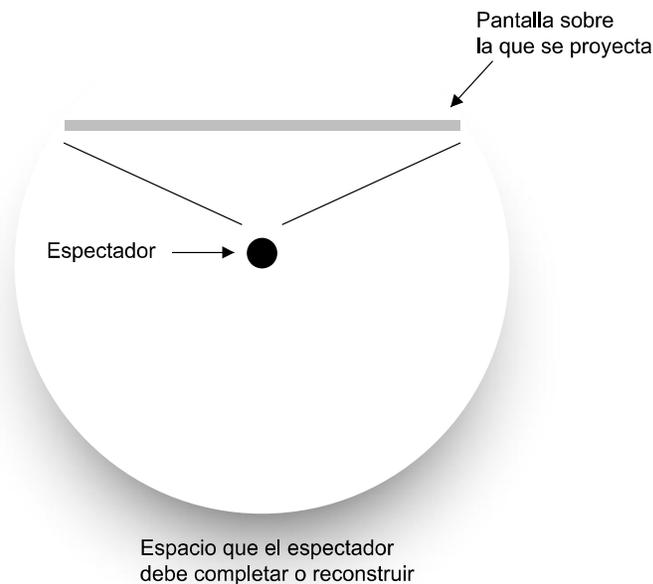
Como se ha observado hasta el momento, el espacio comprende uno de los principales elementos con los cuales el lector o el espectador pueden involucrarse con una narrativa. El texto escrito principalmente recurrirá a la descripción textual para la construcción del espacio y la problemática a explorar sería ¿cómo es que esto ocurre con las imágenes visuales?

Cabe hacer en este momento una aclaración: la intención de esta parte del proyecto, no es en absoluto tratar a la imagen en movimiento como si fuese un texto lingüístico. Si bien la imagen puede tener elementos claramente identificables, difícilmente se podrán identificar en ella el momento o el límite exacto a partir del cual se constituye una unidad mínima de significado. Como se evidenció en el primer capítulo, un plano general puede provocar un afecto como lo hace el primer plano; de la misma manera, el significado que un director desea transmitir por medio de la producción cinematográfica, puede no circunscribirse a una sola escena o a una sola

película. En un texto literario, las palabras, oraciones y párrafos se encuentran gramaticalmente identificados; esto provee al lector con unidades mínimas a partir de lo cual puede dar un significado a lo que lee aunque pueda no acceder al sentido último del texto. La imagen puede operar de manera distinta; no posee semas (unidades mínimas de significados) producto de una convención gramatical, aunque sí posea significados inmediatos y sentidos ocultos al igual que los textos.

Lo que sí se persigue recuperar de los análisis literarios son elementos como la descripción, entendida ésta, como una jerarquización de elementos intencionalmente seleccionados y nombrados, el pantónimo y las cargas ideológicas de significado que los términos utilizados poseen. Otra consideración será que si bien es cierto que el texto no es una imagen visual *en* movimiento, sí se trata de una especie de imagen-movimiento dado que se construye y desconstruye con cada lectura y cada lector distinto: no es una imagen estática.

El espacio que una narrativa visual construye, no necesariamente será percibido por la mirada, como ocurre con el espacio diegético que es construido por el espectador sin que éste le sea mostrado visualmente. “La imagen que el cine nos ofrece, bidimensional en virtud de la superficie de la pantalla, es interpretada por el espectador como tridimensional -análogo al espacio real en el que vivimos-, en razón de las leyes ópticas y del código de la perspectiva.” (Becerra, 2002, p. 30) En este sentido, lo mostrado por la pantalla comprende una imagen incompleta que, en un acto de imaginación (Walton, 1990, p. 14), es completada por el espectador de tal suerte que la imagen mental obtenida es una imagen completa. Como se muestra en el esquema no. 4, la pantalla sólo ofrece pedazos de un mundo, en un set el mundo que la narración propone en realidad no existe pero como experiencia de ficción la imagen es completada por el imaginario de la audiencia; dónde sólo existen dos paredes, se crea la ilusión de una casa completa, por ejemplo. Es más, lo único mostrado es lo que aparece en pantalla, pero los sujetos consideran que esa imagen no está recortada sino que, de moverse la cámara, ésta continuaría mostrando el mundo completo; es decir, la diégesis permitirá una construcción que rebasa lo mostrado en pantalla, o bien, lo descrito en un texto.



Esquema no. 4 Realizado por la autora

El espectador, es evidente, sólo puede ver lo que se le presente proyectado en pantalla. Sin embargo, habrá de poder dar continuidad a la imagen que se le muestra construyendo así el espacio como una totalidad que envuelve a la acción a los lados, arriba, abajo, frente y detrás, aunque las imágenes de estos lugares no aparezcan en pantalla. Esto puede lograrse por medio de los flujos, los recursos acústicos y la ubicación de las bocinas y, como se observó con las fotografías, con la imagen visual coherente que hace predecible lo que pudiese existir hacia cualquier lado que la cámara se mueva. En ocasiones, la cámara mostrará casi la totalidad de un espacio y reducirá las zonas de indeterminación. Ejemplo de lo anterior se encuentra la película *El año pasado en Marienbad* (Resnais, 1961), particularmente en la escena donde los personajes principales intercambian su interpretación personal sobre aquello que las estatuas en una terraza están representando. Se podrá observar que la cámara muestra dichas estatuas desde sus varios lados dejando ver al espectador el espacio en que se ubican y aquello que los personajes podrían ver desde ese lugar.



Imagen no. 6 El año pasado en Marienbad (Resnais, 1961)



Imagen no. 7 El año pasado en Marienbad (Resnais, 1961)





Imagen no. 8 y no. 9 El año pasado en Marienbad (Resnais, 1961)



Imagen no. 10 El año pasado en Marienbad (Resnais, 1961)

En las imágenes de 6 a 10, se muestra cómo la cámara rodea a las estatuas y el espectador puede apreciarlas desde puntos que los personajes no podrían. La imagen “sabe más” que los personajes con respecto al espacio; sin embargo, no se le permitirá ver a este espectador nada fuera de los pasillos, recámaras, terrazas y jardines del hotel. Tampoco se mostrará algún objeto que no corresponda o bien un personaje que se salga en forma, color o estilo de la norma establecida por el resto de los personajes.

El pantónimo es una construcción compleja ya que, al tratarse el cine de una manifestación que sintetiza varias artes (teatro, literatura, fotografía, etc.), la imagen visual es sólo una parte de aquella concatenación de elementos que comprenden su

armado total. En este sentido, la narración hecha por los personajes juega un papel crucial al combinarse con la imagen: el pantonimo aquí se referirá a la relación, sorprendente y fatal, que habrán de mantener ambos personajes a lo largo de la película; hace alusión a una interacción libre y compleja como lo son las interpretaciones que ambos hacen sobre las esculturas, circuito de conexiones casi oníricas que se ve quebrado con la explicación “histórica e informada” hecha por el marido de “A”. El sueño se ve trasgredido por la norma que éste a su vez se encontraba trasgrediendo. La manifestación ideológica se funda en estos juegos de quiebres donde la única manera de que A y X terminen juntos es en otro mundo, donde la norma del matrimonio de ella quede suspendida. De ahí que ambos reciban un castigo, la muerte, que paradójicamente se convierte también en una vía de escape del mundo estático y frío de Marienbad.

Este caso presenta una construcción espacial evidente para la audiencia, el verdadero reto yace en la propuesta de la construcción de la dimensión temporal, pero esa dimensión no será abordada en este texto. En contraste con la propuesta de Alain Resnais, existirán producciones donde este elemento espacial se antoje mucho más escurridizo o incluso incompleto. Un ejemplo del primer caso lo presenta *El cubo* (Natali, 1997) donde el laberinto formado por cuartos de forma cúbica resulta un espacio impredecible y cuya ubicación con respecto al mundo cotidiano no es de fácil construcción. El caso del espacio presentado como incompleto se parece al espacio del teatro: la audiencia no verá la parte del espacio que queda a su espalda, pero que no la vea no implica que ésta no se genere diegéticamente. Este tipo de espacio puede ser observado en varias partes de la producción *Las valijas de Tulse Luper* (Greenaway, 2003), en las cuales la cámara no permite ver la parte de atrás (a espaldas del espectador) del espacio donde está ocurriendo la acción.

En cuanto a otro tipo de producciones audiovisuales, muchas se apoyan en los lenguajes cinematográficos tradicionales así como en los movimientos de cámara que este medio ha trabajado y resuelto desde hace décadas. Sin embargo, existen medios que presentan, al menos en cuanto a la representación visual, ciertas particularidades. Los videojuegos como los FPS (first person shooters) permiten al usuario una visión en

cuadro que puede moverse trescientos sesenta grados. Este tipo de juego persigue que el usuario tenga la información visual con la que contaría si estuviese dentro del mundo del juego; como se podrá apreciar en las siguientes imágenes, se trata de un efecto bastante limitado dado que el cuadro no logra cubrir la visión que una persona podría tener si en realidad estuviera presente en ese espacio. Sin embargo, este tipo de limitantes visuales contribuyen al incremento de dificultad para poder acertar en los blancos ya sea con municiones, explosivos o espadas. Estos juegos se presentan, por lo general, con imágenes tridimensionales para generar un espacio para el algoritmo particular que los *shooters* ofrecen: matar enemigos mediante el uso de algún arma.



Imagen no. 11 Shadow Warrior (GT Interactive, 1997)

En esta imagen, se observa el cuadro mostrado al jugador donde éste hace uso de la información visual para controlar los movimientos de la espada y así poder abatir a los enemigos. El jugador sólo puede ver sus manos y el arma, así como la pequeña porción del espacio que se encuentra delante de él; a diferencia de una fotografía o de algunas producciones cinematográficas, ese jugador puede desplazar su personaje y tener una vista de 360 grados del espacio en que se encuentra. Si bien no tiene que hacer un gran esfuerzo para que se de la diégesis del espacio, ya que éste de hecho se

encuentra ahí representado, mientras siga teniendo acceso a una fracción mínima de la imagen total tendrá que completar la imagen mental del espacio que el juego propone. Incluso de existir un mecanismo que pudiese transportar al sujeto que juega al universo del juego, la diégesis seguiría siendo necesaria: el tránsito humano por el mundo cotidiano no implica poseer una visión total de lo real (una visión total sería imposible) y en consecuencia esta imagen del mundo demanda ser completada.



Imágenes no. 11 y no. 12 WWII Online: Battleground Europe (Concerned Rat Software, GMX Media y G2 Games, 2005)

Las imágenes 12 y 13 muestran cuadros de un *shooter* que toma como escenario Francia durante la invasión alemana de 1940; este juego posee un algoritmo distinto ya que contempla tanto estrategia como acción además de “simulaciones de guerra” dentro de la guerra, mientras que otros juegos implican solamente destruir enemigos por medio de disparos y superar niveles. Este metaverso está construido en una escala 1:2, lo que lo convierte a su mapa en una de los más grandes del mundo dando a los usuarios probabilidades de escenarios sumamente diversos: el interior de barcos, aviones, tanques, edificios y casas, zonas rurales, ruinas urbanas, etc.

En vista de que este metaverso no puede ser visualizado en su totalidad al mismo tiempo, el jugador debe estar completando constantemente tanto las imágenes visuales que apoyan la construcción del espacio diegético como las acciones que ponen en movimiento el algoritmo del juego.

“Al igual que la representación del espacio, la de los objetos también se reduce a categorías, gracias a los modelos lógicos más utilizados. Con frecuencia se sobrepone a este modelo de las cuatro variables –forma, cantidad, tamaño y distribución en el espacio–, el de los sentidos; de tal manera que las categorías *lógicas* se combinan con las *sensibles* para dar cuenta de un objeto: color, textura, olor, sabor, sonoridad [...] el objeto se construye [...] en bloques de sentido que se apiñan y traslapan creando efectos de sentido acumulativo; todo esto, claro está, cribado por el modelo o modelos que organizan la descripción.”  
(Pimentel, 2005, p. 63)

Como es observable en las imágenes de este *shooter*, cada objeto posee las cualidades lógicas y sensibles que la autora propone; a diferencia del texto, estas imágenes no requieren concatenar términos lingüísticos dado que están mostrando ya tanto el espacio como los objetos. Sin embargo, es necesario tomar en cuenta que estas representaciones podrían tener diferentes grados de abstracción y de detalle en cuanto al acabado de cada textura, por ejemplo; en este sentido diferentes calidades de

modelado en 3D estarían arrojando diferentes características de la descripción visual y, en consecuencia, probablemente pueda tener impacto en la manera en que el jugador significa la imagen-movimiento que el juego le presenta. Lo mismo habrá de ocurrir con las características lógicas y sensibles, aunque de hecho se vean, ambos aspectos son producidos con particularidades intencionadas para el medio, el perfil del jugador, la interacción con otros jugadores, etc.

En vista de lo anterior, es necesario dar gran peso a las decisiones en cuanto al diseño de los elementos visuales de los entornos de los MMORPG. Este tipo de planeación de lo visual debe comprender elementos descriptivos no sólo como resultado del prodigio de un software especializado, sino también como la creación de un sistema visual coherente que presente al jugador un todo integrado en el cual pueda encontrar sentido al experimentar la imagen-juego. Como se observa en el ejemplo, no existe tecnología digital ni elementos ajenos a la época planteada por la narrativa dentro de WWII Online: Battleground Europe. Otro elemento a considerar es la selección de objetos y lugares para ser mostrados por medio de imágenes, por ejemplo, los modelos y nombres de los tanques: Churchill MKIII, Hotchkiss II o el Panzerkampfwagen II, mejor conocido como Panzer II. Otro elemento importante lo constituye el paradigma de armas a escoger, las cuales, al igual que los vehículos y naves bélicas, corresponden al marco temporal, geográfico y a los sectores militares descritos por diversas fuentes oficiales históricas.<sup>45</sup>

El modelo, a pesar de su tamaño en extensión, cualitativamente es sumamente cerrado: no incluye más que nueve países de los cuales sólo tres están activados (Alemania nazi, Imperio Británico y Francia). Se observa el uso de términos como “nazi” e “imperio”, los cuales poseen una fuerte carga de sentido social e histórico y no se puede decir que se trate de términos neutrales: el primero difícilmente suele asociarse con una carga positiva, al menos en Occidente, y el segundo puede tener cargas

---

<sup>45</sup> Estos textos tendrían, como ya se mencionó, el atributo social de ser considerados fidedignos; sin embargo, es necesario señalar que este juego construye una ficción sobre otra ficción pero la característica de “cientificidad” o de “oficialidad”, por supuesto, no es compartida por ambas manifestaciones.

distintas y opuestas (para Inglaterra ser imperio es positivo mientras que para una nación que no ha tenido acceso a este tipo de práctica política, los imperios implican colonización y sometimiento cultural, como sería el caso de México). El abrir sólo estos tres espacios o el haber iniciado por la apertura de estos tres, implica un criterio de jerarquización, ya sea por razones históricas o temáticas.

Este juego puede resultar particularmente interesante ya que tiene muchas y muy complejas atribuciones sociales, culturales e históricas de sentido. Además comprende una narrativa multiforma que permite participar en cualquiera de los bandos y llegar a desenlaces distintos de la historia (por ejemplo, los aliados pueden evitar la invasión a Francia). Otra particularidad que posee es la de poder generar pequeñas ficciones dentro de la gran ficción del universo del MMORPG mediante la posibilidad de uso de los simuladores de vuelo; estos simuladores son usados por los jugadores para practicar habilidades en el control de las naves o del armamento, sin tener que involucrarse en la “guerra real”, es decir, los combates llevados a cabo dentro del juego y cuyo desenlace afecta la dirección de la totalidad de la narrativa dentro del juego. Además de la evidente selección y jerarquización de los objetos en el espacio, este sistema se encuentra principalmente apoyado por imágenes de mapas, tablas de datos, radares, cajas de diálogos, etc., todos diseñados para generar cohesión entre lo que se muestra, lo que el jugador cree y que se desea que crea, y aquello sobre lo que puede decidir y actuar. En este sentido, se trata del diseño de una narrativa que sintetiza una multiplicidad de elementos visuales, acústicos, musicales, táctiles, etc., para obtener un objeto integrado y capaz de aportar al jugador (o al espectador como sería el caso del cine y los audiovisuales) una red de significados en los que experimente algún sentido.

### **3. 4 Espacio: verosimilitud y realidad**

El espacio como dimensión narrativa, tanto literaria como visual, juega un papel sustancial en cuanto a lograr que el lector o espectador se involucre con la historia y pueda quedar inmerso en ella por largos periodos de tiempo. Esta inmersión comprende una de las metas más rentables en el mundo de los videojuegos, sobre todo porque apoya la función de fuga de lo cotidiano además de que las horas de juego se

convierten en ganancias monetarias dentro de los juegos en línea dada la presencia de publicidad. En juegos como los MMORPG, el consumo de marcas y servicios va de la mano con el incremento de las horas de juego, como se ve ejemplificado con Second Life.

El lograr la inmersión no sólo implica el mostrar imágenes visuales en el juego cuyo acto de mimesis sea prodigioso, sino también debe contemplar la construcción de una narración visual verosímil. Si bien el jugador debe *desear* creer que, durante el juego, cierto modelo o esquema en un mundo puede operar, también es cierto que necesita ser habilitado para *poder* creerlo.

“La adecuación con *la realidad* es la autoridad última e incuestionable a la que el texto realista apelará como garantía de verdad y de autenticidad; declarará exitosa la empresa cuando el universo diegético sea un *fiel reflejo de la realidad*. [...] la descripción crea una ilusión de realidad gracias a que se adecua, no a la realidad [lo Real en Lacan], sino a los modelos de realidad construidos por los discursos y que influyen en nuestra percepción del mundo conformándola a aquellos.” (Pimentel, 2005, p. 69)

La selección de elementos visuales que describen un espacio, debe ser hecha considerando no lo que esos objetos son sino lo que significan en la esfera ideológica del imaginario de los jugadores. El fiel reflejo de la realidad, no es lo Real que propuso Jacques Lacan, sino imagen que es crisol de las creencias y atribuciones de sentido con las que los sujetos crean la realidad; el reflejo es de aquello que estos sujetos consideran es la realidad. En consecuencia, un “reflejo fiel de la realidad” implica un reflejo fiel de aquello en lo que un grupo de sujetos cree.

En vista de lo anterior, no resultará extraña la frecuencia con que los esquemas abstractos de pensamiento son replicados en los ambientes digitales de los juegos. Estos espacios y los objetos que muestran permiten hacer cosas que las leyes (físicas) del mundo impiden, como volar, cambiar de especie, de raza, etc.; sin embargo, eso es una cuestión de bits y programación que no está alterando los significados que los sujetos otorgan a las imágenes. Es posible viajar en el tiempo y participar en la Segunda Guerra Mundial, en el bando que se desee y utilizar armas y vehículos que, en

muchos casos, no se volverán a ver; el problema no está en esta participación en la actividad lúdica, sino en la reiteración de ideas sobre estrategias para ganar una guerra más no para impedirla. Todos los elementos visuales de WWII Online: Battleground Europe son mostrados al jugador para que, al igual que el diseñador de imagen, pueda seleccionar y jerarquizar para construir un sistema que apoye el pantónimo que iguala conflicto bélico con derrotar al enemigo. La cohesión de los elementos, tanto en lo universal como lo particular, apoya la totalidad del modelo: difícilmente se podrá participar en una narrativa de este tipo con una intención distinta a lo planteado por el algoritmo.

En vista de lo expuesto hasta el momento, se puede afirmar que la construcción de propuestas visuales para diversas clases de ambientes en medios digitales, no puede obviar al usuario y seguir considerándolo una entidad abstracta. Las especificidades de cada sistema de creencias son lo que habilita a una imagen para que ésta pueda ser un elemento disparador de otras imágenes-pensamiento. Sin embargo, esto dista de ser tarea fácil; por el contrario, demanda del creador de imágenes un amplio conocimiento sobre el entorno al que sus imágenes irán dirigidas. Por desgracia, la mayor parte de los elementos visuales, ideológicos y narrativos revisados hasta el momento, suelen permanecer dentro de los campos ignorados por los creadores de imágenes.

El acontecimiento de sentido que un sistema narrativo puede ofrecer a un jugador (o que un jugador puede experimentar durante el juego), no comprende un fenómeno explicable de manera lineal. Por qué un sujeto puede comprender una representación visual y generar una acción en función de ésta, implica la puesta en juego de, al menos, los siguientes elementos: el movimiento que comprende el tiempo (el recuerdo del pasado y la construcción de la historia, la conciencia del presente y el imaginar un futuro), el espacio como lugar y como idea de dónde ocurren los eventos y vivencias, y las esferas de creencias. En realidad se trata del sistema cultural donde estos elementos participan de diversas maneras en la construcción y destrucción de formas de ordenar el mundo que permiten interactuar con otros sujetos y consigo mismo.

#### **4. Diseño y narrativa para la creación de videojuegos**

El diseño de imágenes para medios audiovisuales comprende uno de los campos de acción más importantes para el diseñador en el siglo XXI. Desde las pantallas televisivas a las aplicaciones para teléfonos celulares, la presencia de la imagen en movimiento es un hecho innegable y que demanda del diseñador un compendio de habilidades que rebasan por mucho su formación técnica, al menos en nuestro país. Si bien es cierto que temas que atañen a la imagen en movimiento como son el cine y la redacción de guiones suelen aparecer en los programas de estudio de la UAM-A para Diseño de la Comunicación Gráfica, este tipo de temas distan de ser abordados como una prioridad con respecto a los problemas de comunicación contemporáneos.

El papel del diseñador se torna trascendental ante los nuevos escenarios audiovisuales, dado que gran parte de la creación de una imagen caerá sobre él. Sin embargo, la mayor parte de los diseñadores en formación suelen manifestar más preocupación por adquirir habilidades con herramientas de software, que por hacerse de un aparato reflexivo que le permita conceptuar y crear propuestas audiovisuales innovadoras y significativas. El artista y diseñador Vicente Rojo, señalaba con respecto a su carrera que él había tratado de convertirse en “un escritor visual”; es decir, el diseñador habrá de ser alguien capaz de crear imágenes que pueden transmitir un sentido al sujeto que las observa. Frente a un panorama técnico distinto, las palabras de Rojo no dejan de ser significativas como metáfora de la labor del diseñador: existe gran diferencia entre ser escritor y sólo tomar dictado.

El diseño, particularmente las producciones audiovisuales, puede ser explicado desde la óptica de la narrativa no sólo por su necesaria inscripción en una línea de tiempo, sino también por tratarse de un régimen de representación apoyado en expresiones visuales. El lenguaje y la forma visuales para un medio como el videojuego, comprenden el núcleo de la posibilidad de comunicación; pero no se trata de una posibilidad de representación en abstracto sino de regímenes de imágenes producto de la historia y la cultura.

Lo anterior presenta al diseñador un gran reto dado que, a pesar de la recurrencia de los discursos sobre globalización y mundialización, los sistemas de

creencias tienen gran cantidad de particularidades. Estas características propias de cada sistema de creencias o imaginario, permean las maneras en que las representaciones visuales han de ser conceptuadas y realizadas; en consecuencia, el diseñador habrá de adquirir no sólo herramientas y conocimientos técnicos en su formación, sino también maneras para comprender los sistemas de significados de los que los sujetos destinatarios del mensaje participan.

En muchas ocasiones, es posible generar diseños de imagen ya que se cuenta con las habilidades necesarias; sin embargo, estas imágenes corren el riesgo de resultar ajenas al sujeto al que van dirigidas. De ahí que estos procesos creativos demanden un profundo conocimiento y un exhaustivo análisis de los imaginarios así como de las representaciones visuales que ese grupo considera adecuadas. Más todavía cuando el videojuego como industria persigue lograr gran cantidad de ventas al llegar a los hogares del creciente número de adeptos, el poseer este tipo de información incrementa las posibilidades de tener éxito en el mercado.

No se trata de convertir a los diseñadores en científicos sociales, pero sí de ampliar la mirada del diseño de tal suerte que permita encontrar las relaciones existentes entre distintos campos del conocimiento. También se persigue identificar los momentos en que la participación de un diseñador con mirada amplia es de vital importancia. El presente capítulo versa sobre una particularidad de la producción de videojuegos: el diseño de personaje, específicamente su conceptualización manifestada en el concept art. Cabe hacer mención de que el concept art sería el primer paso para el diseño de lo visual sobre papel, después de que la conceptualización de un videojuego ha sido realizada. Es evidente que como un todo, el diseño de un videojuego incluirá muchos más aspectos pero con el objetivo de hacer manifiesto lo explicado y analizado en los capítulos anteriores, el trabajo sobre particularidades visuales será de gran utilidad.

#### **4. 1 El diseño de videojuegos como un todo: propuesta metodológica**

Como ha sido observado en los capítulos anteriores, el problema esencial de la creación de un videojuego que pueda resultar atractivo para gran número de jugadores trasciende por mucho su realización técnica e incluso la calidad de sus gráficos. Ejemplo contundente de esto lo ofrece el videojuego Final Fantasy XIII (SquareEnix, 2010), donde la gran producción técnica dio como resultado algo que la crítica especializada y los clubs de jugadores consideraron “un juego bonito pero aburrido”; se sigue que un gran desarrollo técnico visual no logrará necesariamente captar el interés del jugador y que éste no necesariamente se encontrará inmerso en una aventura a la que no encuentra sentido alguno a pesar del prodigio que sus gráficos ofrezcan.

En consecuencia, es necesario considerar que, si el diseñador ha de incurrir en este ámbito como algo más que simple mano de obra barata, deberá adquirir habilidades reflexivas y creativas. Estas características si bien son enunciadas en los discursos académicos, rara es la ocasión en que ocupan un lugar central en el desarrollo de los proyectos; esto puede observarse en la gran popularidad que tienen cursos de capacitación en herramientas digitales frente al vacío recurrente del aula en donde se imparte un tema como guionismo.

Con una intención de índole metodológica, se propone el siguiente listado de elementos para el desarrollo conceptual y creativo, no técnico, de un videojuego considerado como un sistema narrativo audiovisual. Cabe mencionar que no se persigue la creación de un modelo sino más bien la identificación de zonas de oportunidad donde el diseñador puede desarrollarse. En el esquema están indicados con asteriscos los campos de operación del diseñador; la intención es que el especialista en diseño y creación de imágenes adquiera ciertas competencias de índole narrativa con el objetivo de poder incursionar en otros campos de manera exitosa, rebasando así su posición laboral como técnico. Es evidente que la formación del diseñador deberá ampliarse en una dirección verdaderamente transdisciplinaria y esto demandará otro tipo de programas de estudio y de estrategias de enseñanza-aprendizaje. Se presenta así el siguiente esquema, que usa como ejemplo la conceptualización de un *survival horror videogame*:

1. Tema	Survival horror MMORPG
2. Conceptuación	Particularidad de la narrativa
3. Trama o argumento	Secuencia y concatenación de acciones
4. Algoritmo	Enunciación de reglas para que la trama se desarrolle Creación de misiones y retos Sistema de valores de cambio
5. Diseño de espacio	Mapas y recorridos Descripción Características visuales*
6. Diseño de personajes	Héroes, adversarios y personajes ambientales Descripción Características visuales* Diseño de movimiento*
7. Diseño de objetos	Descripción Valores de uso y de cambio Dimensión simbólica Características visuales*
8. Visualización de la información	Descripción Características visuales* Composición en pantalla*
9. Diseño de audio	Ambientes Voz Indicadores
10. Musicalización	Temas

Esquema no. 1 Realizado por la autora

El punto no. 1 comprende la matriz temática más general que puede contener a una narrativa. Se refiere al género, como es el caso de los juegos de aventuras (quests), de romance (date simulators), suspenso y, en el particular, un subgénero del horror que es el *survival horror* (juego de horror y supervivencia). El no. 2 implica rasgos

particulares de la temática; por ejemplo, el *survival horror* puede tratarse de personajes como militares, astronautas, policía o gente común, que viven una aventura en el espacio, en una casa embrujada o en un universo paralelo. El punto 3 se encarga de especificar qué es lo que ocurrirá con estos personajes y cuáles son las acciones que tendrán lugar para llevar la historia de principio a fin mediante una concatenación lógica de eventos. Estos tres puntos implican la creación del mundo donde el jugador podrá quedar inmerso y son tomadas de las características que los sistemas narrativos, tanto literarios como cinematográficos, han utilizado en distintos momentos históricos.

El cuarto punto comprende el conjunto de reglas que hace que se presente el juego como actividad dentro de un marco de restricciones. Estas reglas abren posibilidades a la vez que cierran otras para lograr completar las misiones y superar los retos, así como las condiciones y requerimientos para acceder a otros momentos de la historia, cambiar de categoría o adquirir experiencia. También habrán de incluir las reglas para la obtención de “bienes” (armas, artefactos, vehículos, etc.), lo que implica el diseño de un sistema económico de intercambio ya sea con el juego o con otros jugadores. Este es uno de los puntos más complejos en el desarrollo de un videojuego dado que los temas, como se ha observado a lo largo de los capítulos anteriores, son recurrentes ya que emanan de los mismos imaginarios; un juego puede tener el mismo tema y trama que otros pero con una manera diferente de ser jugado y así ofrecer algo novedoso para el jugador.

Los puntos 5, 6, 7 y 8 implican el diseño de imágenes visuales para representar las descripciones de espacios, personajes, objetos y sistemas infográficos, que serán vistos en la pantalla por el jugador. Como la presencia de imágenes es vital en estos puntos, las características de las formas, colores, estilos, etc. (es decir, lenguajes visuales) comprenden el campo de acción más común del diseñador. Este diseñador habrá de contar con información fina y precisa sobre cómo el imaginario de una población se ve reflejado en imágenes visuales, con el objetivo de poder seleccionar las representaciones más adecuadas para lograr el efecto deseado. Estas representaciones, al ser producto histórico y cultural, habrán de refrendar el sistema de creencias vigente en ese entorno; o bien, dada la difusión mundial de este tipo de

producciones, pueden aludir al imaginario vigente no en un entorno geográfico sino para un perfil específico de consumidor global. Obsérvese que de manera cotidiana el papel del diseñador suele ser equiparado al del artista visual y además excluido de los procesos creativos e incluso de los de comunicación.

Los puntos del esquema no. 1 señalados con un asterisco comprenden las áreas de acción directa del diseñador. El diseñador que persiga la creación de este tipo de imágenes, está obligado a estudiar los códigos visuales así como las maneras en que los elementos de los relatos son representados. En muchos aspectos, el diseño para estas producciones implica una profunda exploración de los lenguajes y de la estética; este tipo particular de conocimiento y sensibilidad, hace una distinción significativa entre el diseño como forma de pensamiento y el diseño como recurso técnico. El diseñador que desee asumir el papel de director deberá ser capaz de involucrarse de manera significativa en los primeros cuatro puntos, teniendo profunda comprensión de las características discursivas y expresivas que los géneros narrativos implican así como gran capacidad de argumentar y pensar imágenes en flujos secuenciados.

Los últimos dos puntos, el 9 y el 10 que refieren al audio y a la musicalización, si bien no serán desarrollados comúnmente por los diseñadores, le competen en la medida de que son elementos que generan ritmos para los movimientos de los personajes y objetos animados, apoyan la construcción de espacio y la atmósfera, además de ser indicadores del tiempo que transcurre dentro del juego. En consecuencia, el diseñador debe considerar la integración de los elementos visuales con los acústicos como uno de los objetivos principales en cualquier producción audiovisual. Para poder incursionar en estos dos campos, la formación del diseñador habrá de no sólo incluir al diseño y edición de audio sino principalmente la sensibilización musical.

El papel que juegan las dimensiones narrativas (espacio, tiempo, personajes y perspectiva) no es el mismo en todas las producciones; es decir, dependiendo la intención de la producción se dará prioridad al lugar donde ocurren las acciones, a los personajes o a las acciones (Aristóteles en Altman, 2000; 18). Además de esta postura clásica, para el caso del videojuego se debe incluir un poco de las visiones del siglo XX

con respecto a lo que hace un género: la combinación de las formas internas con las formas externas (Altman, 2000; 25), es decir, la expresión con que cada elemento es representado y su relación con el contenido significativo del que es vehículo. Cada autor da distinto peso a cada dimensión generando así un estilo personal como ocurre con los directores de cine pero también creando distintos géneros.

#### **4. 2 Diseño, juego y estética: la creación de una experiencia**

Como se ha observado en los capítulos anteriores, el videojuego entendido como un sistema narrativo fundado en la imagen en movimiento, debe ofrecer al jugador la posibilidad de encontrar sentido en invertir tiempo y esfuerzo para ser jugado. Los elementos visuales de este medio comprenden uno de los más importantes factores para despertar el interés del jugador y, en consecuencia, el diseño de estas imágenes implicará procesos complejos de comprensión del lenguaje y las formas visuales.

El reto para el diseñador no se encontrará tanto en la producción de imágenes para campos específicos del listado, como en la adquisición de una forma de pensamiento que le permita conceptualizar el sistema narrativo como un todo integrado en distintos niveles de abstracción. De esta manera, el punto que alberga la mayor complejidad para el diseñador promedio es el no. 2 Conceptuación, ya que lo más frecuente es que en su formación, el diseñador haya sido entrenado para producir objetos más que para abstraer conceptos y conectarlos en un orden argumental que persiga una intención de comunicación. ¿Cómo puede el diseñador superar su estado de técnico y adquirir capacidades de índole creativa y reflexiva? En otras palabras, cómo puede este profesional ser la koiné de producciones audiovisuales que implican sistemas narrativos complejos.

La creación de cualquier producción de este tipo, implica una manifestación de una postura que el autor tiene frente al mundo que le tocó vivir. En ese sentido, no es posible considerar al autor y sus producciones como ajenas o aisladas del imaginario en el que están siendo creadas; de ahí la necesidad de la reflexión sobre el sentido que estas obras tienen en función del sistema de creencias al que hacen referencia. Una

posibilidad para identificar el sentido profundo de que una obra carga con su creación y su exhibición, la ofrece la vía del pensamiento narrativo.

Para el nivel de la conceptualización, en el esquema aparece como si el género le precediera. Esto no necesariamente ocurre y tampoco se puede afirmar que siempre se trabajará con géneros puros. En consecuencia, el nivel primero del listado, a pesar de ser el más general, puede depender de lo generado en el nivel segundo; es evidente que este momento de creación del concepto para el juego se vuelva cada vez más relevante y también complejo. No se persigue proponer fórmulas para la creatividad sino más bien identificar elementos para comprender el por qué otras producciones semejantes han sido exitosas y cómo esa manera de abordar las producciones puede nutrir una propuesta en particular. Así se seguirá trabajando sobre el tema de los videojuegos de horror debido a su antecedente cinematográfico y, a su vez, por permitir generar producciones que regresan a esta industria mediática.

“El concepto no es sólo el medio para representar la vida concreta del espíritu, sino que es el elemento substancial propiamente dicho del espíritu. Por consiguiente, si es que ha de ser captado en su específica particularidad y reconocido por ella misma, todo ser y acaecer espirituales son referidos y reducidos finalmente a una sola dimensión, y es sólo en esta referencia donde pueden adquirir su más profundo contenido y su auténtica significación.”  
(Cassirer; 1985, p. 24)

Cuando en diseño se trabaja en el espacio de los talleres la construcción de conceptos, rara es la ocasión en que se trabaja sobre el contenido esencial de aquello que se desea crear. En realidad, lo que suele trabajarse son las formas de representación visual que se le pueden dar a un concepto creado por otro sujeto dentro de la cadena de producción; de ahí la nuclear necesidad de que el diseñador tenga en mente que el concepto implica “[...] un procedimiento que posibilite la descripción, clasificación y previsión de los objetos cognoscibles.” (Abbagnano, 2008; p. 189) Es decir, la creación de conceptos implica poder enunciar la caracterización de lo que es esencial para el proyecto, lo que lo hace diferente de los demás de su tipo así como

cuáles son las expectativas con respecto a lo que el proyecto habrá de provocar en la realidad en la que operará.

En el caso del esquema propuesto, el concepto debe mostrar las particularidades del videojuego que será diseñado. Esta enunciación de conceptos deberá mostrar las características principales del juego como son el género, el objetivo y la manera en que se jugará. A continuación se muestran algunos ejemplos con juegos que se encuentran en el mercado:

a) *Resident Evil (CAPCON, 1996)*

*Videojuego de tipo survival horror, con escenarios en 3D, donde el jugador se encuentra en un ambiente laberinto aislado el cual explorará para proveerse de armas, municiones, antídotos y objetos que le ayudarán a resolver cada escenario, mientras es acechado por distintas clases de mutaciones monstruosas producto de experimentos hechos por una corporación que persigue adueñarse del mundo por medio de armas biológicas.*

b) *Unreal Tournament (Epic Games, 1999)*

*Videojuego de acción, con disparos en perspectiva en primera persona, enfocado a multi-jugador, con inteligencia artificial que permite ajustar la dificultad con la que el jugador se enfrenta al tratar de matar a los bot oponentes con las armas y municiones que encontrará en los distintos escenarios en 3D.*

c) *Limbo (Playdead, 2010)*

*Videojuego del tipo plataformas-puzzle, sidescroller en 2D, con un sistema de físicas que haga operar tanto los objetos disponibles en el entorno como al propio personaje, donde el personaje utilizado por el jugador atraviese distintos escenarios intentando evitar multitud de trampas ocultas en la sombra, para realizar un rescate.*

Se observa que en la enunciación del concepto se considera si el juego será desarrollado en dos o tres dimensiones. Si bien esto puede parecer una contradicción ya que el tema de las gráficas corresponde a la representación visual, existen modalidades de juego que requieren de ciertas condiciones gráficas del espacio para ser posibles. Tal es el caso de los juegos side-scrolling donde la imagen es vista desde una sola vista y la acción se mueve de derecha a izquierda y, en algunos casos, en reversa; el tercer ejemplo, Limbo, implica un mundo donde una caja es un obstáculo que debe ser saltado mientras que si se tratase de un mundo en tres dimensiones, dicha caja podría ser rodeada. Además de tener impacto significativo en el algoritmo de

juego, es evidente que este tipo de decisiones serán impactadas por factores como el presupuesto, el equipo con el que se cuenta, las personas involucradas, etc.

Los casos de videojuegos del género *survival horror*, o videojuegos de horror (los ejemplos a y c, aunque el tercero implica también al suspenso), implican una compleja mezcla entre la presencia de seres sobrenaturales que amenazan la vida del personaje del jugador junto con una atmósfera semejante a la de las películas de horror. Este conjunto da origen a sistemas narrativos que demandan múltiples acciones por parte del sujeto que es invitado a tomar un arma para disparar contra alguno de estos monstruos. El mundo de las imágenes de un *survival horror* tendrá como finalidad principal el propiciar una atmósfera en la cual el jugador pueda involucrarse de manera profunda afectando directamente la experiencia de juego. Puede que se trate de uno de los géneros, al igual que el cine de terror, donde lograr esto es de suma complejidad dado que una pequeña falla en cualquiera de las dimensiones narrativas puede hacer que la propuesta en lugar de generar tensión, termine por generar carcajadas.

Cuando se piensa en la creación de un videojuego, no se trata de poner el acento en un montón de bits proyectados en una pantalla, sino de lograr conceptualizar el acto de jugar como una de las experiencias estéticas más poderosas que existen. Como fenómenos del pensamiento, el juego y la experiencia estética comparten la característica de ser una ruptura con la vida cotidiana que da origen a una relación con el objeto (objeto de arte o la imagen en pantalla del videojuego, por ejemplo) donde puede darse el acontecimiento del sentido.

“Cuando se dice que el objeto estético es irreal o ilusión puede entenderse en el sentido de que, al ser percibido no nos da su realidad efectiva sino la ficción de algo inexistente.” (Sánchez Vázquez, 1992; 204)

Al compartir esta característica, entran en consideración los acotamientos de tiempo y espacio para ambas; es decir, ambos fenómenos se enmarcan, como acción manifiesta, en condiciones temporales y se llevan a cabo en ciertos lugares. Sin embargo, es necesario considerar que, si bien el contacto con el objeto puede limitarse a este tipo de condiciones, tanto el juego como la experiencia estética en su calidad de

acontecimientos de sentido, pueden darse incluso después de que el objeto ha dejado de estar presente.

Si bien el movimiento del pensamiento puede continuar sin el objeto presente, también es posible considerar lo contrario: a pesar de la presencia del objeto (estético o de juego) el pensamiento podría no moverse en absoluto. Así como no es posible obligar este tipo de movimiento de pensamiento, tampoco lo es impedirlo. Ante esta bifurcación, el diseñador podría conjeturar que entonces su labor podría no ser del todo relevante dado que el sentido puede o no acontecer; sin embargo, en su papel de creador, este diseñador habrá de considerar que su hacer con respecto a la imagen visual debe incrementar la posibilidad de estimular el pensamiento, aunque no pueda dar garantía absoluta de que esto ocurrirá.

El diseño de imágenes para videojuegos habrá de perseguir que el jugador permanezca inmerso en la actividad de juego. Esta actividad demanda, al igual que la contemplación estética (Sánchez Vázquez, 1992; 206), la participación voluntaria de los sujetos pero también un cierto dominio de las reglas de expresión visual, las cuales habrán de emanar del imaginario social vigente para estos sujetos. De ahí que la presencia de producciones cinematográficas, series televisivas y novelas gráficas sea un vital antecedente para la construcción de expectativas con respecto a las imágenes en videojuegos, para jugadores de ciertas edades; para aquellas generaciones nacidas después de mediados de los años setenta, el videojuego es parte del paisaje cotidiano y se convertirá en el antecedente para otro tipo de producciones mediáticas. Es evidente que el lugar que el videojuego ocupa en el imaginario de ciertas generaciones no será el mismo que el que tiene con sujetos de mayor edad; ergo, tampoco serán iguales las expectativas ni la experiencia de ficción, más todavía, el interés va a variar.

Un breve ejemplo de lo expuesto en párrafos anteriores, lo aporta el videojuego holandés *Limbo* (Playdead, 2010), el cual toma su fuerza de narrativas e imágenes visuales arraigadas en el imaginario de Europa Occidental. Este juego, cuya historia trata de resolver acertijos y rompecabezas, crea una atmósfera ominosa mediante el uso de audio así como gráficos que rompen con lo que el mercado suele esperar de

esta clase de juegos: se trata de una propuesta en dos dimensiones trabajada en escala de grises.



Imagen no. 1 Limbo (Playdead, 2010)

Como se muestra en la imagen no. 1, Limbo es una producción donde el videojuego, además de ser un objeto comercial, se constituye como una propuesta artística dadas las capacidades expresivas y comunicativas de las imágenes y del audio. Tanto la selección cromática como el trabajo sobre plastas negras hacen alusión a las imágenes mostradas por el cine expresionista alemán, particularmente a las producciones “El gabinete del Doctor Caligari” (Wiene, 1920) y “Der müde Tod” (Lang, 1921), caracterizadas por “el exceso visual” (Navarro, 2010, 136) que también era común en las narrativas alusivas a los relatos de horror gótico. En lo temático, este juego se apoya en lugares comunes como el viaje del héroe, el rescate, el enigma y la respuesta al mismo, el descubrimiento, etc. (Tobías en Murray, 1997; 94).

En Limbo, el personaje del héroe sin nombre, es un niño cuyo único detalle distintivo es el de tener ojos brillantes a diferencia del resto de las figuras humanas del juego; gráficamente, el detalle de los ojos como un acento encuentra su correlato cinematográfico en el maquillaje recargado utilizado por los actores del cine expresionista. De esta manera, las reglas para la lectura de las imágenes que el juego

ofrece quedan asentadas por la cultura visual europea de la primera mitad del siglo XX; como es evidente, no se trata de un código común a los sujetos consumidores jóvenes que han crecido con el cine comercial estadounidense. Este videojuego estaría apelando a reglas de expresión propias de la historia de un contexto muy particular y, tomando eso en cuenta, no resulta extraño que esta propuesta tenga ventas inferiores a las de títulos como “Silent Hill Shattered Memories” (Konami, 2009) publicado un año antes, a pesar de resultar distinta del resto de la oferta del mercado contemporáneo. Sin embargo, no puede afirmarse en ningún momento que Limbo carezca de audiencia: a pesar de que el código estético pueda resultar demandante, el uso de este tipo de expresión paradójicamente le permite operaciones que resultan universales para los juegos de horror, como por ejemplo la transformación de una informe plasta negra en una mortífera araña gigante.

Al pensar en la experiencia de juego, el diseñador debe considerar no sólo la manera en que la temática puede afectar al jugador sino que también habrá de tomar en cuenta las características de los dispositivos de juego, por ejemplo, los controles que vibran o los dispositivos que miden el ritmo cardiaco del jugador para incrementar o reducir la velocidad y la intensidad del juego. Al diseñar la experiencia de juego, al igual que la experiencia narrativa en cine, el director debe llevar a cabo una planeación para el uso de los recursos de salas 3D y 4D, por ejemplo, para evitar la saturación sensorial, el exceso de distractores, ruido visual, etc. El diseñador al estar consciente de que la experiencia de juego tiene requerimientos muy semejantes a los de la experiencia estética, habría de considerar la manera en que los estímulos sensoriales deben ser administrados para lograr la efectiva representación del concepto.

Contrario a lo expuesto en foros públicos como Ilustra Diseño 2012, la producción “de una apariencia de realidad que permita al usuario tener la sensación de estar presente en ella” (Ortega en Miranda, 2012; 3), habrá de contemplar la distancia de contemplación como elemento clave de la experiencia estética y, en consecuencia, la de juego. El intento de anular esta distancia puede redundar en aniquilar la empatía por los personajes y convertirla en preocupación por uno mismo. Lo demasiado real, mata el juego. Al respecto, dice el filósofo Adolfo Sánchez, Vázquez.

“Si el dolor o el terror se modifican de tal suerte que no son realmente nocivos... son capaces de producir deleite; no placer sino una especie de horror delicioso, una especie de tranquilidad con un matiz de terror que, por su pertenencia a la autoconservación, es una de las pasiones más fuertes de todas. (Sánchez Vázquez, 1992; 204)

En este momento ya se puede comenzar a entender a qué clase de mecanismos estéticos y narrativos pueden deber su éxito los videojuegos de este género: videojuego de *survival horror* conjuga la ruptura con lo cotidiano y el principio de agón con el placer de la autoconservación en una experiencia de ficción inmersiva.

Entonces para la construcción de un concepto para un videojuego del género *survival horror* se requiere una lucha agónica contra un ambiente que presente al jugador elementos que sean capaces de afectarlo provocándole tensión. El autor de literatura de horror Stephen King se refiere a este tipo de afectos como “puntos de presión fóbica” (King, 2006; 25), los cuales están sujetos a historia, contexto y cultura de cada sociedad; en otras palabras, mucho de lo que afecta a los jugadores es producto del imaginario del que participan de manera cotidiana y de la manera en que dicho sistema de creencias les ha enseñado a representar ese tipo de afectos. El diseño de un videojuego comprende el diseño de una experiencia estética que será construida y significada por los jugadores cuando los elementos expresivos que el juego ofrece pulsen sus puntos de presión fóbica.

Como ejemplos de lo anterior, se pueden observar algunos juegos como la serie Resident Evil en la cual se manifiestan temores sociales de fines de la última década del siglo XX así como cierto sentimiento fatalista con respecto al cambio de milenio. El mundo en manos de corporaciones que experimentan con armas biológicas auspiciadas por gobiernos corruptos, el aislamiento dentro de las grandes ciudades así como la impotencia de las autoridades para contener emergencias de gran magnitud, comprenden algunos de los aspectos tocados por las tramas de esta serie de juegos. Se puede notar que los temores, o puntos de presión fóbica, del imaginario occidental de finales del siglo XX y principios del XXI se separa de los temores a las bombas atómicas o las invasiones comunistas de la Guerra Fría para dar entrada a la

representación de un mundo que teme su final a causa de pandemias, escases de combustibles y alimentos (las crisis expuestas por los medios de comunicación como el caso de las gripes H1N1 y la aviación dan sustento a esta clase de narraciones, por ejemplo).

Si bien la primera entrega de la saga, Resident Evil 1, apelaba a los temas de casas embrujadas y a resolver el misterio sobre cadáveres a medio comer en medio de un profuso bosque, las siguientes versiones amplían el reto de los laberintos al trasladar la acción a Raccoon City, un entorno urbano que permite mayor cantidad de zombies así como monstruos de gran tamaño. La ciudad como escenario para el horror también está presente en juegos como Manhunt (Rockstar, 2003), Dead Rising (Capcom, 2006) y Eternal Darkness: Sanity's Requiem (Silicon Knights, 2002); ya sea que el juego se trate de asesinos seriales, monstruos caníbales o perversas sociedades secretas, el imaginario del que abrevan los temas de estos juegos gira alrededor de paranoias urbanas, al parecer, dado que la bomba atómica dejó de ser amenazante ahora lo temible es el vecino de al lado y las grandes aglomeraciones de gente.

Al tomar en cuenta otro tipo de sistemas narrativos, como la literatura y el cine, será evidente que este género de juego es resultado más que precursor de expresiones narrativas que se gestaron a lo largo del siglo XIX y la primera mitad del XX. Es evidente que existirá semejanza entre el horror en el imaginario anclado al mundo social y al horror en la representación visual y narrativa; y el diseñador habrá de poder identificar los puntos de anclaje que el imaginario vigente le ofrece, de tal suerte que pueda ofrecer un concepto que apele a los sentidos más profundos de su cultura. Dado que se trata de una representación, a la vez debe oponer cierta distancia para que el horror pueda inscribirse en la dimensión de lo estético y sea propicio para lograr el escape con lo cotidiano, aunque sea lo terrible de este mismo cotidiano lo que le brinde su fuerza. Al respecto dice el autor de "El resplandor":

"[...] ¿por qué inventar cosas terribles cuando ya hay tanto horror auténtico en el mundo? La respuesta parece ser que inventamos horrores ficticios para ayudarnos a soportar los reales. Aprovechando la infinita inventiva de la humanidad, así como elementos decisivos y destructivos de nuestra existencia e

intentamos convertirlos en herramientas... que nos permitan desmontarlos. [...] El sueño de horror es en sí mismo un desahogo y una incisión... y bien podría ser que el sueño de horror de los *mass-media* pueda en ocasiones convertirse en el diván del psiquiatra de toda una nación.” (King, 2006; 37)

El videojuego como mecanismo de ficción que permite comprender el mundo y hacer catarsis; es decir, en su calidad de juego y de experiencia estética es una válvula de escape que permite a los sujetos lidiar con la realidad cotidiana (semejante al trance, al rito y las actividades de evasión).

El horror en Occidente puede ser entendido como una reacción ante el quiebre del esquema abstracto que el imaginario representa. De ahí que no resulte extraño que el monstruo con sus atributos grotescos y de fealdad sea una pieza substancial de este género al ser usado para encarnar el muy temido desequilibrio. Este desmoronamiento es provocado por una irritación que hace manifiesto que existe algo que se inscribe en lo no-pensado y que provoca incertidumbre y ansiedad. Como experiencia diseñada, el videojuego de horror produce gran cantidad de tensión que persigue forzar ciertas reacciones por parte del jugador; dado que no es posible permanecer en este estado de tensión ya sea lúdico o estético, se procederá a la construcción de nuevos esquemas capaces de ordenar aquello que está produciendo la tensión. Una vez ordenado, se acaba el horror.

Al enunciar el concepto para el videojuego, el diseñador habrá de poder citar el tema, las características, modo de juego, las maneras de resolver los enigmas, etc., y para esto es deseable que no sólo lleve a cabo una investigación sobre otras producciones narrativas existentes sino que también sea capaz de identificar los elementos significativos para el género que haya elegido. Si trata de desarrollar un videojuego de horror para el año 2014, tendrá que identificar cuáles son los temores inscritos en el imaginario al que desee apelar: los monstruos de narraciones como la *Ilíada* y la *Odisea*, o bien, los vampiros del XIX, no son necesariamente los seres que representan los horrores en la cultura contemporánea.

Como diseñador, después de la creación del concepto, habrá de resolver la manera en que éste puede encontrar representación gráfica así como la identificación

de los medios necesarios para realizar su producción. Esto debe ser operado en los ocho puntos restantes. No se trata de una labor que el diseñador pueda realizar en solitario, por ello es necesario que adquiera habilidades para el trabajo y dirección de grupos, así como también sensibilidad suficiente para abordar aquellos puntos que implican conceptualización, diseño y producción de audio. Los siguientes dos apartados muestran al lector dos ejemplos sobre aplicaciones del esquema para el diseño de personajes, particularmente los monstruos de los *survival horror games*.

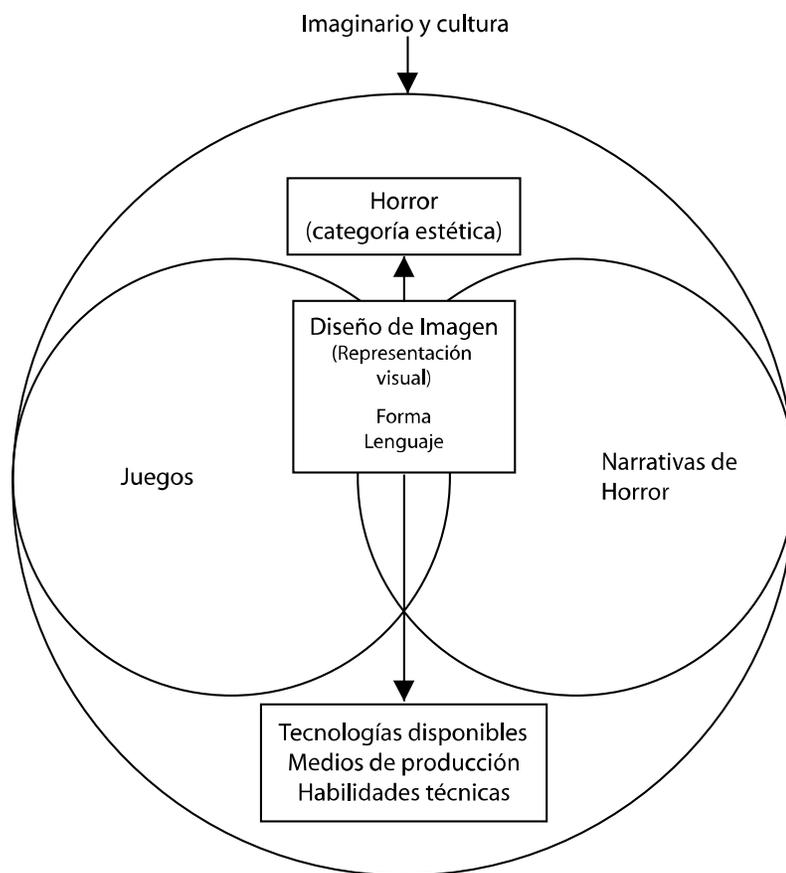
#### **4. 3 Aplicación narrativa para propuesta de personaje (ejemplo no. 1)**

En el caso de los filmes de terror y de los videojuegos de *survival horror*, se pone el acento en un producto de la interacción de todas: la atmósfera. Y uno de los principales elementos que apoya la construcción de la atmósfera deseada es la presencia de un tipo particular de personaje de la dimensión actorial: el monstruo. Esto comprende el punto no. 6 del esquema no. 1. En la dimensión del personaje, sobre todo cuando se trata de medios audiovisuales, las características de la imagen son de vital importancia. Estos conjuntos visuales en el caso de los videojuegos, sirven como indicadores sobre cuál es el papel que un personaje juega así como también las acciones que el jugador debe tomar frente a éste. De esta manera, los atributos visuales de cada personaje deben integrar sistemas coherentes que puedan ser interpretados como verosímiles y así incrementar las posibilidades de inmersión del jugador.

Una manera de lograr lo anterior, es apelar a las representaciones visuales que el imaginario ha construido como válido para caracterizar los distintos roles que los personajes juegan dentro de los sistemas narrativos; para lograr esto, el diseñador deberá contar con herramientas que le permitan la identificación y comprensión de distintos imaginarios contemporáneos. De esta manera, sería posible identificar los atributos visuales para un héroe, un villano o un monstruo. Cualquiera que sea la figura, cada momento histórico habrá de atribuirles distintas características; por ejemplo, en el poema de Beowulf citado en el capítulo uno, el héroe cristaliza el ideal de masculinidad para la cultura anglosajona mientras que su adversario, Grendel, es un ser deforme y, en consecuencia, maligno, se sigue entonces que se apela a una dicotomía estética de

la tradición clásica (feo/bello). De la misma manera, en los cantares de gesta, no se observan héroes que sean niños, ancianos o discapacitados, tampoco las mujeres juegan el papel heroico principal.

En contraste con los casos narrativos anteriores, las narrativas contemporáneas muestran otro tipo de héroes: niños (los textos y películas de Harry Potter), homosexuales (la película Alexander y la serie televisiva Queer as Folk), mujeres (Lara Croft y Tifa en videojuegos) y gente con capacidades diferentes (el profesor Xavier, líder de los X-Men, por ejemplo).



Esquema no. 2 Realizado por la autora

El esquema no. 2 muestra los elementos que participan en la creación de un diseño. El diseño de una imagen para un videojuego está sujeto a condiciones culturales que dan forma y lenguaje a las representaciones visuales pertinentes para

transmitir los significados tanto de las narrativas vigentes como de los juegos permitidos.

Es evidente que las características expresivas de estos diseños dependerán en gran medida no sólo de la habilidad técnica del diseñador sino también de las tecnologías a su alcance y de las características de los medios de producción de los que participe. Esto es aplicable a distintos tipos de diseño de imágenes: lugares, personajes, objetos y visualización de información en pantalla (número de vidas y balas, nivel de daño, armas, etc.).

Si se toman como ejemplo los personajes humanoides, como sería el caso de los zombies o de los slashers de Resident Evil (Capcon, 1996), se puede observar que la forma humana se encuentra construyendo la estructura general por medio de la cual el monstruo se mantiene como un todo capaz de sostenerse de pie, moverse y atacar al personaje del jugador. A continuación se muestran imágenes del concept art, es decir, imágenes visuales que representan la idea de un diseño; en esta etapa, el diseñador o ilustrador hace las propuestas visuales sobre el diseño de un personaje.

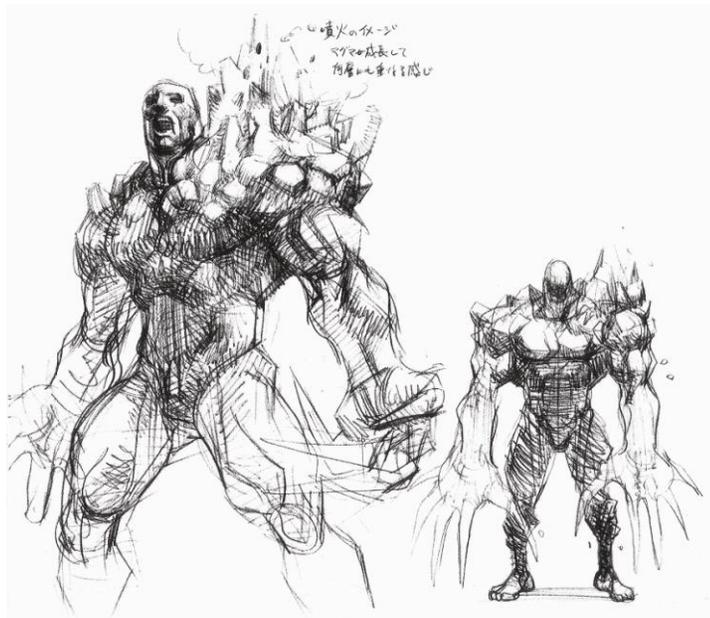


Imagen no. 2 Concept art para Tyrant Resident Evil (Capcon, 1996)

Las formas visuales para generar un cuerpo creíble, deben ofrecer una estructura al menos semejante a la de los cuerpos que conocemos, de tal suerte que tanto el sostenerse como el movimiento se den de manera “natural” siguiendo las leyes físicas del universo: cada monstruo que Resident Evil propone, camina sobre el planeta tierra y está sujeto a gravedad, lo que implica que su estructura física debe contemplar la distribución de peso así como de estructuras motoras. Se observa que, a pesar de estar infectados por los virus, estos diseños humanoides poseen los huesos y músculos de una figura humana clásica; aquellas características que se aprecian como deformidades serán en las más de las veces un hueso y un músculo preexistente cuyas dimensiones han sido alteradas ya sea exagerándolas (cambio de tamaño) o cambiando su forma, mas no alterando el papel que juegan dentro del sistema estructural del cuerpo del personaje.

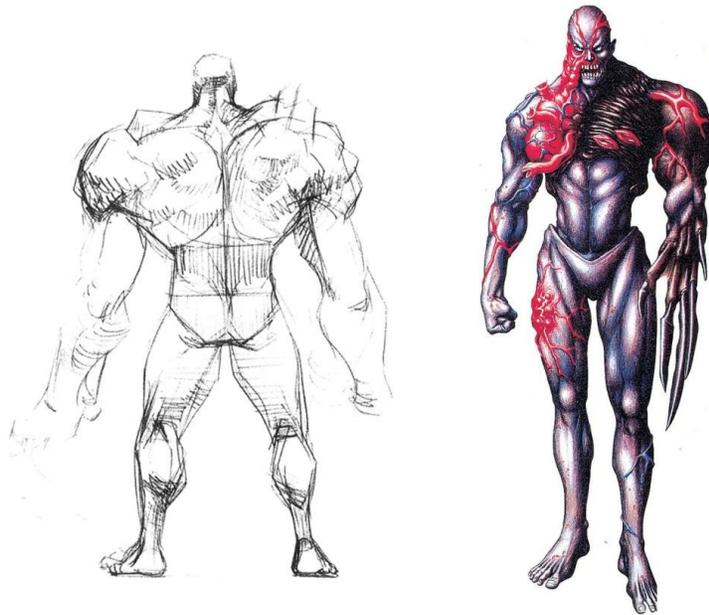


Imagen no. 3 Concept art para Tyrant Resident Evil (Capcon, 1996)

Como se muestra en las imágenes 1 y 2, se retoman los patrones visuales de la figura humana clásica. El Tyrant es, en el universo de este juego, un súper soldado producto de la modificación producida por un virus (apelando a los imaginarios de

finales del siglo XX donde los virus y modificaciones genéticas son el caldo de cultivo para el sentimiento milenarista del fin del mundo); es un arma biológica que comprende una raza de adversarios al final de cada nivel que el jugador debe vencer. La imagen de esta criatura muestra atributos físicos que son fácilmente vinculados a la fuerza y el poder en Occidente: no se trata de una mujer sino de un hombre de prominentes músculos y sobrenatural estatura, que conserva muchos rasgos primordialmente humanos. Si bien el resultado final es una criatura monstruosa, ésta no deja de ostentar las características visuales que el imaginario occidental presenta como válidas para un ser poderoso: masculinidad y fuerza física.

En este sentido, gran parte de aquello que puede resultar monstruoso en un personaje, no sólo se encuentra apoyado en una propuesta estética sino también en un potente proceso de identificación con el monstruo ya sea a partir de sus características visuales o de su comportamiento. De los elementos visuales, el diseñador habrá de hacer una selección así como proponer la gramática y proporción en la que estos habrán de interactuar; la problemática corresponde al cómo este sistema visual puede ser interpretado como un algo monstruoso que debe ser destruido a disparos o por desmembramiento. Una manera de lograr esto es provocar una respuesta afectiva en el jugador por medio de la identificación; es decir, buscar el apoyo en formas, colores y proporciones que apelen a los lugares comunes que sean familiares para el jugador. Uno de estos lugares comunes más recurrentes en los distintos medios narrativos lo comprende la figura humana, como ya se observó en los casos del Tyrant de Resident Evil y los por demás recurrentes zombies. Otro de estos lugares comunes, encuentra representación visual en otros sistemas narrativos como son el cine de horror, las series televisivas e incluso los cómics y las novelas gráficas.

Si bien este tipo de investigación gráfica y narrativa resuelve ciertas instancias del esquema propuesto, es necesario tener en cuenta que dar respuesta a todos los puntos implica una muy exhaustiva investigación que demanda habilidades que no son contempladas en la formación del diseñador. El diseñador por sí mismo no puede llevar a cabo el total de la investigación y estudios necesarios para la producción de un juego de venta global; requiere de un equipo y de capacidad para dirigir y guiar esa

investigación. Lograr adquirir estas capacidades implicará gran esfuerzo no sólo por parte de los sujetos en formación sino por parte de las instituciones educativas y el desarrollo de los planes y programas de estudio.

#### **4. 4 Aplicación narrativa para propuesta de personaje (ejemplo no. 2)**

El conservar rasgos humanoides en la creación de una figura monstruosa no es una propuesta que se haya originado mundo de los videojuegos; este tipo de descripción se puede encontrar en las narraciones del pensamiento mítico, por ejemplo. En este apartado se trabajará el diseño de personaje a nivel de concept art, tomando en cuenta las características de pensamiento narrativo así como de representación visual que permean la construcción de propuestas originales para videojuegos de horror.

Uno de los casos que llama la atención de varios autores lo ofrece el del insecto conocido como mantis religiosa.

“El nombre de mantis, profetisa, que los antiguos dieron al animal es ya significativo [...] parece que los hombres en general se han sentido impresionados por este insecto. Sin duda es producto de una oscura identificación facilitada por su aspecto antropomórfico. En efecto, el aspecto antropomórfico de un elemento parece fuente infalible de su imperio sobre la afectividad humana.” (Caillois, 1998, p. 48)

Este insecto comprende una figura recurrente en relatos míticos, particularmente para representar criaturas monstruosas y devoradoras de hombres, se hace el señalamiento con respecto al género dado que la mayor parte de los jugadores son del sexo masculino aunque en algunos rubros de juego el número de mujeres incrementa. Sin embargo, la alusión a animales hembra que, como en el caso de la mantis religiosa, devoran a sus compañeros después de la cúpula no es una referencia poco frecuente. En este sentido, el videojuego replica no sólo el sistema de representación visual vigente en un imaginario, sino también las relaciones patriarcales de la cultura en que son producidos.

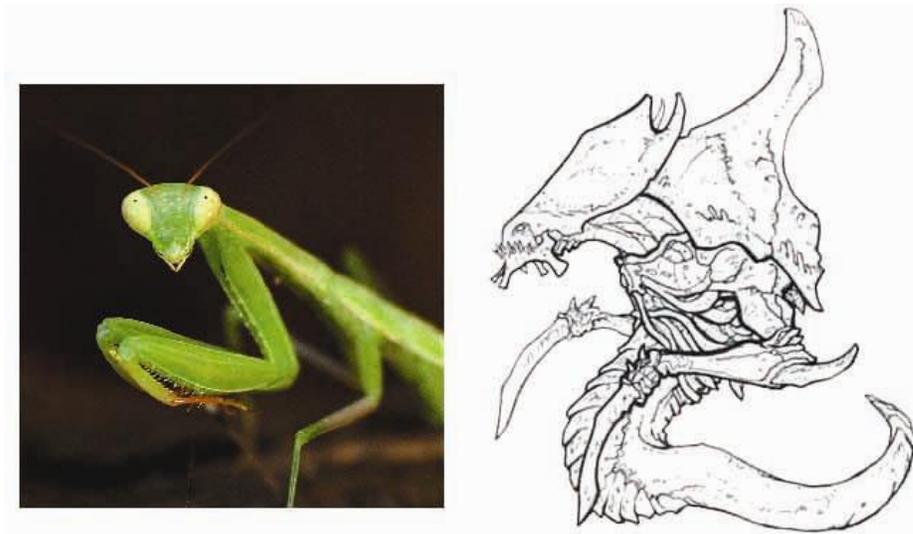


Imagen no. 4 Mantis religiosa y sketch para un zerg de Starcraft II  
(Blizzard Entertainment, 2010)

La imagen no. 4 ofrece una comparación de formas entre el cuerpo de la mantis religiosa y la propuesta para diseño de un zerg, criatura voraz que forma colmenas y que se aloja dentro de otros organismos como un virus. Se observa que, si bien el zerg fue diseñado con sólo dos extremidades, continúa teniendo las estructuras anatómicas marcadas por el modelo biológico; esto se observa en el número de articulaciones de los brazos así como en la continuidad que la cabeza guarda con la columna vertebral. El final de este tipo de extremidad no muestra manos sino potentes cuchillas capaces de sostener e inmovilizar a la presa.

Este tipo de extremidad es particularmente interesante dado que parece atravesar diversos títulos de videojuegos. No sólo se encuentran en la raza zerg de Starcraft I (Blizzard Entertainment, 1998) y II (2010), sino también en Death Space (Visceral Games y EA Redwood Shores, 2008) en las criaturas “slashers”, entre otros. Mucho deben este tipo de imágenes a los personajes del cine de horror, como son los asesinos seriales que utilizan cuchillos para mutilar a sus víctimas; el miedo a la mutilación comprende uno de los sentimientos a los que más frecuentemente recurren este tipo de relatos.



Imagen no. 5 Concept art para extremidad de zerg de Starcraft II  
(Blizzard Entertainment, 2010)

El uso de imágenes de extremidades terminadas en cuchillas es tan frecuente en las culturas occidentales que incluso se observa observables este tipo de rasgos en las imágenes para juegos que tienen soportes distintos del de pantalla, como es el caso de la raza de los “slivers” del juego de cartas Magic The Gathering (Wizards of the Coast, 1993), el cual fue diseñado por Richard Garfield. Cada una de las más de quince mil tarjetas de este juego, comprende una composición de texto e ilustraciones diferentes para cada una. La mayor parte de los temas de estas tarjetas tienen que ver con narrativas de índole fantástica y mágica, principalmente occidental; conforme el juego se popularizó, algunas ilustraciones tuvieron que ser cambiadas para poder ser distribuidas en distintos países, como fue el caso de las imágenes de esqueletos, no-muertos y vampiros las cuales fueron prohibidas en la República Popular de China. Por su parte las imágenes de los “fragmentados” (slivers), al hacer uso de elementos visuales descritos en párrafos anteriores, no tuvieron ninguna dificultad para ser publicados.

La imagen no. 5 muestra un detalle del concept arte hecho para el diseño de las extremidades de un zerg. Se observa la similitud que guarda ese diseño de extremidad con las ilustraciones de slivers para el juego de cartas mencionado, como se muestra en la imagen no.6.



Imagen no. 6 Tarjetas del juego Magic the Gathering (Wizards of the Coast, 1993)

No resulta extraño, siguiendo el texto de Roger Caillois, que este tipo de rasgo sea recurrente mundialmente hablando dado que ha surgido de un elemento que ha causado perturbación en varias culturas: la mantis religiosa. En este sentido, esta forma de expresión visual puede ser reconocida dentro de diferentes imaginarios dado que conserva atributos antropomórficos, y éstos son reconocibles en muchos espacios culturales a pesar de que éstos estén alejados geográficamente.

Sin embargo, el ejemplo con el juego de cartas Magic The Gathering también ha puesto de manifiesto cómo es que los diseños de imagen, en este caso ilustraciones, pueden ser aceptados o rechazados en un imaginario diferente al que las vio nacer. Esta compañía cuenta con los recursos necesarios para la creación de distintas versiones de las imágenes para poder entrar en diferentes mercados; pero de manera general, lo más frecuente es la creación de diseños más estándar que puedan ser aceptados en diferentes contextos. De ahí, la importancia de que el diseñador tenga conocimiento suficiente sobre el imaginario al que desea que sus imágenes apelen.

El caso de la mantis como fue trabajado por Roger Caillois, refiere a una imagen muy cercana a lo global. Carl Jung (Jung, 2002, p. 106-107) ha identificado otras figuras recurrentes en las narraciones míticas de diferentes grupos humanos, como son el

árbol, la esfera, el dragón, el héroe, etc. El problema del diseñador no consiste en considerar que el videojuego deba tener un héroe, por ejemplo, sino en poder identificar qué características visuales específicas debe tener este héroe siguiendo el imaginario de los jugadores que habrán de identificarse con él o ella.

A diferencia de los ejemplos utilizados hasta el momento, las imágenes que sobre las que se trabaja a continuación son originales y creadas en nuestro país. Los siguientes ejemplos de concept art, son ideas de diseños de monstruos para un *survival horror*, propuestos por el diseñador gráfico Edgar Martínez. El autor propone una investigación sobre lo monstruoso en Occidente y para ello retoma el siguiente texto de Umberto Eco:

“Imaginemos que vemos por la calle a una persona con la boca desdentada: lo que nos molesta no es la forma de los labios o de los pocos dientes que quedan, sino el hecho de que los dientes supervivientes no estén acompañados de los otros que deberán estar allí, en aquella boca. No conocemos esa persona, esa fealdad no nos implica pasionalmente y sin embargo –ante la incoherencia o la no completud de aquel conjunto- nos sentimos autorizados a manifestar desapasionadamente que aquel rostro es feo.” (Eco, 2007, p. 19)

Eco refiere a lo largo de su obra, a la construcción de la fealdad en Occidente. En este caso, el diseñador Martínez además de perseguir que el diseño muestre monstruos feos, tiene como meta primordial que esa fealdad vaya de la mano con lo monstruoso como experiencia estética perturbadora. El objetivo será que estos personajes generen angustia y que su presencia resulte por demás incómoda para el jugador que los encuentre a lo largo de la historia; con suficiente tensión, e incluso repulsión, este tipo de imágenes hace que el disparar las armas sea una consecuencia casi natural.

Lo feo y lo monstruoso en Occidente no corresponden a atributos que acompañen a la bondad (Eco, 2007, p. 16). Ahí se observa lo siguiente: estos seres incompletos, en consecuencia feos, pueden servir para representar al monstruo que hay que destruir en el mundo propuesto por el videojuego.



Imagen no. 7 Concept art para survival horror (Edgar Martínez)

La imagen no. 7 muestra una propuesta de monstruo en la cual se observan rasgos humanos suficientes para lograr una especie de espejo. Pero este espejo devuelve una imagen incompleta, asimétrica y antinatural que es capaz de generar angustia, dado que muestra vacíos donde se esperaría poder ver aunque fuera un poco de piel. En otro imaginario, se podría creer que se trata de un aliado, pero no en el de Occidente.

“En lo grotesco, pues, lo fantástico, lo extraño, lo irreal, se produce al combinarse lo más heterogéneo, aunque los elementos que se mezclan o combinan sean reales.” (Sánchez, 1992, p. 248)

Cada imaginario promueve las reglas según las cuales las formas, colores, texturas, etc., deben combinarse. El no respetar esta reglamentación genera las condiciones en las cuales es posible un quiebre en el esquema de pensamiento vigente; la angustia aparece ante la posibilidad de dicho desplome.



Imagen no. 8 Concept art para survival horror (Edgar Martínez)

Se pueden observar en la imagen no. 8 los mismos aspectos visuales con respecto a las formas humanoides. En esta imagen en particular, Martínez juega más con la alteración de las proporciones que con la ausencia de elementos; el tamaño desproporcionado de la boca junto con las protuberancias a manera de picos, persiguen alejar al jugador de una sensación que pudiera ser agradable a la vista o al tacto. Sin embargo, la imagen es humanoide y todas estas rupturas del canon de lo bello, pueden clasificarse ya sea dentro de grotesco, lo feo o lo monstruoso; el esquema abstracto de pensamiento vigente para Occidente contempla estas posibilidades y, en la medida en que se alejen de esta desviación “prevista”, se tornarán más angustiantes.

El monstruo a vencer debe presentar suficientes características visuales como para ser considerado “el malo de la historia”, pero no deberá alejarse demasiado de las representaciones visuales vigentes en un entorno ya que esto puede hacer la propuesta de diseño demasiado entrópica al grado de resultar incomprensible para el jugador. En este sentido, este diseño de personaje debe exhibir lo suficiente para perturbar, pero no tanto que no se le pueda reconocer como “forma de lo oficialmente informe” en un imaginario. Cabe mencionar que, en cualquier imaginario, habrá representaciones de lo

pensable y lo que no debe ser pensado; como se trabajó en el primer capítulo, lo no-pensado es ya una representación. Todo monstruo representa lo indeseable, pero es ya un ser pensado; si un diseño pudiese mostrar una imagen totalmente fuera de lo pensado por un imaginario, muy probablemente los jugadores no serían capaces de encontrar forma alguna.

La imagen no. 9 muestra dos propuestas para personaje donde ambas figuras además de recuperar lo ya explicado hasta el momento, también portan armas. El personaje no sólo está compuesto por el cuerpo y sus atributos físicos, sino que también comprende los objetos que es capaz de manipular así como otro tipo de personajes secundarios y accesorios, como es el caso de las monturas, por ejemplo. El diseño de un personaje implica la creación de un micro sistema narrativo de representaciones visuales que deberán dar cuenta de todo aquello que el personaje es y puede hacer; esto es posible mediante la comprensión del valor simbólico que tiene el objeto que es representado por el diseño de imagen.



Imagen no. 9 Concept art para survival horror (Edgar Martínez)

Es necesario aclarar que estas consideraciones sobre el imaginario no son garantía de que un diseño sea efectivo. Al revisar las imágenes anteriores y contrastarlas con las ya existentes en el imaginario vigente en Occidente para representar la maldad y lo dañino, se puede considerar que poseen suficientes atributos para proponer un diseño de imagen de personaje capaz de provocar afectos negativos en un jugador promedio. Sin embargo, la manera en que un diseño es interpretado es contingente y sujeta a las condiciones de recepción que un jugador particular pueda tener: las cadenas de imágenes-recuerdo, otras imágenes-pensamiento, las afinidades o puntos de choque entre los imaginarios de ese jugador y del diseñador, etc.

El diseño puede ser construido como una forma de pensamiento que necesariamente tiende al movimiento dado que concatena instantes de la realidad, aunque no siempre de una manera diferente a las ya conocidas; el pensamiento puede ser movido sobre su mismo eje o con una dirección redundante con el objetivo de refrendar el mismo esquema. Estas conexiones de instantes generan un orden que se construye y también se destruye para poder adaptarse a la realidad, o bien, para adaptar el mundo a lo que un determinado esquema considere que esta realidad debería de ser. Este movimiento estará dirigido a tratar de subsanar o llenar la ausencia provocada por el campo de lo no-pensado; de ahí que podamos considerar que se trata de un proceso de ordenamiento de este elemento caótico; sin embargo, un esquema de pensamiento puede llegar a desordenarse y tornarse lo suficientemente caótico como para dar origen a un nuevo esquema. Cabe recordar, que ningún esquema logra llenar la ausencia u ordenar lo caótico, no es posible dada la finitud humana pensar todo lo que lo no-pensado implica; de ahí que un objeto pueda ser continuamente revisitado por el jugador quien puede continuar experimentando distintas formas de goce con cada experiencia lúdica. El videojuego ofrece tensión que se ordena como se ha descrito, y conforme progresa el nuevo ordenamiento, la tensión será reducida.

Queda finalmente sólo una pregunta por contestar ante el panorama expuesto hasta el momento: ¿dónde entran el pensamiento narrativo y la imagen-juego en esta

postura frente al diseño? Ambos son dos de las fuerzas más potentes tanto para la construcción como la destrucción de orden y sentido en el universo humano, en consecuencia, son fuerzas que afectan al diseño, dada su condición de forma del pensamiento que implica movimiento, conexión y significación de la realidad. El diseño puede concatenarse en sus distintos niveles como una forma de pensamiento que ordena el mundo y lo significa de manera narrativa y lúdica. De ahí que la presente investigación postule un acontecimiento de sentido como la imagen-juego a manera de fuerza dual: por un lado permite la destrucción de un esquema para la construcción de otro nuevo, pero por otro también tiene la facultad de refrendar y perpetuar un esquema de pensamiento vigente.

## Bibliografía

1. Abbagnano, Nicola. (2008) *Diccionario de Filosofía*. México: Fondo de Cultura Económica. Bruggen, Walter. (1988) *Diccionario de Filosofía*. Barcelona: Herder.
2. Aerseth, Espen "Allegories of space: the question of spaciality in computer games", en Von Borries, Friederich, P. Walz y Böttger, Matthias. (2007) *SPACE TIME PLAY. Computer games, architecture and urbanism: the next level*. Alemania: Birkhäuser.
3. Ages of Athiria <http://www.agesofathiria.com/history.asp> 11-11-07
4. Althusser, Louis. (1982) *La filosofía como arma de la revolución*. México: Siglo XXI.
5. Alzate Piedrahita, María Victoria. Concepciones e imágenes de la infancia. *Revista de Ciencias Humanas* - Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia. No. 28, 2002
6. Ambrosini Cristina. *El juego: paidía y ludus en Nietzsche* La Metafísica Del Juego Revista Instantes Y Azares. Escrituras Nietzscheanas, Buenos Aires, Eudeba. , v.1, n.1, p.143 - 149, 2001. ISSN/ISBN: 16662849
7. Ambrosini, Cristina. El Heráclito de Nietzsche: del pais paizon al ludus dei. Nota de Tapa en Promethevs Revista de Cultura. No. 27. ISSN 1850-1911, 2008, [www.pmdq.com.ar](http://www.pmdq.com.ar)
8. Ambrosini, Cristina. El Heráclito de Nietzsche: del pais paizon al ludus dei. Nota de Tapa en Promethevs Revista de Cultura. No. 27. ISSN 1850-1911 [www.pmdq.com.ar](http://www.pmdq.com.ar)
9. Ambrosini, Cristina. Juegos permitidos, juegos peligrosos, la eutrapelia en Aristóteles, TOLERANCIA, XV Congreso Internacional de Filosofía y II Congreso Iberoamericano de Filosofía, Lima, Perú del 12 al 16 de enero de 2004.
10. Anónimo. Alexander, M. ed. (2001) *Beowulf*. Inglaterra: Penguin. Introducción.
11. Aumont, Jacques. (1992) *La Imagen*. Barcelona: Ediciones Paidós.
12. Bachelard, Gastón. (2009) *La poética del espacio*. México: FCE.
13. Ball, G. H. (1978) *Telegames teach more than you think*. E. U.: Audiovisual instruction. Dostoyevski Fiodor. (2006) *El jugador*. Madrid: Alianza.
14. Barbero, Santiago G. *La noción de mimesis en Aristóteles*. Colección Ordía Prima *Studia* 2. Córdoba: Ediciones del Copista, 2004. ISBN 987-563-044-6.
15. Bateson, Gregori. (2000) *Steps to an ecology of the mind*. Estados Unidos de Norteamérica: Universidad de Chicago.

16. Bateson, Gregory. (1998) *Pasos hacia una ecología de la mente*. Argentina: Lohlé-Lumen.
17. Baudrillard, Jean. (2004) *Simulacra and simulation*. E. U.: Michigan University.
18. ----- (2001) *La transparencia del mal*. Barcelona: Anagrama.
19. ----- (1996) *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama.
20. Bauzá, Hugo Fco. (2007) *El mito del héroe*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
21. Becerra, Carmen, (2002) Aproximación al estudio del espacio: el espacio literario y el espacio filmico, en Boletín Galego de Literatura, no. 27.
22. Bergson, Henri. (2006) *Materia y memoria*. Buenos Aires: Cactus.
23. Bioy Cásares Adolfo. (1940) *La invención de Morel*.
24. Blázquez Martínez, José María y García-Gelabert, María Paz. El origen funerario de los Juegos Olímpicos en *Revista de Arqueología* 140, diciembre 1992, 28-39. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes [www.cervantesvirtual.com](http://www.cervantesvirtual.com) Recuperado: 06/10/09
25. Blum, Ann S. (1999) *Children without parents. Law, charity, and social practice, Mexico City 1870-1940*. Berkeley: University of California.
26. Borges, Jorge Luís. (1992) *El libro de arena*. México: Alianza Emecé.
27. Bruner, Jerome (1986). "Juego, pensamiento y lenguaje", *Revista Perspectivas*, Unesco, No. 57, vol. XVI, No. 1.
28. Bühler, Karl. (1934) *El desarrollo espiritual del niño*. Madrid: Espasa-Calpe..
29. Bukowski, Charles. (2009) Cojones en *Se busca una mujer*. Barcelona: Anagrama.
30. Cabrera, Daniel H. (2006) *Lo tecnológico y lo imaginario*. México: Universidad Veracruzana y Editorial Biblios.
31. Caillois, Roger. (1998) *El mito y el hombre*. México: FCE.
32. -----(1994) *Los hombres y los juegos. La máscara y el vértigo*. México: FCE.
33. Cambel A. B. (1993) *Applied chaos theory. A paradigm for complexity*. Washington D. C.: George Washington University.
34. Campero Cárdenas, Gildardo Héctor. *El concepto de tipo ideal y la construcción de modelos para el campo organizacional*. *Revista de Administración Pública*. No. 40 Octubre-Diciembre. Año 1979 ISSN 0482-5209.

35. Castoriadis, Cornelius. (1989) *La institución imaginaria de la sociedad*. Barcelona: Tusquets. Vol. 1.
36. Corrales Díaz, Carlos, *Sobre la constitución o construcción del sentido*, Guadalajara, Departamento de Estudios Socioculturales. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO), 1996.
37. Cortázar, Julio. (1999) *Historias de cronopios y famas*. México: Alfaguara.
38. -----(1992) *Final del juego*. México: Alfaguara.
39. De Cervantes Saavedra, Miguel. (1980) *Don Quijote de la Mancha*. México: Grolier.
40. Debray, Régis. (1994) *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós Comunicación.
41. Del Castillo Troncoso, Alberto. (2006) *Conceptos, imágenes y representaciones de la niñez en la Ciudad de México*. México: Colegio de México e Instituto de Investigaciones José María Luís Mora.
42. Deleuze, Gilles. (2007) *Pintura. El concepto de diagrama*. Buenos Aires: Cactus.
43. ----- (2006) *Repetición y diferencia*. Buenos Aires: Amorrortu.
44. ----- (2005) *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós.
45. ----- (2003) *La imagen movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós.
46. ----- (1984) *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Barcelona: Paidós.
47. Deleuze. G. y Guattari, F. (2006) *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos. Cocho, G., Gutiérrez J. L. y Miramontes, P. *Ciencia y humanismo, capacidad creadora y enajenación*. México: Universidad Autónoma de México.
48. *Dungeons & Dragons Monster Manual: Roleplaying Game Core Rules, 4th Edition*. (2008) E. U.: Wizards of the Coast.
49. Durand, Gilbert. (2004) *Las estructuras antropológicas de lo imaginario: introducción a la arquetipología general*. México: FCE.
50. Durand, Gilbert. (1982) *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus.
51. Durkheim, Emilio. (2004) *El suicidio*. Buenos Aires: Lozada.
52. ----- (2000) *Formas elementales de la vida religiosa*. México: Colofón.
53. ----- (2000) *Sociología y filosofía*. Madrid: Miño y Dávila Editores.
54. ----- (1987) *Las reglas del método sociológico*. Hispánicas. México.

55. Eco, Humberto. (1994) *El nombre de la rosa*. Madrid: RBA Editores.
56. Elías, Norbert. (1998) *La civilización de los padres y otros ensayos*. México: Norma.
57. Elkin Federick. (1992) *El niño y la sociedad*. Buenos Aires: Paidós.
58. Elkonin, Daniil. B. (1980) *Psicología del juego*. Madrid: Visor.
59. Fernández, Alberta. (1995) *El procesador educativo como proceso comunicativo*. Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
60. Ferraris, Maurizio. (1996) *La imaginación*. Madrid: Visor. Balsa de medusa.
61. Fink, E. (1966) *El oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*. Elsa Cecilia Frost, Centro de Estudios Filosóficos, Cuaderno #23. México: UNAM.
62. Foucault, Michel. (2003) *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI.
63. ----- (1998) *Historia de la locura en la época clásica*. Colombia: Fondo de Cultura Económica.
64. ----- (1977) *Vigilar y castigar*. Nueva York: Panteón.
65. Freud, Sigmund. (2001) *El malestar en la cultura*. Madrid: Biblioteca Nueva Freud, S. (1915). Pulsiones y destinos de pulsión, La represión, Lo inconsciente, Complemento metapsicológico a la doctrina de los sueños, Duelo y melancolía. En *Obras completas*, vol. XIV. Buenos Aires: Amorrortu, 1976.
66. Freud, Sigmund. (1985) *Fragmento de análisis de un caso de histeria (Dora)*. Obras Completas, VII. Buenos Aires: Amorrortu.
67. Frey-Rohn, Liliane. (1991) *De Freud a Jung*. México: Fondo de Cultura Económica.
68. Gadamer, Hans-Georg. (1975) *Verdad y método*. España: Sígueme.
69. Graciela Seilamen. *Women developing FLOSS Freedom for knowledge free from prejudice*. Febrero 10 de 2006. [www.genderit.org](http://www.genderit.org) Recuperación: 02/10/09
70. Groklaw When you want to know more but you don't know where to look. Post en respuesta al artículo de Weiden, Fernanda G. Women in free software publicado en Groklaw /[www.groklaw.net](http://www.groklaw.net) septiembre 2005. Recuperado: 04/10/2009
71. Gubern, Román. (1999) *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama.
72. Guinsberg, Enrique. (1996) *Normalidad, conflicto psíquico, control social*. México: UAM-Xochimilco y Plaza y Valdés.
73. Guitierrez Saenz, Raúl. (1997) *Historia de las doctrinas filosóficas*. México: Esfinge.
74. Hardt, Michael. (2004) *Deleuze, un aprendizaje filosófico*. Barcelona: Paidós.
75. Hartmann, Nicolai. (1960) *Ontología. IV Filosofía de la naturaleza. Teoría especial de las categorías*. México: Fondo de Cultura Económica.

76. Hayles N. Katherine. (2000) *La evolución del caos*. Barcelona: Gedisa.
77. Heide Smith, Jonas. (2006) Tragedies of the ludic commons - understanding cooperation in multiplayer games. *Game Studies the international journal of computer game research* volume 7 issue 1 December 2006 ISSN:1604-7982
78. Hesse, Herman. (2007) *El lobo estepario*. México: Época.
79. Howard, Jeff. (2008) *Quests. Design, theory and history in games and narratives*. U. S.: AK Peters.
80. Huizinga, J. (1998) *Homo ludens*, Reino Unido: Routledge.
81. Huizinga, Johan. (2008) *Homo ludens*. España: Alianza.
82. Huygens, I. Deleuze and Cinema: Moving Images and Movements of Thought. *Image [&] Narrative* [e-journal], 18 (2007).
83. Jacquín Guy. (1958) *La educación por el juego*. Barcelona: Atenas.
84. Jaeger, Werner. (1985) *Paideia*. México: Fondo de Cultura Económica.
85. Jung, Carl. (2009) *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Madrid: Paidós.
86. ----- (2002) *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Caralt.
87. Kirk, G. S. (2006) *El mito. Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Barcelona: Paidós.
88. Klein, Irene. (2007) *La narración*. Buenos Aires: Eudeba.
89. Lázarus, M. (1883) *Concerning the fascination of play*. Berlín. Dummler.
90. Lem, Stanislav. (2003) *Solaris*. Barcelona: Minotauro.
91. Leonard, David J. To the white extreme. Conquering athletic space, white manhood, and racing virtual reality en Garrelts, Nate. (2005) *Digital gameplay. Essays on the nexus of game and gamer*. Estados Unidos de Norteamérica: McFarland & Co.
92. Les tours de Gilles Deleuze. [www.webdeleuze.com](http://www.webdeleuze.com) mayo 28 de 2008
93. Lipovetsky Gilles. (2002) *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
94. Lovecraft, H.P. (1928) *La llamada de Cthulhu*. Biblioteca Digital Ciudad Seva [www.ciudadseva.com](http://www.ciudadseva.com) 29/12/08
95. Lowry, Malcolm. (2008) *Bajo el volcán*. México: Editorial Era.
96. Manovich, Lev. (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. España: Paidós.
97. Monneyron, Frédéric y Thomas, Joël. (2004) *Mitos y literatura*. Buenos Aires: Nueva Visión.
98. Nietzsche, Friedrich. (1992) *Fragmentos póstumos*. Bogota: Norma.

99. ----- (1980) *Más allá del bien y del mal*. Madrid: Alianza
100. -----(1981) *El nacimiento de la tragedia*. Madrid: Alianza Editorial.
101. Novo, Salvador. (1996) *Viajes y ensayos. Tomo I*. México: Fondo de Cultura Económica.
102. Oficina de Información Gubernamental de Taiwán, República de China.  
<http://www.gio.gov.tw/info/noticia97/2000/7/p2.htm> 11-11-07
103. Piaget, Jean. (2004) *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
104. Pimentel, Luz Aurora. (2005) *El relato en perspectiva*. México: Siglo XXI.
105. ----- (2001) *El espacio en la ficción*. México: Siglo XXI y UNAM.
106. Piscitelli Alejandro. *Cuando las reglas son la ideología Los aportes fundacionales del uruguayo Gonzalo Frasca a la teoría de los videojuegos*.  
27.03.2005 Publicado en Filosofitis. Marzo 27, 2005  
<http://www.ilhn.com/filosofitis/ensayitis/archives/002890.php> Recuperado 08-11-07
107. Platón. (1999) Leyes, en *Diálogos*, Introducción. Madrid: Gredos.
108. ----- (2005) *Diálogos*. México: Porrúa.
109. Portal oficial del MMORPG Ages of Athiria de Elysian Productions, 2003-08
110. R. V. Kelly 2. (2004) *Massively Multiplayer Online Role Playing Game: the people, the addiction and playing experience*. E. U.: McFarland.
111. Reynoso, Roberto. (1980) *Psicopatología y clínica infanto-juvenil*. Buenos Aires: De Belgrano. Freud, Sigmund. (1997) El poeta y sus sueños diurnos, en *Obras completas*. Madrid: Biblioteca Nueva.
112. Ríos Espinoza, María Cristina. (2008) El juego del arte como liberación en *Konvergencias Literatura*, Año II, No. 7, Pág. 2. Abril 2008, ISSN 1669-9092
113. Ritzer, Georg. (1999) *Teoría sociológica clásica*. México: McGraw Hill.
114. Rodríguez Serrano, A. Entre el videojuego y el cinematógrafo: películas interactivas. *Binaria: Revista de comunicación, cultura y tecnología*, ISSN 1579-1300, N°. 5, 2006
115. Ryan, Marie-Laure. (2001) *Narrative as virtual reality*. Londres: Parallax.
116. Sartre, Jean-Paul. (1964) *Lo imaginario*. Buenos Aires: Editorial Lozada.
117. ----- (1982) *La imaginación*. Buenos Aires: Sudamericana.
118. Schiller, Friedrich. (1990) *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona: Anthropos.

119. Spencer, Herbert. (1855) *Principios de psicología*. Madrid. Espasa-Calpe.
120. Steiner, Philippe. (2003) *La sociología de Durkheim*. Buenos Aires: Nueva Visión.
121. Suárez Fernández, Luís. (1996) *Corrientes históricas de pensamiento*. España: Eunsa.
122. Taylor, Charles. (2006) *Imaginario sociales modernos*. Barcelona: Paidós.
123. Vargas Llosa, Mario. (2009) *El viaje a la ficción. El mundo de Juan Carlos Onetti*. México: Alfaguara.
124. Vigotsky L. S. (1979) *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Barcelona: Crítica.
125. Villoro, Luis. (2007) *El concepto de ideología*. México: Fondo de Cultura Económica.
126. Wayland Barber, E. y Barber Paul T. (2004) *When They Severed Earth from Sky: How the Human Mind Shapes Myth*. Nueva Jersey: Princeton University Press.
127. Weber, Max. (2008) *Economía y sociedad*. México: Fondo de Cultura Económica.
128. ----- (1949) *The methodology of social sciences*. Nueva York: Free Press.
129. White, Hayden. (1987) *Tropics of Discourse: Essays in Cultural Criticism*. Londres y Baltimore: Johns Hopkins University.
130. Wizards of the Coast 1974 <http://www.wizards.com/> 10-11-07
131. Xirau, Ramón. (1981) *Introducción a la historia de la filosofía*. México: UNAM.
132. Yee, Nick. (2004) The Seduction of Achievement in MMORPGs. The Daedalus Project. The psychology of MMORPG. <http://www.nickyee.com/daedalus/>  
Recuperado: 15/11/09
133. Zaragüeta, Juan. (1941) *La intuición en la filosofía de Henri Bergson*. Madrid: Espasa-Calpe.
134. Žižek, Slavoj. (2009) *El acoso de las fantasías*. México: Siglo XXI.
135. Zornado, J. (2001) *Inventing the child*. Nueva York: Garland.