



17 de octubre de 2019

**H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente**

De acuerdo con lo establecido en los "Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos" numeral 3.6 y subsiguientes, la **Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente**, sobre la base de la documentación presentada, en particular el cumplimiento de requisitos conforme a la ficha informativa anexa y considerando suficientemente sustentada la solicitud, propone el siguiente:

Dictamen

Aprobar la Terminación del Proyecto de Investigación **N-377 Pensamiento secuencial para el diseño: tiempo, narrativa, ficción audiovisual en el entrenamiento digital en Occidente de 2005 a 2014**, la responsable es la Dra. Blanca Estela López Pérez, adscrito al Programa de Investigación P-002 "Análisis y prospectiva del Diseño", que forma parte del Área de Investigación "Análisis y prospectiva del Diseño" presentado por el Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.

Los siguientes miembros estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor del dictamen: Mtro. Víctor Manuel Collantes Vázquez; Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández; Mtra. Ruth Alicia Fernández Moreno y Asesor Dr. Isaac Acosta Fuentes.

**Atentamente
Casa abierta al tiempo**

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión

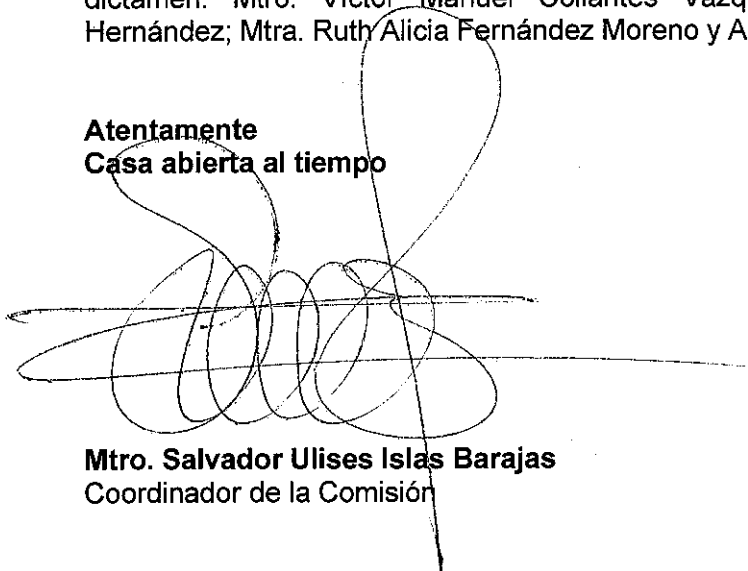
17 de octubre de 2019

**H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente**

La Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente, da por recibido el informe global del Proyecto de Investigación N-377 titulado "Pensamiento secuencial para el diseño: tiempo, narrativa, ficción audiovisual en el entrenamiento digital en Occidente de 2005 a 2014", la responsable es la Dra. Blanca Estela López Pérez, que presenta el Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.

Los siguientes miembros estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor del dictamen: Mtro. Víctor Manuel Collantes Vázquez; Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández; Mtra. Ruth Alicia Fernández Moreno y Asesor Dr. Isaac Acosta Fuentes.

**Atentamente
Casa abierta al tiempo**



Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión



12/10/19
f
m

Ciudad de México a 10 de octubre del 2019
JDIC.153.19

Dr. Marco V. Ferruzca Navarro
Presidente del Consejo Divisional de CyAD
Unidad Azcapotzalco
PRESENTE

En respuesta al oficio SACD/CYAD/492/2019 relativo a la solicitud de terminación del proyecto de Investigación N-377 de la Dra. Blanca Estela López Pérez, en el cual el Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas como Secretario me comunica la siguiente duda *"Si se están entregando también los reportes parciales, además de la solicitud de terminación del Proyecto, ya que la responsable solicita la entrega de reportes, pero no la Jefa de Departamento. Si así fuera, solicitarlo claramente en la carta de la Jefa de Departamento. Los reportes si se incluyen en el documento entregado (sic)".*

A propósito de lo anterior, le comento que por principio esta instancia no ha hecho entrega de carta alguna, si no de una comunicación oficial membretada debidamente identificada como oficio **JDIC.134.19** con el asunto descrito en el oficio de la Secretaría Académica, por lo que aprovecho para solicitarle respetuosamente girar sus instrucciones para que las comunicaciones sean debidamente referenciadas para evitar imprecisiones innecesarias.

Por otro lado, en el último párrafo que a la letra dice *"De conformidad con los Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos, se anexan dos reportes parciales, el informe global y publicaciones obtenidas"*. De lo anterior se desprende que en el oficio turnado por esta instancia se ha hecho referencia a los reportes parciales y por tanto se entregan a la comisión "de conformidad con los lineamientos", por lo que desconozco a qué se refiere el Secretario y/o la Comisión cuando menciona que debo solicitarlo "claramente". Por lo anterior le pido respetuosamente sea tan amable de especificar en qué numeral de los Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos, se encuentra el requerimiento para las Jefaturas de Departamento para "solicitar claramente" la entrega de reportes. Lo anterior para evitar interpretaciones de distinta naturaleza.

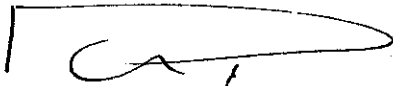
No obstante lo anterior, para evitar afectaciones y mayores retrasos en el proceso de terminación del proyecto de la Dra. López Pérez, mismo que se ha solicitado con lo requerido por los citados Lineamientos, reitero lo contenido en el oficio **JDIC.134.19** en el sentido de que, en conformidad con los Lineamientos para la Investigación, anexar dos reportes parciales. Anexo copia del citado oficio. Y si la Comisión estima pertinente que se

anexe el verbo "presentar", sirva este oficio para solicitar de manera formal la inclusión del verbo "presentar" al **JDIC.134.19**.

También le solicito en forma respetosa sea tan amable de proporcionarme información sobre solicitudes que se hayan hecho en términos similares o iguales a los encargados de los Departamentos de Procesos y Técnicas, Evaluación del Diseño en el Tiempo y Medio Ambiente para el Diseño, mientras han fungido como tales.

Sin más por el momento, aprovecho para enviarle un cordial saludo.

Atentamente
"Casa Abierta al Tiempo"

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Dulce María Castro Val', written in a cursive style.

D.C.G. Dulce María Castro Val
Jefa del Departamento de Investigación
y Conocimiento del Diseño



Ause

Ciudad de México a 20 de septiembre del 2019
JDIC.134.19

Dr. Marco V. Ferruzca Navarro
Presidente del Consejo Divisional de CyAD
Unidad Azcapotzalco
PRESENTE

Por medio de la presente le solicito sirva girar sus apreciables instrucciones para turnar a la *Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación*; así como proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de las áreas de investigación para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente la solicitud de la Dra. Blanca Estela López Pérez para dar por terminado el **Proyecto Investigación N-377 "Pensamiento secuencial para el diseño: tiempo, narrativa y ficción audiovisual en el entretenimiento digital en Occidente de 2005 a 2014"** del cual es responsable, para que de ser el caso sea aprobado en la próxima sesión del H. Consejo Divisional.

De conformidad con los Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos, ~~serán anexados reportes parciales~~, el informe global y publicaciones obtenidas.

Sin más por el momento, aprovecho para enviarle un cordial saludo.

Atentamente
"Casa Abierta al Tiempo"

D.C.G. Dulce María Castro Val
Jefa del Departamento de Investigación
y Conocimiento del Diseño

SACD/CYAD/492/2019
26 de septiembre de 2019

D.C.G. Dulce María Castro Val
Jefa del Departamento de Investigación y
Conocimiento del Diseño
Presente

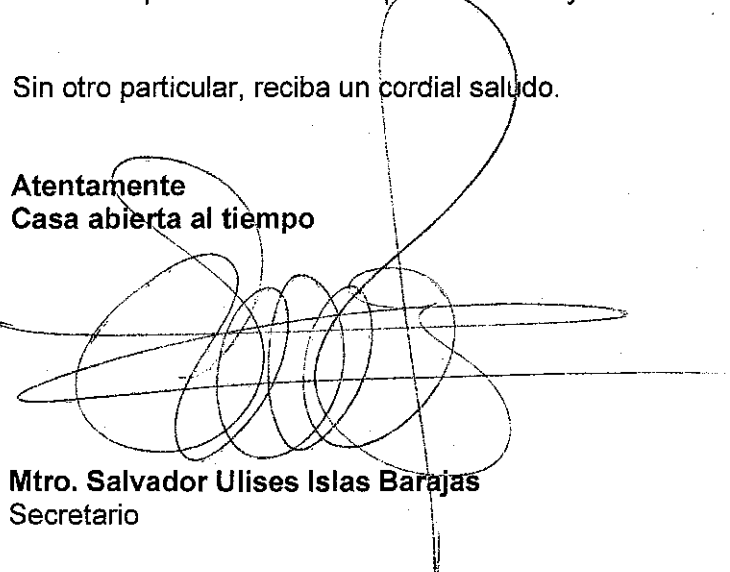
Asunto: Observaciones a la solicitud de terminación
e informe del Proyecto Pensamiento
secuencial para el diseño.

Por este medio, le informo que la *Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente*, ha manifestado la siguiente duda a la solicitud de terminación e informe del Proyecto Pensamiento secuencia para el diseño: tiempo, narrativa y ficción audiovisual en el entrenamiento digital en Occidente de 2005 a 2014, cuya responsable es la Dra. Blanca Estela López Pérez:

- Si se están entregando también los reportes parciales, además de la solicitud de terminación del Proyecto, ya que la responsable solicita la entrega de reportes, pero no la Jefa de Departamento. Si así fuera, solicitarlo claramente en la carta de la Jefa de Departamento. Los reportes se incluyen en el documento entregado.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

Atentamente
Casa abierta al tiempo


Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Secretario

c.c.p. Dra. Blanca Estela López Pérez. Profesora del Departamento de Investigación y
Conocimiento del Diseño.

15 de octubre de 2019

Acuse

MTRO. SALVADOR ULISES ISLAS BARAJAS
SECRETARIO ACADÉMICO
DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO

PRESENTE

En respuesta al oficio SACD/CYAD/492/2019, solicito a usted el término del proyecto de investigación N-377. También ofrezco una disculpa por la confusión causada por los reportes parciales entregados.

Sin más por el momento, quedo a sus órdenes para cualquier duda o aclaración.
Reciba un cordial saludo.

Atte.,

DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ
JEFA DE ÁREA DE ANÁLISIS Y PROSPECTIVA PARA EL DISEÑO



ACUSE

SACD/CYAD/492/2019
26 de septiembre de 2019

D.C.G. Dulce María Castro Val
Jefa del Departamento de Investigación y
Conocimiento del Diseño
Presente

Asunto: Observaciones a la solicitud de terminación
e informe del Proyecto Pensamiento
secuencial para el diseño.

Por este medio, le informo que la *Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente*, ha manifestado la siguiente duda a la solicitud de terminación e informe del Proyecto Pensamiento secuencia para el diseño: tiempo, narrativa y ficción audiovisual en el entrenamiento digital en Occidente de 2005 a 2014, cuya responsable es la Dra. Blanca Estela López Pérez:

- Si se están entregando también los reportes parciales, además de la solicitud de terminación del Proyecto, ya que la responsable solicita la entrega de reportes, pero no la Jefa de Departamento. Si así fuera, solicitarlo claramente en la carta de la Jefa de Departamento. Los reportes se incluyen en el documento entregado.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

Atentamente
Casa abierta al tiempo

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Secretario

Trascribe
UAM A Azcapotzalco, C.A.B. 27 SEP 19 10:01

Martha Ruiz

c.c.p. Dra. Blanca Estela López Pérez. Profesora del Departamento de Investigación y
Conocimiento del Diseño.



23/9/19
S
ra

Ciudad de México a 20 de septiembre del 2019
JDIC.134.19

Dr. Marco V. Ferruzca Navarro
Presidente del Consejo Divisional de CyAD
Unidad Azcapotzalco
PRESENTE

Por medio de la presente le solicito sirva girar sus apreciables instrucciones para turnar a la *Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación; así como proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de las áreas de investigación para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente* la solicitud de la Dra. Blanca Estela López Pérez para dar por terminado el **Proyecto Investigación N-377 "Pensamiento secuencial para el diseño: tiempo, narrativa y ficción audiovisual en el entretenimiento digital en Occidente de 2005 a 2014"** del cual es responsable, para que de ser el caso sea aprobado en la próxima sesión del H. Consejo Divisional.

De conformidad con los Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos, se anexan dos reportes parciales, el informe global y publicaciones obtenidas.

Sin más por el momento, aprovecho para enviarle un cordial saludo.

Atentamente
"Casa Abierta al Tiempo"

D.C.G. Dulce María Castro Val
Jefa del Departamento de Investigación
y Conocimiento del Diseño

13 de septiembre de 2019

DCG. DULCE MARÍA CASTRO VAL
JEFA DE DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y CONOCIMIENTO PARA EL
DISEÑO

P R E S E N T E

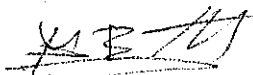
Por medio de la presente, le informo mi deseo de dar término al proyecto de investigación **N-377 "Pensamiento secuencial para el diseño: tiempo, narrativa y ficción audiovisual en el entretenimiento digital en Occidente de 2005 a 2014"** adscrito al área de investigación Área de Análisis y Prospectiva del Diseño en el Programa Nuevos Paradigmas del Diseño, y del cual yo soy la responsable. Le solicito a usted presentar los reportes anexos junto con sus productos (CD) a la comisión correspondiente: sin dos reportes parciales, el reporte final y las publicaciones obtenidas.

Sin más por el momento, quedo a sus órdenes para cualquier duda o aclaración.

Reciba un cordial saludo.

Atte.,

17 SEP 2019 11:45


DRA. BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ
JEFA DEL ÁREA DE ANÁLISIS Y PROSPECTIVA DEL DISEÑO

Primer Reporte Parcial
Segundo Reporte Parcial
Reporte Final de Investigación

Proyecto: "Pensamiento secuencial para el diseño: tiempo, narrativa y ficción audiovisual en el entretenimiento digital en Occidente de 2005 a 2014". N-377

Responsable: Dra. Blanca Estela López Pérez
Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño

Primer Reporte Parcial

Proyecto: "Pensamiento secuencial para el diseño: tiempo, narrativa y ficción audiovisual en el entretenimiento digital en Occidente de 2005 a 2014". N-377

Responsable: Dra. Blanca Estela López Pérez
Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño

Primer Reporte Parcial de Investigación

Proyecto: "Pensamiento secuencial para el diseño: tiempo, narrativa y ficción audiovisual en el entretenimiento digital en Occidente de 2005 a 2014".

N-377

Departamento de Investigación y Conocimiento

Área: Análisis y Prospectiva del Diseño

Programa Análisis y prospectiva del Diseño, No. de registro 002

Línea: Nuevos Paradigmas del Diseño

Introducción

El juego en Occidente, particularmente durante la segunda mitad del siglo XX, ha tenido un papel de primera importancia no sólo en los ámbitos terapéuticos y clínicos sino especialmente en los marcos económicos e industriales; la invención del tiempo de ocio como mercancía tuvo como consecuencia que el juego encontrara obstáculos para obtener un lugar como objeto de estudio académico. Autores como Johan Huizinga y Roger Caillois aportaron obras que abordan el fenómeno desde la perspectiva cultural y antropológica; sin embargo, con el surgimiento del juego de video o videojuego las investigaciones más recurrentes se han realizado desde la psicología, particularmente desde la psicología cognitiva.

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.

A pesar de los numerosos trabajos publicados sobre este tipo de líneas, pocos son aquellos que dejan de ubicar los procesos conscientes así como al pensamiento lógico racional en el centro de la investigación. Son pocos también aquellos estudios sobre el juego que logren distanciarlo del desarrollo orgánico y del tiempo cronológico en los niños, siendo estos últimos el principal centro de atención con fines terapéuticos y educativos. Tales son los casos de autores como Jean Piaget y Konrad Lorenz¹, para quienes el juego participa de un proceso de desarrollo muy inscrito en marcos evolucionistas. Sin embargo, no dejan de ser referentes socorridos en el estudio de juegos y videojuegos. Si bien algunos autores contemporáneos han considerado la presencia de las emociones y los afectos en los jugadores, pocos dejan de lado ideas dualistas como la separación mente-cuerpo o la presencia una realidad objetiva común a todos los jugadores.

Marco Teórico

Para el desarrollo de esta etapa de la investigación se hizo uso de los postulados de la teoría psicoanalítica de Otto Rank, aunque no de manera exclusiva. En 1905, Rank envía a Freud un manuscrito, *El artista*, cuyo contenido será central para el desarrollo de su obra posterior "Arte y artista, impulso creativo y desarrollo de la personalidad" (en el original alemán es *Arte y artista, génesis y desarrollo del impulso creativo*), y Freud por su parte le ofrece el puesto de secretario en la Sociedad Psicoanalítica de Viena en 1906 (Kramer, 1996). Existen varios conceptos que es necesario rescatar de la obra de Rank pero que demandan una lectura minuciosa ya que son resultado no sólo de su labor intelectual y como analista, sino

¹ A pesar de que la obra de Jean Piaget es muy utilizada en los estudios sobre los juegos, el presente proyecto no hará uso de ella por el perfil de su propuesta. Sin embargo, se reconoce la presencia del autor en el campo.

también de los conflictos que el comité creado por Freud experimentó hacia su interior.

Otto Rank ofrece el concepto de "artista" que, al igual que el término sexualidad en Freud, se separa de los sentidos convencionales que lo circunscriben a una profesión en las artes (normalmente liberales o plásticas) para ampliarlo y poder identificar las características que dan cuenta de una actividad o momento particular en el aparato psíquico. Artista es entendido por Rank como una manera de pensar el tránsito que permite a un analizante trascender su estatus de objeto para convertirse o crearse como un sujeto. El artista pide, a manera de préstamo, energía vital para crear posibilidades de vida, préstamo que eventualmente pagará con la muerte definitiva del sujeto (Rank 1978, 15); en contraste, el neurótico por su temor a la muerte, se reusa a pedir este préstamo a pesar de que, paradójicamente, el no pedirlo lo inserta ya en un momento de estabilidad mortífera. Para Rank, el principal factor que evita que el neurótico desee cambiar esta posición sufriente es el sentimiento de culpa.

El artista comprende un sujeto capaz de operar lo que Rank llama "creatividad". La creatividad para el autor es el resultado del reconocimiento de la diferencia; es decir, la instauración de un límite con el otro, que es reconocido tanto por el yo como por ese otro, y que permite descubrir, o bien, reencontrar la posibilidad de construcción de sentidos múltiples para la vida del sujeto (Kramer 1996, 190). En consecuencia, Rank considera que cada individuo puede nacer dos veces: la primera es un nacimiento orgánico a un estado indiferenciado, lo que él llamó "mar de indiferenciación"; y un nacimiento posterior *productivo* donde la criatura se convierte en creador. Ante la posibilidad de crear, aparece el sujeto, pero hasta que la potencia creadora sea actualizada en los actos, el segundo nacimiento no se presentará.

Rank considera al artista como "[...] aquel que baja a la boca del infierno [...] para encontrarse con la maligna y peligrosa madre primordial" (Rank 1924, 132), y que mediante su creatividad logra salir de nuevo pero como un sujeto y ya no como objeto. Al respecto del término creatividad, el autor dice:

“Dado que el impulso humano de crear no encuentra expresión solamente en los trabajos de arte, también produce la religión y la mitología, así como las instituciones que les corresponden. En una palabra, este impulso produce la cultura toda, de la cual los trabajos de arte son una forma de expresión entre muchas en determinados época y estilo.” (Rank 1989, xiii)

Si bien su texto “Arte y artista, impulso creativo y desarrollo de la personalidad” suele usarse como un texto de estética sobre el arte, lo común es que la lectura sea poco precisa. De ahí la necesidad de definir tanto el concepto de artista como el de creatividad desde el mismo Rank para ampliarlos, y así dar cabida al tema del juego y los video juegos como resultado del impulso creativo y de movimientos de traducción de energía en el aparato psíquico.

En el texto mencionado, Rank trabaja el impulso de juego como el ímpetu que demandado para la trascendencia estética de los impulsos más primordiales. La renuncia al yo, o su inhibición, trae consigo un efecto elevado de frustración, pero permite el vínculo social con los demás seres humanos. Esta insatisfacción puede encontrar una compensación en los placeres estéticos del arte, y de alguna manera se esperaría una compensación semejante ante las renunciaciones religiosas y eróticas (Rank, 95); sin embargo, Rank señala que estas compensaciones son diferentes incluso hacia el interior de la producción artística. El autor contrasta al artista (pintor) que produce arte mimético (copia de la naturaleza) con el artista abstracto. Si bien ambos producen un artefacto sobre el lienzo, el primero rige su obra más por un factor que él llama ideológico que por el impulso de creación, que sería el caso del segundo artista. En el arte mimético, tanto el pintor como el espectador sólo han de comparar la imagen con el modelo para poder apreciarlo; en el caso de la pintura abstracta, ambos deberán construir sin modelo externo uno o varios sentidos para la imagen. La pintura del primer artista, sujeta a la palabra del modelo, es más yoica, mientras que la segunda obliga al artista a construir para hablar y permite que el *artista creador* pueda emerger.

Relación y descripción de actividades y resultados de cada uno de los miembros integrantes

Las actividades del proyecto son tres principalmente: publicaciones, organización de seminarios y asistencia a eventos especializados.

| Integrantes: | | | |
|---|---|---|--|
| | Publicaciones en las que aparecen los artículos producidos | Organización de seminarios | Asistencia a eventos especializados |
| Dra. Blanca Estela López Pérez* (responsable) | <p>MM1 Un año de diseñarte ISSN: 1665-0964.</p> <p>Revista Taller Servicio 24 Horas, ISSN: 1665-0670.</p> | <p>DEVHR Foro Internacional del Juego 2016</p> <p>DEVHR Foro Internacional del Juego 2017</p> | <p>International Narrative Conference. Universidad de Amsterdam 2016</p> <p>Foro Internacional del Juego</p> <p>Cambios en la Concepción del Mundo</p> <p>Tecnología e impacto cultural</p> <p>Coloquio Transformaciones del Diseño desde sus evidencias</p> <p>2do coloquio de Investigadores de juegos de rol</p> <p>8tavo de Ciencias de la Comunicación Intermedios</p> <p>Pixelatl 2016</p> <p>Seminario Permanente del Área de Hábitat y Diseño</p> <p>El valor de los videojuegos en la educación, el arte y la cultura</p> |
| Dr. José Silvestre Revueitas Valle | | | Encuentro Latinoamericano de |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | Diseño 2010, 2012, 2013. Congreso Internacional de Estudios Culturales 2011, 2013. Congreso Internacional El cuerpo Descifrado 2010, 2012. |
|--|--|--|--|

Relación con la docencia, la preservación y la difusión de la cultura

Se desarrollaron cuatro UEA una para licenciatura y tres para posgrado.

| | UEA posgrado | UEA Licenciatura |
|---|---|---|
| Dra. Blanca Estela López Pérez* (responsable) | Maestría en Literatura Mexicana Contemporánea (CSH) <ul style="list-style-type: none"> • Semiótica y Literariedad • Literatura y Medios de Comunicación • Literatura y TIC | Narrativa para Medios Audiovisuales y Digitales (CBI) |
| Dr. José Silvestre Revueltas Valle | | |

Aportaciones al campo del conocimiento

Valor teórico: la investigación planteada contribuirá a la construcción de puentes epistemológicos entre el psicoanálisis y los estudios sobre juegos, al proporcionar elementos teóricos que permitan dar cuenta del juego como proceso de transformación de energía psíquica para la creación a partir de la pulsión de muerte y su aplicación para explicar un fenómeno contemporáneo como el acto de jugar videojuegos. De esta manera, la teoría psicoanalítica de Rank permitirá construir al juego como un objeto de estudio distinto a los que tanto la psicología como el psicoanálisis trabajaron durante el siglo XX, ya que no se trata de abordar el juego en el espacio analítico sino de introducirlo al campo del diseño como objeto de estudio, de diseño y como campo de acción creativa y laboral para el diseñador.

Utilidad metodológica: la investigación a realizar contribuirá a ampliar las definiciones existentes de juego para su aplicación en videojuegos y así poder dar cuenta de la actividad de juego como manifestación de la transformación de energía psíquica.

Trascendencia social

En el campo de los diseños se habla mucho de comunicación pero poco se profundiza en el lenguaje y sus implicaciones en el aparato psíquico y en lo perceptual. Nuestra especie está marcada, a diferencia de otros mamíferos que también poseen inteligencia, por una afectación resultado de nuestra inserción en el lenguaje. Tal vez estaría mejor expresado si se piensa como un golpe de la palabra para ser inscrito en el lenguaje de Otro que, en apariencia, lo posee. Sería válido usar la expresión "en apariencia" por la siguiente razón: la diferencia que existe entre una serie de palabras y el lenguaje es la apropiación hecha por un individuo, como ya fue explicado, y que le permite romper con la red que, si bien le permitió humanizarse, lo ha dejado atado a ese Otro que, a su vez, también está o habría estado sufriendo el mismo tipo de atadura. Es decir, la apropiación del lenguaje no se da en su continuidad sino en su ruptura; así, podemos pensar fenómenos de la neurosis, como la transferencia por ejemplo, en tanto una continuidad discursiva que el proceso de análisis permitiría romper al tratarse de un espacio que no persigue reiterar las formas de la palabra que se operan en la cotidianidad, sino que apunta a encontrar rupturas con la red originaria. Esas rupturas constituyen una muerte para el yo originario, del cual la palabra era su causa y sostén, pero sin esta ruptura o tragedia, la vida no puede quedar inaugurada para encaminarse a otro tipo de sentido existencial.

¿Qué provoca que este yo inicial y ajeno pueda romperse? Es probable que, en tanto efecto del lenguaje del Otro, resulte insuficiente no sólo ante el principio de realidad sino ante la posibilidad de lidiar con una demanda que se niega a ser llenada (en el Otro) y en el mismo sujeto, si existen más elementos psíquicos. Es entonces cuando resulta pertinente convocar a Émile Benveniste a este espacio.

"Pero para el analista la antinomia se establece en un plano muy diverso y adquiere otro sentido. Ha de atender al contenido del discurso, más o menos, y sobre todo, a los desgarrones del discurso. Si el contenido lo informa acerca de la representación que el sujeto se da de la situación y acerca de la posición que en ella se atribuye, busca, a través de este contenido, uno nuevo, el de la motivación inconsciente que procede del complejo sepultado."
(Benveniste, 2010; p. 78)

El discurso del Otro es desgarrado cuando se muestra insuficiente para dar cuenta de la existencia de ese yo que es afectado por la cosa del mundo. Si se muestra resistente y continuo ese discurso, no tendrá agujeros ni insuficiencias dejando entonces al objeto prisionero de una posición narcisista. Pero si la afectación de la cosa de afuera, en tanto cosa que puede ser diferente a la continuidad del yo, desgarrar el discurso que lo sostiene, ese aparato se verá forzado a construir nuevos sentidos existenciales a partir de lo que, en efecto, pueda ser apropiado de la palabra del Otro.

Esto es una catástrofe, en el sentido más aristotélico del término, ya que este punto de resolución puede arrojar cambios con respecto a la posición de inicio: algo se ha perdido para abrir paso a un sinsentido que permite la construcción de otra especie de yo con otros ideales. De esta manera, el proceso de análisis se corresponde con el viaje del héroe como fue trabajado por Rank, pero también por autores como Joseph Campbell (2015): un proceso tortuoso que abona al desgarramiento del lenguaje para develar motivaciones y emancipar al objeto de la red de palabras que lo constituyó. Una especie de muerte que puede anteceder a la biológica y que proporciona al héroe no conocimiento sino "elixir de sabiduría" que podrá enseñar a otros a través de sus actos y de sus obras. Y entonces, esa emancipación simbólica podrá heredarse a futuras generaciones a través del lenguaje y sus límites simbólicos.

Coherencia entre metas, objetivos y resultados finales

En esta etapa se identificó la necesidad del estudio sobre el tema de los lenguajes para poder dar cuenta de la transmediación de los mismos. Sin embargo, se encontró que dicho trabajo demandaba una investigación profunda que trascendiera el uso operacional de los lenguajes palabra e imagen.

Objetivos Generales:

Al finalizar el proyecto: se contribuirá a la construcción de una base teórica definida, que sirva en la realización de análisis y conceptualización de narrativas para el diseño de mensajes gráficos en diversos medios audiovisuales dentro de los medios de comunicación emergentes.

Al realizar el proceso de investigación fue posible identificar una posibilidad de construcción teórica que permita explicar los diseños audiovisuales para medios de comunicación emergentes. Los sistemas transmediáticos demandan el uso de distintos lenguajes y, en consecuencia, la integración de proyectos cuya complejidad trasciende el uso de un solo soporte. Al apelar a distintos lenguajes, el diseñador trabaja con diferentes sistemas de pensamiento, jugando el papel de un traductor entre los diferentes esquemas; el proceso de traducción de cualquier texto, implica su re-construcción por lo que este diseñador transmedia es también un escrito hábil en la construcción de textos que se articulan alrededor de una o varias líneas discursivas, y que atraviesan diferentes medios de comunicación. Dada la complejidad de estos sistemas, el diseñador debe ser capaz de identificar y apropiarse herramientas de otros campos del conocimiento para ajustarlas tanto al análisis como a la conceptualización y diseño de los sistemas de entretenimiento transmediáticos.

Conclusiones

Las mecánicas de juego son aplicadas con el objetivo de incrementar la productividad a través de reglas, mediciones de puntaje e incentivar la competencia. Sin embargo, estas estrategias han recibido muchas críticas ya que la gamificación no ha considerado acotaciones para su aplicación y ha operado sobre axiomas equivocados como: todos los sujetos son capaces de jugar, todos los sujetos desean jugar todo el tiempo o que todos los sujetos desean jugar a lo mismo. Algunos críticos, incluso, han acusado a estas técnicas de apoyar la sobre explotación de empleados y de fomentar la competencia nociva en los ambientes escolares. En general, es posible afirmar que, en vista de los resultados obtenidos de manera amplia, no se trata de una ruta creativa de aplicación de lo lúdico sino de una imposición alienante con fines económicos. De esta manera, el juego se convierte en un aparato de sujeción y no en uno de emancipación. Pero es necesario reconocer que lo que sí logra es la modelación de la conducta observable en acciones deseables para el entorno aunque no necesariamente para los sujetos. Lo anterior puede escalarse a cualquiera de las instituciones que articulan un aparato social de manera muy cercana a como lo pensaron autores como Michel

Foucault, y también autores interesados en la educación como María Montessori o la misma Ana Freud; se trata de garantizar la continuidad del discurso metonímico y único en una relación asimétrica de poder.

Con la mención de la instancia educativa, podemos entonces considerar dos dimensiones del lenguaje con el objetivo de poder hacer una distinción entre el uso de signos y, la construcción y enunciación del discurso. Retomando a Benveniste, los seres humanos hacemos uso de la lengua, es decir, del sistema de signos que heredamos socialmente y que intercambiamos con otros seres humanos. Pero reconoce que lo que él llama discurso adquiere una complejidad diferente: el discurso usa los signos pero también guarda un vínculo con el pensamiento.

Bibliografía

- Arendt, Hannah, (2015) *Los orígenes del totalitarismo*. España: Alianza.
- Bauzá, Hugo Francisco, (2007) *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Benveniste, Émile, (2010) *Problemas de Lingüística I*. México: siglo XXI.
- Brecht Bertolt, *Teatro completo*, Cátedra, España, 2012.
- Callois, Roger, (1998) *El mito y el hombre*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Campbell, Joseph, (2015) *El poder del mito*. Madrid: Captain Swing.
- Cassirer, Ernst, (2016) *Filosofía de las formas simbólicas I*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Freud, Sigmund, (2008) *Obras Completas*. Tomo XIV. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Tomo I
- Tomo IX
- Tomo XVIII
- Tomo XIX
- Hobsbawm, Eric J., (2010) *Revolucionarios*. México: Crítica.
- Holguín, Magdalena, "Wittgenstein y Freud" en Revista Culturas PSI, volumen 1, ISSN 2313-965X, 2013.

- Klein, Melanie, (2012) *Obras completas 1. Amor, culpa y reparación*. México: Paidós.
- Ferruzca Navarro, Marco, (2016) *Educación digital y diseño*. México: Universidad Autónoma Metropolitana Azcaporzalco.
- May, Rollo, (1994) *The Courage to Create*. Londres: W. W. Norton.
- McGuinness, Brian, (1992), *Wittgenstein and His Times*, Oxford: Blackwell.
- Milgram, Stanley, (2009) *Obedience to Authority*. Estados Unidos: Harper Perennial Modern Thought.
- Murray, Janet, (1997) *Hamlet on the Holodeck*. Estados Unidos de Norteamérica: MIT Press.
- Murray, Janet, (1999) *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós.
- Rank, Otto, (2016) *Truth and Reality*. Nueva York: W. W. Norton & Inc.
- Rank, Otto, (2014) *Beyond Psychology*. Estados Unidos de Norteamérica: Dover Books.
- Rank, Otto, (1989) *Art and Artist. Creative Urge and Personality Development*. Nueva York: W. W. Norton & Norton Inc.
- Rank, Otto, (1981) *El mito del nacimiento del héroe*. España: Paidós.
- Rank, Otto, (1971) *The Double*, Universidad de Carolina del Norte, Estados Unidos de Norteamérica.
- Smith, Frank, (2007) *Understanding Reading*. Estados Unidos de Norteamérica: Routledge Books.
- Spitzer, Manfred, (2018) *Demencia digit@l*. México: Penguin Random House.
- Williams, J. Patrick, Hendricks, Sean Q. y Winkler, W. Keith eds., (2006) *Gaming as Culture*. Estados Unidos de Norteamérica: McFarland.
- Wittgenstein, Ludwig, (1989) *Conferencia sobre Ética*. España: Paidós Ibérica.
- Winnicott, D. W. (2008) *Realidad y juego*. España: Gedisa.

Segundo Reporte Parcial

Proyecto: "Pensamiento secuencial para el diseño: tiempo, narrativa y ficción audiovisual en el entretenimiento digital en Occidente de 2005 a 2014". N-377

Responsable: Dra. Blanca Estela López Pérez
Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño

Segundo Reporte Parcial de Investigación
**Proyecto: “Pensamiento secuencial para el diseño: tiempo,
narrativa y ficción audiovisual en el entretenimiento digital en
Occidente de 2005 a 2014”.**

N-377

Departamento de Investigación y Conocimiento

Área: Análisis y Prospectiva del Diseño

Programa Análisis y prospectiva del Diseño, No. de registro 002

Línea: Nuevos Paradigmas del Diseño

Introducción

Uno de los problemas más recurrentes con respecto a los usos del tiempo, particularmente durante el siglo XX y principios del XXI, es la separación tajante y dicotómica entre tiempo productivo y tiempo improductivo. Este tipo de separación deviene de posturas en las que la producción mercantil es priorizada por encima de producciones de otro tipo como la cultural, por ejemplo; más todavía, se concibe a la producción como un proceso cuya devolución es necesaria e inmediatamente monetaria. En consecuencia, las actividades que no cumplan con este perfil quedan circunscritas a la marginalidad del interés industrial e incluso académico. Sin embargo, existen usos del tiempo que no sólo son necesarios para la salud de los sujetos sino también para su desarrollo creativo; hablamos entonces del tiempo de ocio, que es distinto del tiempo libre. Este tiempo de ocio suele ocuparse sobre todo con actividades de entretenimiento y la comprensión de este uso del tiempo puede llevar a los diseñadores a generar sistemas que ofrezcan producciones más ricas en contenido.

Con el incremento de personas que tienen acceso a medios digitales en los últimos años, los problemas de comunicación gráfica se han complejizado y demandan que los estudios correspondientes trasciendan los límites académicos tradicionales. Otra situación recurrente es el sesgo en los ámbitos de acción del

diseño, los cuales lejos de contener la diversidad de campos sociales y culturales que demandan soluciones gráficas, han dejado de lado esferas como es el entretenimiento en tanto industria. Las industrias del entretenimiento pueden considerarse también industrias culturales, pero con la especificidad de que persiguen fines de lucro y, la mayoría, se mueven a partir de capital privado. Si bien los problemas de comunicación gráfica se presentan en la sociedad toda, el principal campo de acción de los diseñadores en nuestro país continúan siendo los ámbitos publicitario y comercial, cuando las industrias del entretenimiento también constituyen un campo rico en oportunidades.

La producción industrial de objetos para el entretenimiento es un resultado de la creación del tiempo de ocio como mercancía en Estados Unidos después de la Segunda Guerra Mundial. Cuando se habla del ocio, es común vincularlo con la falsa dicotomía trabajo/ocio donde el segundo término es obligadamente negativo; al igual que el juego, el ocio implica no una oposición al trabajo sino, en palabras de Sigmund Freud, a la realidad y las frustraciones que ésta conlleva. De la misma manera, siguiendo a Norbert Elías, el ocio debe abordarse desde una perspectiva multidisciplinar dado que se trata de una parte de las emociones que pueden ser placenteras; decimos una parte porque el ocio prolongado puede acercarse al aburrimiento, es decir, un momento pulsional que no es placentero (mas no por ello inútil dado que el aburrimiento puede convertirse en un motor creativo también).

El presente texto se encuentra dividido en tres secciones. La primera describe la manera en que el ocio ha sido pensado así como la utilidad que éste puede tener para sujetos; en la segunda, el trabajo se centra en los tintos momentos que el tiempo libre puede tener así como los procesos que cada uno involucra. La última sección esboza algunas habilidades que se deberían contemplar en la formación de diseñadores capaces de generar sistemas de entretenimiento que sean significativos para las audiencias.

Marco Teórico

Se puede ubicar al diseño, en su dimensión de lenguaje y de signo cargado simbólicamente utilizado en la comunicación, como uno de los principales sistemas

de ficciones (macro y micro) de los siglos XX y XXI. No sólo ocurre esto en la dimensión de los objetos producidos sino en la articulación que éstos tienen en su capacidad de sustitución simbólica y, más aún, como pantallas para la investidura simbólica donde proyectar los deseos y anhelos gestados en las ficciones sociales y culturales. En este sentido el diseño no puede quedar indiferente ante la producción de objetos de recreación en los medios contemporáneos, particularmente cuando se trata de sistemas de entretenimiento que atraviesan varios soportes.

De manera muy elemental, el diseño habrá de considerar al tiempo y sus formas de representación como de primera importancia. Tanto en ámbitos publicitarios como de entretenimiento, la presencia de imágenes explícitamente narrativas (es decir, secuenciadas) es cada vez más recurrente en soportes tradicionalmente creados a partir de una imagen unitaria. Tal es el caso tanto de carteles como espectaculares y las cada vez más frecuentes pantallas presentes en plazas comerciales, escuelas, restaurantes, museos, sitios turísticos, etc. Más todavía, los sistemas narrativos transmedia que comprenden la utilización de distintos medios para la creación de mundos ficcionales a los que usuarios y jugadores pueden acceder desde distintas plataformas.

Si una de las maneras en que el diseñador puede ser sensible a las distintas maneras de utilizar el tiempo de ocio es hacerle accesibles múltiples medios de recreación, es menester que su formación contemple la adquisición de competencias no sólo en técnicas de producción sino en el uso de distintos lenguajes. El uso de diferentes medios implicará trabajar para diferentes audiencias con distintas formas de consumo y de uso del tiempo de ocio.

“[Transmedia son] productos y contenido que son creados para cine y televisión son adaptados para ser distribuidos vía celulares, comics o libros, en la red o como videojuegos, teniendo como resultado una *frescura* y generalmente una visión positiva de la imagen de la marca.” (Giovagnoli, 2011; p. 26)

Es evidente una marcada inclinación hacia lo comercial y la producción de mercancías; sin embargo, esto no implica seguir generando sistemas de

entretenimiento carentes de contenido y trascendencia cultural. Si bien es cierto que la presión financiera es una de las principales fuerzas que ha llevado a la creación de universos expandidos de distintas franquicias, también lo es que las audiencias ya no se encuentran concentradas en un solo medio (Bernardo, 2011; 6). Tampoco encontramos a estos sujetos circunscritos a horarios laborales rígidos y con acceso a medios sólo en el transporte o al regresar a casa; al contrario, se han abierto distintas posibilidades para distribuir las cargas horarias así como las actividades laborales y, como consecuencia, hay repercusiones en la manera en que se presenta el tiempo libre con todos los demás tiempos que éste implica.

En vista de lo anterior nos permitimos identificar ciertas consideraciones en función de carencias presentes en la formación de los diseñadores de la comunicación gráfica y, en consecuencia, proponer algunas sugerencias:

1. Al diseñar planes y programas de estudio, considerar prioritarias las actividades creativas y de resolución de problemas, así como también contemplar actividades que impliquen acercarse a diferentes formas de consumos culturales y recreación.
2. Considerar que los tiempos libre y de ocio son decisiones personales que pueden ser orientadas a través de la oferta y acceso a materiales de contenidos y medios diversos.
3. Los hipermedios así como las producciones de transmedia requieren que el diseñador tenga *herramientas conceptuales y estratégicas* que le permitan el desarrollo de proyectos que se alejan de la imagen estática circunscrita a un solo medio con una sola lectura posible.
4. La imagen en movimiento comprende un elemento recurrente en la producción de diversos tipos de aplicaciones para soportes como las pantallas celulares, tablets y televisores multifuncionales, que demandan características muy distintas de los impresos y demás objetos tradicionales de diseño. Como *lenguaje*, el diseñador está obligado a incursionar en la comprensión y uso de este tipo de representación visual en movimiento.

5. Ampliar la visión con la que el diseño es pensado y conceptualizado, al estudiarlo como un elemento producto de la cultura, sistemas de creencias e historia que han generado un contexto determinado.

También será necesario considerar que no por tener acceso a distintas opciones para ocupar el tiempo, el sujeto posee las competencias para consumirlas de maneras distintas a las de la alienación descrita por los autores de la Escuela de Frankfurt, y tampoco implica que con el sólo acceso el sujeto se convertirá en un consumidor crítico capaz de producir sus propios contenidos. Es bastante más complejo que eso y requiere un cambio estructural en la manera en que cultural y socialmente pensamos tanto las formas de trabajo como el ocio así como la manera en que la educación participa en ambas esferas.

El ocio puede pensarse como espacio de creación en tanto permite a los sujetos quitarse de las normas que los acotan social o laboralmente, para experimentar de manera más libre formas de conducta e incluso emociones y afectos. Una vez liberado el individuo es posible que comience a invertir este tiempo en actividades de contemplación y reflexión que lo lleven a construir sentidos de vida distintos. Así la creación de nuevos sentidos aleja al individuo de la mera apropiación de construcciones ajenas a él (Kelly; 1987; p. 49). Esto reviste otra problemática, que el ocio para ser creativo requiere de cierto perfil de sujeto autoconsciente capaz de ejercerlo en ese sentido y no en uno reiterativo o reproductivo. Es necesario estar conscientes de que no todos los sujetos son capaces en lo afectivo para acceder a esta perspectiva creadora del ocio, pero no por ello se quiere decir que no exista una demanda por parte de estos individuos de tener este tipo de tiempo. No sólo los "creativos" necesitan tiempo de ocio.

A pesar de las perspectivas positivas que algunos autores ofrecen sobre las potencialidades creativas del ocio, no podemos descartar del todo a los autores de la teoría crítica como son Horkheimer y Adorno. Ellos identifican una condición esencial para poder ocupar el ocio para el desarrollo creativo del sujeto y su

personalidad, se trata de la libertad* de la cual gran parte de los trabajadores y estudiantes carecen.

“La creación se basa en la imaginación, es decir, en la fuerza de la libertad capaz de mover tanto el pensamiento como de dirigir la acción. Para ser realmente creadora, creadora de realidad, la imaginación ha de dejar el pensamiento en libertad de acción o la acción en libertad de pensamiento. Lo primero se consigue con la contemplación participativa, lo segundo con la participación contemplativa. Esto es lo que hace quien emplea su imaginación para divertirse, construyendo falsamente otra vida.” (Munné, 1988; p. 125)

De esta manera, no es posible dejar de tomar en cuenta a las posturas que alcanzan a ver la manera en el ocio puede también convertirse en una trampa para la creatividad de los sujetos. Pero esto no implica que, ante la amenaza, se tome una postura totalmente contraria al ocio y se le siga considerando necesariamente nocivo. Cabe recordar que es el elemento humano el que decide, al final, cuál es el uso que habrá de darle a ese tiempo adquirido.

Relación y descripción de actividades y resultados de cada uno de los miembros integrantes

Las actividades del proyecto son tres principalmente: publicaciones, organización de seminarios y asistencia a eventos especializados.

| Integrantes: | | | |
|---|--|---|---|
| | Publicaciones en las que aparecen los artículos producidos | Organización de seminarios | Asistencia a eventos especializados |
| Dra. Blanca Estela López Pérez* (responsable) | Capítulo de libro "Imagen-Juego: pensamiento y movimiento en las imágenes gráficas para videojuegos" en Aportes para la construcción de teorías para videojuegos, publicado por UNAM 2017. | DEVHR Foro Internacional del Juego 2017 (se movió a diciembre). | 3er coloquio de Investigadores de juegos de rol |
| Dr. José Silvestre Revueltas Valle | | DEVHR Foro Internacional del Juego 2018 | 8tavo de Ciencias de la Comunicación Intermedios El valor de los videojuegos en la |

* El término "libertad" puede, en este caso, equiparse al de autoconsciencia donde el individuo no sólo es consciente de sí y de los demás sino que es capaz de hacerse responsable de sus decisiones y sus actos. Es decir, que actúa por voluntad propia y con conocimiento y aceptación de las consecuencias de sus acciones; por otro lado también se encuentra lúcido con respecto a sus deseos, los cuales ha podido separar de las demandas familiares, laborales y sociales.

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>El diseño en los escenarios de las humanidades digitales: tres registros psíquicos sobre tecnología, lenguajes y sentido, en "Contexto y diseño: el binomio invisible" publicado por Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa en 2017.</p> <p>ISSN: 1665-0670.</p> | <p>3er Coloquio de la Red de Investigadores de Juegos de Rol</p> | <p>educación, el arte y la cultura</p> <p>4to Coloquio de Investigadores de videojuegos</p> <p>3er Coloquio de la Red de Investigadores de Juegos de Rol</p> |
|--|---|--|--|

Relación con la docencia, la preservación y la difusión de la cultura

Se desarrollaron cuatro UEA una para licenciatura y tres para posgrado.

| | UEA posgrado | UEA Licenciatura |
|--|--|---|
| Dra. Blanca Estela López Pérez* (responsable) | Maestría en Visualización de la Información. Seminario V Videojuegos | Narrativa para Medios Audiovisuales y Digitales (CBI) |
| Dr. José Silvestre Revueltas Valle | | |

Aportaciones al campo del conocimiento

Valor teórico: la investigación planteada contribuirá a la construcción de puentes epistemológicos entre el diseño, la historia y los estudios sobre juegos, al proporcionar elementos teóricos que permitan dar cuenta del juego como producto sincronizante del entretenimiento y como producto diacronizante para el ocio, y así explicar un fenómeno contemporáneo como el acto de jugar videojuegos. El tiempo de ocio es una parte del tiempo libre. Estos dos tiempos son diferentes. El tiempo libre corresponde a aquel periodo de horas en las que los sujetos no se encuentran trabajando, ya sea en una actividad con remuneración económica o bien preparándose para ejercerla como es el estudiar, pero que es utilizado para actividades sustanciales de la vida cotidiana como transportarse, comer, limpiar la vivienda, ir a la tienda por víveres, descansar, etc. Parte de este tiempo libre, en realidad un excedente que no ha sido ocupado por ninguna actividad, es lo que

corresponde al tiempo de ocio que puede ser ocupado por los sujetos para cualquier cosa, y entre las opciones culturales en Occidente se cuenta al entretenimiento.

Utilidad metodológica: la investigación a realizar contribuirá a ampliar las definiciones existentes de tiempo, partiendo de la diferencia entre tiempo libre y tiempo de ocio así como la manera en que ambos son significados en la cultura contemporánea. Esta investidura impacta la manera en que el diseñador concibe el uso ideal que persigue al generar diseños de experiencia y, en particular, experiencias de tipo lúdico.

Trascendencia social

En el desarrollo tecnológico de los siglos XIX y XX, se observan situaciones donde los objetivos perseguidos por un tipo de tecnología se ven opacados por usos emergentes que, en muchos casos, no fueron planeados pero sí apoyados por los intereses de las audiencias y, en consecuencia, por el mercado. Según el autor Sheau Ng, la tecnología ha sido parte importante del entretenimiento y, durante el siglo XX, esto se acentuó después de la Segunda Guerra Mundial. Gracias a los desarrollos de la radio y la televisión, actividades como los deportes fueron asimilados en la esfera del entretenimiento convirtiéndose en uno de los espectáculos más rentables hacia finales del siglo XX y principios del XXI. Posteriormente, este tipo de producción comenzó a utilizar soportes digitales como el internet, aplicaciones, los videojuegos, siendo estos últimos una de las industrias del entretenimiento más rentables y culturalmente significativas de nuestros días.

El tiempo de ocio como posibilidad de búsqueda de emociones satisfactorias o agradables, fue una característica de sociedades industrializadas, con estabilidad económica y con excedentes. No resulta extraño que el entretenimiento ocupe una parte significativa del tiempo libre en estos contextos. De esta manera, el diseño de sistemas de entretenimiento requiere la identificación de representaciones propias de cada lenguaje así como la comprensión de sus significados y repercusiones en los grupos que las crean y usan, para poder ofrecer producciones con mayor sentido cultural.

Coherencia entre metas, objetivos y resultados finales

En esta etapa se identificó la necesidad del estudio sobre el tema del uso del tiempo en la cultural occidental así como su relación al consumo de productos de industrias creativas y con los aparatos de mercado.

| Objetivos Generales: | |
|--|--|
| Al finalizar el proyecto: se contribuirá a la construcción de una base teórica definida, que sirva en la realización de análisis y conceptualización de narrativas para el diseño de mensajes gráficos en diversos medios audiovisuales dentro de los medios de comunicación emergentes. | Al realizar el proceso de investigación fue posible identificar una posibilidad de construcción teórica que permita explicar los diseños audiovisuales para medios de comunicación emergentes. Los sistemas transmediáticos demandan el uso de distintos lenguajes y, en consecuencia, la integración de proyectos cuya complejidad trasciende el uso de un solo soporte. Al apelar a distintos lenguajes, el diseñador trabaja con diferentes sistemas de pensamiento, jugando el papel de un traductor entre los diferentes esquemas; el proceso de traducción de cualquier texto, implica su re-construcción por lo que este diseñador transmedia es también un escrito hábil en la construcción de textos que se articulan alrededor de una o varias líneas discursivas, y que atraviesan diferentes medios de comunicación. Dada la complejidad de estos sistemas, el diseñador debe ser capaz de identificar y apropiarse herramientas de otros campos del conocimiento para ajustarlas tanto al análisis como a la conceptualización y diseño de los sistemas de entretenimiento transmediáticos. |
| Se generarán nuevos conocimientos que darán sustento teórico inter y trans disciplinario al diseño de la comunicación gráfica, al construir puentes entre el diseño y marcos teóricos de la filosofía, la historia, la estética y el psicoanálisis. | |
| Se analizará la aplicación de teorías narrativas a la imagen en movimiento y a los modelos narrativos para medios audiovisuales. | La elaboración teórica que se ha realizado, se encuentra sustentada en los paradigmas del pensamiento complejo y la transdisciplina. Al ser un estudio sobre narrativa, y, en consecuencia, sobre lenguaje y pensamiento, se parte de trabajos sobre lenguajes complejos que fueron desarrollados durante el siglo XX y principios del XXI, como es el lenguaje cinematográfico, para después observar su transformación en ambientes como los videojuegos, los transmedia y los transgames. |
| Se generarán marcos teóricos que sirvan de directrices metodológicas y estratégicas para la construcción de objetos de diseño complejos capaces de hacer uso eficiente y creativo de diferentes soportes y medios de comunicación gráfica. | |

Conclusiones

Comúnmente la palabra ocio suele ser utilizada de manera peyorativa y asociada con aquello negativo de una sociedad, incluso lo encontramos en dichos populares como "El ocio es la madre de todos los vicios". Pero esta carga semántica no siempre ha sido así como lo muestran algunos autores clásicos, entre ellos

Aristóteles. No se trata de establecer equivalencias dado que es evidente que la carga afectiva que se le da a un término está sujeta a historia, cultura y contexto; lo que se persigue es mostrar los atributos que otras esferas de pensamiento han otorgado no sólo al término sino al acto en tanto posibilidad de creación.

En el pensamiento clásico es frecuente encontrar dicotomías sobre todo en pensadores como Platón para quien actividades como los juegos, si no se encontraban reglamentados, constituían un potencial peligro para la sociedad. Dice la autora Cristina Ambrosini: "La concepción utilitaria del juego, propia de Platón, condena la creatividad como acto sacrílego, como fuente de peligros para una maquinaria condenada a repetir permanentemente los mismos movimientos." (2004; p. 3) El juego no institucionalizado, ese que se practica en soledad y cuyas reglas son producción individual Platón lo llamó *paidía* (pasatiempo, juego); es el juego que se presenta cuando no se está trabajando o estudiando, es decir, el juego producto del ocio que puede redundar en ruido o incluso un quiebre para la estructura social. No se trata, en el caso de Platón, de prohibir los "juegos peligrosos" sino de evitar tener vacíos temporales que, en lugar de llenarse con actividades de reflexión y contemplación (*theorya*), sean cubiertos por actividades de creación. Vemos que la preocupación de Platón podría tener alguna vigencia en tanto una característica del tiempo de ocio es que los sujetos lo puedan utilizar para lo que les plazca, incluso para la reflexión y contemplación; por ello, el autor propone mecánicas educativas para formar ciudadanos que elijan las mejores maneras para hacer uso de su tiempo. En contraste con su maestro, Aristóteles no condena el tiempo de ocio y en el libro primero de su *Metafísica* explica cuál es el papel que juega el ocio en la construcción de conocimiento:

El ocio implica entonces una posibilidad de construcción que no se da de manera inmediata; es decir, el ocio se presenta cuando la necesidad y los placeres se encuentran satisfechos, siguiendo a Aristóteles. Y es entonces cuando es posible acceder a los niveles más altos de lo que él llamó sabiduría; así la construcción de los conocimientos superiores no deriva de las ciencias que resuelven necesidades, sino que se da una vez que éstas han sido trascendidas, lo que circunscribe al ocio a sólo ciertos sectores de la sociedad (y esto parece no haber perdido vigencia).

En vista de lo anterior, es necesario romper la visión dicotómica sobre el ocio para considerar una tercera alternativa que inscriba ambas posibilidades. Para hacer evidente lo anterior, podemos utilizar al cine para ejemplificar. El cine corresponde a una importante actividad de entretenimiento durante el siglo XX y el XXI, y a lo largo de este periodo ha ofrecido producciones con distintos grados de complejidad para ser comprendidos por la audiencia. Algunas producciones, las llamadas cine comercial, no demandarán que la audiencia reflexione mucho al respecto y normalmente mostrarán reiteradamente la misma estructura narrativa conservando incluso las mismas funciones para sus personajes (cine de género, por ejemplo); en contraste, el cine de arte o de autor propone un discurso distinto que se arriesga a experimentar tanto con lo narrado como con la forma de la narración. Lo mismo podría decirse de cualquier producción cultural ya sea literaria, teatral, plástica o lúdica. De esta manera, se observa no sólo la existencia de distintos públicos, y en consecuencia demanda de mercancías diferentes, sino también cierto poder de decisión con respecto a cómo hacer uso del ocio y con qué es deseable llenarlo. Así el ocio no es algo inherentemente bueno o malo, sino que está sujeto al uso que las personas hagan de éste.

Bibliografía

- 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.
- Arendt, Hannah. (2016) *La condición humana*. España: Paidós.
- Aristóteles. (2011) *La Metafísica*. Madrid: Gredos.
- Bernardo, Nuno. (2011) *The Producer's Guide to Transmedia*. E.U.: beActive Books.
- Dyer, Richard. (2001) *Las estrellas cinematográficas*. Barcelona: Paidós.
- Freud, Sigmund (2007) *Obras completas. Tomo IX*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Giovagnoli, Max. (2011) *Transmedia Storytelling*. E. U.: ETC Press.
- Heidegger, Martin. (2007) *Filosofía, ciencia y técnica*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.

Horkheimer, Max y Adorno, Theodor W. (2016) *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Trotta.

Joffre Dumazedier (1960) Current problems of the sociology of leisure. *International*

John R. Kelly (1987) *Freedom to Be: A New Sociology of Leisure*. New York, Macmillan,

Juul, Jesper. (2013) *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. E.U.: MIT Press.

Munné, Frederic. (1988) *Psicología del tiempo libre*. México: Trillas.

Rank, Otto. (1989) *Art and artista. Creative Urge and Personality Development*. Londres: W.W. Norton.

Roberts, Ken. (2004) *The Leisure Industries*. Nueva York: Palgrave MacMillan.

Roche, Michel. (1991) *Alta Edad Media Occidental*. En: *Historia de la Vida Privada*. Tomo II. Buenos Aires: Taurus.

Sheau Ng, A Brief History of Entertainment Technologies, IEEE Xplore Digital Library, ieeexplore.ieee.org/document/6182692/?reload=true, 12 de abril de 2012, Recuperado: 10 de abril de 2017.

Social Science Journal, 4(4), 522-531.

Reporte Final de Investigación

Proyecto: "Pensamiento secuencial para el diseño: tiempo, narrativa y ficción audiovisual en el entretenimiento digital en Occidente de 2005 a 2014". N-377

Responsable: Dra. Blanca Estela López Pérez
Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño

Reporte Final de Investigación

Proyecto: "Pensamiento secuencial para el diseño: tiempo, narrativa y ficción audiovisual en el entretenimiento digital en Occidente de 2005 a 2014".

N-377

Departamento de Investigación y Conocimiento

Área: Análisis y Prospectiva del Diseño

Programa Análisis y prospectiva del Diseño, No. de registro 002

Línea: Nuevos Paradigmas del Diseño

Introducción

El campo del diseño, de manera tradicional en nuestra institución, ha centrado su atención en los estudios y producción de imágenes estáticas en detrimento de los medios audiovisuales. Si bien estos temas han sido incluidos en el plan de estudios de Diseño de la Comunicación Gráfica, éstos ocupan una posición muy marginal y, dadas las condiciones de la comunicación en el mundo contemporáneo, la imagen en movimiento debe comenzar a tener mayor peso. Con el incremento de personas teniendo acceso a medios digitales en los últimos cinco años, los problemas de comunicación gráfica se han complejizado y demandan que los estudios correspondientes trasciendan los límites académicos tradicionales.

Otra situación recurrente es el sesgo en los ámbitos de acción del diseño, los cuales lejos de contener la diversidad de campos sociales y culturales que demandan soluciones gráficas, han dejado de lado esferas como es el entretenimiento en tanto industria. Las industrias del entretenimiento pueden considerarse también industrias culturales, pero con la especificidad de que persiguen fines de lucro y, la mayoría, se mueven a partir de capital privado. Si bien los problemas de comunicación gráfica se presentan en la sociedad toda, el principal campo de acción de los diseñadores en nuestro país continúan siendo los

ámbitos publicitario y del entretenimiento (se trata de las industrias mediáticas más grandes a nivel mundial), y dado su peso en la esfera económica deben ser atendidos junto con los ámbitos sociales, educativo, político, entre otros.

La producción industrial de objetos para el entretenimiento es un resultado de la creación de "el tiempo de ocio" en Estados Unidos después de la Segunda Guerra Mundial. Cuando se habla del ocio, es común vincularlo con la falsa dicotomía trabajo/ocio donde el segundo término es obligadamente negativo; al igual que el juego, el ocio implica no una oposición al trabajo sino, en palabras de Sigmund Freud, a la realidad y las frustraciones que ésta conlleva. De la misma manera, siguiendo a Norbert Elías, el ocio debe abordarse desde una perspectiva multidisciplinar dado que se trata de una parte de las emociones que pueden ser placenteras; decimos una parte porque el ocio prolongado puede acercarse al aburrimiento, es decir, un momento pulsional que no es placentero (mas no por ello inútil dado que el aburrimiento puede convertirse en un motor creativo).

El tiempo de ocio es una parte del tiempo libre. Estos dos tiempos son diferentes. El tiempo libre corresponde a aquel periodo de horas en las que los sujetos no se encuentran trabajando, ya sea en una actividad con remuneración económica o bien preparándose para ejercerla como es el estudiar, pero que es utilizado para actividades sustanciales de la vida cotidiana como transportarse, comer, limpiar la vivienda, ir a la tienda por víveres, descansar, etc. Parte de este tiempo libre, en realidad un excedente que no ha sido ocupado por ninguna actividad, es lo que corresponde al tiempo de ocio que puede ser ocupado por los sujetos para cualquier cosa, entre las opciones culturales en Occidente se cuenta al entretenimiento.

Entre

El periodo comprendido entre 2005 y 2014 es una década de gran importancia para las industrias y sistemas de entretenimiento porque la tecnología digital y el medio de internet permitieron el surgimiento de nuevas formas de producción y consumo de distintas producciones audiovisuales. En México, una respuesta a los monopolios mediáticos así como al sesgo temático e ideológico de las producciones para el entretenimiento, fue el incremento de producciones para

televisión por internet, los podcasts y la participación activa en plataformas de distribución mundial. En consecuencia, el trabajo sobre el tiempo de ocio así como sobre las industrias del entretenimiento en nuestro país adquiere importancia ya que comprende un ámbito importante de acción para el diseñador, no sólo en cuanto a lo creativo sino principalmente en la esfera de la economía nacional.

Marco Teórico

El marco teórico central se encuentra desarrollado y publicado en Revista Taller Servicio 24 Horas, Año 6, #11, marzo 2010 con el título "El tiempo en el diseño: la narrativa en producciones audiovisuales", y en Revista Taller Servicio 24 Horas, Año 8, #16, septiembre 12 en el artículo "Diseño como forma de pensamiento: narrativa y movimiento".

Relación y descripción de actividades y resultados de cada uno de los miembros integrantes

Las actividades del proyecto son tres principalmente: publicaciones, organización de seminarios y asistencia a eventos especializados. Los datos puntuales sobre las publicaciones y la asistencia a eventos está detallada en la sección "Coherencia entre metas, objetivos y resultados finales".

| Integrantes: | | | |
|---|---|---|--|
| | Publicaciones en las que aparecen los artículos producidos | Organización de seminarios | Asistencia a eventos especializados |
| Dra. Blanca Estela López Pérez* (responsable) | MM1 Un año de diseñarte ISSN: 1665-0964. Revista Taller Servicio 24 Horas, ISSN: 1665-0670. | DEVHR Foro Internacional del Juego 2016 | International Narrative Conference. Universidad de Amsterdam 2016 Foro Internacional del Juego Cambios en la Concepción del Mundo Tecnología e impacto cultural Coloquio Transformaciones del Diseño desde sus evidencias 2do coloquio de Investigadores de juegos de rol 8tavo de Ciencias de la Comunicación |

| | | |
|------------------------------------|--|---|
| | | Intermedios Pixelatl 2016 Seminario Permanente del Área de Hábitat y Diseño El valor de los videojuegos en la educación, el arte y la cultura |
| Dr. José Silvestre Revueltas Valle | | Encuentro Latinoamericano de Diseño 2010, 2012, 2013. Congreso Internacional de Estudios Culturales 2011, 2013. Congreso Internacional El cuerpo Descifrado 2010, 2012. |

Relación con la docencia, la preservación y la difusión de la cultura

Se desarrollaron cuatro UEA una para licenciatura y tres para posgrado.

| | UEA posgrado | UEA Licenciatura |
|---|---|---|
| Dra. Blanca Estela López Pérez* (responsable) | Maestría en Literatura Mexicana | Narrativa para Medios Audiovisuales y Digitales (CBI) |
| Dr. José Silvestre Revueltas Valle | Contemporánea (CSH) <ul style="list-style-type: none"> • Semiótica y Literariedad • Literatura y Medios de Comunicación • Literatura y TIC | |

Aportaciones al campo del conocimiento

En el desarrollo tecnológico, se dan casos donde los objetivos perseguidos por un tipo de tecnología se ven opacados por usos emergentes que, en muchos casos, no fueron planeados pero sí apoyados por los intereses de las audiencias y, en consecuencia, por el mercado. Según el autor Sheau Ng (2012), la tecnología ha sido parte importante del entretenimiento y, durante el siglo XX, esto se acentuó después de la Segunda Guerra Mundial. Gracias a los desarrollos de la radio (desde el siglo XIX) y la televisión en el XX, actividades como los deportes fueron asimilados en la esfera del entretenimiento convirtiéndose en uno de los

espectáculos más rentables hacia finales del siglo XX y principios del XXI. Posteriormente, este tipo de producción comenzó a utilizar soportes digitales como el internet, aplicaciones, los videojuegos, entre otros.

El tiempo de ocio como posibilidad de búsqueda de emociones satisfactorias o agradables, fue una característica de sociedades industrializadas, con estabilidad económica y con excedentes (Elías y Dunning, 1992; 77). Para estos autores, los estallidos de emoción e incluso violencia se encontraban controlados y acotados; era por ello que los sujetos buscaban experimentar emociones distintas a las cotidianas mediante el consumo de entretenimiento en medios durante su tiempo de ocio. Este tiempo de ocio, dependiendo de su utilización, puede redundar en lo siguiente:

- a) Momentos de distensión: la formación del diseñador suele encontrarse con saturación de trabajo manual y deja poco espacio para la reflexión así como para el ocio creativo.
- b) Momentos de tensión controlada (Juul, 2011): el tiempo de ocio permite actividades como el deporte y los juegos, lo que ofrece a los sujetos experimentar tensión y suspenderla a voluntad. Ese tipo de tensión puede encaminarse a la resolución de retos y problemas de tal suerte que el tiempo de ocio se convierte en un espacio de construcción psíquica.
- c) Momentos de experimentación y exploración (Freud, 2009): el tiempo de ocio permite a los diseñadores en formación llevar a cabo actividades fuera de las restricciones del aula y adquirir el control sobre la actividad. Es decir, permite al estudiante experimentar en un papel activo las operaciones que el recibe como objeto pasivo. Al adquirir una posición activa, el diseñador en tanto sujeto es ahora capaz de convertir su formación en una elaboración propia y, en consecuencia, trascender su papel receptor para poder jugarse como creador.
- d) Momentos de meditación: el tiempo de ocio abre la posibilidad de articular las vivencias como experiencias a partir de la elaboración discursiva, es decir, la puesta en palabras de lo que ha afectado al sujeto. Este tipo de elaboración que construye alrededor de agujeros en los esquemas previos

de conocimiento (problemas reales según Cassirer), demanda trabajo; la formación del diseñador privilegia la repetición en detrimento de las posibilidades de construcción.

- e) Posibilidad de superar la alienación y acceder a la condición humana (Rank, 2014 y Arendt, 2009): los problemas neuróticos son problemas en la creatividad, según Rank. La creatividad implica la posibilidad de diversificación de opciones y sentidos de vida ante los límites de respuesta de un paradigma psíquico dado; de esta manera, si los sujetos circunscriben su actividad al acto de repetición (el cual es psíquicamente económico y les evita el trabajo de elaboración) quedan amarrados a la condición de objeto pasivo incapaz de hacerse responsable de su formación. En contraste, una vez que el sujeto trabaja para cambiar su posición y participar activamente en su formación, rebasa por mucho la preocupación por lo que le ha sido impuesto como útil, para acceder entonces a la posibilidad de contemplación (*theoria*) que permite dar cuenta de sus actos y significarlos para llegar a inscribirse como un sujeto historizado.

Se identifican entonces dos momentos a considerar para poder pensar el tiempo de ocio como beneficioso para los diseñadores. En primer lugar, la esfera de lo privado en tanto que se trata de un espacio de tiempo que puede trabajarse para poder ser invertido en la formación del profesional; y en segundo, la dimensión pública para la cual el diseñador puede dirigir sus esfuerzos al diseñar y producir tanto experiencias como artefactos que permitan la experimentación¹.

Consideramos que la formación del diseñador debe orientarse a actividades que le permitan tanto el contacto con otras personas como el enfrentar distintas esferas de la realidad social. Su formación académica debe dejar de poner el

¹ Es necesario tener presente que el tiempo de ocio, en tanto mercancía, comprende un espacio de acceso restringido. Es decir, el tiempo de ocio, tanto en cantidad (medible en horas por día) como en calidad, se encuentra sujeto a factores sociales, económicos, laborales e, incluso, de desplazamiento; pocos sectores tienen acceso a hacer uso de su tiempo libre en forma de ocio y, de esta manera, la obtención de beneficios a partir de su uso puede quedar sumamente acotada.

acento en labores de repetición para dar espacio a actividades de reflexión que provoquen su curiosidad y deseo de exploración en distintos ámbitos. Una de las posibilidades para llevar a cabo esto es la incursión crítica en el ámbito del entretenimiento. Consideramos a continuación los siguientes aportes a partir de la investigación realizada:

1. Los estudios universitarios a nivel licenciatura en diseño gráfico, suelen no incluir temas sobre el diseño de experiencias y producciones para el ámbito del entretenimiento. Esto ocurre por considerar ese espacio como un consumo superfluo; sin embargo, se trata de uno de los sectores industriales con mayor impacto económico y que mayor producción y difusión a nivel global. Las industrias del entretenimiento requieren que el diseñador tenga *herramientas conceptuales y estratégicas* que le permitan el desarrollo de proyectos que se alejen de los productos aislados para poder diseñar sistemas integrales de entretenimiento que puedan llegar a diferentes públicos con distintos hábitos para el uso de su tiempo de ocio.
2. El diseño de sistemas de entretenimiento implica para el diseñador, el diseño puntual de dos subsistemas: el diseño de interfaces y gráficos, por un lado; y el diseño de información, por el otro. En ambos casos, será necesario tomar como directriz principal tanto los sistemas narrativos como los algoritmos que estructuran el entretenimiento lúdico, por ejemplo.
3. En vista de lo expuesto en el punto anterior, el diseño debe poder integrar sistémicamente soportes de todo tipo, desde pantallas para televisión y celulares hasta libros impresos y digitales, así como también tableros, juguetes, tarjetas, entre otros. Estos sistemas implican la participación de distintos lenguajes gráficos y audiovisuales; en consecuencia, el diseñador deberá estar versado en ellos, en su uso, su comprensión así como en su producción.
4. Ampliar la visión con la que el diseño es pensado y conceptuado, al estudiarlo como un elemento producto de la cultura, sistemas de creencias e historia que han generado un contexto determinado.

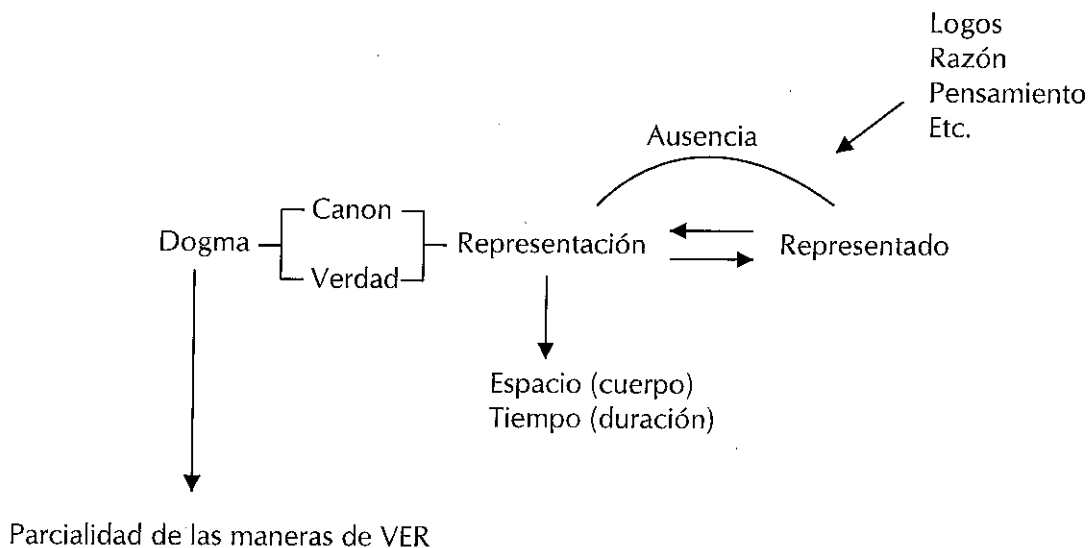
5. La formación del diseñador debe centrarse en la identificación de problemas y el diseño de soluciones conceptuadas desde distintas aristas. Los artefactos producidos deben considerarse como contingentes ya que se encuentran sujetos a factores económicos, técnicos, tecnológicos, entre otros. En contraste, los ámbitos de acción son resultado de procesos históricos, cultura y contexto, así pueden cambiar las posibilidades de respuesta ante problemas complejos que implican a la sociedad toda. Es decir, a pesar de que los problemas reales (real en el sentido que lo utiliza Cassirer), prevalezcan, las respuestas en tanto proyectos y productos son contingentes.
6. Para lograr lo anterior es necesario quitar el acento de la producción manual de repetición, para dar espacio al trabajo sobre ámbitos reales de acción del diseñador (comunicación política, educativa, entretenimiento, entre otros), y la identificación de problemas específicos. Esto implica la reducción de horas de adiestramiento manual y el incremento de horas fuera del aula para realizar investigación, experimentación y meditación sobre los distintos problemas; este tiempo fuera del aula debe servir para que el estudiante se responsabilice de su formación y, en función de la construcción que elabore de los problemas presentados, identifique qué conocimientos y habilidades debe obtener.
7. De la misma forma, es necesario facilitar acceso al tiempo de ocio como espacio óptimo para desarrollo de la creatividad y la reflexión.

Trascendencia social

Los estudios sobre el tiempo demandan al diseñador el desarrollo de habilidades para la comprensión de construcciones como son el tiempo libre y el tiempo de ocio. Al ordenarse el tiempo a través del lenguaje y la narración, el diseñador debe adquirir no sólo diferentes lenguajes sino también ser capaz de realizar traducciones entre los mismos. Dado que el sentido profundo a transmitir no deviene del significado textual o inmediato de un lenguaje, sino de la evocación que provoca en el espectador/jugador. De esta manera, el diseñador necesita

comprender de manera precisa la operación de los lenguajes como sistemas de pensamiento y sentido, y la manera en que pueden transformarse al cambiar de soporte.

Cada medio posee diferentes lenguajes, lo que implica distintas formas de pensamiento. No todos los medios serán adecuados para todas las audiencias y éstas, a su vez, no siempre cuentan con las competencias necesarias para acceder a todos los soportes y lenguajes mediáticos. Si bien todos los seres humanos tienen la habilidad de sustituir la experiencia de la cosa por la palabra o la imagen, la sustitución no sigue un proceso lógico sino afectivo y la eficiencia de su uso es resultado de los intercambios con otros sujetos a través del tiempo.



Esquema no. 1

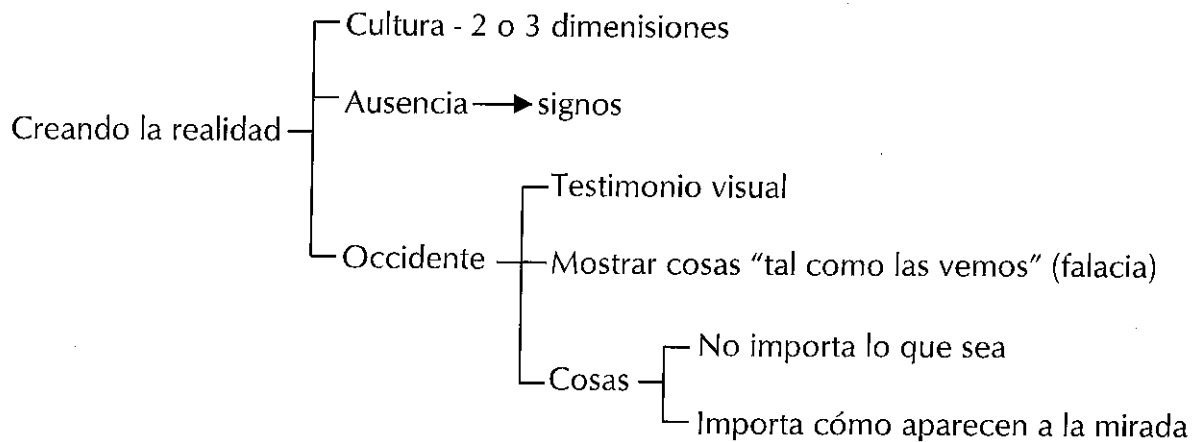
La construcción de la mirada es resultado de una forma de estructurar y leer los lenguajes. En consecuencia, siempre se tratará de una manera parcial de ver el mundo, dirigida según un sistema de creencias y afectos; en consecuencia, no podemos considerar a ningún lenguaje como universal y tampoco la manera que éste es significado e interpretado por distintos sujetos. Por ejemplo, el uso de una fotografía puede ser adecuado para cierto medio dirigido a un usuario que viaja en el transporte público, pensemos un periódico, pero tal vez no sea lo adecuado para distinguir una herramienta en un programa computacional. Lo mismo ocurre

con los sistemas de signos utilizados por cada medio, así como la manera en que estos articulan distintas clases de contenidos; no se utilizará el mismo audio para un programa de noticias producido por la cadena CNN que para una caricatura infantil de BabyTv

El diseño de sistemas de entretenimiento requiere la identificación de representaciones propias de cada lenguaje así como la comprensión de sus significados y repercusiones en los grupos que las crean y usan; se requiere la utilización de herramientas de investigación social que se encuentran carentes en el Plan de Estudios. Ejemplos de este tipo de herramientas y técnicas son las siguientes:

- Observación directa: exterior o participante.
- Análisis documental: cualitativo y cuantitativo.
- Entrevistas: estructuradas, no estructuras o jerarquizadas.
- Focus group
- Etc.

Las herramientas de investigación etnográfica permiten al diseñador entender, o al menos identificar, la manera en que los sujetos hacen uso de su tiempo así como las actividades y consumos que realizan.



Esquema no. 2

Como se presentó en el proyecto N-221 "Narrativa para el diseño: la construcción social del tiempo", la ficción comprende una forma simbólica que

permite dar sentido a la vida cotidiana de los sujetos. Este mecanismo de construcción de la realidad deviene de las matrices culturales y de las restricciones con las que éstas operan en la producción de maneras para pensar y ocupar el tiempo.

Coherencia entre metas, objetivos y resultados finales

| Objetivos Generales: | |
|--|---|
| Al finalizar el proyecto: se contribuirá a la construcción de una base teórica definida, que sirva en la realización de análisis y conceptualización de narrativas para el diseño de mensajes gráficos en diversos medios audiovisuales dentro de los medios de comunicación emergentes. | Al realizar el proceso de investigación fue posible identificar una posibilidad de construcción teórica que permita explicar los diseños audiovisuales para medios de comunicación emergentes. Los sistemas transmediáticos demandan el uso de distintos lenguajes y, en consecuencia, la integración de proyectos cuya complejidad trasciende el uso de un solo soporte. Al apelar a distintos lenguajes, el diseñador trabaja con diferentes sistemas de pensamiento, jugando el papel de un traductor entre los diferentes esquemas; el proceso de traducción de cualquier texto, implica su re-construcción por lo que este diseñador transmedia es también un escrito hábil en la construcción de textos que se articulan alrededor de una o varias líneas discursivas, y que atraviesan diferentes medios de comunicación. Dada la complejidad de estos sistemas, el diseñador debe ser capaz de identificar y apropiar herramientas de otros campos del conocimiento para ajustarlas tanto al análisis como a la concepción y diseño de los sistemas de entretenimiento transmediáticos. |
| Se generarán nuevos conocimientos que darán sustento teórico inter y trans disciplinario al diseño de la comunicación gráfica, al construir puentes entre el diseño y marcos teóricos de la filosofía, la historia, la estética y el psicoanálisis. | |
| Se analizará la aplicación de teorías narrativas a la imagen en movimiento y a los modelos narrativos para medios audiovisuales. | La elaboración teórica que se ha realizado, se encuentra sustentada en los paradigmas del pensamiento complejo y la transdisciplina. Al ser un estudio sobre narrativa, y, en consecuencia, sobre lenguaje y pensamiento, se parte de trabajos sobre lenguajes complejos que fueron desarrollados durante el siglo XX y principios del XXI, como es el lenguaje cinematográfico, para después observar su transformación en ambientes como los videojuegos, los transmedia y los transgames. |
| Se generarán marcos teóricos que sirvan de directrices metodológicas y estratégicas para la construcción de objetos de diseño complejos capaces de hacer uso eficiente y creativo de diferentes soportes y medios de comunicación gráfica. | Ver las publicaciones presentadas. |
| Objetivos específicos: | |
| Identificar y definir conceptualmente los elementos, tanto narrativos como gráficos, que participan en la creación de una ficción audiovisual transmedia. | El diseño gráfico, como suele ser entendido de manera tradicional, implica el trabajo sobre imágenes de tipo estático como son el diseño editorial, los carteles y las etiquetas. Sin embargo, al tener el acento en los procesos de comunicación visual, el diseño como campo del conocimiento debe abarcar también el diseño de imagen para medios de comunicación audiovisuales como el cine, la televisión y, por supuesto, los videojuegos. Así, la investigación capaz de aportar algo al diseño debe comenzar por ampliar el espectro con el que éste es concebido; es decir, lograr una construcción del diseño que |
| Identificar y explicar los mecanismos con los que la psique humana concatena sucesos empíricamente aislados, y los | |

| | |
|--|--|
| <p>integra en una experiencia cohesionada y con sentido (creación de la idea de temporalidad y pensamiento secuencial).</p> | <p>trascienda la visión empírica de los objetos y sea capaz de abordarlo como una forma de pensamiento humano que persigue la transformación de la realidad. Es necesario hacer énfasis en que las problemáticas del diseño gráfico se encuentran inscritas en un campo de problemas del pensamiento humano que es, por demás, antiguo: el de los problemas de la imagen, particularmente la visual en su calidad de objeto histórico y de representación. La imagen, en este sentido, ha sufrido cambios en la manera en que su observador la construye como un discurso visual y cómo este discurso es recibido, interpretado y usado dentro de un contexto social. La interacción (con la imagen y por medio de la misma) presenta variaciones que resultan convenientes de ser estudiadas si se desea comprender el diseño de la imagen capaz de comunicar y de ser constructora de sentido.</p> |
| <p>Explicar en qué consiste la transmediación, así como sus mecanismos de sentido en su calidad de sistemas de signos audiovisuales.</p> | <p>Al conceptuar un transmedia es necesario tomar en cuenta que, dado que se trata de la presencia de diferentes medios y soportes, se pondrá de manifiesto también el actuar de diferentes lenguajes así como patrones estéticos específicos de cada medio. No se trata de apoyar la postura donde los medios determinan la totalidad de las características visuales los mensajes, sino de adoptar una postura mediadora donde si bien se atiende a las particularidades técnicas de cada medio, también se da gran peso a las facultades narrativas y comunicativas de estos sistemas. Parte importante para la construcción de narrativas transmedia comprende los actos de "remediación", concepto propuesto por Jay Bolter y Richard Grusin. Este tipo de operación consiste, principalmente, en llevar a cabo una traducción de un sistema o régimen de representación a otro, sin perder el sentido profundo de lo que un relato o producto narrativo persigue transmitir. Estos autores lo refieren principalmente a convertir un sistema narrativo tradicional a uno apropiado para nuevos medios o medios emergentes, sin embargo, es necesario ampliar el concepto para poder considerar las traducciones entre medios tradicionales (novela a obra de teatro, por ejemplo) como posibilidades vigentes.</p> |

| Meta establecida | Publicación/Conferencia |
|---|--|
| <p>Desarrollar un marco teórico inter y transdisciplinario con base en las teorías narrativas, para la comprensión, análisis y conceptualización de fenómenos de la imagen audiovisual, involucrados en los procesos de comunicación gráfica, tomando en cuenta los factores históricos y sociales que intervienen en la construcción del pensamiento secuencial.</p> | <p>La construcción del tiempo de ocio así como la idea de llenarlo con objetos de entretenimiento, como se dijo en el marco teórico, es un resultado de las ideologías económicas de la Guerra Fría del siglo XX. No se trata de satanizar los medios de comunicación ni los sistemas de entretenimiento sino de señalar que son el resultado de un complejo proceso histórico y que atienden a fuerzas de distintas naturalezas. La manera de significar este tiempo de ocio así como su utilización pueden resignificarse de maneras provechosas que redunden en el desarrollo de industrias del entretenimiento con carácter propio y capaces de ofrecer a las audiencias diferentes experiencias que les aporten elementos para construir un sentido de vida diferente. Esas explicaciones pueden verse con mayor profundidad en las siguientes publicaciones:</p> <p>MM1 Un año de diseñarte, Año 2016, No. 18. Título: Narrativa visual para medios digitales y transmedia Autores: Dra. Blanca E. López Pérez y Mtro. Roberto García Madrid. ISSN: 1665-0964.</p> |
| <p>Comparar y contrastar métodos de</p> | <p>1. Evil in Motion: Creating the Atmosphere for Survival-Horror Videogames through</p> |

| | |
|---|--|
| <p>análisis para los fenómenos audiovisuales y su vinculación con el campo de las teorías narrativas.</p> | <p>Animation". PUBLICACIÓN: Anuario IPCA de la International Illustration and Animation Conference (CONFIA, 2015) PAIS: Portugal. IDIOMA: Inglés. 2. Visualización de la información y narrativa: de los datos a las historias PUBLICACION: Taller Servicio 24 Horas Revista Semestral de Investigación. PUBLICACION: 2016/03/05. NUMERO: 23. PAG. INICIAL: 29. PAG. FINAL: 40. PAIS: México. IDIOMA: Español. COAUTOR(ES): Mtro. Roberto Adrián García Madrid.</p> |
| <p>Construir vínculos pertinentes entre los campos del diseño y la narrativa, para fundamentar una visión integral de los fenómenos de la imagen, mediante la participación académica conjunta con investigadores de otras disciplinas como: literatura, historia y filosofía.</p> | <p>En vista de que el trabajo teórico realizado en el campo del diseño tiende a ser insuficiente históricamente, para abordar fenómenos como la representación social del tiempo fue necesario el apoyo de cuerpos teóricos que vienen de las siguientes ciencias y disciplinas: Historia, Pensamiento Histórico, Teoría Literaria, Teoría Narrativa, Filosofía (del lenguaje, principalmente) y Psicoanálisis. Los vínculos construidos pueden observarse, principalmente, en el desarrollo de las UEA creadas tanto para el posgrado Maestría en Literatura Mexicana Contemporánea como para la optativa de CBI Narrativa para Medias Audiovisuales y Digitales. Los marcos teóricos (autores, textos y postulados) que lo sustentan, se encuentran publicados en los siguientes espacios:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capítulo de libro "Narrativas de la locura, la ficción de horror en los juegos de tablero", en NARRACIÓN, ESTÉTICA Y POLÍTICA. ISBN 978-607-28-0410-4, 1era Edición, 2015. Universidad Autónoma Metropolitana, México. 2. Evil in Motion: Creating the Atmosphere for Survival-Horror Videogames through Animation". PUBLICACIÓN: Anuario IPCA de la International Illustration and Animation Conference (CONFIA, 2015) PAIS: Portugal. IDIOMA: Inglés. 3. Capítulo de libro "Mirada desde el diseño", en PARADOJAS DE LA HIPERMODERNIDAD. ENTREVISTA A GILLES LIPOVETSKY Y COMENTARIOS CRÍTICOS DE SOCIÓLOGOS MEXICANOS. ISBN 978-607-28-0878-2, 1era Edición, 2016. Universidad Autónoma Metropolitana, México. 4. Materialización de la fantasía al objeto. Artículos coleccionables y su valor simbólico. PUBLICACION: mm1 Un año de diseñarte. CIUDAD: Distrito Federal. PUBLICACION: 2016/09/4. NUMERO: 18. PAIS: México. IDIOMA: Español. COAUTOR(ES): Mtro. Roberto Adrián García Madrid 5. Visualización de la información y narrativa: de los datos a las historias PUBLICACION: Taller Servicio 24 Horas Revista Semestral de Investigación. PUBLICACION: 2016/03/05. NUMERO: 23. PAG. INICIAL: 29. PAG. FINAL: 40. PAIS: México. IDIOMA: Español. COAUTOR(ES): Mtro. Roberto Adrián García Madrid. 6. Capítulo de libro "Imagen-Juego: pensamiento y movimiento en las imágenes gráficas para videojuegos" en Aportes para la construcción de teorías para videojuegos, publicado por UNAM 2017. 7. El diseño en los escenarios de las humanidades digitales: tres registros psíquicos sobre tecnología, lenguajes y sentido, en "Contexto y diseño: el binomio invisible" publicado por Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa en 2017. |
| <p>Identificar las bases para el desarrollo de un nuevo paradigma teórico, basado en la construcción narrativa de las imágenes gráficas para distintos medios de comunicación, por medio de estudios comparativos entre objetos de estudio de las disciplinas: literatura, diseño (audiovisual e interactivo principalmente), historia y filosofía.</p> | <p>Se identificaron los siguientes cuerpos teóricos en cuatro campos del conocimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Literatura: narratología, estructuralismo barthesiano, teorías postestructuralistas de J. Baudrillard y L. Althusser. b) Historia: construcciones históricas de Erick Hobsbawn. c) Filosofía: filosofías del lenguaje de E. Cassirer y E. Benveniste, filosofía del consumo y medios de J. Baudrillard, teoría del rizoma de G. Deleuze y F. Guattari. d) Psicoanálisis: teoría lacaniana. <p>Los desarrollos teóricos se publicaron en los siguientes textos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Passat Edípico: uso del montaje en la construcción del discurso ideológico audiovisual. PUBLICACION: Tiempo de Diseño. PUBLICACION: 2017/03/05. NUMERO: 13. PAG. INICIAL: 48. PAG. FINAL: 53. PAIS: México. IDIOMA: Español. 2. Co-editora del libro "Literatura transmedia, literatura y videojuegos en la cultura" publicado por Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa (Perú, 2018). 3. Capítulo de libro "Imagen-juego, dolor y devenir: transformaciones psíquicas en la actividad de juego" Aportes para la construcción de teorías para videojuegos 2, publicado por UNAM 2018. |

Conclusiones

En este momento, es posible ofrecer un listado de observaciones a considerar en el campo del diseño con respecto al entretenimiento como campo de acción del

diseño, y al ocio como una construcción y uso social del tiempo, que afecta las producciones del diseño y la formación de diseñadores:

1. La formación del diseñador de la comunicación gráfica, rara vez contempla el trabajo con la imagen en movimiento. Lo anterior resulta extraño dado que, en las primeras escuelas de diseño como fue el caso de la Bauhaus, el cine era considerado un área importante para el diseño dado su potencial comunicativo como sus aspectos estéticos y de lenguaje. En este sentido, los problemas que atañen a la imagen cinematográfica pueden ser inscritos en el ámbito del diseño, particularmente cuando se trata de diseño de imágenes para medios de comunicación digitales para los cuales la imagen en movimiento es substancial.
2. El diseño de imágenes para videojuegos comprende un problema complejo que demanda ser abordado desde la transdisciplina. Teórica y metodológicamente, el diseñador habrá de desarrollar gran capacidad crítica y autogestiva dado que los contenidos necesarios para lograr este tipo de visiones con respecto a los problemas de diseño y sus posibles soluciones, rebasan por mucho lo contemplado por la formación básica del diseñador. Como se muestra en la propuesta expuesta en el cuarto capítulo, no se persigue que el diseñador sea un experto en muchos campos del conocimiento sino que adquiera una mirada creativa y estratégica global, capaz de conceptualizar un todo que ofrezca una experiencia narrativa distinta al jugador. Más que tratarse de un proceso de especialización, se trata de construir una forma de pensamiento lo suficientemente compleja que sea capaz de resolver problemas en distintos niveles de abstracción así como de visualizar el rol que jugarán los distintos actores del proceso. El diseño es un producto de la historia, la cultura y el contexto, y debe ser estudiado en su relación con distintos campos del conocimiento y no como un campo hiperespecializado ajeno a otras esferas humanas.
3. En lo teórico, las explicaciones que los campos de la literatura y el cine aportan sobre el significado de las imágenes así como su concatenación secuencial en el tiempo, resultan de gran importancia tanto para la comprensión, como para la eventual construcción de imágenes visuales para el diseño. Sin embargo, es

necesario hacer distinciones entre autores y momentos de estas posturas, sobre todo si la experiencia narrativa se encuentra encaminada a satisfacer ciertas expectativas de los jugadores por medio de las imágenes ofrecidas por un videojuego. Si bien la investigación se desarrolló alrededor de una crítica al modelo deleuziano para explicar las imágenes en movimiento, se debe tomar en cuenta que no se trata de la única visión vigente en la actualidad y que autores de otras tendencias, como lo es Jacques Rancière, también tienen mucho que ofrecer sobre la creación de las ficciones. La propuesta de Deleuze ha resultado insuficiente para explicar la imagen en los videojuegos (muy probablemente en el cine también pero ese tema corresponde a otro espacio), pero proporciona la identificación pertinente de distintos momentos en los que se juega la relación del espectador y las imágenes proyectadas en pantalla; esto permitió la propuesta de un tipo de imagen distinta trabajada en la investigación: la imagen-juego, cuyo movimiento sigue un flujo plasmático muy semejante al de las estructuras disipatorias (complejo, impredecible y con continuos juegos de ausencia-presencia). Es evidente que, dado el constante cambio y flujo de elementos en este tipo de movimiento, no es pertinente la propuesta de un modelo ya que resultará por demás insuficiente para explicar el fenómeno de sentido que aquí se busca comprender.

4. En el ámbito metodológico, la investigación transdisciplinaria para el diseño implica una opción no sólo pertinente sino necesaria ante la complejidad de los fenómenos que el diseñador debe atender. Sin embargo, el perfil del investigador de esta clase no está basado en la especialización sino en la sistematización compleja de conocimientos provenientes de distintas áreas del conocimiento, de las cuales es deseable contar con una profunda comprensión. A lo largo del capítulo primero, se encontró que muchas de las facultades o características supuestamente novedosas de los medios digitales, corresponden a fenómenos ya experimentados por el cine (particularmente el llamado "de arte"); pero encontrar este tipo de coincidencias implicó una búsqueda cuidadosa y reflexiva sobre el pasado de los medios audiovisuales de comunicación y las técnicas para construir imágenes en movimiento. Es evidente que no se trata de una construcción hecha

a partir de elementos aleatorios y, en consecuencia, hace obligatorio el reforzar la formación para la investigación en el diseño, de tal suerte que el diseñador adquiriera la habilidad de discriminar e identificar aquellos elementos relevantes para su quehacer que los distintos campos del conocimiento ofrecen.

5. En cuanto a la propuesta conceptual de realización, las capacidades críticas y reflexivas que el diseñador habrá de adquirir para poder conceptualizar los distintos rubros, serán una diferencia sustancial con respecto a los niveles técnicos que el diseño, como campo de conocimiento, también implica. Los principales obstáculos que el diseñador enfrenta al tratar de construir conceptos, tienen sus raíces en la educación básica y sus consecuencias son experimentadas en la formación profesional: poca capacidad de comprensión de lectura, precarias o nulas habilidades de investigación, escaso pensamiento abstracto y con tendencia a la linealidad, aunadas a una pobre cultura visual. En este sentido, el trabajo sobre narrativa aporta un gran mecanismo para lograr el movimiento del pensamiento; es punto de inicio y a la vez meta de este proceso de constante construcción y destrucción de formas de pensamiento.

Bibliografía

1. Agamben, Giorgio, *Infancia e Historia*. España, Adriana Hidalgo, 2010.
2. Ansell Pearson, Keith y Mullarkey, John, eds., *Henri Bergson. Key writings*, Londres, Continuum, 2002.
3. Arendt, Hannah, *La condición humana*. España, Paidós, 2009.
4. Aumont, Jacques, *La imagen*, Barcelona, Paidós, 2009.
5. Barthes, Roland, *La Torre Eiffel Textos sobre la imagen*, Argentina, Paidós, 2009.
6. Barthes, Roland, *Lo obvio y lo obtuso*, Barcelona, Paidós, 2002.
7. Baudrillard, Jean, *Crítica de la economía política del signo*. México: Siglo XXI, 2007.
8. Becerra, Carmen, "Aproximación al estudio del espacio: el espacio literario y el espacio fílmico", en *Boletín Galego de Literatura*, no. 27, 2002.
9. Benveniste, Émile, *Problemas de lingüística general*. México, Siglo XXI, 2010.
10. Berger, Warren, *CAD Monkeys, Dinosaur Babies, T-Shaped People, Inside the World of Design Thinking and how it can spark Creativity and Innovation*, Inglaterra, Penguin Books, 2009.
11. Bergson, Henri, *La evolución creadora*, Buenos Aires, Editorial Cactus, 2007.
12. Bogost, Ian, *Playing Politics: video Games for Politics, Activism and Advocacy*, en *First Monday Peer Reviewed Journal of the Internet*, special issue number 7 (September 2006).
13. Bordwell, David, *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós, 1997.
14. Bukowski, Charles, *Se busca una mujer*, Barcelona, Anagrama, 2009.

15. Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres*, México, Fondo de Cultura Económica, 1994.
16. Campbell, Heidi A., y Grieve, Gregory P. (2014) *Playing with Religion in Digital Games*. E.U.: Universidad de Indiana.
17. Cassirer, Ernst, *Filosofía de las formas simbólicas*, México, Fondo de Cultura Económica, 1985.
18. Chion, Michel, *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Buenos Aires, Paidós, 2008.
19. Chion, Michel, *La música en el cine*, Barcelona, Paidós, 1997.
20. Copley, Paul, *Narrative*, Nueva York, Routledge, 2001.
21. Deleuze, Gilles y Guattari, Felix, *Antiedipo, capitalismo y esquizofrenia*, Barral Editores, Barcelona, 2010.
22. Deleuze, Gilles, *La imagen movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona, Paidós, 2003.
23. Dondis, D. A., *La sintaxis de la imagen*, Barcelona, Gustavo Gili, 1995.
24. Electronic Literature Organization, Maryland Institute for Technology in the Humanities (MITH) <http://collection.eliterature.org/> 7 de agosto de 2011
25. Eliade, Mircea, *Lo sagrado y lo profano*, España, Paidós, 2015.
26. Elías, Norbert y Dunning, Eric, *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*, México, Fondo de Cultura Económica, 2014.
27. Elías, Norbert, *Sobre el tiempo*, México, Fondo de Cultura Económica, 2010.
28. Foucault, Michel, *De lenguaje y literatura*, Barcelona, Paidós, 2006.
29. Freud, Sigmund, *Obras completas. Tomos IX y XVII*. Buenos Aires, Amorrortu, 2009.
30. Gibson, William, *Neuromante*, Barcelona, Minotauro, 2001.
31. Girard, René, *La violencia y lo sagrado*, Barcelona, Anagrama, 1995.
32. Green, Eileen y Adam, Alison, *Virtual Gender. Technology, consumption and identity*, Nueva York, Routledge, 2001.
33. Groisman, Martín, *Apuntes pixelados. Reflexiones sobre diseño y los medios audiovisuales*, Buenos Aires, Ediciones FADU y Nobuko, 2007.
34. Gubern, Román, *Metamorfosis de la lectura*, Barcelona, Anagrama, 2010.
35. Hardt, Michael, *Deleuze un aprendizaje filosófico*, Barcelona, Paidós, 2004.
36. Hartmann, Nicolai, *Ontología. IV Filosofía de la naturaleza. Teoría especial de las categorías*, México, Fondo de Cultura Económica, 1960.
37. Hayles, N. Katherine, *Electronic literature. New horizons for the literary*, Estados Unidos, Universidad de Notre Dame, 2008.
38. Heskett, John, *El diseño en la vida cotidiana*, Barcelona, Gustavo Gili.
39. J.P. Wolf, Mark, *Building Imaginary Worlds*, Estados Unidos de Norteamérica, Routledge, 2012.
40. Jaques, Elliot, *La forma del tiempo*, Argentina, Editorial Paidós, 1984.
41. Jiménez García, Jesús, *Narrativa audiovisual*, Madrid, Cátedra, 2003.
42. Juul, Jesper, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Estados Unidos de Norteamérica, MIT Press, 2011.
43. Kahler, Erich, *¿Qué es la historia?* México, Fondo de Cultura Económica, 2013.
44. Kant, Immanuel, *Crítica a la razón pura*, México, Editorial Taurus, 2011, p.84.
45. Klein, Irene, *La narración*, Buenos Aires, Eudeba, 2007.
46. Lacan, Jacques, *El seminario 5. Las formaciones del inconsciente*. México, Paidós, 2010.
47. Lerner, Josh A., *Making Democracy Fun: How Game Design Can Empower Citizens and Transform Politics*, E.U.. MIT, 2014.

48. López, Blanca, "La complejidad y el sentido en el diseño", Taller Servicio 24 Horas, Año 5, núm. 9, marzo 2009.
49. Lowry, Malcolm, *Bajo el volcán*, México, Editorial Era, 2008.
50. Manetti, Alessandro, en Kunst, Pablo, *Qué es el diseño? Una visión global del diseño*, Buenos Aires, CommTools.
51. Marx, Karl y Engels, Friedrich, *Escritos sobre literatura*, Argentina, Colihue Universidad, 2003.
52. Matheson, Richard, *Más allá del tiempo*, Madrid, La Factoría de Ideas, Madrid, 1998.
53. Minkowski, Eugéne, *El tiempo vivido*, México, Fondo de Cultura Económica, 1973.
54. Murray, Janet H., *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Barcelona, Paidós, 1999.
55. Nietzsche, Friedrich, *El nacimiento de la tragedia*, Madrid, Alianza Editorial, 2007.
56. Novo, Salvador, *Viajes y ensayos. Tomo I*, México, Fondo de Cultura Económica, 1996.
57. Pimentel, Luz Aurora, *El espacio en la ficción*, México, Siglo XXI UNAM, 2001.
58. Pimentel, Luz Aurora, *El relato en perspectiva: estudio de teoría literaria*, México, Siglo XXI, 2005.
59. Potter, Norman, *Qué es un diseñador*, Barcelona, Paidós, 1999.
60. Rancière, Jacques, *El espectador emancipado*, Argentina, Manantial, 2008..
61. Rank, Otto, *Beyond Psychology*, Estados Unidos de Norteamérica, Dover Publications, 2014.
62. Reichenbach, Hans, *The philosophy of space & time*, Nueva York, Dover Publications, 1958.
63. Ricoeur, Paul, et. Al., *Las culturas y el tiempo*, Salamanca, UNESCO, 1979.
64. Ricoeur, Paul, *Tiempo y narración I Configuración del tiempo en el relato histórico*, México, Siglo XXI, 2007.
65. Ryan, Marie-Laure, *Narrative across media. The Languages of storytelling*, Estados Unidos, Universidad de Nebraska, 2004.
66. Smith, Frank, *Understanding Reading*, Estados Unidos de Norteamérica, Routledge, 2012.
67. Taylor, Charles, *Imaginario sociales modernos*, Barcelona, Paidós, 2006.
68. Vargas Llosa en Cortázar, Julio, *Cuentos completos I*, México, Punto de Lectura, 2011.
69. Vargas Llosa, Mario, *El viaje a la ficción. El mundo de Juan Carlos Onetti*. México, Alfaguara, 2009.
70. Von Borries, Friederich, P. Walz y Böttger, Matthias, *SPACE TIME PLAY, Computer games, architecture and urbanism: the next level*, Alemania, Birkhäuser, 2007.
71. White, Hayden, *Tropics of Discourse: Essays in Cultural Criticism*, Londres y Baltimore, Johns Hopkins University, 1987.
72. Williams, J. Patrick, *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, E.U., McFarland, 2006.
73. Wong, Wucius, *Fundamentos del diseño*, Barcelona, Gustavo Gili, 1995.
74. Zaragüeta, Juan, *La intuición en la filosofía de Henri Bergson*, Madrid, Espasa-Calpe, 1941.

Visualización de la información y narrativa: de los datos a las historias.

Information Visualization and Narrative: from Data to Stories

Dra. Blanca Estela López Pérez*

Profesora investigadora del departamento de Investigación y Conocimiento para Diseño, CYAD (UAM-A). Licenciada en Diseño Gráfico, maestra en Comunicación Visual y en Multimedia Electrónica, y Doctora en Diseño; cuenta con formación como psicoanalista. Docente de Diseño de la Comunicación y del posgrado Maestría en Literatura Mexicana Contemporánea. Desarrolla investigación sobre narrativa y ficción en medios digitales y video juegos.

Mtro. Roberto Adrián García Madrid**

Docente Profesor Investigador adscrito al Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño, CyAD (UAM-Azc). Doctorante en el Posgrado en Diseño de la misma casa de estudios. Desarrolla proyectos de investigación en torno a temáticas de Interfaz, Diseño de Información, Visualización de Datos/Información, Sistemas Interactivos y Eye Tracking. Actualmente es responsable del Grupo de Investigación: Diseño e Interacción Tecnológica.

Resumen

El término visualización suele referir a la descripción de imágenes gráficas, a pesar de que por su origen en la teoría literaria implica una operación cognitiva cuya complejidad antecede a la producción de imágenes de este tipo. Con el objetivo de aclarar el concepto, el presente texto expone los resultados de análisis comparativos entre atributos que la teoría literaria ha dado al término visualización y el de diégesis aristotélica, como proceso de elaboración cognitivo y afectivo.

Palabras clave: diseño, visualización, narrativa, mimesis, diégesis, cognición, imaginación

Abstract

The word visualization usually refers to graphic images, despite the fact that, due to its literary origins, it implies a complex cognitive operation which precedes the graphic image production. In order to clarify the concept, this paper intends to present the results of comparative analysis between the attributes given to the term visualization by the literary theories and the Aristotelian diegesis as a cognitive and affective process.

Keywords: visualization, narrative, mimesis, diegesis, cognition, imagination.

* **Avenida San Pablo Xalpa 180, Azcapotzalco, Reynosa Tamaulipas, 02120, Ciudad de México.

blanca0179@yahoo.com.mx

roberto.garcia.madrid@gmail.com

Introducción

Uno de los problemas que se presentan con frecuencia al hacer uso de términos, modelos y teorías provenientes de otros campos del conocimiento distintos al diseño consiste en que no se identifica con claridad el nivel epistemológico al que estos elementos se refieren. Es decir, en muchas ocasiones conceptos que habrían sido utilizados para la descripción y análisis de operaciones abstractas son aplicados sin procesar para dar explicación a fenómenos de producción de artefactos, por ejemplo. Si bien es cierto que algunas veces este empalme de planos puede ser útil para crear metáforas que permiten una explicación más clara, no abonan demasiado en cuanto a la construcción epistemológica. Algunos de los términos que mayormente sufren, son aquellos que de manera coloquial son asociados con los artefactos trabajados y vinculados con las disciplinas del diseño, a saber: imagen, visualización, representación, entre otros.

Al trabajar con los términos visualización y narrativa –esta última entendida como “[...] construcción de secuencias para ubicar un antes y un después que expliquen el estado de las cosas” (García & López, 2013, p. 6)–, la intención es dar cuenta de sus orígenes así como del sentido con el que estos términos fueron utilizados. De la misma manera, es importante ubicar a qué niveles de la realidad están referidos y sobre qué acepciones, de tal suerte que sea posible identificar las especificidades con las cuales estos términos pueden ser utilizados dentro del campo del diseño. En consecuencia, es menester señalar, al menos, dos momentos distintos que, si bien en realidad se relacionan en un *continuum*, serán trabajados como instancias diferentes para fines explicativos. En primer lugar, están aquellas operaciones que son conocidas como “mentales”, es decir, aquellos fenómenos que atañen al pensamiento, tanto consciente como inconsciente; por otro lado, la dimensión de lo manifiesto, los actos, aquello que se muestra como fenómeno que es aprehensible y que hace presente en la realidad material los movimientos que ocurren en la dimensión del pensamiento.

Esta manifestación que es posible observar en el comportamiento, encuentra su huella más tangible en la manera en que se ejecutan representaciones gráficas, acústicas, textuales, etc., artefactos y crea-

ciones que, por su virtud de estar en lugar de algo abstracto (el pensamiento, tal vez), afectan el pensamiento de aquellos que las perciben. Dependiendo de cómo se dé esta afectación, el fenómeno puede o no ser significativo, llegar a tener o no sentido, e incluso provocar un cambio en el esquema de pensamiento del sujeto observador. Este tipo de movimientos han sido explorados por la literatura y la estética, con el objetivo de dar cuenta de las maneras en que tanto los relatos como las obras de arte crean realidades distintas de la cotidiana, para dar sentido al caos de la vida humana. En este aspecto, el diseño no es muy distinto y puede hacer uso de estas disciplinas para explicar la manera en que piensa y actúa el ser humano en el mundo.

La primera parte del presente texto trabaja sobre el término “visualización” y los niveles de realidad a los que éste refiere, así como su cercanía con otras operaciones mentales estudiadas ya por otras disciplinas. En el segundo apartado, se mostrará la articulación del tiempo como uno de los principales mecanismos por medio del cual los seres humanos dan orden a su mundo, al sentido y a la manera en que el lenguaje se convierte en la columna vertebral del pensamiento humano. Finalmente, un tercer momento ayuda a retratar cómo las construcciones del lenguaje se relacionan con la visualización del tiempo y el espacio a través de lo narrado, para articular representaciones gráficas con potencial para la comunicación.

Visualizacio(nes)

Uno de los términos cuya aplicación en el campo del diseño cada vez es más frecuente, es el de visualización. Es constante que se utilice para hacer referencia al acto de ver imágenes gráficas así como su realización, sin embargo pocas son las ocasiones en que se consideran los distintos niveles de abstracción que este término implica. Esto se puede deber a la manera en que las imágenes son pensadas en las disciplinas adyacentes a la forma en que se ve el diseño en la academia, pues queda circunscrita exclusivamente a lo visual como fenómeno sensorial y perceptual, y deja de lado las dimensiones psíquicas y cognitivas más abstractas que se involucran en la presencia del fenómeno llamado imagen.

La visualización desde una taxonomía de las ciencias de la computación cuenta con un gradiente que contempla la visualización de datos, y de información, entre otras tantas particularidades, las cuales se encuentran ligadas a la forma en que los datos se traducen a una interpretación gráfica para lograr ser entendida por usuarios especialistas e incluso por usuarios no especialistas. No se trata de un proceso sencillo dado que su complejidad abarca distintos niveles de abstracción; es decir, no sólo se juega en la presencia del objeto diseñado sino en su aprehensión como elemento sujeto a ser significado. Tomando esto en cuenta es posible hacer uso de la siguiente definición para el término visualización:

Visualización es una operación cognitiva que persigue la creación de imágenes [mentales] a partir de aquello que es leído o escuchado; estas imágenes pueden ser visuales, acústicas, kinestésicas, etc. Este tipo de imágenes es el producto del esfuerzo creativo simbólico de una psique individual y, por lo tanto, no resulta extraño que se trate de un par perfecto para las expectativas del sujeto, por muy inspiradas que éstas sean (García & López, 2013, p. 124).

En consecuencia, se encuentran al menos dos momentos de visualización identificados a partir del grado de abstracción y su ubicación en la realidad: por un lado la visualización que podemos llamar cognitiva, que produce imágenes mentales (el cual es un proceso natural e inherente al proceso mental del ser humano); y la visualización de orden visual, que busca producir, y obtener imágenes sobre soportes que se ofrecen a los sentidos, principalmente el de la vista. Cabe mencionar que no se trata de dos fenómenos diferentes sino más bien de momentos distintos de un mismo fenómeno; es decir, si se articula la información sensorial como una imagen, es porque esta imagen es ya un esquema de pensamiento existente y ella es, a su vez, resultado de diferentes experiencias de percepción. También está la posibilidad de generación de imágenes nuevas, como se explicará a continuación.

La visualización como operación cognitiva es muy cercana a otro término cuya utilización suele ser peyorativa en el campo del diseño: el término imaginación. Visualización e imaginación tienen en

común la creación de imágenes de manera deliberada, en mayor o menor medida, intencionada, y que guardan siempre relación con el mundo que el sujeto está experimentando (Walton, 1990, p. 13). Esta relación con el mundo corresponde a la forma en que las cosas son conectadas por los sujetos de manera que adquieran un sentido para sus vidas. Con lo anterior es posible ratificar la afirmación de Card, Mackinlay y Shneiderman que apunta "The purpose of visualization is insight, not images" (1999, p. 16). Si bien la palabra *insight* no tiene una traducción literal al español, pueden ser consideradas las palabras: visión, percepción, entendimiento o incluso el término eureka; una palabra más cercana puede ser "interiorizar". Es decir, el fin de la visualización es la interiorización, que en cierta forma es muy similar al proceso de la imaginación, ambos términos persiguen un fin comunicativo que trasciende la transmisión de datos y significados, para permitir que el fenómeno de la construcción de sentido se presente.

Tanto en las ciencias exactas como en las computacionales, la visualización de datos consiste principalmente en dar a datos duros, numéricos principalmente, representaciones gráficas como tablas, gráficas, fórmulas, etc., con el objetivo de hacer evidente su comportamiento, así como sus cambios y efectos. Este tipo de traducción de lo abstracto a lo icónico es una operación recurrente en textos científicos para disciplinas como física, química y biología, para hacer la información más accesible a los estudiantes e investigadores.

En otros campos como el periodismo, el diseño de la información sirve como herramienta para trabajar y complementar notas periodísticas que en lugar de ser abordadas con soluciones no escritas, son ilustradas por esquemas, figuras, etc. Esto desencadena procesos de visualización de información. Lo mismo puede observarse en producciones televisivas, ya sea para entretenimiento comercial o en documentales sobre temas de ciencia, donde los datos duros son más fácilmente asimilables por la audiencia si están apoyados en visualizaciones gráficas y no sólo en la locución.

La visualización de alguna forma es una instrucción que provee al cerebro de un proceso de ordenamiento de ideas nuevas o ya adquiridas que serán complementadas por recuerdos que darán por resultado una imagen mental de lo que se espera visua-



IMAGEN 1. Puesta en escena de *La voz humana* (Cocteau, 1958).

lizar. Nathan Shedroff, en un título de Wurman, lo explica en otras palabras con el escrito: *An Overview of Understanding* (2001, pp. 26-28), el cual describe cómo este proceso inicia con la adquisición de datos, mismos que están inconexos, después se ordenan y se transforman en información y, con el manejo de los mismos, se llega al conocimiento; con el dominio se obtiene sabiduría, esto último supone un *insight*, es decir un proceso de interiorización de entendimiento de lo ya adquirido.

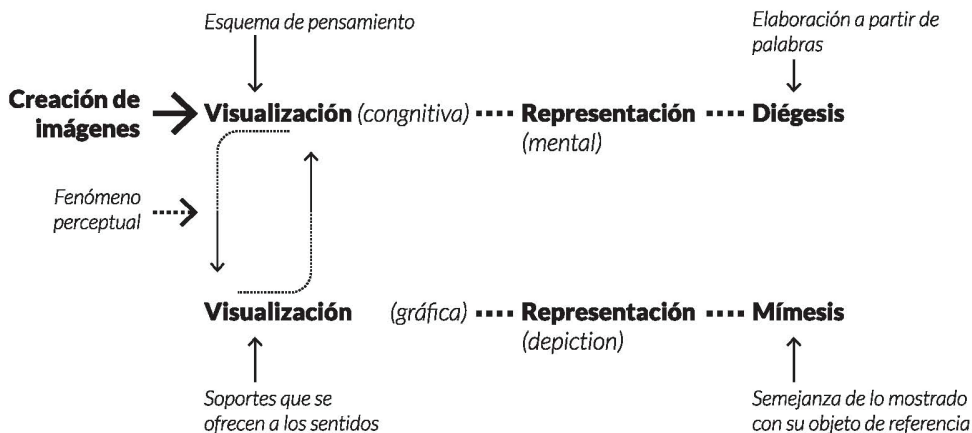
Sin embargo, los datos duros o exactos no son el único tipo de información que ha necesitado de los diferentes tipos de visualización para poder ser entendidos. El efecto de ficción provocado por la puesta en escena teatral ha sido, desde la antigüedad, un fenómeno cuya efectividad se funda tanto en la representación verbal como en la representación gráfica, plástica, escultórica y arquitectónica de ciertos elementos del sistema narrativo.

La utilización de imágenes gráficas como soportes o utilerías, tanto para teatro como para juegos, es nombrada por Walton con el término *depiction* (1990, p. 293) que, de manera literal, puede ser traducido como representación, retrato o ilustración, y refiere a la manera en que estos objetos son ofrecidos a los sentidos como conglomerados de datos visuales para ser contruidos como una imagen a través de ciertos procesos cognitivos. Por ejemplo, para la puesta en escena de la obra *La voz humana* del autor Jean Cocteau (1958), el escenario consiste en mostrar una habitación de una casa donde se ubica el único personaje; para sostener este efecto, normalmente las utilerías (props) utilizadas serán una cama, un tocador, alguna silla y una o dos ven-

tananas para indicar el cambio de luz al transcurrir las horas. Si el efecto es logrado, la audiencia no necesita ver la casa o el edificio, ni tampoco la calle o la ciudad para poder elaborarlos a partir de la información que estos objetos ofrecen. La audiencia *visualiza* el mundo narrado a partir de los objetos mostrados.

En la Imagen 1 aparece una fotografía de la obra *La voz humana*. Frente a ella se muestra una fotografía de otra obra que hace uso de una imagen como prop, pero que es más abstracta: el cuadrado negro que Kazimir Malevich diseñó para la obra futurista rusa *Victoria sobre el sol* (1913). En ambos casos, el escenario tiene la función de ubicar dónde es que las acciones de cada obra tendrán lugar, así como ofrecer a las audiencias cierto tipo de información para que visualicen o imaginen el mundo donde ocurren los eventos mostrados. Si bien la operación que ambas obras demandan es la misma (visualización a nivel cognitivo a partir de datos perceptuales), es necesario notar que los elementos para realizarla son significativamente diferentes: en una lo que se muestra al espectador es, por ejemplo, una cama, que con el resto de los objetos construye lo que en occidente imaginamos como una recámara; esa recámara en ese escenario no existe, es una escenografía hecha con utilerías, pero ello no obsta para que la audiencia pueda imaginar que hay un personaje en su habitación que toma el teléfono y al que algo le está ocurriendo.

En contraste, el escenario para *Victoria sobre el sol*, al tratarse sólo de una figura geométrica, demanda de más información para poder articularse; sin embargo, ni los diálogos (representación verbal)



ESQUEMA 1. Diseñado por los autores, 2016.

ni la música (representación acústica) permiten integrar los bloques de información de tal suerte que le sea posible a la audiencia visualizar el sentido comunicativo de la obra. "El texto era ininteligible, la historia demasiado excéntrica y la música de la ópera no les dio [a la audiencia] tregua alguna" (Gompertz, 2013, p. 198). La obra sale de toda expectativa (esquema de pensamiento) de la audiencia y, en consecuencia, no hay un modelo que ayude a su articulación. Se observa entonces una relación muy estrecha entre la información obtenida del entorno y su articulación con base en un esquema o modelo cognitivo pre existente.

La construcción de lo que pensamos que el mundo es, deviene de este tipo de procesos. Los seres humanos experimentamos sólo fragmentos de información que integramos en estructuras que puedan tener sentido; estas configuraciones, a pesar de ser resultado de un acceso limitado y sesgado al universo de información, tienden a convertirse en modelos universales con los que cada sujeto continúa articulando los distintos fenómenos que encuentra a lo largo de su vida. Se observa que las conexiones que los sujetos hacen de los datos a los que acceden, no son inherentes a dichos datos sino que se trata de elaboraciones hechas por los sujetos; en consecuencia, esas conexiones constituyen la urdimbre de un universo humano que se construye y destruye a partir de la capacidad de visualizar. Entonces no resulta extraño que, dado que la visualización (imagen de mundo) redunde en una construcción con sentido

para el sujeto, ésta subordine los datos que se obtengan de nuevas experiencias perceptuales.

Lo que él percibe en realidad, lo que conseguirá pensar efectivamente, es la presencia del viejo objeto en un nuevo lugar o la de un nuevo objeto en el antiguo; el resto, todo lo que se expresa negativamente a través de palabras como la nada o el vacío, no es tanto pensamiento como afección, o para hablar más exactamente, colaboración afectiva del pensamiento (Bergson, 2007, p. 286).

Visualizar, en su calidad de construcción de imágenes, no es diferente del acto de pensar. Pero en este punto hay que tener cuidado, no es lo mismo construir o armar una imagen nueva (imaginar) que el estar trayendo a la conciencia una imagen ya existente. El viejo objeto que se plasma una y otra vez sobre un lugar distinto, no necesariamente es el *insight* que el acto de visualización implica.

El Esquema 1 permite, valga la expresión, visualizar gráficamente el proceso que se ha descrito. También hace manifiesta la ubicación de cada operación en la realidad dependiendo de su nivel de abstracción: a mayor nivel de abstracción, mayor necesidad de elaboración, pero también mayor la posibilidad de que se reitere una imagen previa en lugar de elaborar una nueva (parte izquierda del esquema).

En el nivel de las visualizaciones gráficas, éstas pueden ser altamente icónicas (miméticas), o bien, abstractas o diégticas (recordemos el cuadrado



IMAGEN 2. Videojuego "Thomas was alone" (Bithell, 2012).

negro); en ambos extremos se ofrece información pero su complejidad es diferente. Mayor iconicidad debería demandar menor nivel de elaboración dada su cercanía con los objetos a los que refiere y su correspondencia convencional con otros objetos; pueden darse casos en los que su relación con otros objetos no es inmediata y la visualización cognitiva se ve dificultada.

Ejemplo de esto lo ofrece la película "Crónica de un desayuno" (Cann, 2009), donde un sillón es mostrado en cuadro en distintas partes del departamento en el que la historia tiene lugar; es un sillón común pero sus sorprendentes desplazamientos demandan la creación de una imagen que trascienda el estatus de un mueble para convertirlo en algo más. Un objeto cotidiano claramente identificable presenta retos para su construcción dentro de un discurso. Un ejemplo en el que se puede observar lo contrario es el videojuego "Thomas was alone" (Bithell, 2012). La Imagen 2 muestra la interfaz del juego la cual se compone de figuras geométricas bidimensionales. El personaje principal es el cuadrado naranja, Thomas, y debe atravesar una serie de obstáculos. Esto lo lleva a conocer a otros personajes, más figuras geométricas: Chris, Laura, Claire, etc. La visualización gráfica muestra figuras geométricas (nada distintas

del cuadrado negro de Malevich), pero con el apoyo de elementos tipográficos y de la voz del narrador que cuenta la historia, el jugador logra visualizar una imagen integrada y coherente que no sólo posee significado sino un sentido más complejo que le permite involucrarse afectivamente con los personajes (cuadritos de colores).

La visualización en una salida gráfica adquiere forma en función de su conexión con otras formas de datos, como son la voz y la tipografía. Sin esos elementos, es difícil para el jugador saber qué es lo que tiene que hacer; los jugadores de "Thomas was alone" cuentan con datos de los que carecieron los espectadores de *Victoria sobre el sol*, y en consecuencia, las experiencias de ficción que los cuadrados ofrecen fueron experimentadas de maneras radicalmente distintas. "Mientras que una realidad concreta existe porque existe, una realidad ficticia existe en virtud del hecho de que se narra" (Kristeva, Milner & Ruwet, 1975, p. 281). Lo narrado da estructura, a través de lo narrado por el lenguaje, a las figuras gráficas mostradas en pantalla; la palabra señala la dirección en que lo comunicado debe ser visualizado.

Así es posible afirmar que, cuando se habla de visualización, se habla de una operación cognitiva, de una representación gráfica, o bien, del proceso de

elaboración que involucra la relación compleja entre ambos momentos. También es necesario considerar de primera importancia la presencia del lenguaje (palabra), dado que comprende no sólo un mecanismo de anclaje para la información percibida, sino que permite la articulación del pensamiento, en tanto proceso de elaboración. El lenguaje comprende un elemento de primerísima importancia en el proceso de humanización (Vargas Llosa, 2012, p. 14), no sólo por permitir el acto de nombrar los objetos de la realidad sino por su complejidad específica que redundaba en la creación de realidades ficcionales que sirven de directrices para la interacción con sus semejantes y con la realidad.

Visualización y operaciones narratológicas

Como se explicó en la sección anterior, el término visualización puede referir tanto a una operación cognitiva como al acto de dar representación gráfica a información abstracta. En ambos casos es posible afirmar que se trata de la creación de imágenes en dos grados de abstracción diferentes: uno que, a partir de la descripción y los datos orales o escritos, demanda que el sujeto los elabore por sí mismo y les asigne algún tipo de imagen (visual, acústica, kinésica, etc.); y otro que se funda en el hecho de mostrar aquello a lo que el acto comunicativo refiere.

Es decir, la visualización comprende un elemento constructivo, y otro reiterativo que se ofrece a los sentidos; de esta manera, se identifica un punto de conexión con dos términos provenientes de las teorías narratológicas, que son el de diégesis y mimesis, como se muestra en el Esquema 1. Con el objetivo de identificar las semejanzas en la operación de estos conceptos, se explicará a continuación en qué consisten; no decimos que sean iguales o equivalentes, sino que competen al mismo tipo de operaciones en el campo de las imágenes.

Las teorías miméticas de la narración están fundadas en el acto de ver y cuentan con la presencia de un ojo espectador. El teatro griego fue el origen de las primeras aproximaciones miméticas a las teorías del espacio (Bordwell, 1995, p. 4); su preocupación no sólo se centraba en el *dónde* ocurría la historia sino *cómo es que ese lugar debía ser representado y dónde se ubicaba el espectador* con respecto a esa imagen. Tanto la estructura como el encuadre

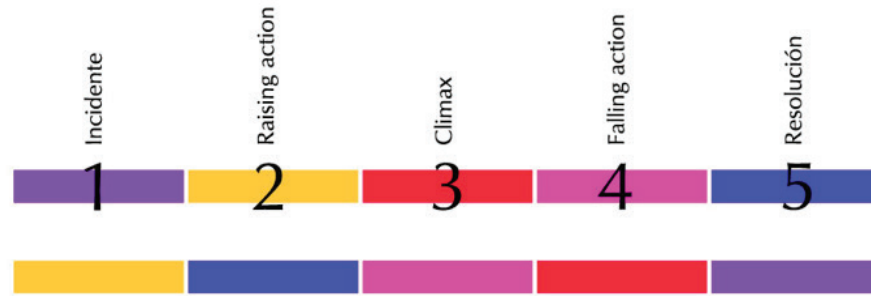
y el punto de vista del escenario teatral (incluso ya avanzado el periodo barroco), fueron resultado de distintas maneras de construir la perspectiva. Este concepto es la piedra angular de las teorías miméticas para medios visuales. La perspectiva, al menos como es entendida de manera general en el campo del diseño, contempla no sólo la presencia de un observador (que en el caso de la perspectiva en literatura, ese observador es invisible), sino la manera en que este sujeto interpreta tanto la representación gráfica como el espacio (lugar) en el que ésta es observada.

Si bien la mimesis persigue que la mostración de las cosas y personajes sea suficiente para articular un relato, es evidente que el ojo del espectador no es inocente; es decir, se encuentra articulado cultural, contextual e históricamente. En ese sentido, la visualización gráfica más icónica estará sujeta a un proceso de construcción que da lugar a otro tipo de visualización, alejando las representaciones gráficas de la univocidad.

"Representar, según Eisenstein, consiste en el procesamiento inicial del aspecto ideológico que ha de comunicarse. De forma similar, la cámara no es un delegado del espectador. Es un instrumento para transformar un acontecimiento profilmico de tal forma que se maximice el efecto [...] la acción de la historia no está en la película sino en la mente del espectador; se convierte en una construcción que el observador fabrica por medio de la configuración de estímulos" (Bordwell, 1995, p. 14).

Los pedazos de datos que los productos gráficos ofrecen a los sujetos deben poder ser articulados en una imagen cohesionada y coherente para cumplir su función comunicativa. Sin embargo, se observa que la mimesis encuentra sus límites ante la mirada de un espectador para quien lo mostrado y lo pensado no necesariamente guardan semejanza alguna (como se explicó con el cuadrado negro).

Se llega entonces a un fenómeno peculiar de la mimesis: aquello que es mostrado no debería necesitar reconstrucción cognitiva para tener sentido comunicativo, pero de igual manera la requiere. Esta particularidad también fue observada en la visualización de datos duros, información comúnmente numérica en la que, al menos en teoría, los números no deberían *mentir* pero que, a pesar de lo preciso de su naturaleza, no dejan de estar sujetos a la interpretación y significación humana. Así, las vicisitudes expe-



ESQUEMA 2. Fuente:

rimentadas tanto por la visualización gráfica como por la mimesis aristotélica encuentran una probable explicación al tomar en cuenta otros niveles de abstracción, como son la visualización como proceso mental creativo y la diégesis, que comúnmente corresponde a un proceso contrario a la mimesis.

En contraste con la mimesis de Aristóteles (2011, p. 50), la diégesis corresponde a una postura lingüística de la narración propuesta por Platón. En el Libro III de La República, Platón pone en boca de Sócrates el siguiente diálogo:

–Has pensado muy correctamente –dije–, y creo que ahora puedo hacerte claro aquello que anteriormente no pude: que hay, en primer lugar, un tipo de poesía y composición de mitos íntegramente imitativa [mimesis] –como tú dices, la tragedia y la comedia–; en segundo lugar, el que se produce a través del recital del poeta [diégesis], y que lo hallarás en los ditirambos, más que en cualquier otra parte; y en tercer lugar, el que se crea por ambos procedimientos [epopeya], tanto en la poesía épica como en muchos otros lugares, si me entiendes (Platón, 2008, p. 163).

De la misma manera que en la visualización tiene consecuencias afectivas y cognitivas en el lector de textos literarios (Herman, Jahn & Ryan, 2005, p. 633), la diégesis hace uso de ese fenómeno y, según Platón, la producción de imágenes será resultado del impacto que las palabras del poeta tengan en el alma.

La diégesis como construcción cognitiva es un producto del lenguaje, lo que para el estudio de medios de comunicación es relevante, ya que para 1960 los estructuralistas franceses proponen otras formas de estudiar la comunicación mediática, distintas de

aquellas meramente miméticas (Bordwell, 1995, p. 17). Desde las perspectivas de los lenguajes, se aborda la construcción de realidades semánticas que sólo existen en el encuentro de los sujetos con los textos, pero que permean de manera contundente la manera en que actúan en su vida y le dan sentido. ¿Por qué las perspectivas miméticas fueron tan populares para el estudio de medios de comunicación? Porque las imágenes mediáticas, pensemos en la fotografía o el cuadro cinematográfico, en apariencia retrataban un pedazo de la realidad; pero algunos autores, principalmente cineastas de principios del siglo, observaron que no sólo la presencia de datos visuales y audiovisuales era importante para que el sujeto pudiera visualizar lo comunicado, sino que el orden en que las visualizaciones eran presentadas era trascendental cuando el tiempo era un elemento que entraba en juego.

Las teorías miméticas consideraban que la cinematografía mostraba tal cual la realidad, aunque esto no se sostiene cuando el montaje cinematográfico rompe con el continuum de lo filmado para mostrar diferentes cuadros que el sujeto integra en una sola imagen. Según el cineasta ruso Sergei Eisenstein, se trata de la integración de dos o más hechos distintos.

No se trata en absoluto de una circunstancia peculiar del cinematógrafo, sino de un fenómeno que se presenta invariablemente en cualquier yuxtaposición de dos hechos, dos fenómenos, dos objetos. Estamos acostumbrados a efectuar, casi automáticamente, una generalización deductiva definida y evidente cuando objetos separados cualesquiera son colocados ante nosotros uno junto a otro. [...] la yuxtaposición de dos tomas separadas mediante el empalme de una con otra se asemeja no a

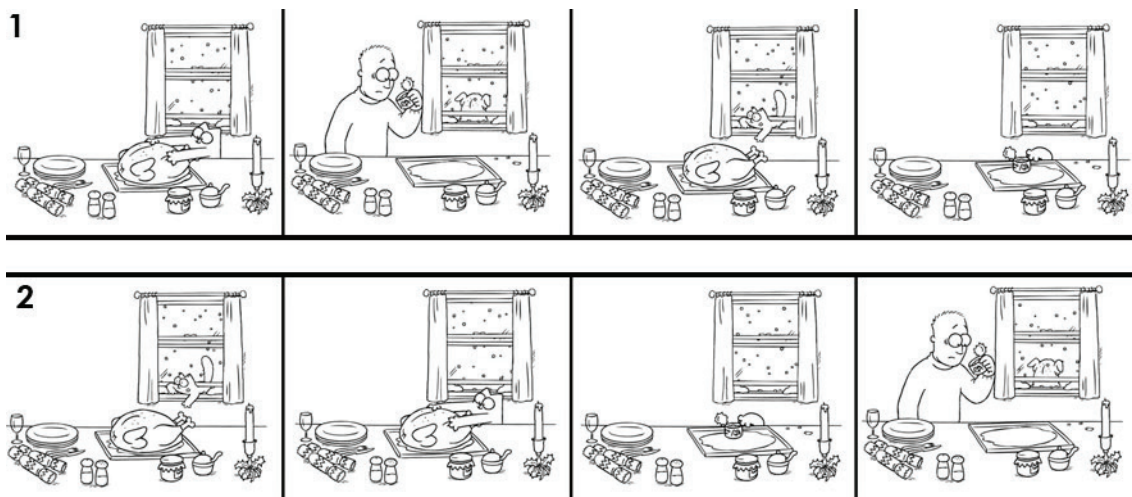


IMAGEN 3. Cómico Simon 's Cat (Tofield, 2008).

una simple suma de una toma más otra, sino a una creación, porque el resultado se distingue cualitativamente de cada elemento considerado aisladamente (Eisenstein, 2006, págs. 12 y 14).

El montaje comprende no sólo el corte de la toma sino su ordenamiento a lo largo de una línea de tiempo; el orden en que se presentan los cuadros como paquetes de información impactan de manera significativa la visualización cognitiva que el sujeto habrá de construir. El orden incluso afecta la posibilidad de que esa imagen sea o no construida.

En el esquema previo se muestra cómo el orden de las imágenes de una película puede ser cambiado. Una producción como "Memento" (Nolan, 2000) fue mostrada en cines en un orden distinto del de la línea superior; en las ediciones especiales de DVD y Blue-ray se agregó una versión ordenada. Los cambios observados fueron una falla en la construcción del suspenso, así como una tensión narrativa distinta (lo que en la versión original parecía inofensivo se podía leer como peligroso en la versión lineal). Este tipo de cambio se observa también en el género de la comedia, dado que lo gracioso del humor emana del orden en que la información sea presentada en el chiste, como en el ejemplo de la Imagen 3.

En la primera secuencia de imágenes, las acciones descritas no logran conectarse fácilmente unas con otras, lo cual impide que se articule una narración coherente. En contraste, en el segundo renglón se esta-

blece de manera más clara el orden en que los eventos ocurrieron, llevando al sujeto lector a un clímax.

Al trabajar con imágenes, su temporalización permite que éstas adquieran una secuencialidad semejante a la de los textos lingüísticos. Para Ferdinand de Saussure, el significante (la parte del signo que era visual o acústica) tenía un carácter lineal (de Saussure, 2000, p. 113) y esto permite que el significado tuviera movilidad. Es decir, que una palabra es antecedida y precedida por otra, y cada nueva palabra que se agrega a la cadena significativa cambia el sentido de las anteriores (esto lo trabajó Jacques Lacan pero con el esquema saussuriano invertido). Este efecto de la secuencialidad del significante aplicado a las imágenes (fotogramas) se observa en el Efecto Kuleshov. El cineasta ruso Lev Kuleshov observó que el orden en que se colocan las imágenes cinematográficas hace que el espectador cree hipótesis sobre el significado narrativo de las mismas (Holland, 1992; p.45). Para demostrarlo, utilizaba una misma fotografía y después presentaba otras distintas; esto provocaba que no sólo la secuencia lógica de la construcción de un juicio resultara alterada, sino que también la imagen original, que era la misma en todos los casos, fuera investida con un afecto diferente.

El cineasta británico Alfred Hitchcock realizó su propio ejercicio sobre el efecto Kuleshov; su objetivo era cambiar, de manera radical, la manera en que una audiencia podía significar la misma toma, mediante la inserción de tomas diferentes. Cada secuencia



IMAGEN 4. Efecto Kuleshov de A. Hitchcock.

muestra tres imágenes, la primera y la tercera no cambian sólo la segunda (la imagen de en medio). Cuando describe su experimento señala que cuando la segunda imagen es una madre con su hijo, la percepción de la audiencia es que el hombre mal encarado es sensible y se enternece ante la imagen de esas dos personas; en contraste, si en lugar de la madre muestra a la chica en traje de baño, Hitchcock se convierte en un libidinoso. En la dimensión mimética, dos de las imágenes permanecen iguales y sólo son cargadas afectivamente cuando se agrega una tercera; de permanecer en los análisis miméticos, los estudiosos de los medios no podrían dar cuenta del fenómeno de la movilidad de los significantes, y entonces podríamos llegar a la errónea conclusión de que el orden de presentación de la información no afecta la intención comunicativa. Basta con ver un noticiero cualquiera o un documental para probar los límites de los análisis miméticos de las imágenes, y la necesidad de explorar modelos de análisis que consideren el tiempo (secuencialidad) en la articulación de visualizaciones gráficas y sus efectos tanto cognitivos como afectivos.

Visualizando la narración

La narración implica la concatenación de instantes en el tiempo, en una relación que conecta causas y

efectos. Como efecto del lenguaje, la narración busca evocar en el espectador o lector los afectos necesarios para que lo narrado tenga sentido; el acto de visualizar, de esta manera, apostará porque los elementos gráficos mostrados sobre un soporte puedan ser articulados por el sujeto de tal suerte que se presente una imagen coherente y completa.

La visualización como parte de un proceso que logra un *insight*, es soportado por distintas estrategias para construir las imágenes que componen una visualización gráfica. Uno de los ámbitos en los que este tipo de operaciones con información y gráficos son muy frecuentes, corresponde a la prensa impresa; desde el trabajo de Charles J. Minard, estadista francés de finales del siglo 1700, hasta el sistema ISOTYPE de Otto Neurath y posteriormente el trabajo de diseñadores, artistas y editorialistas de diarios, exploraron las posibilidades de la infografía como herramienta de comunicación gráfica.

En la prensa impresa el espacio para la narración de una noticia suele ser sumamente acotado y además demanda que los datos más duros sean presentados de manera que sean accesibles al lector promedio de la publicación. La Imagen 5 es ejemplo de lo anterior. Esta gráfica es una visualización de un accidente aéreo, que como narración, implica una serie de eventos que se articulan en función de los ejes de tiempo y espacio. Mijksenaar se refiere en uno

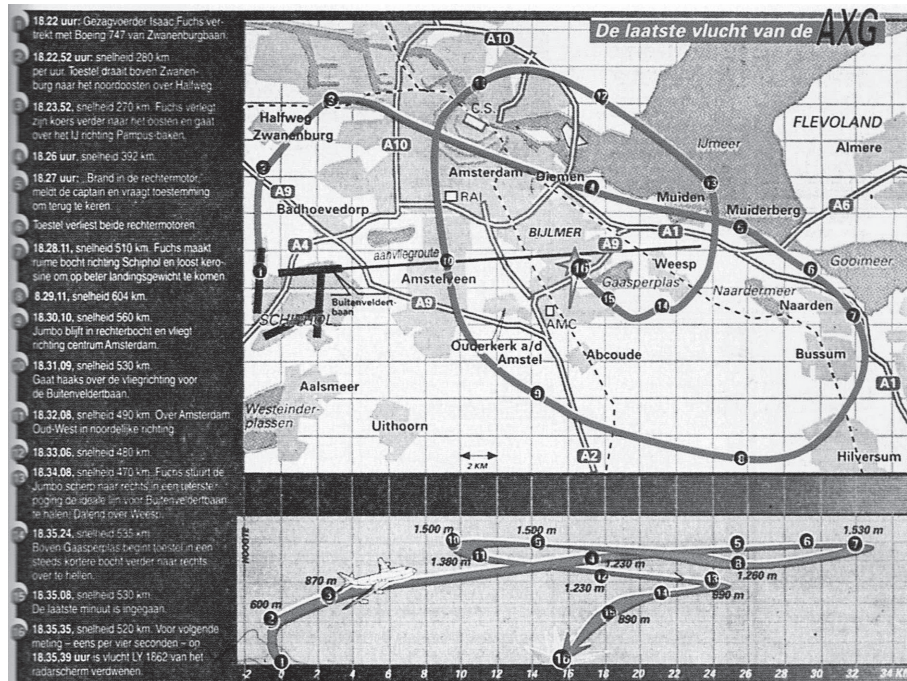


IMAGEN 5. Visualización de un accidente aéreo. Fuente:

de sus títulos a este ejemplo publicado en 1992, que describe el accidente aéreo de un vuelo de carga que despegó del aeropuerto de Schiphol en Amsterdam, Holanda. La gráfica está compuesta de tres partes: en el extremo izquierdo se muestran fragmentos de la caja negra, y se identifican con una secuencia de puntos del 1 al 16, los cuales se relacionan con las gráficas laterales. Del lado derecho, en la parte superior, se muestra una vista en planta y en la parte inferior una vista lateral de la altitud del vuelo.

En contraste con el uso de fotografías, esta gráfica muestra de manera simultánea diferentes instantes del hecho (la fotografía, a pesar de su expresividad visual, es un solo instante de la cadena y se acerca más a la mimesis). Los datos duros de la caja negra han sido visualizados gráficamente para dar cuenta de los acontecimientos; apelan a que el lector sea capaz de leerlos no en su calidad de signos impresos sino como material para elaborar una visualización cognitiva con sentido para él.

Para lograr esto, el diseñador debe de tomar en cuenta que, al igual que la lectura, las letras y las palabras impresas, la comprensión que trasciende el significado de los gráficos tiene que conectarse

con los conocimientos, afectos y experiencias previas del lector. Si el lenguaje, gráfico o texto, no se conecta con estos elementos previos y con lo que el lector *quiere* saber, muy probablemente no se dará la comprensión del contenido del mensaje (Smith, 2007, 184). De esta manera, sin un esquema previo de pensamiento y sin una expectativa (ya sea que ésta quede satisfecha o no), la intención comunicativa queda frustrada y no habrá posibilidad de *insight*. En caso contrario, si tanto el material previo como la expectativa (demanda sobre el texto y las imágenes) existen y se logran conectar con la propuesta de visualización gráfica, la visualización puede no sólo implicar el *insight* sino además puede alterar de manera estructural el esquema de pensamiento como consecuencia de esa elaboración (diégesis). Este último caso corresponde a los procesos de aprendizaje.

La gráfica narra lo ocurrido en una concatenación de causas y efectos. Comprende una traducción de datos duros y poco accesibles, a gráficos que atiendan una intención de comunicación. Las tres partes del gráfico se relacionan entre sí construyendo una historia que el lector puede comprender, cargar de

sentido y, como última consecuencia, de la cual puede aprender algo; es decir logra un *insight*.

Conclusiones

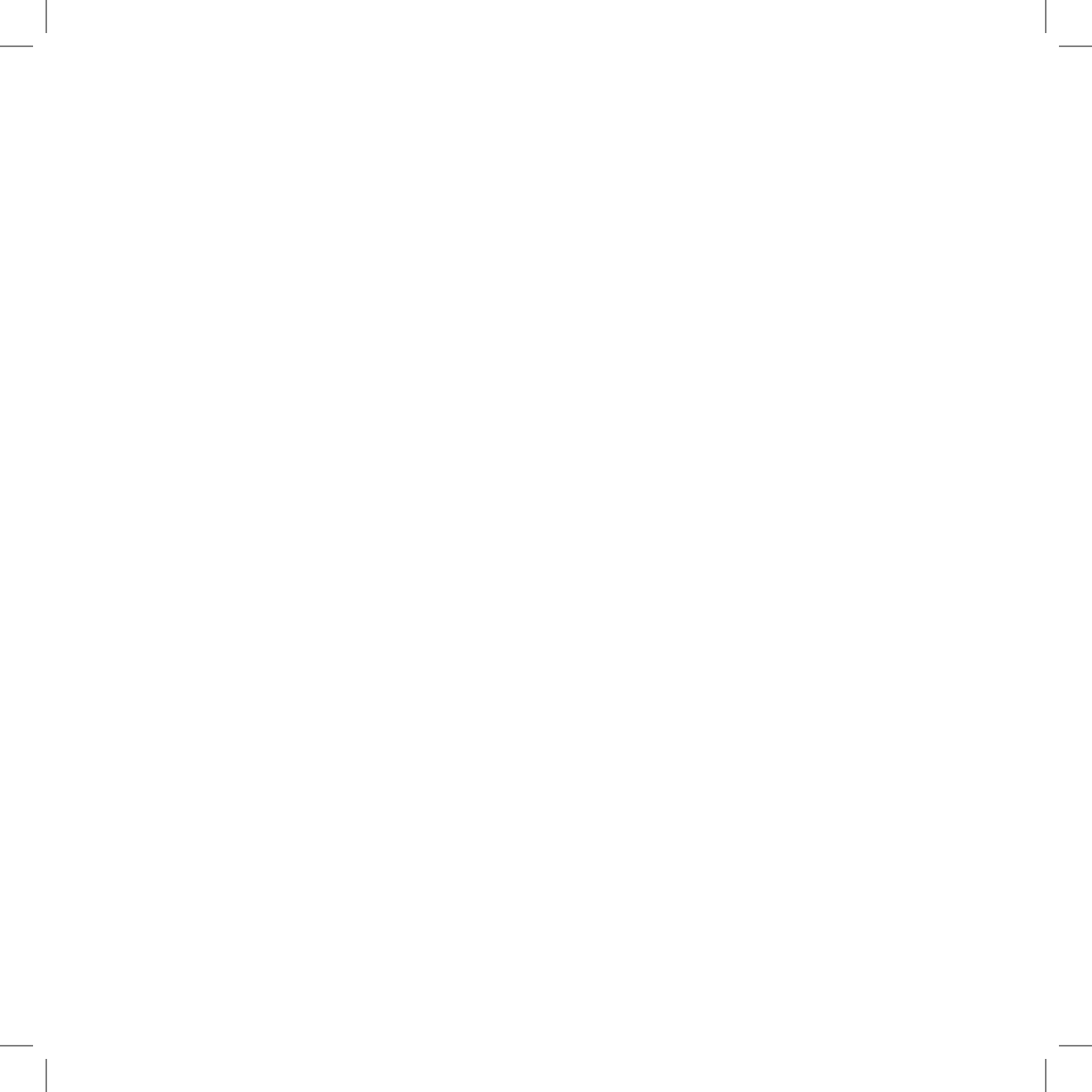
La visualización, en el contexto actual, se inclina a la aplicación de datos traducidos en imágenes gráficas. A pesar de su presencia constante en diferentes medios de comunicación, no cuenta con una teoría a profundidad que marque criterios (de análisis y metodológicos) para la configuración de una visualización más clara. La construcción de una teoría a partir de paralelismos con otras disciplinas provee un andamiaje que puede hacer más ágil el proceso de una visualización, tanto para su comprensión como fenómeno gráfico y cognitivo, como para el desarrollo de directrices para su diseño.

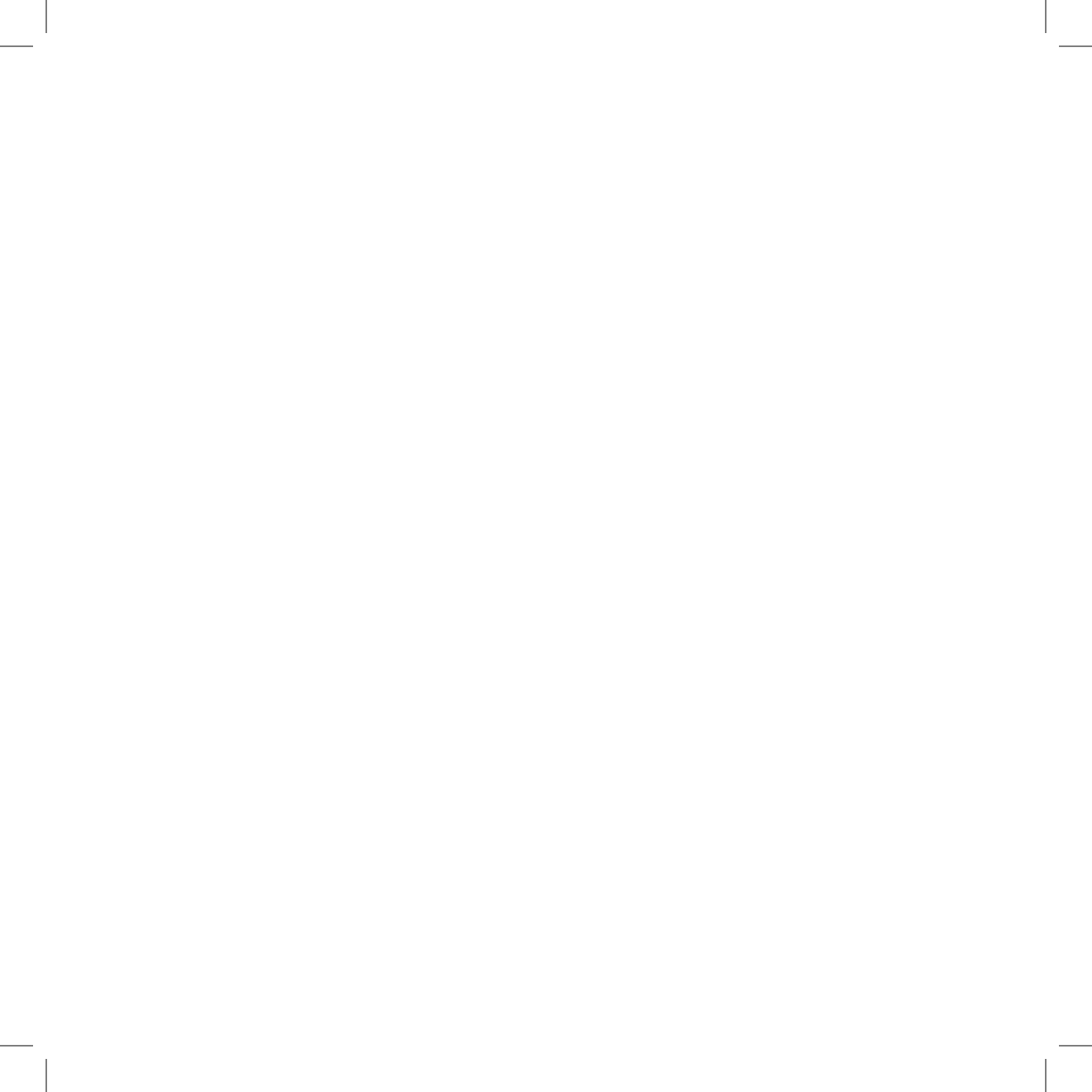
Dado que el fenómeno de la visualización ya ha sido trabajado en campos como el de las teorías literarias, es pertinente hacer uso de algunos de los trabajos hechos por esta disciplina y trabajarlos en favor del campo del diseño. Conceptos como la mimesis y la diégesis, aportan una especie de gradiente que apoya para medir las características de una visualización; es decir, qué tan obvia tiene que ser la configuración de gráficos (mimesis) en relación con que tanto complementa mentalmente el observador (diégesis). El sentido comunicativo que la visualización gráfica persigue es el *insight* de la visualización como elaboración mental que permite a los sujetos aprehender la información a la que han sido expuestos.

Se presenta entonces la siguiente interrogante: ¿a mayor elaboración del observador, un mayor *insight* de la visualización? Probablemente sí, ya que el observador se esfuerza en la construcción de ese acto de visualización (es decir, el observador piensa) y, por ende, su proceso de *insight* es mayor. Sin embargo, también puede haber casos en los que para lograr un mayor *insight* se tiene que contar con la presencia de elementos más evidentes, más miméticos; pero estos casos, al demandar menor elaboración por parte del sujeto, tenderán a proveer *insights* más operativos y menos estructurantes. Al tomar en cuenta este tipo de cruces epistemológicos es posible abrir otras formas de ver la visualización y, en consecuencia, de diseñar.

Referencias

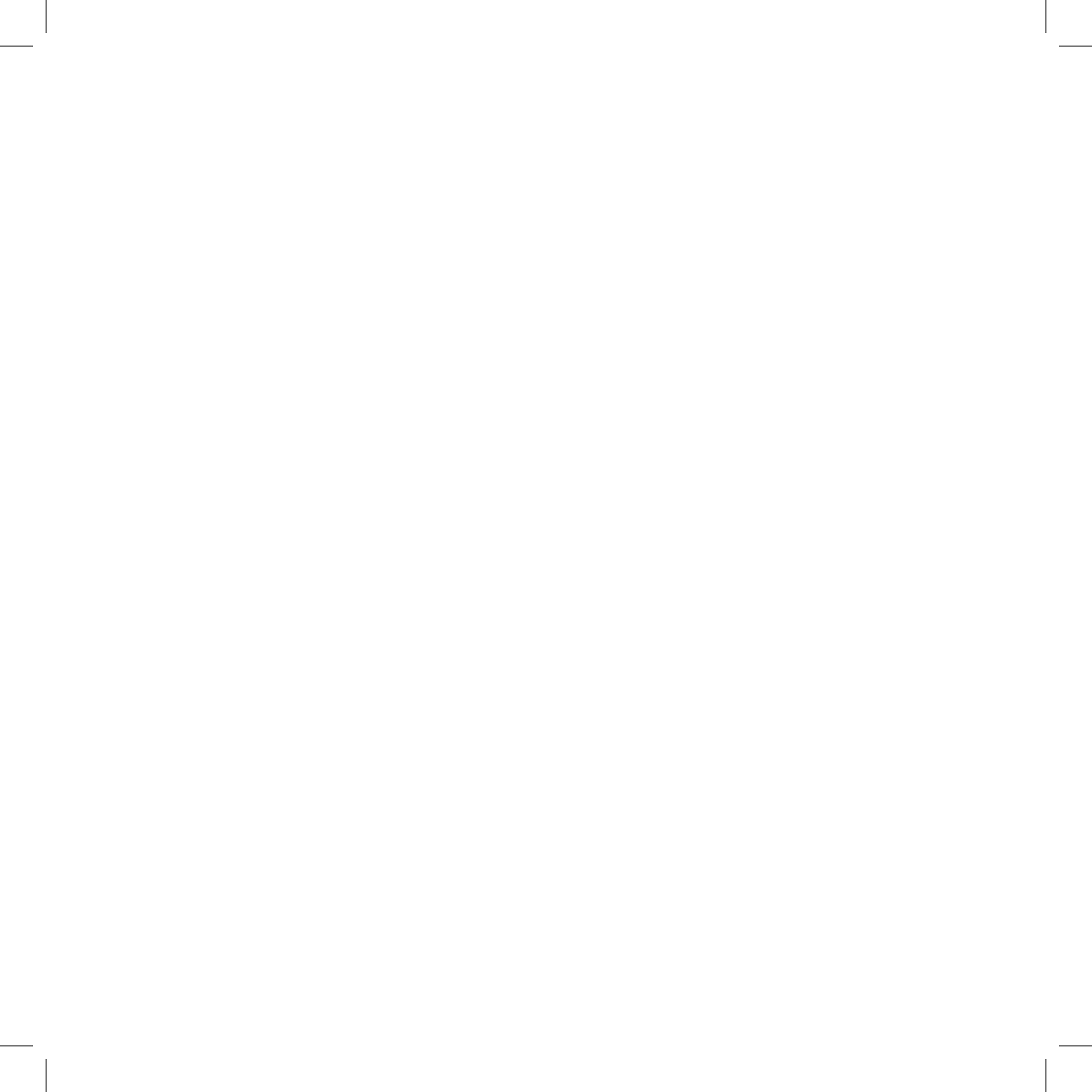
- Aristóteles. (2011). *Poética*. Carta Moralia. Madrid: Gredos.
- Bergson, H. (2007). *La evolución creadora*. Buenos Aires: Cactus.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Card, S., Mackinlay, J. & Shneiderman, B. (1999). *Readings in Information Visualization: Using vision to think*. Estados Unidos de América: Academic Press.
- De Saussure, F. (2000). *Curso de lingüística general*. Madrid: Akal.
- Eisenstein, S. (2006). *El sentido del cine*. México: Siglo XXI.
- García Madrid, R. & López Pérez, B. (2013). Narrative through Visualization: the Creation of Images from Hard Data in Novels, Cinema and Television, en CONFIA International Conference in Illustration and Animation. Portugal: IPCA
- Gompertz, W. (2013). *¿Qué estás mirando? 150 años de arte moderno*. México: Taurus.
- Herman D., Jahn M. y Ryan M-L. (2005). *Encyclopedia of Narrative Theory*. Canada: Routledge.
- Holland, N. N. (1992). *The Kuleshov Effect. The critical I*. Nueva York: Columbia University Press.
- Kristeva, J., Milner, J-C. & Rewuet, N. (Comps.). (1975). *Langue, discours, société*. París: Seuil.
- López Pérez, B. & García Madrid, R. (2013). Diseño: una postura simplemente compleja. Narrativas de la complejidad y visualización de información, en Taller Servicio 24 Horas, (6)16. Revista de investigación en diseño. México: UAM Azcapotzalco.
- Mijksenaar, P. (2001). *Una Introducción al Diseño de la información*. Barcelona: GG
- Platón. (2015). *Diálogos IV La República*. Madrid: Gredos.
- Smith, F. (2012). *Understanding Reading*. Estados Unidos de América: Routledge.
- Steenberger, M. "Drie minuten", en: Die Telegraaf/ De Courant/ Nieuws van de Dag, 6 de octubre de 1992.
- Vargas Llosa, M. (2012). *El viaje a la ficción*. México: Alfaguara.
- Walton, K. L. (1990). *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge: University of Harvard Press.
- Wurman, R. (2001). *Information Anxiety 2*. Estados Unidos de América: Que.





CONTEXTO Y DISEÑO
EL BINOMIO INVISIBLE
Ricardo López-León
(Coordinador)





CONTEXTO Y DISEÑO
EL BINOMIO INVISIBLE
Ricardo López-León
(Coordinador)



CONTEXTO Y DISEÑO

El binomio invisible

Primera edición 2017

D.R. © Universidad Autónoma de Aguascalientes
Av. Universidad 940
Ciudad Universitaria
C.P. 20131
Aguascalientes, Ags.
www.uaa.mx/direcciones/dgdv/editorial

D.R. © Ricardo López-León (Coordinador)

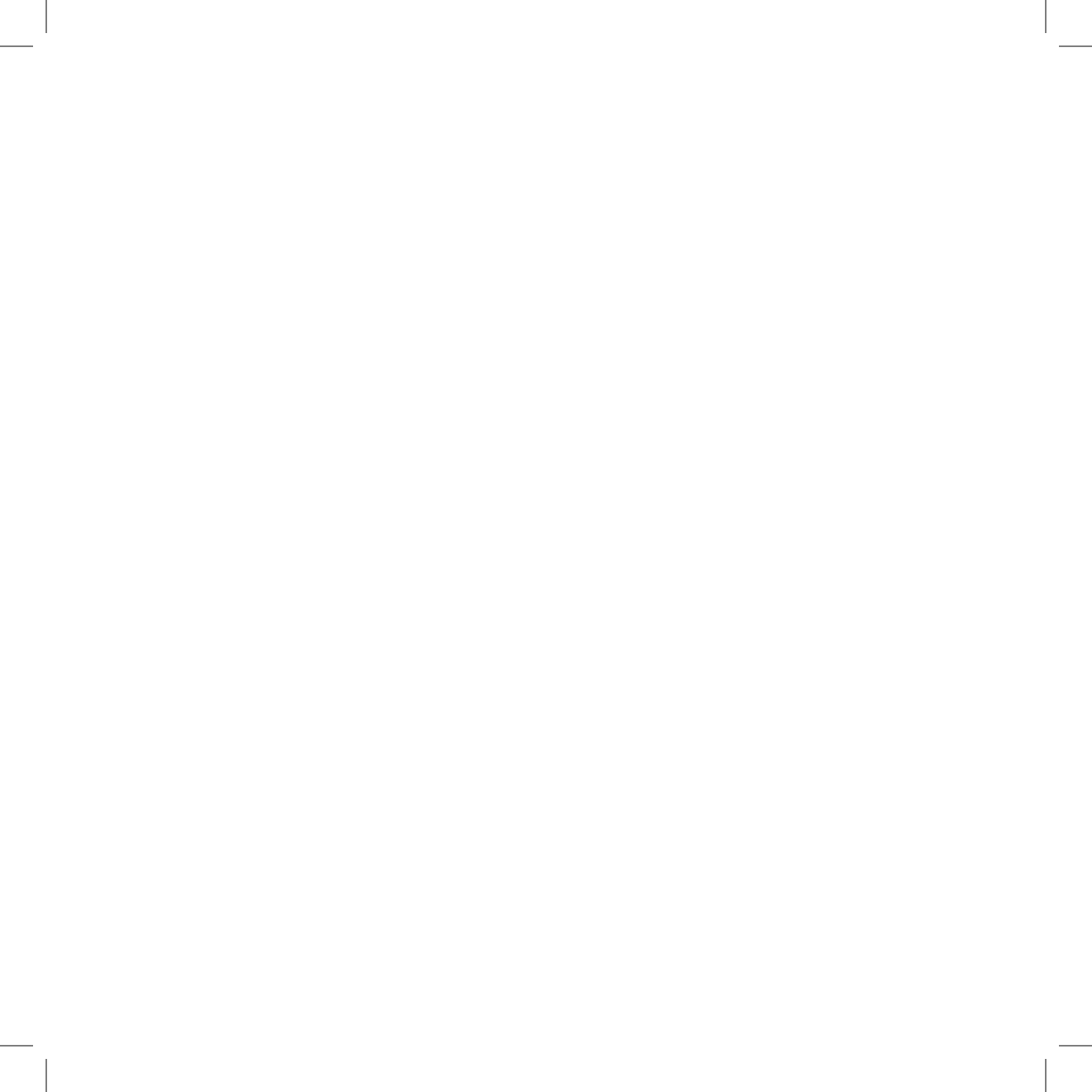
D.R. © Ricardo López-León
Claudia Mosqueda Gómez
Blanca Estela López Pérez
Mario Ernesto Esparza Díaz de León
Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez
Deyanira Bedolla Pereda
Leticia Jacqueline Robles Cuéllar
Oscar Alberto Castellanos Bernal
Aarón Caballero Quiroz
Carles Méndes Llopis

ISBN 978-607-8523-51-1

Impreso y hecho en México / *Printed and Made in Mexico*

ÍNDICE



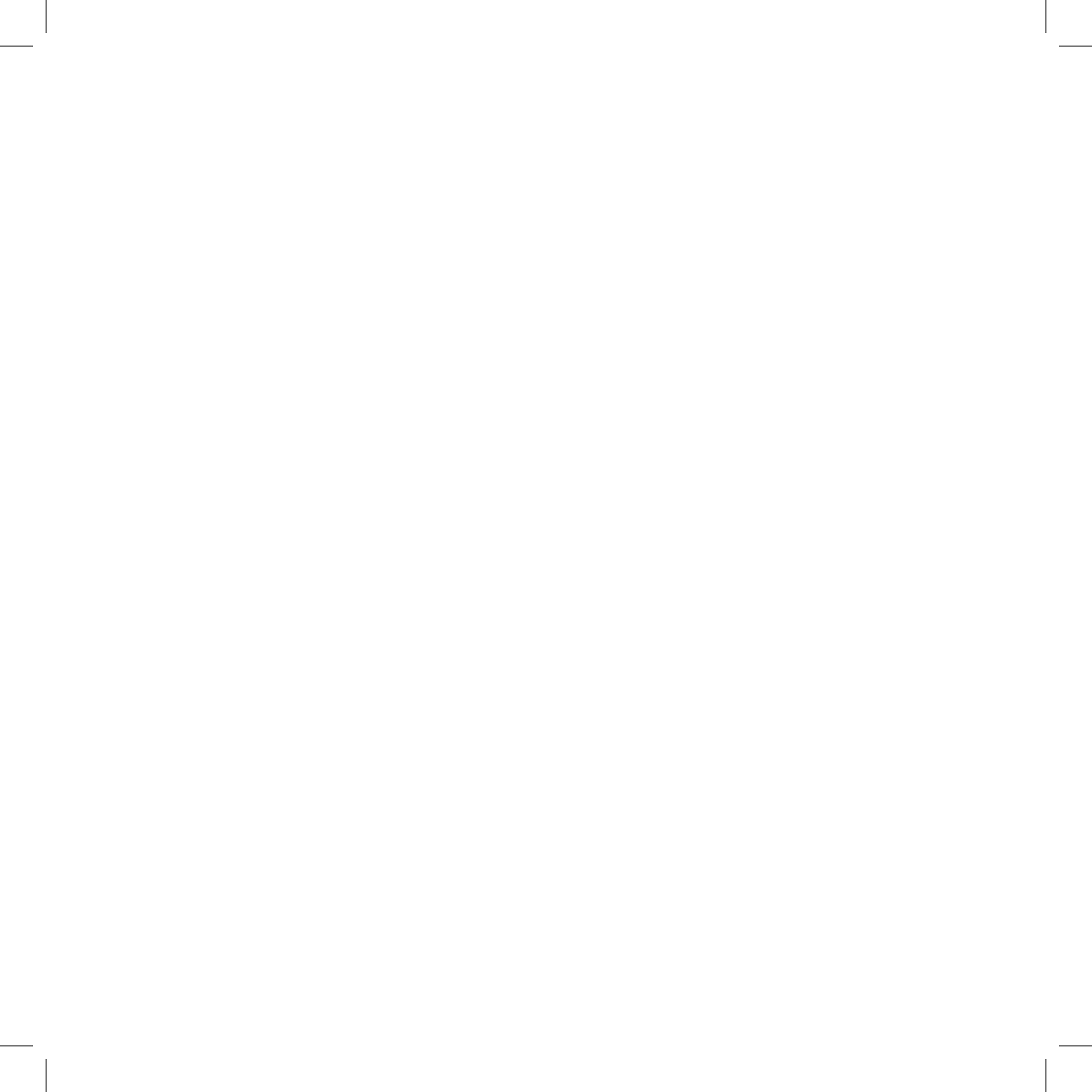


| | |
|---|-----|
| PRESENTACIÓN | 11 |
| UN PENSAMIENTO ORIGINAL PARA LA INTERPELACIÓN DEL CONTEXTO Y PRÁCTICAS DEL DISEÑO Claudia Mosqueda Gómez | 15 |
| EL DISEÑO EN LOS ESCENARIOS DE LAS HUMANIDADES DIGITALES: TRES REGISTROS PSÍQUICOS SOBRE TECNOLOGÍA, LENGUAJES Y SENTIDO Blanca Estela López Pérez | 41 |
| EL CONTEXTO COMO ELEMENTO CENTRAL EN LA GENERACIÓN DE CONOCIMIENTO DEL DISEÑO Y SU APRENDIZAJE: LA PERSPECTIVA DE DONALD SCHÖN. Ricardo López-León | 67 |
| CONTEXTOS: DIÁLOGOS ENTRE EL DISEÑO Y EL HABITAR INTERIOR Mario Ernesto Esparza Díaz de León Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez | 91 |
| EL CONTEXTO TECNOLÓGICO COMO GENERADOR DE OTRA ESTÉTICA DEL DISEÑO Deyanira Bedolla Pereda | 115 |
| ESPACIOS Y ESTRUCTURAS DESPLEGABLES. EL FENÓMENO DEL PLIEGUE EN EL DISEÑO CONTEMPORÁNEO. Hortensia Mínguez García | 143 |
| EFFECTOS COMUNICANTES EN ENTORNOS COMERCIALES Leticia Jacqueline Robles Cuéllar Oscar Alberto Castellanos Bernal | 167 |

| | |
|--|-----|
| REVOLUCIÓN, DISEÑO DE LA SOCIEDAD Aarón Caballero Quiroz | 193 |
| EL CUERPO COMO CONTEXTO: DE LOS DISEÑOS SOBRE LA PIEL Carles Méndez Llopis | 219 |
| RESEÑAS DE LOS AUTORES | 255 |

PRESENTACIÓN
Ricardo López-León





Traer a las reflexiones sobre el diseño y sus prácticas, conceptos como el de binomio, permite identificar los elementos que intersectan con el diseño, afectándolo y afectándose por él. Presentamos aquí el contexto como binomio del diseño y viceversa, para discutir la manera en que se condicionan uno con el otro y que, a través de los capítulos que conforman este libro, se vuelva visible aquello que en ocasiones no lo es, al mismo tiempo que también se invite a reflexionar sobre los aspectos que se dan por hecho en cuanto al diseño y sobre los que conviene proyectar el reflector para observar con detenimiento.

El contexto condiciona al texto, pero en este caso, el diseño, como texto, también transforma a aquél. En este libro se discuten perspectivas que permiten observar las relaciones entre el contexto y el diseño en distintos campos en los que este binomio se vuelve visible, como puede ser la relación que se establece entre ambos vistos como conceptos, las implicaciones que dicha relación tiene en el ámbito educativo, así como también aquellas que se establecen como prácticas particulares, tanto en la disciplina del diseño como en otras. El lector tiene en sus manos una diversidad de temas que propician la reflexión sobre este binomio para que pueda enriquecer una perspectiva propia y, al mismo tiempo, cuenta con la opinión de los autores que participan en el libro, quienes provienen de distintas disciplinas como lo son el diseño gráfico, el diseño industrial, el diseño de interiores, la arquitectura, las artes y la sociología. Esto permite que el mismo libro sea en sí el contexto en donde distintas perspectivas intersectan para reflexionar sobre la interdependencia de ambos conceptos.

El libro abre su primer capítulo con una discusión conceptual entre contexto y diseño, mismo aspecto que retoma el segundo capítulo, pero abordando los conceptos desde una óptica más particular que concierne a la

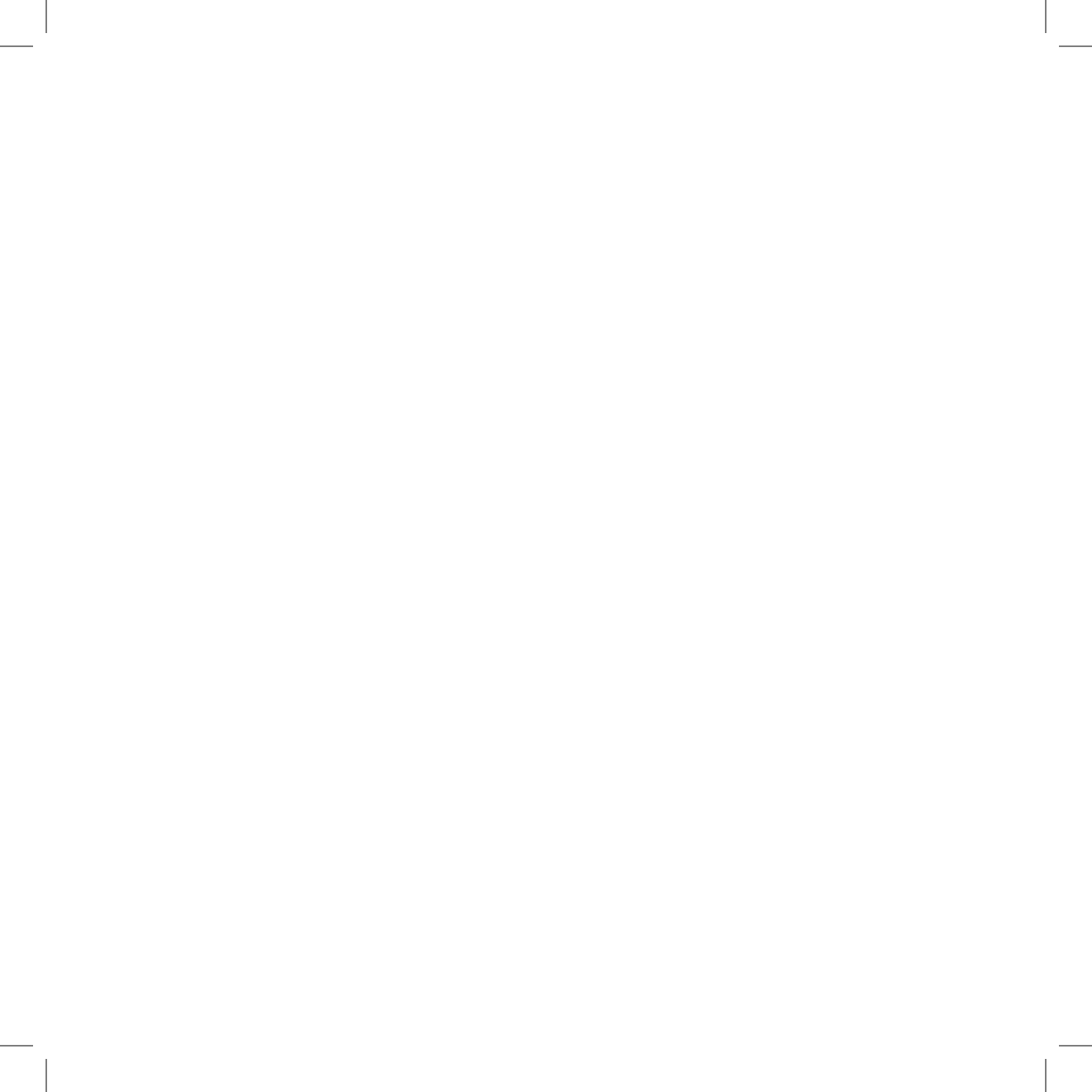
tecnología, los lenguajes y el sentido. El tercer capítulo toca el rol del contexto en la generación del conocimiento y la importancia de dicha actividad en la educación del diseño. En el cuarto capítulo se retoma el aspecto educativo aterrizando en el mismo a prácticas particulares del diseño. El quinto reflexiona sobre las repercusiones del contexto en estéticas particulares. Y el sexto y séptimo capítulo presentan resultados tangibles de la vinculación entre contexto y diseño. Finalmente, el libro cierra con dos capítulos que abren la perspectiva de contexto y diseño, promoviendo discusiones que parecen duales y, a la vez, complementarias, desde reflexionar sobre el diseño de la sociedad hasta el cuerpo como contexto.

Quedan pues, en manos del lector, los frutos de un esfuerzo conjunto por dar visibilidad a aquello que pasa desapercibido, siempre con el objetivo de optimizar las prácticas del diseño y su discusión dentro y fuera de las aulas. El recorrido por los capítulos también está diseñado para que el lector parta de un punto particular y luego, a manera de espiral, se vaya abriendo, pasando por distintos discursos, distintas perspectivas hasta quedar en campo abierto y pueda así colaborar en construir su punto de vista desde su propio contexto.

UN PENSAMIENTO ORIGINAL PARA
LA INTERPELACIÓN DEL CONTEXTO
Y PRÁCTICAS DEL DISEÑO

Claudia Mosqueda Gómez
Universidad Autónoma Metropolitana,
Unidad Lerma





*[...] ser insólito: radicado y erradicado,
céntrico y excéntrico,
inmerso en un mundo
y destinado a hacerlo.
En esta coyuntura le va su ser...
Sáez Rueda*

El propósito de este trabajo es ofrecer una propuesta teórica que aporte elementos conceptuales para ayudar a comprender el modo en que el diseño y el contexto sociocultural se interpelan.¹ Aquí se trata de pensar esta relación

1 La construcción del concepto de interpelación inicia abordando su definición enciclopédica para luego penetrar niveles complejos y abstractos de su contenido semántico. En una definición inicial se puede entender la interpelación como una forma en la que alguien o algo obligan a alguien o a algo a establecer explicaciones sobre un hecho cualquiera. El grado de generalidad e imprecisión de esta definición no provee de elementos suficientes para ser utilizado de manera más formal en el trabajo filosófico y sociológico, aunque por otro lado aporta elementos que incitan el trabajo de re-escritura de la interpelación como un concepto-palabra. Trasladar una palabra a un concepto es elaborar un ejercicio de interpretación hermenéutica y deconstructiva.

No se pretende reducir la idea de interpelación como relación posibilitadora de interconexiones sociales complejas que estructuran las instituciones que devienen en la sociedad, sino asumirla en un sentido mucho más analítico y productivo. La integración social tiende a dar coherencia a lo que está desunido. Sociológicamente, se asume que la integración es más que una suma de las partes.

La interpelación no busca el igualamiento, armonización o unificación de antagonismos registrados en las condiciones materiales, prácticas, contextos o procesos, porque su intención es fisurar y detonar sus estructuras y componentes para hacerlos hablar. Se trata más de confrontarlos que de armonizarlos, pues en la confrontación se puede decir algo sobre ellos mismos y sobre los otros. Si bien es cierto que en la interpelación hay un grado de integración, éste no es buscar el orden social como sí lo haría la integración social. En todo caso, los posibles rasgos de

como dinámica, móvil, desmontable y cambiante porque el diseño nunca está estático, se realiza en un constante devenir, se actualiza, se aletarga, se retrasa, se rebasa rompiendo sus propios esquemas o se anquilosa en ellos. El movimiento del diseño no está separado, ni es ajeno a lo que ocurre en el contexto sociocultural, porque uno y otro están imbricados. No puede existir entre ambos una escisión. No se trata de plantear si contexto y diseño se relaciona porque evidentemente es así. El problema es más profundo, porque se trata de dar un sentido nuevo a la obviedad de la pregunta.

El análisis de la interpelación entre el diseño y el contexto sociocultural trata de develar aquello que hace que esta relación tenga lugar. El plantea-

integración de la interpelación podrían estar dados por la relación que las fuerzas sociales que se ponen en confrontación mantienen para hacer emerger una singularidad.

Por supuesto que en la interpelación existen formas de afectar un objeto a otro, pero no de manera unidireccional, sino que esto se vuelve propositivo porque de esa modificación en la lógica tiene que haber un despliegue de algo nuevo y distinto a lo que se ha afectado.

La interpelación misma busca, por su parte, ubicar las condiciones, prácticas, procesos o contextos en una relación que los haga hablar, que los vuelva acontecimiento con la intención de responder a problemas epistemológicos que si bien pueden ser sociales, se puedan ubicar en cualquier otro saber (antropología, psicología, historia, arte, por citar algunos). No hay que olvidar que lo que se intenta es construir la interpelación como concepto móvil y dinámico, equivalente a lo que Mike Bal definió como conceptos viajeros, o bien recordar a Gilles Deleuze, quien pensaba en los conceptos como imágenes de pensamiento.

La interpelación existe como un desocultamiento y es sólo en el entrecruzamiento de todas las categorías de análisis que la singularidad de su existencia se hace presente, se manifiesta como desvelamiento de una nueva singularidad.

Quienes intervienen en la relación son capaces de reflexionar y exponer lo que hacen y no hacen y actuar por sí mismos en consecuencia de esa conciencia adquirida. La interpelación relaciona y pregunta entre sí para hacer converger respuestas con un sentido nuevo. Efectivamente, importa que se contengan, que sean alteros, pero importa más que se autotrasciendan por medio de la confrontación del pensamiento.

miento que se establece en el presente trabajo es revelar la interpelación entre los contextos y las prácticas profesionales del diseño gráfico que otorgan a estas últimas nuevos sentidos.

Para responder a tal planteamiento diría que habría por lo menos dos contextos relacionados con el diseño que me interesa poner a discusión: el sociohistórico y el sociocultural. El devenir sociohistórico se entiende como un vínculo con las condiciones sociales de determinada historicidad; por otro lado, se dice sociocultural porque los estratos culturales no están escindidos de las prácticas sociales

Dicho esto, me propongo responder a este planteamiento desde dos instancias discursivas: la primera se presenta como un desvelamiento genealógico de la interrelación entre el diseño y su contexto sociohistórico que siempre está atravesado por acontecimientos que dan sentidos distintos a esta relación. La segunda instancia distingue capas del discurso del diseño en su interrelación con el contexto sociocultural, a partir de: a) el contexto como idea de la época, b) las características de la práctica del diseño, y c) la visión del diseñador, que hace aparecer los modos en que se relacionan los estratos de su propio discurso y el juego que establecen con la primera instancia.

La relación de estas instancias implica un movimiento doble de la misma cosa, un engrane que produce un movimiento que gira en torno a un devenir histórico y otro que tiene su propio movimiento interno. No hay que hacer una distinción entre lo interior o exterior, sino dar cuenta de un movimiento que se hace a sí mismo desde sí mismo, que recorre su propio devenir auto-construyéndose dentro de su mismo discurso y las condiciones genealógicas que sociohistóricamente lo atraviesan.

Me propongo reflexionar para esbozar un pensamiento desde la sociología y la filosofía, teniendo como principales referentes a Michel Foucault y Eugenio Trías, a partir de quienes propongo la configuración de conceptos ordenadores que atraviesen y radiquen por todos los resquicios, texturas, umbrales, planos y superficies de la estructura de una perspectiva novedosa del

diseño y sus contextos. Se trata de una mirada teórica intersticial que vincula el pensamiento de diferentes saberes teóricos, que busca aquellos recovecos y hendiduras en donde se hallan los conceptos que dan la posibilidad de establecer relaciones complejas de pensamiento del diseño.

La interrelación sociohistórica del diseño

La interrelación es un proceso de develamiento de los elementos, enunciados o condiciones que están siempre imbricados debido a las relaciones de fuerza que operan entre el contexto sociohistórico y el diseño. *El contexto sociohistórico y el diseño se interrelacionan* porque al ponerlos en relación sus límites se fisuran, entran en una relación de fuerzas que sólo saldrá a la luz al momento que se despliegue la naturaleza de sus propias singularidades.

Desplegar la relación entre los contextos y las prácticas del diseño implica encontrar las fuerzas que permiten disolver las fisuras para siempre: actualizar la relación. Se trata de comprender las prácticas del diseño a través de una permanente reflexión. Un instante que no está acabado, cerrado o clausurado sino que es continuo y permanente porque nunca deja de haber relación entre lo histórico-social y el diseño. Se trata de mostrar las categorías que permiten revelar el proceso de *interrelación* entre los contextos y las prácticas del diseño en momentos históricos específicos de acuerdo con los problemas que se puedan plantear en un presente.

La interrelación puede abordarse con una mirada genealógica, como pensamiento que busca una explicación que necesita ser esclarecida desde el "pasado", pero que se ha originado en el presente: "un modo de constante regreso a su origen en cuanto fondo (Grund); en una incesante vuelta a las fuentes, pero no para hacer con ellas una historia, ni tampoco para complacerse en vivir el pasado, sino para hacer el pasado "presente" y transparente." (Ferrater, 1979: 734). La interpelación es un pensamiento constante que persigue fundar nuevas explicaciones a problemas o proyectos de pensamiento planteados en

el presente. En este sentido, no es preciso definir un solo o único momento histórico en que se pueda leer la interpelación entre el contexto histórico y el diseño, tales explicaciones no se definen en el *continuum* histórico, sino como una lectura de ruptura que hacen reverberar y aflorar los acontecimientos que den sentido a las problemas planteados en un presente.

La interpelación del contexto en los momentos históricos, en que operan las prácticas del diseño, se refiere a la comprensión de una realidad específica; porque alude a problemas que evocan una realidad concreta y específica. La comprensión del contexto es un proceso de interpelación que penetra las capas de las condiciones sociohistóricas de la realidad que da sentido a las prácticas del diseño.

Esta labor requiere del reconocimiento de la caracterización contextual de las condiciones históricas que se dirigen a la búsqueda de la *interpelación* como la mirada reflexiva que pregunta al pasado formulando su pregunta desde el presente. Se trata de intentar diagnosticar el diseño del presente a partir de lo acontecido en el pasado; hay que intentar decir hoy lo que es, desde el fundamento de su pasado. La interpelación como pensamiento genealógico busca resolver o reconfigurar su fundamento, es decir una re-fundamentación de aquello que ya había estado pero no se había explicado o dicho porque el presente no lo hacía emerger.

La tarea de la *interpelación* se retrotrae como un movimiento al pasado, al devenir en tanto acontecimiento genealógico de un instante que no para de actualizar y revelar la existencia y experiencia del diseño, lo cual supone que su existencia esté ligada, inevitablemente, al tiempo; al pasado en el cual se encuentra su existencia y experiencia que permanecía oculta, y al presente (devenir), como el acto ontológico que permite la permanente trascendencia del desocultamiento de su existencia.

Con todas estas ideas se trata de comprender que la interpelación no contempla todo el contexto, porque además es incapaz de asirlo, sólo puede apropiarse de aquellas fuerzas contextuales que le permiten dar cuenta del proyecto planteado. Con una mirada específica, el investigador puede con-

templar y comprender las condiciones históricas, nuevas, originales, que antes no se podían ver.

La interpelación del contexto histórico implica leer condiciones implícitas y explícitas de un tiempo y de un espacio que no precisa únicamente sólo de la textualidad explícita, porque la mirada comprensiva sabe leer aquello que está implícito, lo que no se veía, lo oculto, lo que siempre había estado pero que un día emerge porque la mirada comprensiva investigadora de alguien lo hace aflorar.

El verdadero sentido de la interpelación del contexto sociohistórico se revela por la iluminación de las condiciones implícitas y explícitas. El contexto es: *una unidad espacio-temporal sociohistórica en que emerge la textualidad implícita y explícita que da sentido histórico a las prácticas del diseño.*

Desde esta mirada, el contexto devela la comprensión de aquellos rasgos que caracterizan y definen las condiciones que contextualizan las prácticas del diseño. Estas condiciones contextuales son producciones históricas discursivas estructuradas en un espacio y tiempo específico y emergen de diversos modos, dadas las condiciones específicas de los contextos históricos, cualquiera que éstos sean.

La luz de la comprensión nunca hace visibles las mismas condiciones porque en los contextos yacen condiciones de distinto orden, carácter o naturaleza. Los sujetos actantes, los procesos, condiciones, circunstancias o estructuras nunca son las mismas, siempre hay una manifestación orientada por condiciones particulares. La particularidad de las condiciones contextuales deviene como singularidad, al tiempo que descubren su carácter único como tales.

Sin duda, las condiciones de los contextos son manifestaciones sociales de órdenes y niveles diversos. En tales condiciones se hallan las huellas que significan al devenir de las prácticas del diseño. Es un modo de proceder para acercarse-desordenar-leer-escuchar-reordenar y comprender todo cuanto acontece en el contexto como categoría espacio-temporal.

a) Unidad espacio-temporal de los contextos

La temporalidad de los contextos históricos en que se circunscriben las prácticas del diseño está sostenida en rupturas que van más allá de una continuidad histórica. Antes ya se ha dicho que no se pretende hacer una revisión lineal de las condiciones en que se han desarrollado históricamente las prácticas del diseño; de lo que se trata es de marcar los puntos de inflexión, rupturas, o acontecimientos que significan al diseño como una práctica. El contexto histórico está marcado por acontecimientos que caracterizan su ruptura dentro de una linealidad del discurso historiográfico.

Los contextos pueden ser entendidos como formas de ruptura de la linealidad si se considera que cada uno de ellos contiene las condiciones singulares, de emergencia y constitución del discurso de una práctica específica. Esta idea de contexto puede asemejarse a la definición que Foucault hace de *episteme*. Este pensador francés sostiene que:

Por episteme se entiende, de hecho, el conjunto de las relaciones que pueden unir, en una época determinada, las prácticas discursivas que dan lugar a unas ciencias; eventualmente a unos sistemas formalizados; el modo según el cual en cada una de esas formaciones discursivas se sitúan y se operan los pasos a la epistemologización, a la cientificidad, a la formalización; la repartición de deseos umbrales, que pueden entrar en coincidencia, estar subordinados los unos a los otros, o estar desafanados en el tiempo; las relaciones laterales que pueden existir entre unas figuras epistemológicas o unas ciencias en la medida en que dependen en prácticas discursivas contiguas pero distintas (Foucault; 2003: 323).

Foucault ha llamado *episteme* a la estructura subyacente que delimita el campo del conocimiento, los modos en que los objetos son percibidos, agrupados, definidos.

La episteme no es una creación humana; es más bien el lugar, en el cual el hombre queda instalado y desde el cual conoce y actúa de acuerdo con las reglas estructurantes de la episteme [...] no puede hablarse de una continuidad entre epistemes y por ello no puede hablarse tampoco de una historia de epistemes [...] a la vez, una episteme es discontinua con respecto a otras [...] importan sobre todo las discontinuidades, las rupturas, la ausencia total de un centro como una dispersión (Ferrer, 1956: 958-959).

El contexto es un ambiente espacio-temporal con condiciones para revelar y comprender las prácticas del diseño, de modo que en cualquier contexto se hallan las huellas de las condiciones que dan sentido a las prácticas del diseño. Semejante a la definición que Foucault ofrece de episteme, cada uno de los contextos no implica reglas de continuidad histórica en las prácticas de diseño porque se trata de interpretar cómo yacen y emergen los silencios y omisiones de las condiciones de los contextos en tanto ambientes temporalmente vigentes.

La característica sustancial de los contextos está en el retorno no de una narrativa histórica gruesa o general sino en una lectura comprensiva que haga emerger o resonar enunciados ocultos, olvidados o desapercibidos de las estructuras internas de las condiciones contextuales. Se retorna porque se trata de una comprensión del presente desde el pasado de los personajes, los roles, de los agentes; no es la historia política, ni económica, es la historia de las emergencias discursivas que dan sentido a las prácticas del diseño circunscritas en un tiempo y espacio. Esto que en términos foucaultianos es definido como *episteme*.

Los contextos, a diferencia de los paradigmas, no tienen una regularidad discursiva en la práctica del diseño, porque lo que se quiere comprender son las emergencias discursivas de los contextos históricos que se interpelan con las prácticas profesionales del diseño. En palabras foucaultianas se trata de comprender las reglas de los orígenes de la formación de las prácticas profesionales que dan cuenta de un diseño de época.

Históricamente, se podría leer una continuidad innegable en cualquier contexto; sin embargo, lo que aquí se propone es seguir una dinámica no lineal de una aparente consecución, porque siempre hay rupturas, acontecimientos, revoluciones o coyunturas que rompen la aparente lógica lineal de la continuidad histórica.

“Una episteme sucede a la anterior o se superpone a ella sin ninguna lógica interna. Hay continuidades enigmáticas, la sucesión es ateleológica” (Quevedo; 2001: 49). Lo que importa es poner en relieve que estos contextos en tanto ambientes espacio-temporales que configuran estratos discursivos de las prácticas de diseño son en realidad una lógica ateleológica.

Los contextos son rupturas que nunca van a ser iguales, no pueden serlo porque se ha insistido mucho en que la naturaleza sociohistórica de cada una de ellas es disímbola, porque cada una de éstas son temporalidades históricas que responden a algo, dicen algo acerca de algo.

La unidad espacio-temporal, en tanto categoría comprensiva del contexto, se refiere a la delimitación de un periodo de tiempo (en que aparecen las condiciones) que dan sentido a las prácticas del diseño. No es condición que uno y otro ambiente espacio-temporal se continúen como si se tratase de una linealidad histórica. Lo que trae de suyo esta categoría contextual es la ruptura con la secuencia cronológica, porque se contrapone con todas aquellas versiones lineales, generales, hegemónicas y autoritarias de la historia del diseño. En la definición de los ambientes espacio-temporales lo que importa no es la descripción de la sucesión o continuidad histórica, sino la comprensión de las reglas de regularidad que dan sentido a las prácticas del diseño. La sustancia está en las discontinuidades, las rupturas, las ausencias dispersas que se hallan en los ambientes espacio-temporales.

Esta categoría comprensiva del contexto implica asumir que hay un ambiente que sitúa un tiempo y un espacio específicos en que éstos acaecen. El ambiente espacial se refiere a las condiciones territoriales en que se ubica físicamente la producción de las prácticas profesionales del diseño. El ambiente temporal es el periodo de tiempo en que se suscitan las prácticas profesionales del diseño.

La definición del contexto, delimitado por el investigador, es una forma de discontinuidad histórica de la práctica discursiva de una disciplina, y puede ser leída desde un presente hacia un pasado. Pero no se trata de cualquier pasado sino de los momentos que habitan las respuestas de las preguntas del presente. Se trata de formulaciones contemporáneas que encuentran su comprensión en el desvelamiento de determinados ambientes históricos dentro de los cuales las condiciones manifiestan los modos en que emergen las condiciones y reglas de regularidad de una práctica discursiva.

Los contextos en que acaecen las prácticas del diseño son únicos porque las condiciones en que éstas ocurren siempre suceden en circunstancias únicas, poseen una naturaleza singular. Tales contextos exaltan la singularidad de los acontecimientos y sus condiciones, mas no la legitimidad de los datos porque éstos se interponen en el surgimiento del acontecimiento; la legitimidad de los datos fomenta la regularidad de lo que acaece en vez de exaltar la importancia de su validez. La regla del orden sólo es efectiva como regularidad, pero cuando ésta es rota o fracturada porque pone en relieve las existencias de un acontecimiento relevante dentro de ese contexto, entonces aparece la irregularidad. Los casos regulatorios no participan como eventos irruptivos porque aquéllos aparecen como parte de un orden legitimado. Lo que importa en la habilidad interpretativa es identificar todos aquellos discursos que rompen y fracturan la lógica de lo lineal y continuo porque ahí están las verdaderas intenciones de sentido de la *interpelación* en tanto modo de acontecimiento en el contexto en que suscitan las prácticas del diseño.

Cada uno de los contextos, cualquiera que sea, se caracteriza porque genera rupturas que conllevan la modificación profunda de las estructuras sociales. Los cambios en los órdenes sociales efectuados por las rupturas reconfiguran la estructura y dinámica del movimiento de las características de cada contexto haciendo emerger otras formas de regulación: formas de gobierno, modos y procesos de producción, relaciones laborales, condiciones económicas, laborales y consumo cultural, artístico o educativo.

Interpelación: discurso y contexto

Las prácticas del diseño se interpelan por una serie de procesos sociales, culturales, económicos, tecnológicos y artísticos que forman parte de la organización, sistematización y formalización del acto de diseñar. Las prácticas profesionales del diseño asisten a una simultaneidad de eventos y condiciones que reflejan la emergencia de un saber objetivado, integrado y sintetizado en interpelaciones con el contexto social y cultural.

a) La primera capa: contexto como idea de la época

La primera capa es la superficie del pensamiento material y conceptual, se trata de identificar las ideas dominantes del contexto histórico con la finalidad de establecer las relaciones de semejanza, diferencia, que realzan las condiciones en que se transforma el diseño en contextos específicos. En su filosofía del límite, el pensador español Eugenio Trías (2004) comenta que siempre hay un marco de pensamiento denominado “cerco del aparecer” en que se suscita toda experiencia material como forma de reflexión. Esta categoría alberga la existencia que se da, que se está dando. “Toda experiencia tiene lugar en un espacio tangible, porque es inevitable la existencia sin un referente en que se materialice la experiencia. Eso dado constituye el *factum* primero de toda la experiencia posible” (Trías; 2004: 68).

Este lugar tangible del que habla Trías, equivale en nuestro pensamiento al contexto, esta categoría es el continente de la experiencia material u objetiva en que acaece la existencia de las prácticas del diseño. Trías denomina a esta categoría la existencia en el Mundo; pero a diferencia de Trías, para efectos del diseño se entenderá como *contexto*. La experiencia tiene un referente contextual, es el espacio en que fluye y aparece la experiencia, en tanto existencia del diseño. El diseño tiene su existencia tangible en un mundo en que ocurre, se aparece o presenta al diseño tal como es.

Pero la existencia en el mundo está mediada por la experiencia que se centra en un espacio específico con condiciones materiales singulares. En el mundo que hace tangible la existencia es donde habita la experiencia de las prácticas. El contexto es donde el mundo se hace evidente, visible y tangible a las prácticas del diseño.

El contexto es el que porta el sentido de la existencia material. La existencia material no consiste, únicamente, en las condiciones o datos que están ahí en un momento dado o condicionado, puesto, como diría Trías (2004), en un ámbito de exposición. Se da y expone en lo que debe llamarse mundo. Esta idea bien equivale a la del contexto, porque muestra la existencia que se presenta como experiencia. Aunque pueda parecer obvio, merece la pena subrayar que las formas o estructuras del mundo inmediato que habitamos son, indiscutiblemente, resultado del diseño humano (Heskett; 2005: 8).

En el contexto hay pura referencia de la existencia del diseño. En él y en referencia a él, el puro don de existir. De tal manera que la referencia del diseño a través de su contexto revela las condiciones materiales; desde éstas se escucha e ilumina la voz de todo cuanto acontece. Se trata de exaltar la lectura comprensiva de las condiciones de un tiempo y de un espacio en el que habita el don de la existencia que se da como prueba la posibilidad de alzado con el logos discursivo.

Los diseños no están determinados por los procesos tecnológicos, las estructuras sociales, los sistemas económicos o cualquier otra fuente objetiva. Son resultado de las decisiones y opciones de los seres humanos. Si bien las influencias del contexto y las circunstancias son considerables, el factor humano está presente en las decisiones que se toman en todos los niveles de la práctica del diseño (Heskett; 2005: 8).

El diseño nace de un contexto y como tal se recrea en él, pero el contexto no es sólo exterioridad, sino el afuera que permite que el diseño se confronte con la propia experiencia de su existencia. El forcejeo o la ida y vuelta de los

contextos y de las prácticas del diseño es siempre un movimiento que pone en relieve el estado de la experiencia de la existencia del diseño.

b) La segunda capa: característica de la práctica

Las características de la práctica del diseño constituyen la capa asociada con el proceso organizado del saber y práctica del diseño que funda su discurso. En otras palabras, se trata de una categoría interpretativa que surge de la auto-reflexión que sus logos y que por su propia reflexión efectúan sobre sus propias formas de contenidos. El diseño mismo, en tanto práctica que se hace en un contexto del que luego se desprende y emancipa pero que luego vuelve a él con la intención de reinterpretarse, es el pliegue de pensamiento que se efectúa en esta capa de pensamiento.

Esta capa es compleja porque no sólo vincula el texto y contexto sino que además hay un pliegue y despliegue de este movimiento en el tiempo, porque esta categoría del presente activo, trae elementos del pasado y los activa, pone elementos del presente que aún no suceden pero van a suceder para activarlos en la regulación de sus logos. Lo que parece que no ha sido va a ser en tanto que se activa en la experiencia del presente que fuerza y conduce nuevas experiencias ordenadoras.

De algún modo se trata de una *interpelación* que no se agota, porque en el vaivén de tal relación siempre emergen nuevas formas de comprensión. De tal modo que esa ida y vuelta, ida y traída, en fin, el vaivén entre prácticas del diseño y contexto siempre es un movimiento que conduce a la comprensión del que hay que saber entrar y salir de un modo justo.

Cuando Adam Smith narra el surgimiento de la Administración en la Inglaterra decimonónica dice que ésta surge por una necesidad social. La Administración como práctica profesional surge de las nuevas necesidades de la Revolución Industrial. La generación y acumulación de la riqueza debía ser administrada por alguien experto, pero al carecer de alguien que pudiese emprender tal tarea, se crea una profesión que forme profesionales que puedan

administrar la riqueza de las nuevas empresas en expansión. Este ejemplo histórico muestra que las prácticas profesionales surgen de necesidades sociales reales y específicas para las que se forman grupos de profesionales que respondan a tales necesidades, de tal modo que práctica y contexto no pueden ir separadas, van unidas, juntas. Así que la práctica profesional es inherente al contexto por lo que una y otra siempre están reconfigurándose a sí mismas.

En el proceso que se inició entonces, el diseño llegó a tener en la vida social un lugar protagónico que no había ocupado hasta entonces: por un lado, *se convierte en un factor económico incorporado a la producción* y, por otro, relacionado con el anterior, *adquiere una masividad hasta entonces desconocida que lo convierte en un factor operante sobre las imágenes mentales de sus usuarios*. Las dos miradas se complementan pero tienen consecuencias distintas: convertirse en factor económico incorporado a la producción incidió en la caracterización del Diseño mismo y en el desarrollo profesional de los diseñadores; convertirse en factor operante en la conciencia de los usuarios es un tema que trasciende al Diseño pero que debe ser considerado en tanto da cuenta de su potencia en la vida social (Ledezma; 2003: 17).

La práctica del diseño tienen un espacio dentro de una sociedad de consumo, de una sociedad industrial, tecnológica; de un desarrollo artístico y sociocultural, porque nació de necesidades específicas. En este sentido y como parte de un permanente originar, el diseño tiene que buscar siempre recuperar el carácter humanista del que nació. El carácter innovador y transformador que es propio a la naturaleza de la práctica del diseño gráfico se configuró desde su nominación como práctica profesional y como práctica profesional institucionalizada (década de los sesenta) y desde entonces se convirtió en el corazón mismo de la actividad proyectual. El trabajo de diseñador consiste en ir más allá de las realidades sociales, de las ideas comunes y de los modelos existentes y esto sólo puede hacerlo a través de la interpelación de los proce-

sos sociales, culturales, formales, conceptuales y técnicos que sirven de marco a la producción de su obra. Esta última irrumpe con sus propuestas, todo el marco histórico al que contribuye a forjar y a transformar junto con ella.

El reordenamiento de las prácticas profesionales del diseño sólo tiene lugar en la objetividad del discurso desde su propia reflexión. Esto no es más que el movimiento de *interpelación* entre contextos y prácticas porque es precisamente en la reflexión de sus cruces que se entiende el permanente originar de su discurso. Tal enfrentamiento es un proceso en que se fisuran y fracturan las prácticas y el contexto, es en donde tiene lugar la actualización del sentido de las prácticas del diseño. Antes ya se explicó que de la compleja relación entre prácticas y contextos se tiene una clara identificación de los discursos por los que ha atravesado el diseño.

La práctica profesional es un discurso que se ejerce vía el conocimiento configurada por: a) las prácticas o lo que se hace en el ejercicio cotidiano o las maneras cotidianas en que el sujeto crea los objetos producto de su saber; b) los saberes referidos al conjunto de cuerpos teóricos, metodológicos, prácticos y formales propios o no de su ejercicio y que sirven de base para configurar la singularidad de la práctica; c) discursos o las corrientes, estilos o tendencias; d) enunciados y reglas, se trata de la regulación institucional del saber, aquellas reglas que permiten la emergencia de algo nuevo en la práctica, el reordenamiento de la singularidad a partir de los acontecimientos que irrumpen la regularidad de su lógica.

Cuando el diseño, en tanto observador de sí mismo, va al contexto y luego regresa a leer las prácticas del diseño, y luego se aleja de las prácticas del diseño para leer el contexto, éstos ya no son iguales porque en cada salida y entrada, ida y vuelta el diseño, en tanto sujeto reflexivo de sí mismo, sale preñado de un nuevo sentido. Se trata de un movimiento de pensamiento que sólo se comprende a través de un movimiento reflexivo infinito.

Ese desdoblamiento es un despliegue que permite reconfigurar epistemológicamente el centro de la práctica del diseño. Hay un intento de que salgan a la luz las capas epistémicas de la práctica con la finalidad de mostrar

un diálogo que pliega y despliega sobre sí mismo, sobre su propia auto-constitución y reflexión de las condiciones que posibilitan su emergencia y organización: el diálogo en su propia auto-constitución.

Los pliegues de la práctica se manifiestan en aquellas condiciones que constituyen su interioridad: un saber conceptual y teórico de la práctica profesional; enunciados conceptuales ordenados y sistematizados a partir de los cuales se origina la producción discursiva de la práctica profesional. Aquí también hay rasgos de singularidad porque la práctica formula preguntas originales que ninguna otra puede responder, de ahí que exista una distinción con otras prácticas. Si la disciplina y las prácticas profesionales representan una división del trabajo intelectual es porque cada una de ellas posee un saber que la distingue y separa de las demás. Ahí se encuentran los rasgos de la singularidad teórica e intelectual de las prácticas profesionales del diseño.

La exterioridad de las prácticas del diseño son aquellas condiciones en que se integran las relaciones de *interpelación* en los contextos de la práctica profesional. Las *instancias de delimitación* se entienden como aquellas instituciones que reglamentan el saber y en que se ejerce la práctica. Son el espacio en donde se ponen en operación las relaciones de poder de los sujetos-diseñadores que practican el saber que poseen. Es delimitación porque el objeto o la práctica profesional se definen como una entidad con reconocimiento en estamentos sociales, culturales, económicos, jurídicos o del orden que se trate. Cuando la práctica emerge se da por hecho el efecto de delimitación. Estas instancias revelan los procesos mediante los cuales una práctica logra el reconocimiento de otras instancias.

El objeto logra ser aislado y adquirir suficiente entidad y reconocimiento por parte de los estamentos sociales, administrativos, jurídicos y científicos. La instancia de delimitación es casi simultánea al momento de constitución de la superficie de emergencia. Una vez que el objeto emerge, se produce así su delimitación (Albano; 2007: 48).

Los modos por los que la práctica del diseño entra en relación consigo misma para auto-constituirse, refieren a “los sistemas por los cuales se separa, se opone, se entronca, se reagrupa, se clasifica, se hacen derivar unas de otras” (Foucault; 2003: 68). Estos sistemas son los que dan singularidad a la práctica profesional porque dependiendo de la forma en que se distancien, acerquen, dialoguen, en fin, interpelen, es donde emerge lo nuevo, lo singular, en donde se fincan las bases para irrumpirse a sí misma y permanecer en constante diálogo con su presente.

El centro de la experiencia vivida de las prácticas del diseño está en el presente porque es donde se actualizan sus saberes. Un presente que nunca termina, sino que se vuelve eternidad, porque existe una oscilación entre pasado y futuro, esto es lo que permitiría mantener vivas las prácticas. El presente no es una sucesión de presentes, sino el devenir de los saberes y discursos que constituyen la práctica y que habitan en él como un instante eterno.

Cuando Foucault (2003) dice que los discursos generan objetos, es cierto que al interior de estas capas discursivas hay evidencias o quizá vestigios arqueológicos de objetos que registran las condiciones y singularidades de una determinada capa epistémica; sin embargo, hay que añadir que estos objetos que se ven como reveladores de la práctica en realidad son el resultado de todo un discurso, no se trata del objeto *per se*, sino de un objeto interconectado en una multiplicidad de circunstancias y condiciones. Los objetos no generan discursos porque éstos son el resultado, y quizá la memoria arqueológica, de una serie de discursos.

El ordenamiento y especificación taxonómica de estas prácticas están dados porque los objetos que constituyen los discursos son una forma de multiplicación, ordenamiento y derivación de géneros o especies derivadas de la propia práctica discursiva.

En estos términos, *las prácticas profesionales del diseño son los modos de aplicación del saber*, son una forma de especialización profesional que se deriva de aquellos espacios comunes en los que los sujetos diseñan lenguajes

y objetos de comunicación visual y gráfica, reinventando con ellos la propia estructura lógica de la producción discursiva.

Las prácticas formales son los modos técnicos de hacer, es la composición a partir de la que se diseñan materialmente los objetos y productos del diseño.

Las prácticas formales atraviesan casi por completo la aplicación de los saberes de las prácticas profesionales. Ambas se entrecruzan porque en una y otra hay elementos discursivos para la configuración de mensajes de comunicación y objetos de diseño.

Todas estas características se manifiestan como modos particulares de relación dentro de una práctica profesional. Se dice *modos* porque cada uno tiene formas, funciones o tareas particulares de ejercer su acción en una red extendida. Pero estos estratos no son independientes, todos ellos se imbrican entre sí por medio de sus propios mecanismos de saber y poder, de manera que todos constituyen la práctica profesional.

c) La tercera capa: la visión del diseñador como ser creador

La tercera capa está vinculada con ver la perspectiva del diseñador con base en su individualidad y su mirada del mundo. Es una relación entre su ser creador y las dos capas anteriores. El ser diseñador refiere al sujeto habitante del mundo (contexto). Trías (2004) dice que en esta categoría el sujeto fronterizo o sujeto del límite ha de ser para sí mismo a lo largo de toda existencia. Ser para sí mismo es una tarea para toda la vida. Ésta es la categoría en que el sujeto diseñador despliega su andar como autor, creador o productor: como ser creador.

Esta categoría consiste en elevar al sujeto-diseñador, porque habita en él y se reconfigura en él. De esta manera hay que empezar a comprender que la vida productiva y regeneradora es el espacio en que el sujeto siempre reflexiona sobre sí mismo, desde sí mismo y desde sí con las otras categorías.

Aquí, en el sujeto consigo mismo, se da algo más que el simple existir, o la pura condición existente y viviente. El sujeto se ocupa de sí mismo, el sujeto-diseñador siempre cuida de sí mismo porque en su perpetua renovación es que se re-origina su incesante capacidad creadora. El sujeto diseñador debe cuidar de sí mismo porque la actividad creadora en la que habita, vive y transita, lo conduce a ser consciente de la permanente reflexión de su actitud creadora. El sujeto diseñador en tanto autor siempre asiste a un proceso de renovación de su vida porque desde su razón transforma, permea, irrumpe y hace interpelar los procesos creadores de su profesión. Reconstituir su vida creadora es una obligación fundamental del ser.

Ocuparse de sí no es, pues, una simple preparación momentánea para la vida; es una forma de vida:

Se trataba, en efecto, de un modo de vida que, en general, se valoraba mucho en Grecia. Plutarco cita un aforismo lacedemonio que, desde este punto de vista, es muy significativo. Se le preguntaba un día a Alexandridas por qué sus compatriotas, los espartanos, confiaban el cultivo de sus tierras a los esclavos en lugar de reservarse para sí esta actividad. La respuesta fue ésta: "Porque preferimos ocuparnos de nosotros mismos". Ocuparse de sí es un privilegio, es el distintivo de una superioridad social. Por oposición a aquellos que han de ocuparse de los otros para servirles o que incluso han de ocuparse de un oficio para poder vivir. Alcibiades se daba cuenta de que debía cuidar de sí, en la medida en que más tarde quería ocuparse de los otros. Se trata, entonces, de ocuparse de sí, para sí mismo. Se ha de ser para sí mismo, y a lo largo de toda la existencia, su propio objeto de consideración (Foucault, 1999: 277-278).

El objetivo de la reflexión perpetua del sí mismo del sujeto-diseñador es establecer una relación profunda consigo mismo. Como diría Foucault (1999): "Se trata de ser soberano de sí mismo, ejercer sobre sí un dominio

perfecto, ser plenamente independiente o ser completamente 'de sí'" (Foucault, 1999: 279).

El cuidado de sí mismo que el sujeto-diseñador tiene para sí mismo es fundamental, porque esta tarea de auto-observación y auto-reflexión se centra a todos los defectos pedagógicos de las instituciones y de los maestros o de las malas costumbres que plagan el desarrollo del sujeto-diseñador.

Este sujeto ha de renovarse siempre a sí mismo mediante la perpetua auto reflexión, ha de cultivarse a sí mismo des-haciéndose para rehacerse constantemente. Ha de ser un sujeto que se irrumpa a sí mismo porque sólo desde ahí puede superarse, autoformarse o re-constituir su ser. Pero tiene también una función de lucha. La práctica de sí es concebida como un combate permanente. El diseñador es un creador, un autor con una impronta de vida: su vida.

El diseñador es un autor de obras y productos de diseño desde los que el sujeto se recrea, crea y entreteteje al mundo, construye al establecer un vínculo entre él y la obra creada del que luego se desprende dejando su propia singularidad, abriendo una nueva veta de caminos para hacerse a sí mismo, para rebasarse, ir siempre más allá de sí. En tal relación, dice Foucault (1983): "se manifiesta también en la desaparición de los caracteres individuales del sujeto escritor; mediante todos los ardides que establece entre él y lo que escribe, el sujeto escritor desvía todos los signos de su individualidad particular; la marca del escritor ya no es más que la singularidad de su ausencia" (Foucault; 1983: 5).

Tal ausencia sugiere el desprendimiento productivo que hace el sujeto de su obra, se trata de una emancipación de sí mismo nunca reducida a la objetualidad de la obra, sino a un proceso re-creador que singulariza su vida de manera perpetua. El diseñador crea obras de las que aprende a desprenderse, pero al mismo tiempo su propia creación estructura discursos de las prácticas de diseño. La obra entretetejada en un discurso de diseño puede explicar la presencia de acontecimientos, rupturas, hundimientos, fracturas, continuidades o discontinuidades de la propia composición discursiva.

La creación del diseño es una forma de reescritura del ser diseñador que habita en el límite, porque es el lugar desde el que se hace visible la luz interna del sujeto, desde donde se exteriorizan las pasiones, desde donde se cura el alma y reconfigura su ser. El diseñador hace la experiencia de las prácticas profesionales de diseñador como vocación a la creación de objetos como fuente de su ser.

La importancia de la creación del diseño se equipara a la tarea de la re-escritura que el autor hace de sí mismo. La actividad creadora se puede comparar con el *pharmakon*, que provee al sujeto-diseñador de enfrentar las vicisitudes de su existencia. Es el modo curativo por medio del cual el diseñador enfrenta y reconfigura su existencia permanente.

El ser creador-diseñador activa su vida en el acto de creación, es la actitud productiva que le permite ir más allá de sí mismo, lo que le permite vivir en el límite y vivir instantes; es en su propia actividad creadora que logra satisfacer momentáneamente su vida.

El sujeto-diseñador se hace en la plena conciencia de su actividad productiva y creadora. El sujeto diseñador es un artista porque "encuentra una nueva forma de aproximarse a lo real y anuda con esa realidad otro tipo de relaciones; aquel que logra instituir una experiencia físico-metafísica y hasta en ocasiones, una experiencia en el límite" (Dagognet citado por Pérez; 1999: 30). La personalidad del sujeto-diseñador puede mostrarse con la representación mítica de Dédalo, pues tal y como dice el pensador Pérez Cortés, Dédalo es el sujeto que perfila al diseñador porque:

[...] es arquitecto, escultor, inventor, mecánico e ingeniero. Dispone de un saber y de un saber-hacer extraordinarios y tiene además el tipo de inteligencia que se requiere (Metis) para llevar a cabo una obra ejemplar [...] posee inteligencia teórico conceptual a la que se une el sentido práctico de producción, que hacen posible una libertad creadora pocas veces vista (Pérez; 1999: 32).

El sujeto-diseñador no sólo es un Dédalo, un ser ingenioso, inteligente, astuto, sensible o un sabio. El diseñador es un ser complejo y creador que siempre cobra conciencia de sí mismo en el instante en que vive. El cuidado de sí mismo que el sujeto-diseñador ejerce es una forma de autoexamen infinito, en el que una y otra vez el sujeto se vuelve a sí mismo. En su propia humanidad reconfigurada por la ilimitabilidad de su reflexión se encuentra su actividad creadora, misma que permea, impregna y transfiere a su obra de diseño, a su vida cotidiana, al mundo que configura y a su propio ser.

Discusión final

La interpelación es fundamental para comprender la interpretación de los contextos y las prácticas del diseño. La naturaleza de la interpelación es revelar el sentido y la emergencia de la singularidad de nuevas formas de pensamiento. De tal manera que la interpelación ofrece niveles de interpretación distintos, evitando, en todo momento, reducir los datos o evidencia histórica a una linealidad y regularidad discursiva.

La tarea de la interpelación se presenta como un pensamiento abierto y vivo frente al diseño y con el diseño. Cualquier práctica profesional es un saber vivo, porque siempre está auto-constituyéndose. En su discursividad hay un torrente de saberes, enunciados, reglas, que no cesan de re-producirse a sí mismos. No es la pura institución, el contexto, el entorno, los agentes profesionales, las relaciones de poder, los lenguajes aislados, lo que constituye la práctica, son todos en conjunto, correlatos que se imbrican en texturas relacionales complejas que a su vez entretejen discursos con singularidad propia.

Lo dicho hasta aquí es la manifestación de los modos en que puede operar la interpelación del diseño en el plano filosófico-histórico de su devenir. La interpelación del diseño obliga a los contextos y prácticas a hablar de sí mismos, de cómo se irrumpen, desgarran, imbrican o distancian. Contextos y prácticas reordenan el pensamiento del diseño rompiendo con cualquier mira-

da hegemónica dada porque promueven un pensamiento reflexivo al poner en choque las fuerzas de los acontecimientos.

El contexto y las prácticas profesionales operan como dos formas vivas capaces de establecer conexiones complejas e intrincadas y producir nuevas y novedosas formas de vida, de singularidad. Tanto la interpelación como el contexto poseen propiedades y elementos que las hacen interpelables. De tal modo que hay que asumir esta propuesta como un presente en constante devenir, un acontecer permanente en el que se ponen en relación todos aquellos elementos que de distinta manera configuran una permanente reflexión. La interpelación como la posibilidad infinita de crear y recrear pensamiento original para el diseño.

Referencias

- Albano, Sergio. (2007). *Glosario epistemológico de términos: Michael Foucault*. Buenos Aires: Editorial Quadrata.
- Ferrater, M., José. (1956). *Diccionario de Filosofía*, España: Alianza Editorial.
- Foucault, Michael. (1999). *Estética, ética y hermenéutica*, Vol. III. Barcelona, España: Paidós.
- Foucault, Michael. (2003). *La arqueología del saber*. México: Editorial Siglo XXI.
- Foucault, M. (1983). *Qué es un Autor*. Recuperado en http://23118.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/musicoterapia/informacion_adicional/311_escuelas_psicologicas/docs/Foucault_Que_autor.pdf.
- Heskett, John. (2005). *El diseño en la vida cotidiana*. España: Gustavo Gili.
- Ledesma, María. (2003). *Diseño Gráfico, ¿un orden necesario?*, En Ledesma, María, Chavés, Norberto y Arfuch, Leonor. (2003). *Diseño y comunicación*. Argentina: Paidós.
- Mosqueda, C. (2007). *El origen irruptivo del diseño gráfico profesional*. México: UAM Xochimilco.
- Pérez, F. (1999). *Ciencias y artes para el diseño*. México: UAM-Xochimilco.

Quevedo, A (2001). *De Foucault a Derrida: pasando fugazmente por Deleuze y Guattari, Lyotard, Baudrillard*. Pamplona, España: Universidad de Navarra.

Trías, E. (1983). *La filosofía del futuro*. Madrid, España: Ariel.

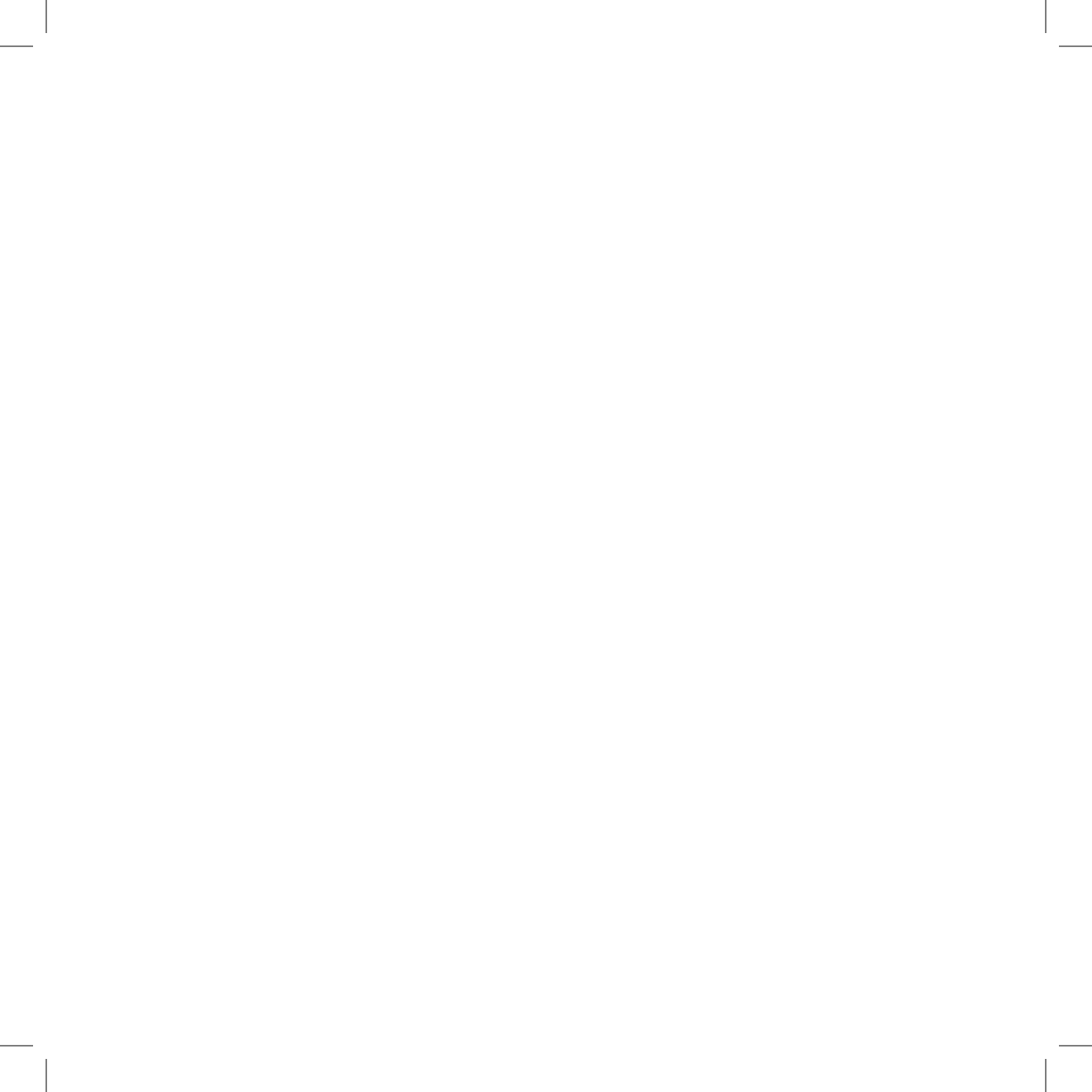
Trías, E. (1991). *La lógica del límite*. Madrid, España: Destino.

Trías, E. (2004). *El hilo de la verdad*. Madrid, España: Destino.

EL DISEÑO DE LOS ESCENARIOS
DE LAS HUMANIDADES DIGITALES:
TRES REGISTROS PSÍQUICOS
SOBRE TECNOLOGÍA,
LENGUAJES Y SENTIDO

Blanca Estela López Pérez
Universidad Autónoma Metropolitana,
Unidad Azcapotzalco





*Ease of learning isn't the primary force in language evolution.
For the heptapods, writing and speech may play such different cultural or
cognitive roles that using separate languages makes more sense
than using different forms of the same one.*
Ted Chiang, *Story of Your Life*

De manera tradicional, el diseño ha sido considerado más cercano a la producción de artefactos que a la estructuración de pensamiento y lenguaje. Esto se puede observar en los contenidos de los planes y programas de estudios sobre diseño que las distintas instituciones educativas de México ofrecen, donde el acento ha sido depositado en la adquisición de habilidades técnicas, ya sean analógicas o digitales, en detrimento del desarrollo de habilidades del lenguaje y de comunicación. Si bien es cierto que no se puede deslindar a los diseños de su trabajo sobre las formas materiales, también lo es que su alejamiento con otras disciplinas que permiten la construcción de sentidos comunicables redundan en un ensimismamiento epistemológico.

Los escenarios digitales han implicado cambios hacia adentro de las ciencias y disciplinas humanísticas y sociales, teniendo como resultado nuevos campos del conocimiento que no sólo buscan dar cuenta de los fenómenos de la condición humana sino que también comienzan a incluir la producción de objetos culturales como producciones audiovisuales, literatura electrónica, ficciones interactivas, museos y arte en VR (realidad virtual) y AR (realidad aumentada), videojuegos, entre otros. Es evidente que la imagen gráfica juega un papel de primera importancia, no sólo por la función comunicativa de las interfaces sino porque a través de ella se hacen presentes los procesos metodológicos y argumentativos de las humanidades; es decir, las distintas imágenes presentes en estos medios hacen palpables las traducciones e interacciones entre diferentes lenguajes provenientes de campos de estudio dispares. Esto implica, además, las traducciones, la transmisión y reconstrucción de diferentes sentidos comunicacionales; en consecuencia, lo que el diseño tendría que

traducir no serían códigos gráficos sino formas de pensamiento que han dado lugar a los diferentes lenguajes de las ciencias humanas.

En vista de lo anterior, la demanda para el diseño será la de incrementar su complejidad, no sólo en el uso de habilidades técnicas, sino también para la comprensión de diferentes discursos epistemológicos y la construcción de puentes comunicacionales entre estas distintas esferas. Esto puede parecer un proceso que se escapa a las posibilidades del campo de una profesión, pero si se rescatan algunos elementos filosóficos, se podrá observar que este tipo de movimiento ya ha sido descrito por autores como Emmanuel Kant y Friedrich Hegel; puesto en términos biológicos y psicoanalíticos por Sigmund Freud; en términos de creatividad y cultura por su discípulo Otto Rank, así como por Rollo May desde la psicología, por nombrar algunos autores que han descrito estos movimientos del "espíritu" en sus obras. En consecuencia, a pesar de la complejidad implicada, es posible que los diseños adquieran un perfil que les permita ser el aglutinante de lenguajes en los escenarios emergentes de las humanidades digitales; es evidente que no es un proceso de construcción sencillo porque implica mover a los diseños de sus campos de acción conocidos para involucrarlos en procesos de mayor abstracción que, en apariencia, lo distancian de la producción de artefactos y otras formas simbólicas a las que están acostumbrados.

El presente texto persigue ampliar la lectura de los campos que constituyen, en nuestra universidad, las disciplinas de los diseños. Para lograr esto es necesaria también una ampliación de la manera en que el diseño es pensado y definido, de tal suerte que contemple la inclusión de procesos que, por un lado, trascienden la producción de imágenes, artefactos y espacios, pero que por otro apuntan a la dimensión más simbólica de los registros de la condición humana psíquica. La primera sección tiene el objetivo de explicar cómo es que se constituyen los circuitos neuronales que permiten las funciones superiores del aparato nervioso, a saber: discernir, pensar, recordar y juzgar; estas funciones superiores, al articularse a través del lenguaje que nos viene de otros sujetos, permiten la construcción de sistemas discursivos cuyas funciones tienen eco en las mecánicas de vinculación social. En consecuencia, se hará uso también

de algunos elementos de la antropología y de la filosofía. La segunda sección del texto describe algunos de los cambios y movimientos que las humanidades digitales han operado para ampliar su campo de acción epistemológico y las implicaciones de los objetos de estudio que se encuentran aún en construcción; el acento será puesto en las esferas que involucran a los distintos tipos de diseño así como los lenguajes a partir de los cuales se articulan. En la última sección, se ubicará y describirá el papel que el diseño juega ante esta posibilidad de vinculación e interacción de distintos campos del conocimiento; de manera particular, será menester mostrar una propuesta donde los elementos de “las ciencias y artes para el diseño” pueden empatarse en principio con la triada “tecnología, humanidades y diseño”, en la que subyace un aparato de tres registros psíquicos “real, imaginario y simbólico”.

Cómo operan los registros psíquicos

La manera en que el aparato psíquico funciona no puede ser explicada de manera sencilla, particularmente ante la innegable idea del dualismo cuerpo-mente presente en gran parte de la manera en que pensamos nuestro ser y estar en el mundo. A pesar de que muchas de las propuestas psicoanalíticas han resultado controversiales a lo largo del siglo XX, es a principios del XXI que textos esenciales como el “Proyecto de Psicología” de Sigmund Freud han sido releídos por algunos sectores de las neurociencias (Pommier, 2010) y han resignificado los aportes a su disciplina (Anderson, Ochsner, Kuhl, Cooper, Robertson, Gabrielli, Glover, Gary y Gabireli, 2004: 233). De este texto se recupera el desarrollo sobre los procesos primario y el secundario, así como las funciones superiores del aparato psíquico, para dar luz sobre cómo es que tres registros o tres momentos del aparato dan cuenta de la manera en que se mueven el lenguaje y el pensamiento.

El texto de Freud comienza con la descripción del funcionamiento neuronal en el sistema nervioso. Este sistema recibe los impactos del mundo o

cosa del mundo según Kant (2011; p. 84-85) lo que provoca irritación al sistema; cada neurona ha de compartir la carga energética con otras neuronas de tal suerte que se evite el daño que la irritación pueda ocasionar al sistema. Si hay sobrecarga y ésta no puede conducirse a otra neurona, la irritación será tal que provocará dolor intenso y para cancelarlo la neurona se verá obligada a construir una conexión nueva con otra neurona a la cual pueda pasar algo de la carga; una vez hecha la construcción y distribuida la carga de energía, se cancela el dolor causado por el estímulo.

Placer sería la sensación de descarga. Puesto que el sistema w debe ser llenado por Y , resultaría el supuesto de con un nivel Y más elevado aumentaría la investidura en w , y en cambio un nivel decreciente la disminuiría. Placer y displacer serían las sensaciones de la investidura propia, del nivel propio en w , respecto a lo cual w y Y constituyen en cierto modo unos vasos comunicantes (Freud, 2007: 356).¹

Esta sensación de descarga quedará almacenada como una memoria de placer que se podrá activar ante nuevas vivencias de displacer. Cabe mencionar que la función principal del aparato nervioso es la de evitar el dolor a toda costa, entonces buscará por todos los medios la cancelación del displacer así tenga que invertir energía libidinal en la generación de nuevas conexiones. La cancelación del displacer, en principio, se deberá a la acción de un agente externo, pero posteriormente puede darse a causa de uno endógeno; por ejemplo, la irritación nerviosa que es producida por el hambre ha de cancelarse con la ingesta de alimento, pero eventualmente y a diferencia de otras especies, ese dolor puede ser cancelado por un agente endógeno como el acto de chupar un dedo (el estómago como órgano no recibe nada, pero la sen-

1 Las neuronas w y Y son células con diferentes niveles de conductividad; las primeras normalmente son llenadas con la energía provenientes de las segundas. Ambas operan procesos que permiten la aparición de procesos subjetivos conocidos como conciencia.

sación de hambre ha sido cancelada por una sustitución). La cancelación del displacer produce una imagen-recuerdo de satisfacción.

La posibilidad de sustitución se presenta cuando, a consecuencia de la vivencia de satisfacción, se construye una facilitación entre dos imágenes-recuerdo: una que es dolorosa y otra que hace que el dolor cese. De esta manera, el aparato comienza a investir ambas imágenes con afectos distintos; por un lado, repulsión para la huella mnémica de dolor y, por otro, una atracción hacia la imagen que termina el dolor, es decir, una imagen que es un objeto de deseo (p. 367). Así, toda nueva percepción que se asemeje a la huella de dolor, aunque no sea igual, despertará la imagen del objeto hostil y activará la defensa primaria; de la misma forma, toda percepción que pueda asemejarse a la huella mnémica de satisfacción será considerada un objeto de atracción o deseo. Tengamos en cuenta que esta semejanza sólo queda establecida a partir de la vivencia de lo percibido y no del objeto del mundo que la causa; esto es de vital importancia, ya que la construcción de conexiones entre huellas mnémicas es la materia prima de las representaciones del aparato psíquico y son estas representaciones las que nos permiten dar forma a los golpes de datos recibidos sensorialmente. Comienza a ser evidente que la manera en que los diferentes aparatos quedan golpeados, es decir, viven el encuentro con el mundo, no puede ser más que individual.

El conjunto de procesos de atracción-deseo y de represión del objeto hostil ofrece una formación que es posible llamar "yo". Este yo es la organización que fomenta el movimiento hacia todas aquellas percepciones que se asemejen a la huella mnémica de deseo y que rehuirá aquéllas que considere hostiles. Este momento de organización del sistema corresponde al proceso primario.

Llamamos *procesos psíquicos primarios* a la investidura-deseo hasta la alucinación, el desarrollo total del displacer, que conlleva el gasto total de defensa; en cambio, llamamos *procesos psíquicos secundarios* a aquellos otros que son posibilitados solamente por una buena investidura del

yo y que constituyen una morigeración de los primeros. La condición de los segundos es, como se ve, una valorización correcta de los *signos de realidad objetiva*, sólo posible con una inhibición por el yo" (p. 372).

En el proceso primario el yo se defiende y sólo acepta aquellas percepciones que le resulten familiares y placenteras; en cambio, el proceso secundario permite que exista disonancia entre la imagen-recuerdo y la percepción, permitiendo que se presenten otras funciones del aparato que son el discernir y el pensar (pero siempre con la condición de que el yo y sus defensas puedan ser superadas).

Cuando un aparato psíquico (como ya tenemos presencia del yo podemos llamarlo sujeto, pero es una condición muy laxa para usar el término y tendrá fines solamente explicativos) o un sujeto enfrenta cualquier fenómeno, trata de empatar su percepción con alguna de sus imágenes recuerdo. Si encuentra una que coincida, el sujeto no realiza ningún trabajo, sólo pone en acción los afectos y conexiones que ya ha elaborado con anterioridad como resultado de otras experiencias (Freud llamó a esto, pensar reproductor); en contraste, si lo que enfrenta no encuentra correspondencia, se generará tensión que puede despertar representaciones hostiles. Para enfrentar esta hostilidad, el sujeto puede huir del estímulo y cancelarlo, o bien, pensar (un trabajo de elaboración que persigue alterar la conexión entre imágenes-recuerdo para producir una nueva que pueda coincidir con la percepción).

Se tienen, entonces, dos tiempos o procesos diferentes: un primer momento donde se reproduce una representación que resulta familiar al yo, y otro momento donde el yo se ve obligado a construir nuevas representaciones para lidiar con lo que la realidad presenta. "El pensar *discerniente* o *judicativo* busca una identidad con la investidura corporal; el pensar reproductor, con una investidura psíquica propia" (p. 378). El cuerpo, en el caso de estos marcos teóricos, no se corresponde con el organismo sino con una imagen que sintetiza tanto lo orgánico como imágenes-recuerdo producto del contacto con otros sujetos que proporcionan además lenguaje y mirada. Al encontrar

un otro, el yo encuentra un límite y en el límite el yo enfrenta dolor; dice Rollo May que la creación a partir de este vínculo demanda una forma particular de valor: "Es el valor de relacionarnos con otros seres humanos, la capacidad de arriesgar nuestro yo con la esperanza de lograr una intimidad significativa. Es el valor de invertir el yo durante un periodo de tiempo en una relación que demandará incrementar su apertura" (May, 1994: 17). En consecuencia, el pensar será un trabajo de construcción de nuevas conexiones para hacer coincidir las representaciones ya existentes en el aparato con aquello que se percibe como diferente; estas construcciones podrán llevarse a cabo cada vez que se encuentre el sujeto con un algo diferente, pero requerirán que el yo pueda inhibirse y esto se acerca mucho a la imagen-recuerdo de lo hostil, de ahí que May considere el crear nuevas conexiones como un acto de valor.

Se observan tres momentos en los que se presenta movimiento en el aparato psíquico: uno que corresponde a la sensación caótica provocada por la cosa del mundo; un segundo donde las imágenes-recuerdo investidas permiten la aparición de un yo con sus defensas, el pensar reproductor; y un tercero donde ese yo se inhibe para permitir la creación de nuevas conexiones, el pensar judicativo. Estos momentos del aparato psíquico ya los encontramos en autores anteriores como Immanuel Kant en sus textos *La estética trascendental* y *La lógica trascendental*, en los cuales apunta que la posibilidad de construcción de conocimiento se da sólo a partir de la vivencia fenomenológica de las cosas del mundo. Dice Kant: "Nuestro conocimiento surge básicamente de dos fuentes del psiquismo: la primera es la facultad de recibir representaciones (receptividad de las impresiones); la segunda es la facultad de conocer al objeto a través de tales representaciones (espontaneidad de los conceptos)" (Kant, 2006: 83). Es posible encontrar concordancia con la vivencia de sensaciones caóticas descritas por Freud en tanto que es lo único a lo que el aparato tendrá acceso; al generar conexiones para la descarga, ocurre una primera traducción que Kant inscribe en una *aisthesis* capaz de trascender y alcanzar un segundo momento en el aparato. Este segundo momento, el momento del yo, comprende categorías ancladas en representaciones, de ahí que diga Kant

que los fenómenos existen en nosotros y no por sí mismos (p. 82); sólo podemos acceder al mundo a través de nuestras representaciones, a pesar de los golpes sensoriales que el aparato psíquico recibe. El tercer momento implica una segunda traducción, que Kant describe como la posibilidad de generar representaciones cuyo origen no es el golpe de la cosa del mundo sino un trabajo de elaboración sobre las representaciones que ya se poseen (p. 96); es decir, la construcción de diferentes maneras de pensar una representación, o bien, la posibilidad de generar nuevos sentidos o lecturas para la misma. Entonces “La lógica trascendental” implicará algo muy cercano al pensar judicial.

Este tipo de momentos (uno sensorial y dos traducciones) también puede encontrarse en autores como Friedrich Hegel en su *Fenomenología del espíritu* (2009; pp. 179-194), en Arthur Schopenhauer con *El mundo como voluntad y representación* (2010; p. 140) y en Friedrich Nietzsche *El origen de la tragedia* (2007). Estos textos serían lecturas necesarias para adentrarnos en lo que sigue y poder dar cuenta de la manera en que un autor posterior propuso que estos tres momentos pueden ser organizados. Para Jacques Lacan, independientemente del momento de construcción de su obra y el peso que otorgaba a cada momento, el aparato psíquico habría tenido tres registros: real, imaginario y simbólico. De manera muy acotada se expondrán los procesos que son operados en cada uno de los registros.

El registro psíquico de lo real (no de la realidad) comprende, en principio, la dimensión orgánica con que nacemos, ni siquiera es posible llamarla todavía *un cuerpo*; el cuerpo es una construcción secundaria al organismo (Soler en Goralí, 1993: 94-95). Sin embargo, lo que sí posee es un sistema nervioso que será inscrito por los estímulos del mundo a través del dolor y la satisfacción, como ya se ha explicado. Dice el psiquiatra Gérard Pommier que para existir será necesario expulsar el exceso de goce² del cuerpo (2004: 17); al lo-

2 En psicoanálisis, el goce se corresponde con un exceso en la carga energética que recibe el aparato y resulta dañino para el organismo, pero que no deja de aportar cierta ganancia psíquica.

grar esta expulsión y mecanismos para evitar el desbordamiento del dolor y la energía psíquica, las sensaciones caóticas quedarán contenidas bajo la represión primaria, permitiendo instaurar una primera diferencia entre el adentro y el afuera del cuerpo. Todo aquello que esté en este registro quedará guardado, siempre pulsando, salvo que pueda ser traducido al siguiente registro, el de lo imaginario.

El registro de lo imaginario (no el imaginario, esa denominación corresponde a otro campo del conocimiento, ciencias sociales) implica una presencia de un Otro (primero será con mayúscula) que, a través del lenguaje y la instauración de un significante primero, permite que aparezca el yo. Según Lacan:

El yo es ese amo que el sujeto encuentra en el otro, y que se instala en función de dominio en lo más íntimo de él mismo. [...] ¿Y dónde está ese amo? ¿Adentro o afuera? Está siempre a la vez adentro y afuera, por esto todo equilibrio puramente imaginario con el otro siempre está marcado por una inestabilidad fundamental (2013: 134-135).

Este registro es un momento que permite un yo sujeto a la palabra del otro, un yo en una sola posición y con una sola posibilidad de lectura pero que ya tiene acceso a *ser*. Este estado metonímico permite la reiteración de las mismas conexiones ya hechas con anterioridad y, de la misma manera que el yo en el nivel de las percepciones y categorías, sus contenidos suelen mostrar resistencia al cambio. En consecuencia, las representaciones difícilmente podrán amarrar nuevos fenómenos o generar nuevos sentidos, incluso cuando la resistencia pueda provocar gran pesar.

Si existe suficiente tensión en el sistema y además cuenta con elementos suficientes (facilitación de conexiones), el aparato puede llevar a cabo una segunda traducción que va de las metonimias imaginarias (monosémicas) a las metáforas simbólicas (polisemia). El trabajo de elaboración que se realiza es posible gracias a otro nuevo significante, es decir, aparece un otro más (ya con minúsculas), que cambia el sentido del significante originario (Lacan,

2010: 178-179) y permite el desplazamiento del significado. Este registro fue llamado por Lacan orden simbólico y comparte con la propuesta de Kant la posibilidad de generar múltiples lecturas para las representaciones construidas en el registro imaginario a partir de lo traducido del real.

Es necesario tener en cuenta que los registros no se sustituyen uno a otro; es decir, a pesar de que el aparato psíquico pueda acceder al simbólico, el real e imaginario no desaparecen. Tampoco se trata de registros cuya actividad es simétrica e igual en todas las situaciones; en ciertas circunstancias el yo permitirá mayor inhibición que en otras provocando una mejor operación del simbólico; en otras, el simbólico puede verse fallido dando lugar al real como espacio de manifestación de lo no amarrado a representación e, incluso, provocando daños al organismo. De esta manera, habría que señalar también una cuarta propiedad del aparato: la manera en que estos registros han sido anudados. El funcionamiento de este sistema psíquico, si bien es gestado de manera individual, el perfil de los grupos sociales no será más que consecuencia de la presencia de muchos aparatos individuales y las formas que éstos han desarrollado para vincularse unos con otros.

En consecuencia, no resulta extraño que los aparatos filosóficos que no circunscriben lo humano a la razón o a la conciencia, den cuenta del ser y su estar con otros seres y el mundo mediante construcciones o modelos que describen operaciones similares a las propuestas por el psicoanálisis (un detonante sensorial y dos traducciones). Tales son los casos, además de los ya mencionados, de los filósofos como Luis Althusser, Jean Paul Sartre, Maurice Merleau-Ponty, Michel Foucault, Jean Baudrillard, Judith Butler, Hannah Arendt, Slavoj Žižek, entre otros, así como los antropólogos y lingüistas Bronislaw Malinowski, Claude Lévi-Strauss, René Girard, Louis Hjelmslev, Emile Benveniste, por nombrar algunos (Arrivé, 2001: 145). Al tratarse de un fenómeno humano que conlleva el vínculo con el otro a través del lenguaje, hemos de considerar que los diseños al ser una producción cultural de sentido no son ajenos a estas construcciones teóricas y, mucho menos, permanecen al margen. Los diseños son manifestaciones de estas formas de movimiento del aparato psíquico.

Humanidades digitales y campos emergentes

Las humanidades o ciencias humanas se han encargado del estudio del lenguaje y la cultura desde el siglo xvi. Desde la invención de la palabra escrita, los soportes de las formas de pensamiento humanas han sido varios y con distintas características deviniendo de diferentes formas de producción, almacenamiento y alcances de difusión. En consecuencia, los soportes digitales no quedan exentos de ser trabajados desde las humanidades y de ofrecer, como lo han hecho otros soportes y medios, campos con nuevos fenómenos de estudio. Cabe aclarar que no se trata de considerar a los medios digitales como el factor que detona cambios sustanciales y de fondo en el sujeto en tanto ser del lenguaje y menos que la especie evoluciona a partir de las pantallas táctiles; se trata de rescatar las implicaciones de los lenguajes máquina como forma de pensamiento y posibilidad de construcción de sentido, donde una de sus manifestaciones es la imagen gráfica.

Para el autor Stephen Ramsay, las humanidades digitales son el resultado de rivalidades epistemológicas, rupturas paradigmáticas así como de convergencias sociales. Para él, el trabajo del cura jesuita Roberto Busa en los años 40 del siglo xx resultará central, ya que identifica, a través de procesos de creación mediante máquinas, posibilidades de traducción y análisis de textos así como su reestructuración y corrección (Ramsay, 2008). En este sentido, el autor ofrece un método de análisis de textos cuantitativo que ha sido utilizado, sobre todo, para análisis comparativos de texto; sin embargo, deja fuera elementos intangibles como los sentidos culturales de las palabras o las intenciones de los escritores. Sin embargo, cabe rescatar que la computadora de 1940 con su capacidad de procesamiento de palabras así como su funcionamiento generado a partir de un lenguaje, constituye un núcleo importante para las humanidades digitales, a pesar de sus limitaciones en aspectos cualitativos del lenguaje.

Las computadoras pueden apoyar el estudio del lenguaje de maneras distintas, algunas más exitosas que otras. [...] Estos estudios son pertinentes para la comprobación o refutación de hipótesis o interpretaciones que en el pasado se basaban en la interpretación humana y en la aleatoriedad de algunos elementos notables (Hockey, 2001: 66).

Sin embargo, es necesario señalar que esto no persigue negar los factores históricos ni culturales que dan sentido a los textos literarios; es decir, en última instancia, la propuesta de Hockey al igual que la de muchos otros, también es hipotética. No podemos ignorar los factores humanos de cualquier tipo de análisis, pero sí estar al tanto de su presencia y su impacto. Entonces se observa que las humanidades digitales, si bien hacen uso de herramientas computacionales, también siguen demandando las herramientas tradicionales del campo; en tanto sin importar el desarrollo tecnológico, lo central son los discursos alrededor de las personas, sus lenguajes y las formas en que se construye pensamiento, en tanto objetos de estudio.

La palabra y el lenguaje así como su vínculo con la manera en que los seres humanos pensamos, puede considerarse una forma de tecnología. Para Walter Ong las “tecnologías de la palabra” han afectado la inteligencia (2013: 82-83), ya que el desarrollo de los soportes implica una alteración de las relaciones entre la palabra y la conciencia. Ong cita a Platón y su crítica a la palabra escrita ya que es un agente que debilita el pensamiento y destruye la memoria; además, el texto escrito es inamovible dado que, por más que sea discutido y refutado, las palabras escritas permanecerán inalteradas. Lo mismo se le puede criticar a la imprenta y, en mayor o menor medida, a la pantalla, pero el autor señala una característica que estas escrituras poseen en común: a diferencia de la tecnología de la palabra oral, la palabra escrita, ya sea manuscrita, impresa o en pantalla, no se da de manera orgánica al cuerpo humano y requiere herramientas.

El habla crea la vida consciente, pero asciende a la consciencia desde profundidades inconscientes, aunque desde luego con la cooperación voluntaria e involuntaria de la sociedad. Las reglas gramaticales se hallan en el inconsciente en el sentido de que es posible saber cómo aplicarlas e incluso cómo establecer otras nuevas aunque no se puede explicar qué son.

La escritura o grafía difiere como tal del habla en el sentido de que no surge inevitablemente del inconsciente. El proceso de poner por escrito una lengua hablada es regido por reglas ideadas conscientemente, definibles [...] (pp. 84-85).

Esta nueva manifestación de la tecnología del lenguaje, el escrito, tuvo como consecuencia la producción de herramientas para su escritura (plumillas, grafitos, lápices, pinceles, entre otros) así como la generación de soportes (pergaminos, papiros, papeles, etc.), que serían los efectos más evidentes al observador. Sin embargo, Ong señala una condición de importancia central: la participación de la dimensión inconsciente en la articulación del lenguaje hablado, es decir, todo el aparato psíquico incluida la consciencia, en ocasiones; en contraste, las producciones humanas que demandan el uso de herramientas operan más sobre regiones conscientes del aparato y en la reiteración del imaginario que devino de Otro (con mayúscula) cuya impronta dirige la manera en que escribimos el lenguaje e incluso el sentido que se le otorga.³

La tecnología de la palabra oral también hace manifiesta la siguiente situación con respecto a las imágenes gráficas: la comunicación oral se compone de sonidos que se integran como palabras, pero salvo la utilización del gesto, el cuerpo o la mirada, en realidad el sonido no es imagen gráfica. Esto no significa que no pueda ser visualizado, como lo señalan López y García

3 En consecuencia, no resulta extraña la creencia de que el lenguaje texto es monosémico, ya que implica un supuesto acuerdo entre varios.

(2013: 10), es decir, que a partir del sentido que las palabras tengan para el escucha, él será capaz de dar una imagen a ese sentido. Esa imagen visualizada (imagen mental o cognitiva) se nutre de las fuerzas inconscientes, al igual que la palabra que fue emitida; pero para su manifestación en la dimensión tangible requiere, al igual que el escrito, herramientas para su producción y soportes para su almacenamiento. Si bien palabras escritas e imágenes gráficas son producto de la presencia de herramientas, en tanto producciones del aparato psíquico, habla y visualización, ambas no sólo son tecnologías del lenguaje (palabra e imagen se estructuran a través del lenguaje) sino resultados de formas de pensamiento operantes.

Estas formas de pensamiento se manifiestan en las producciones mediadas por herramientas y, en muchos casos, sólo se transmiten de un soporte a otro sin alterar el esquema de pensamiento, como ocurrió con la imprenta y las primeras computadoras. Sin embargo, recordemos que la cosa del mundo golpea el aparato psíquico y, en consecuencia, la vivencia de otras formas de estímulos puede alterar las traducciones del sistema; entonces, el texto que presenta al lector operaciones diferentes, le obliga a modificar la manera en que realiza su lectura. Como corolario se sigue que es posible que el pensamiento como forma de construcción de investiduras para representaciones sea alterado y “aprenda” otras formas de vinculación, a partir de su exposición a “golpes” distintos.

Ante las posibilidades que los soportes digitales ofrecen, se abren campos fértiles para el desarrollo de nuevos lenguajes siempre que ofrezcan algo que los medios anteriores no contemplaron u ofrecieron sólo de manera parcial. Cabe mencionar que el solo hecho de hacer uso de una herramienta informática no necesariamente implica una modificación de pensamiento; ejemplo de esto son los procesadores de texto cuya función sustancial es la de ser una herramienta de escritura como lo fue la máquina de escribir. Si bien es cierto que facilita en mucho la labor de mecanografía y dar formato al texto, no se trata de operaciones que aparecieran con los equipos de cómputo. En este sentido, la operación del lenguaje se reitera sin demandar ninguna elaboración; sin embargo, si ese texto es formado y convertido en un PDF al que es

posible añadir audio y video, el soporte del texto sobre la página comienza a ofrecer algo distinto, aunque es evidente que dichos atributos recién adquiridos no se conservan si el archivo se manda a impresión.

El acto de leer un texto implica mucho más que la decodificación de caracteres uno tras otro. Para Frank Smith, leer será un acto que sólo de manera incidental se relaciona con lo visual, y lo más significativo del acto es la construcción de conexiones entre el conocimiento y la intención que los lectores poseen al acercarse a un texto (Smith, 2012: 73-75). Entonces, se observa que el fenómeno de lectura no deviene de manera lineal, al menos en la dimensión del acceso al sentido profundo del texto; de esta manera, el fenómeno si bien involucra los datos contenidos en los signos impresos, no es hasta que se elabora una conexión significativa que el texto⁴ emerge no sólo como información sino como posibilidad de sentido e intención. En consecuencia, el solo hecho de poner sobre un soporte digital elementos gráficos, acústicos, animados, etc., no implica que exista un lenguaje que los cohesione y que pueda permitir su lectura a otros usuarios.

Si un lenguaje implica más que la sumatoria de las palabras que lo componen, entonces la existencia de varios lenguajes demandará la construcción de nuevas posibilidades de conexión y síntesis entre sus significantes, además de la identificación de operaciones propias o exclusivas de cada uno de esos lenguajes.

Al igual que Ferdinand de Saussure proclamaba que la significancia no es creada por la relación lineal entre el signo y el referente sino por la cadena de significantes, se habla así de un movimiento que va de la temporalidad causal lineal a una retícula espacial que se extiende en to-

4 Texto entendido como un efecto fenoménico que describe cierto tipo particular de interacción entre un lector y la manera en que este sujeto articula los datos a los que es expuesto para integrarlos y darles un sentido. Texto no es la concatenación de letras para formar palabras, al menos en el presente caso.

das direcciones y que incorpora por igual conexiones con mucha riqueza así como entrecruzamientos con otras retículas (Hayles, 2012: 33).

De esta manera, queda evidente que los escenarios de las humanidades digitales no sólo contemplan los lenguajes de texto sino otro tipo de signos que pueden articularse en sistemas con posibilidades de lectura distintas. Lo que es más relevante para los diseñadores es que el diseño de este tipo de sistemas no se reduce a los gráficos y las interfaces, sino que va a demandar habilidades en el manejo de otro tipo de lenguajes de mayor abstracción, incluidos no sólo los audiovisuales y cinematográficos sino también los informáticos.

Es necesario aclarar que el uso de los lenguajes debe apuntar más a su comprensión para la integración de nuevos sentidos culturales, que hacia el aprendizaje de signos que redunde en la producción (o más bien reproducción) de artefactos ya existentes. De la misma forma que aprender a leer no se trata de la memorización de reglas gramaticales, la comprensión de distintos lenguajes no se resuelve a través de repeticiones de fórmulas sino por medio de traducciones en una lógica más metafórica y menos metonímica. Para hacer visible la correspondencia con los momentos psíquicos, el uso de herramientas trata sólo de una lectura en el registro real-imaginario que permite la re-producción de lecturas adquiridas pero no permite la diversificación de perspectivas; por su parte, la tecnología⁵ atravesaría los tres registros, porque necesita un soporte material (piezas y herramientas), un lenguaje y la posibilidad de multiplicar sus lecturas para crear nuevas posibilidades de sentido.

5 Será necesario aclarar que tecnología no es lo mismo que herramientas, aunque las incluye.

Nuevas caras para el diseño

En vista de lo expuesto hasta el momento, el campo emergente de las humanidades digitales presenta un panorama con cambios significativos no solamente a nivel epistemológico sino también en cuanto a la producción de objetos culturales con fines de comunicación. El diseño no queda exento y, mucho menos, al margen de estos movimientos, ya que la creación de nuevos lenguajes así como nuevos espacios para la comunicación, implica una demanda de diseño en distintos niveles y formas de pensamiento. El diseño enfrenta la oportunidad de participar en nuevos campos de acción, pero esto no implica que la disciplina no deba experimentar movimientos hacia su interior también.

Será necesario ampliar las definiciones tradicionales de diseño para dar lugar a operaciones que trasciendan, sin excluir la producción de artefactos. Este proceso de construcción puede tomar tiempo; sin embargo, a manera de definición provisional se ofrece la siguiente propuesta proveniente de las humanidades:

El diseño es una práctica creativa que considera las restricciones culturales, sociales, económicas y tecnológicas para traer al mundo sistemas y objetos. El diseño en diálogo con la investigación es sólo una técnica, pero cuando es utilizado para proponer y encuadrar preguntas sobre el conocimiento, el diseño se convierte en un método intelectual (Burdick, Drucker, Lunenfeld, Presner y Schapp, 2012: 13).

De manera tradicional, el acto de diseñar ha quedado circunscrito a la producción de artefactos, ya sean objetos electrodomésticos, imágenes gráficas y espacios arquitectónicos, entre otros. Una de las consecuencias más dañinas de este tipo de visiones es que la producción de artefactos reducidos al uso de herramientas informáticas ha desvirtuado a la disciplina, ya que la despoja de su dimensión epistemológica así como metodológica de investigación y construcción de conocimiento. Como se dijo en la sección anterior,

en lugar de reconocer el diseño como una tecnología del lenguaje, éste se ve reducido a las herramientas digitales en las que se apoya.

De esta manera, no solamente es necesario ampliar las definiciones de diseño sino también la manera en que la tecnología suele ser definida. La tecnología debe pensarse más allá de sus herramientas y las manifestaciones sensoriales que éstas provocan. Como se dijo anteriormente, la tecnología se comporta como una especie de espíritu hegeliano que si bien implica los registros más tangibles (herramientas), también se anuda en tanto forma de pensamiento con representaciones y lecturas metonímicas (porque los datos están sujetos a ser interpretados), pero además comprende la posibilidad de creación de nuevos sentidos. Las tecnologías son manifestaciones de ciertas formas de pensamiento, que además lo producen de vuelta; recordemos el caso de la escritura una vez más, donde el problema central no es si el texto será escrito en papel o será impreso, sino que el hecho de poderlo preservar afecta la memoria y la inteligencia, siguiendo a Ong (2013; p. 83). Más todavía, si utilizo un lápiz, un tipo móvil o un procesador de palabras para escribir mi nombre, existe variación de herramienta más no de pensamiento, ya que sigo plasmando la misma cadena de signos (y probablemente con los mismos usos e intenciones).

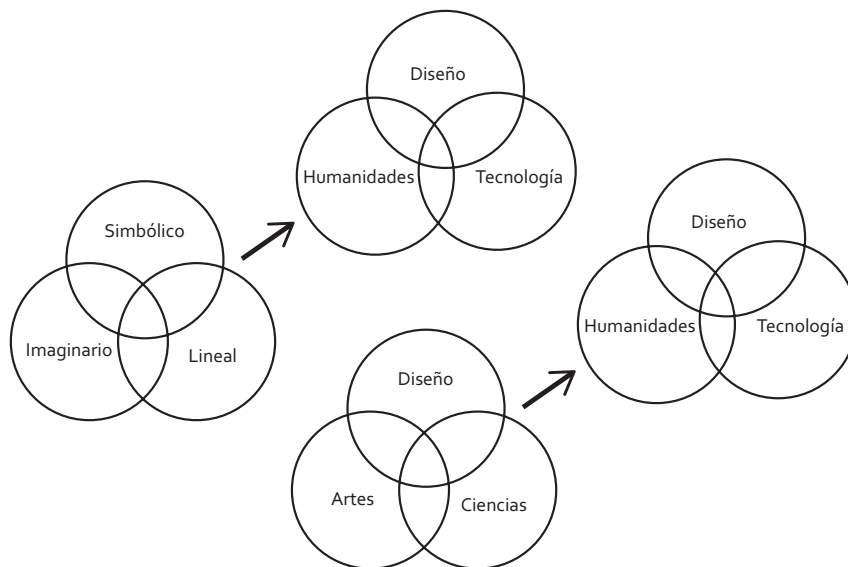
El diseño, al igual que la tecnología, habría de tener la posibilidad no sólo de permitir diversas construcciones discursivas sino también hacerlas accesibles en forma de producciones culturales (objetos, imágenes y espacios). Si es posible pensar al diseño como una tecnología del lenguaje es porque toda imagen deviene de un acto de la palabra, que atraviesa por tres momentos (inconscientes y conscientes) y que permite, a través de representaciones, que tanto las formas como los sentidos emerjan. "Pensar la imagen como efecto de un discurso implica que toda decisión –estética o formal– está respaldada por una teoría o una ideología (explícita o no). Trabajar con la imagen es operar con palabras. Diseñar es un acto político" (Groisman, 2007: 93). Sin embargo, encontramos al diseño no sólo desplazado de su complejidad como forma de pensamiento articulada por el lenguaje, sino reducido a la producción de ar-

tefactos que, en muchos sentidos, han dejado de lado la comunicación como vínculo entre humanos.

En vista de estas circunstancias, el trabajo sobre el lenguaje y su relación con el diseño necesita la identificación de las diferencias en cuanto a operaciones del pensar, que tanto los lenguajes como sus soportes implican. En el caso de la escritura, la lectura es distinta en un impreso que en un hipermedio (Hayles, 2012: 61); por lo tanto, no resulta difícil pensar que de la misma manera que una película pide a su espectador cierta lectura distinta a la de la fotografía, las imágenes integradas con texto, audio, video, animación, etc., hagan lo mismo. En consecuencia, este nuevo tipo de textos podría implicar un nuevo paradigma de pensamiento, siempre que permita funciones distintas a las ya operadas con textos anteriores. En el esquema 1 se muestra una propuesta de lectura para las tres instancias que son utilizadas para describir las disciplinas de la cuarta área del conocimiento.

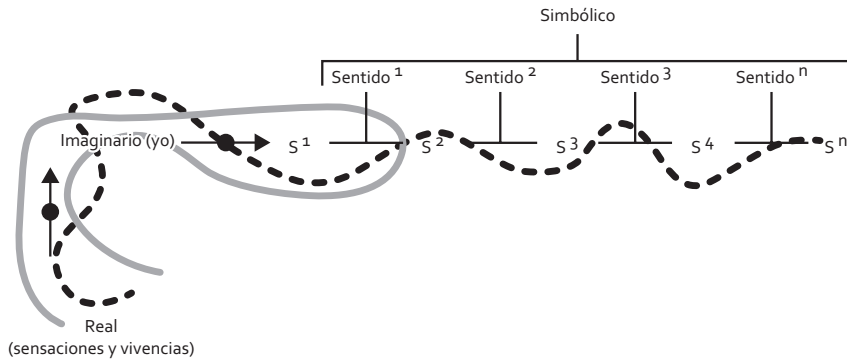
La División de Ciencias y Artes para el Diseño posee tres elementos que pueden ser resignificados, de tal suerte que las disciplinas del diseño puedan aprovechar los espacios que los movimientos en otras áreas del conocimiento ofrecen. El elemento tecnológico, herramientas y formas de pensamiento, sería un registro sin el cual no sería posible producir, almacenar y difundir las producciones discursivas de las ciencias humanas. Si bien de estas ciencias sólo se consideraron las disciplinas artísticas principalmente por sus herramientas y técnicas en un principio, si los nuevos objetos serán los distintos lenguajes, es menester ampliar esta segunda esfera para incluir las ciencias encargadas de dar cuenta tanto de los fenómenos del lenguaje como de la construcción de los discursos sobre éste. El diseño permitirá dar lugar a traducciones que permitan dos cosas: comunicar a las distintas disciplinas entre sí, y también, ante esta posibilidad, dar lugar a distintas formas de lecturas tanto de los discursos de las ciencias humanas como de la diversidad de lenguajes que éstas han generado.

No se puede prescindir de las operaciones propias de cada registro, pero esto no implica que lo que se requiere de movilidad del aparato esté dado



Esquema 1. (Realizado por la autora).

de antemano. Es muy común encontrar que los discursos de distintas disciplinas sólo permitan una lectura, que legitima tanto los límites como el estatus de un campo, impidiendo nuevas construcciones. La línea gris del esquema no. 2 describe cómo es que esta falta de movimiento o de traducción entre registros deja a una disciplina circunscrita a sus herramientas (el real) dado que sólo existe una posibilidad de sentido (S_1); sin embargo, al tener contacto con otros significantes ($S_2, S_3, S_4, \text{etc.}$) la cadena entera se verá forzada a construir nuevos sentidos, lecturas metafóricas distintas de los discursos iniciales (línea punteada). Esta pluralidad de perspectivas permite apuntar a la función simbólica que una tecnología del lenguaje como el diseño habría de operar.



Esquema 2. (Realizado por la autora).

De esta manera, el diseño habría de desempeñar una función simbólica (muy en el sentido Lacaniano) que permitiera la generación de distintos sentidos, como consecuencia del constante anexo de significantes a cadenas ya construidas por los lenguajes. Ante este incremento de complejidad, los di-

seños han de superar algunas de las directrices que los han articulado hasta el momento, como es el caso de la separación dualista entre teoría y práctica, que mejor podría concebirse como una banda de Moebius en la cual no es posible hacer una distinción tan tajante entre una dimensión y otra. Más todavía, la formación de un diseñador demandaría la adquisición de conocimientos en campos que enfrentan una reducción significativa dentro del sistema educativo mexicano, como son historia, filosofía, literatura y artes. En este sentido, los diseños han de constituirse como una vía de transgresión del lenguaje metonímico, para acceder a una dimensión de construcción y creación.

Discusión final

Ante el surgimiento de nuevos campos epistemológicos, la respuesta de las humanidades ha sido la apertura de sus fronteras para incluir no sólo nuevos soportes para los lenguajes sino también la producción de objetos culturales. Una manera en que los diseños pueden encontrar nuevos campos de acción es a través de su vínculo con la comunicación; sin embargo, esta posibilidad implica incrementar la complejidad de pensamiento con la que los diseños son concebidos de manera tradicional.

El considerar al diseño como una tecnología del lenguaje, permite generar nuevas lecturas hacia adentro del campo así como la ampliación de sus fronteras por medio del estudio de los lenguajes y los discursos. Pero esta postura implica cambios sustanciales comenzando por la definición de diseño para seguir con la de tecnología; y sobre esta línea, también sería obligado revisar las maneras en que pensamos la comunicación. En este sentido, el cambio de sentido de alguno de los significantes de la cadena que llamamos “campo del diseño” habría de afectar a todos los elementos de dicho constructo.

Acercar el diseño a las humanidades digitales implica trabajo sobre los lenguajes y la tecnología que han hecho posible la apertura de este campo. En

tanto posibilidad de lo simbólico, el diseño en su nueva complejidad se encontrará sostenido por el aparato que también apoyó grandes cuerpos filosóficos de Occidente y reconociendo distintos momentos de la condición humana. Si el diseño ha de resolver algo sobre comunicación en los ambientes digitales, ha de constituirse como una disciplina de los vínculos humanos a través de redes de lenguajes.

Referencias

- Anderson, M. C., Ochsner K. N., Kuhl, B., Cooper J., Robertson, E., Gabrielli, S.W. Glover, Gary H., Gabireli, J.D.E. (2004). Neural systems underlying the suppression of unwanted memories. *Science*, Vol. 303, pp. 232-235 (January 9, 2004).
- Arrivé, M. (2001) *Lingüística y psicoanálisis: Freud, Saussure, Hjelmslev, Lacan y los otros*. México: Siglo XXI.
- Burdrick A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner T. y Schapp J. (2012) *Digital Humanities*. E. U.: The MIT Press.
- Gorali, V. (1995) *Estudios sobre psicosomática*. Volumen 3. Buenos Aires: ATUELCAP.
- Groisman, M., comp. (2007) *Apuntes pixelados. Reflexiones sobre el diseño y los medios audiovisuales del kinetoscopio a la revolución celular*. Buenos Aires: FADU y Nobuko.
- Hayles, N. K. (2012) *How We Think. Digital Media and Contemporary Technogenesis*. Chicago: Universidad de Chicago.
- Hockey, S. (2000). *Electronic Texts in the Humanities*. Oxford: Oxford University Press.
- Freud, S. (2007) *Obras completas*. Tomo I. Buenos Aires: Amorrortu.
- Lacan, J. (2013) *El seminario 3. Las Psicosis*. Buenos Aires: Paidós.
- Lacan, J. (2010) *El seminario 5. Las formaciones del inconsciente*. Buenos Aires: Paidós.

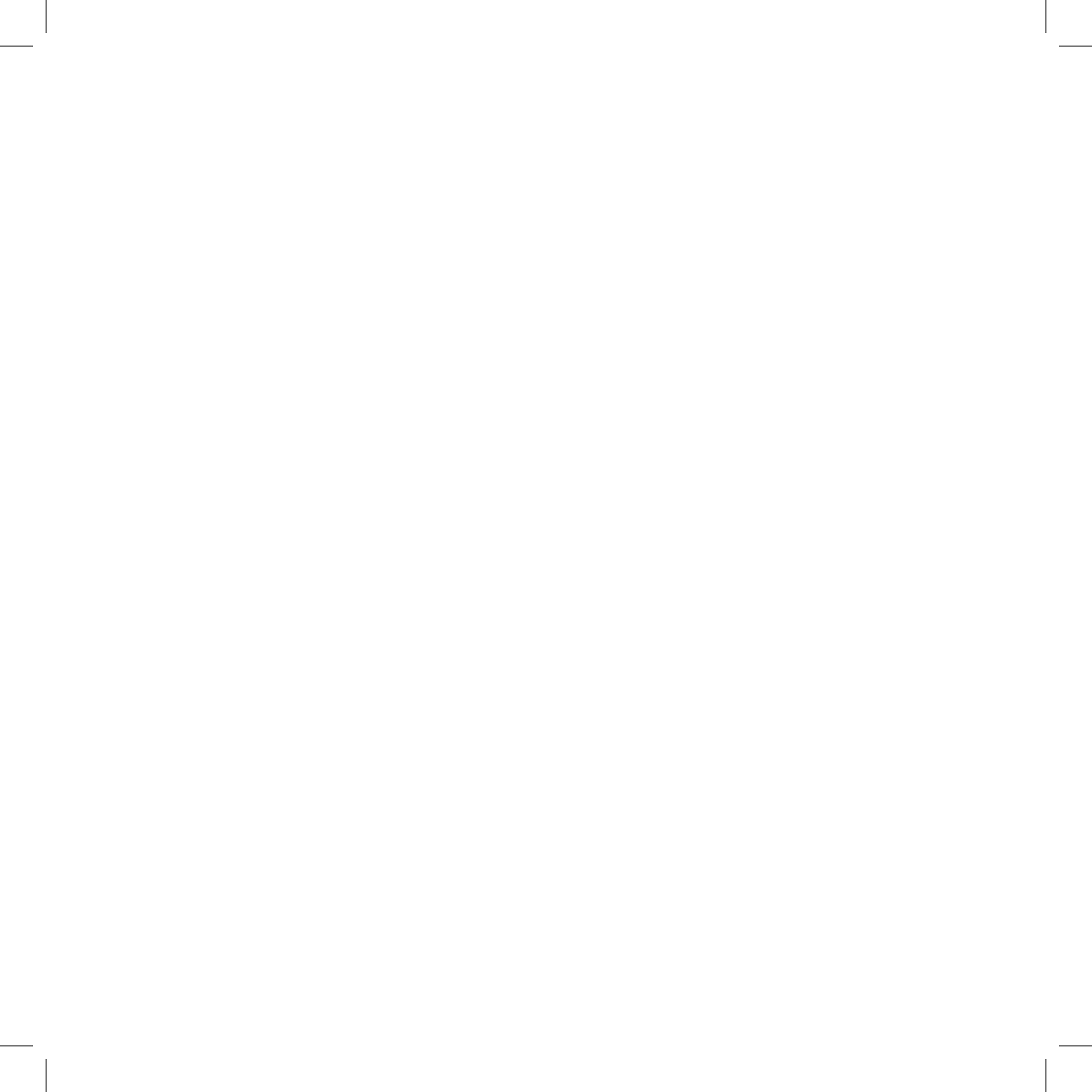
- May, R. (1994) *The Courage to Create*. Londres: Norton.
- Kant, I. (2006) *Crítica a la razón pura*. México: Taurus.
- López Pérez, B. y García Madrid, R. "Diseño: una postura simplemente compleja. Narrativas de la complejidad y visualización de la información", *Taller Servicio 24 Horas*, Año 9, no. 17, marzo 2013, pp. 10-11.
- Ong, W. (2013) *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Pommier, G. (2010) *Cómo las neurociencias demuestran el psicoanálisis*. Argentina: Letra Viva.
- Pommier, G. (2004) *Qué es lo "Real"*. Argentina: Nueva Visión.
- Smith, F. (2012) *Understanding Reading*. Nueva York: Routledge.

EL CONTEXTO COMO ELEMENTO CENTRAL
EN LA GENERACIÓN DEL CONOCIMIENTO
DEL DISEÑO Y SU APRENDIZAJE:
LA PERSPECTIVA DE DONALD SCHÖN

Ricardo López-León

Universidad Autónoma de Aguascalientes





El presente capítulo explora el concepto de práctica-reflexiva de Donald Schön, un filósofo estadounidense que estudió cómo se desenvuelven los profesionales de distintas disciplinas, iluminando con sus reflexiones aspectos de la práctica profesional que quizá antes habían pasado desapercibidos. Traer la práctica reflexiva a la discusión del contexto y el diseño como binomio invisible, tiene el objetivo de enfatizar el rol que desempeña el contexto en el desarrollo de los diseñadores, tanto en su proceso de formación como en su desempeño profesional. Es decir, dado que diseño y contexto están tan íntimamente integrados en la perspectiva actual del diseño, es importante que no pase desapercibido el rol que éste desempeña, y los beneficios posibles al integrarlo de la mejor manera al proceso de formación de los profesionales del diseño.

Quién es Donald Schön

La interdisciplina como concepto ha ganado auge en los últimos años, y pareciera una idea nueva que invita a distintas disciplinas a acercarse y mirarse una desde la óptica de otra. No obstante, no es tan común que en estos discursos interdisciplinarios la filosofía tenga menciones importantes; por ejemplo, discutir lo que puede aportar el encuentro entre dos disciplinas como la filosofía y el diseño no suele considerarse como uno de los discursos recientes del concepto de la interdisciplina. Sin embargo, el trabajo de Alan Donald Schön, un filósofo influyente del siglo xx, es prueba de que cuando se contempla una disciplina desde la óptica de otra, se abren nuevos cuestionamientos que pueden devenir en contribuciones importantes al conocimiento, como lo

que representa su trabajo al desarrollo de la teoría y la práctica del aprendizaje de lo que él llamó “el profesional reflexivo”. De acuerdo con Dan (2011) el autor logró construir sistemas de aprendizaje al interior de organizaciones y comunidades, aplicándolas en una amplia gama de industrias, entre ellas, la del diseño. Donald Schön (1930-1997) es oriundo de Boston, Estados Unidos y después de hacer una licenciatura en la Universidad de Yale, realizó una maestría y estudios de doctorado en filosofía en la Universidad de Harvard. En 1953 comenzó a enseñar filosofía en la Universidad de California, en Los Ángeles. Su estadía fue breve dado que se dio cuenta muy pronto de que su enfoque práctico no tenía lugar en la facultad de filosofía, lo que lo llevaría a involucrarse en las áreas de diseño desde donde hizo sus aportaciones más importantes (Dan, 2011; Waks, 2001), aunque continuaría un tiempo como profesor asistente en la Universidad de Kansas City en el área de Filosofía y Letras. Sus acercamientos con el diseño se dieron a partir de 1957 cuando se unió a una gran firma de consultoría, Arthur D. Little, en la que asesoró a más de 30 firmas en el diseño de productos e innovación tecnológica. Allí trabajó sus ideas al lado de Raymond Hainer, dando por resultado una primera idea importante: el “desplazamiento de conceptos” (Dan, 2011), la cual estudiaba la idea de que las metáforas nos permiten asimilar aquello que no es familiar para volverlo familiar (Waks, 2001: 38-39). Estudió cómo la tecnología y otros cambios fueron absorbidos (o no) por los sistemas sociales. Bajo la administración Kennedy, fue nombrado director del Instituto de Tecnología Aplicada de la Oficina Nacional de Normas del Departamento de Comercio de los Estados Unidos y continuaría allí hasta 1966. Regresó a ser profesor de filosofía en la Universidad de California, pero por las investigaciones que fue desarrollando se inclinó al área del diseño, convirtiéndose así en la mayor influencia filosófica que tiene la educación de dicha disciplina (Dan, 2011; Waks, 2001).

Schön realizó distintos aportes gracias a su incursión en el diseño y la tecnología (Dan, 2011; Waks, 2001), por lo que conviene mencionar aquellos que competen a este capítulo. Destaca así su estudio sobre metáforas generativas, entendidas como aquellas que nos permiten construir significados en

nuestras circunstancias perpetuamente cambiantes. Para el autor, un profesional se enfrenta a situaciones constantemente cambiantes, situaciones desorientadoras que él mismo debe “re-enmarcar” conceptualmente hasta construir un marco conceptual para la nueva situación que le permita tener valores de referencia. Desde esa perspectiva, el diseñador se enfrenta a contextos cambiantes ante los cuales tiene que adaptar su forma de observar y de desempeñarse. También se dio cuenta de que en nuestra era, la práctica profesional se ha convertido cada vez más en el principal canal institucional por el que se abordan todos los problemas importantes y, por lo tanto, la arena central de los “experimentos enmarcados”. En otras palabras, observó que la universidad se había convertido en el centro epistemológico de la práctica y el lugar de entrenamiento de todos los practicantes. Por último, reconoció que en nuestra era, caracterizada por los cambios acelerados, había una crisis emergente de práctica profesional, crisis que además los esquemas universitarios no estaban logrando atender.

Estas ideas al final devinieron en sus trabajos sobre los profesionales reflexivos (1982 y 1987) en los que desarrolla su teoría sobre la práctica reflexiva. De acuerdo con Waks (2001), las universidades han heredado un modelo desde el siglo XIX en el que su principal objetivo es estudiar la ciencia, y esto aún se puede ver en el diseño de currículos y planes de estudio, los cuales sugieren que en los primeros semestres se estudie ciencia básica o teoría, luego ciencia aplicada y el trabajo práctico hasta las últimas etapas del currículo, en las que se espera que en un taller, o *practicum* como lo llama Schön, los estudiantes apliquen la ciencia aprendida en los primeros semestres a problemas reales. Sin embargo, Schön nos hace ver que los problemas reales de la práctica no se presentan nunca como casos de estudio a los que se pueden aplicar generalidades científicas. Esta epistemología llamada “racionalidad técnica” lleva al dilema de rigor contra la relevancia, lo que al mismo tiempo representa un dilema al que se enfrentan los profesores de los talleres, pues no saben si dedicarse a enseñar a partir de la práctica de problemas reales, o enseñar ciencia aplicada (Waks, 2001). Así, a partir de observar distintos profesionales en prác-

tica, cómo se desempeñan y a los retos a los que se enfrentan, Schön propone el concepto de practicante o práctica reflexiva, aspecto que busca explorarse a profundidad en este capítulo para así enfatizar la importancia que tiene el contexto en la educación del diseño.

El practicante reflexivo

Para el desarrollo de su teoría sobre la práctica reflexiva (*reflective-practice*) así como todos los conceptos que se proponen en ésta, Donald Schön se dedicó a observar cómo se da la práctica en otras disciplinas además de la arquitectura, que no necesariamente están relacionadas con el diseño. En su texto se pueden encontrar ejemplos de contextos de agronomía, nutrición, epidemiología, entre otros y cómo estas prácticas hacen frente a problemas particulares (1987). Esto ha permitido que aquellas otras profesiones que tienen una clara aplicación práctica importante y que por lo tanto, necesitan en su formación escenarios prácticos, también se acerquen al pensamiento de Schön y colaboren con el desarrollo y discusión de su propuesta. Una de las profesiones que ha retomado su pensamiento y que discute sus aportaciones es la enfermería. Al igual que el diseño, la enfermería (e incluso también la medicina) se desarrolla en un contexto altamente práctico en donde también existe conocimiento que se produce *in situ*. Si, en efecto, el profesional o practicante, produce conocimiento al entrar en contacto con contextos particulares, esto mismo demandaría entonces un replanteamiento de cómo se enseña a estos profesionales. Este mismo aspecto lo descubrió Schön, pues inmediatamente después de publicar su trabajo, *El profesional reflexivo* (1982), publica un segundo: *Educando al profesional reflexivo* (1987). Por eso mismo, conceptos como el de práctica reflexiva, e incluso el concepto mismo de reflexión, ocasionó que también en la práctica educativa, ya sea en la formación de maestros, dado que la docencia en sí es el contexto de la práctica educativa, como en la formación de profesionales de la mayoría de las áreas, tuvieron

auge desde entonces y hasta ahora. Existen trabajos, por ejemplo, que hoy en día reflexionan sobre cómo la influencia de Donald Schön ha impactado en las prácticas educativas (McKinnon, Clarke y Erickson, 2013). Sin embargo, aun así, hay autores que aseguran que el concepto de práctica reflexiva necesita mayor claridad. Elizabeth Kinsella desde la Universidad del Oeste de Ontario en Canadá, retoma el concepto de Schön para diseccionarlo y poder discutir sus bases con mayor profundidad. Aunque a Kinsella (2009) le interesa más la perspectiva de Schön para discutir su pertinencia con relación al área de salud, sus reflexiones ayudan a identificar pilares estructurales desde la filosofía que permiten comprender con mayor profundidad las perspectivas que en conjunto respaldan el concepto de práctica-reflexiva y, por lo tanto, su pertinencia en disciplinas como la del diseño. La autora menciona en su trabajo titulado "El conocimiento profesional y una epistemología de la práctica reflexiva", que: "la práctica reflexiva es una de las teorías más populares sobre el conocimiento profesional en los últimos veinte años y que ha sido ampliamente adoptada en la enfermería, la salud y el trabajo social" (2009: 4), pero que a pesar de su amplia aceptación, el concepto aún no presenta la claridad suficiente y éste ha sido uno de los puntos a discusión que siempre surgen cuando se habla de él. Dicha vaguedad además ha ocasionado también que sea un concepto que se tome con ligereza; por lo tanto, se pone en riesgo también el valor que éste representa. Tanto el concepto de reflexión, como el de práctica-reflexiva se han usado indiscriminadamente para hablar de actividades que no necesariamente lo representan. Esta práctica, en parte se ha dado por la falta de claridad en lo que se puede entender por dicho concepto. Así, el trabajo de Kinsella de los últimos años ha sido tratar de aclararlo, mediante el rastreo de aquellos otros conceptos filosóficos que el mismo Schön toma como base para plantearlo, pero que en su desarrollo o en su relación entre sí con el concepto de práctica-reflexiva, o no quedó tan claro o requiere mayor profundidad. Kinsella entonces se da el tiempo de presentar cada una de dichas perspectivas para conocerlas con mayor detenimiento y de tal manera hacer más comprensible aquello que se entiende por práctica-reflexiva.

La práctica reflexiva, actividad que desempeña el profesional reflexivo, es también referida en su texto como reflexión-en-acción (*reflection-in-action*). Es una actividad que, sin duda, colabora en la producción de conocimiento cuando el profesional –o en este caso particular, el diseñador–, interviene en un contexto determinado. Por eso mismo, para comprender este binomio –contexto y diseño– resulta fundamental discutir las reflexiones que ayudan no sólo a aclarar los conceptos vinculados a la práctica reflexiva, sino también conocer de dónde surge, cuáles son sus bases filosóficas, así como profundizar sobre su pertinencia para las disciplinas del diseño y su aprendizaje.

Se pueden identificar cinco principales líneas filosóficas que subyacen en el concepto de práctica reflexiva o reflexión-en-acción, las cuales se presentan a continuación: la primera se refiere a la crítica que hace el autor a la racionalidad técnica; segunda, la relación entre el conocimiento profesional y la experiencia artística; tercera, sobre cómo se retoma la perspectiva constructivista; cuarta, el significado del conocimiento tácito y su aplicación en el campo profesional; y finalmente, quinta, la discusión de la dualidad entre mente y cuerpo (Kinsella, 2009). Dado que cada una de estas perspectivas interviene en la formulación y comprensión de la práctica reflexiva, también representan un terreno fértil para comprender la importancia del contexto para la práctica del diseño. Por lo tanto, se han retomado las reflexiones de Kinsella para plantear vías de esclarecimiento sobre las aportaciones de Schön, así como también algunas bases para comprender de mejor manera lo que se puede entender como contexto y lo que representa para los profesionales del diseño.

La racionalidad técnica

Para Schön, la racionalidad técnica es la corriente de pensamiento que ha dominado en la mayoría de las disciplinas y, por lo tanto, también en la enseñanza de ellas. Sin embargo, en cuanto a las disciplinas del diseño se refiere, e incluso aquellas profesiones cuya principal orientación es contar con una aplicación

práctica, éstas no pueden apegarse tal cual a la racionalidad técnica y lo que ésta implica, pues dichas disciplinas siguen procesos no estandarizados y los problemas a los que se enfrentan son siempre únicos, así como los contextos en los que se dan dichos problemas y, por consiguiente, también las respuestas que demandan de los que se enfrentan a ellos, es decir, de los mismos profesionales del diseño. La perspectiva de la racionalidad técnica interpretada en las disciplinas del diseño supondría que se puede contar con una particular forma de proceder que sería replicable en todas las disciplinas y en todos los problemas. Al mismo tiempo, esta perspectiva apuntaría a buscar una teoría general que permitiera ser aplicada en todos los contextos para resolver problemas diversos y con instrumentos pre-definidos para lograrlo. No obstante, el contexto desempeña un papel importante que invita a tomar con cautela una postura cimentada en la racionalidad técnica, dado que cada problema está inserto en un contexto particular y es este mismo contexto el que dicta las formas específicas de proceder; así, resulta evidente por qué Schön considera la perspectiva de la racionalidad técnica como una postura incompleta. Los aspectos contextuales de la práctica del diseño hacen que ésta sea incierta, inestable, única, en la que hay conflictos de valor, y es en ese contexto en el que “preguntas importantes de la práctica son negociadas” (Kinsella, 2009: 6). Al hablar de negociación, la autora enfatiza que no se puede llegar al problema con una forma de proceder pre-diseñada, sino que es en el contexto de la práctica donde se va también definiendo una forma de proceder. Tal situación implica que cada contexto presenta ante el diseñador características particulares, por lo que será difícil pensar en procesos estandarizados, pues aunque se han propuesto distintos métodos del diseño que suponen una serie de pasos más o menos generales para enfrentarse a problemas particulares, la falacia de la estandarización de dicho proceso se volvería evidente si se colocara a dos diseñadores lado a lado para abordar el mismo problema, dispuestos a trabajar con el mismo método, pues seguramente luego de llevar a cabo el proceso de diseño llegarían a resultados distintos. En otras palabras, a diferencia de las ciencias duras o exactas en las que si dos personas siguen las mismas ope-

raciones aritméticas llegarán siempre al mismo resultado, en el caso de dos diseñadores, incluso cuando hayan sido educados de la misma manera bajo el mismo método, si se enfrentaran al mismo problema, difícilmente llegarán a obtener exactamente la misma solución de diseño.

Para Schön, entonces, el conocimiento que se genera en la práctica cuando el diseñador dialoga con un contexto, está opuesto al que se genera desde la racionalidad técnica, esto es, como conocimiento a través de los métodos de investigación más arraigados en el positivismo. Aun así, aunque la racionalidad técnica no se adapte por completo a las disciplinas profesionales prácticas, los alcances de su forma de pensar han llegado a impactar en las disciplinas del diseño en distintos aspectos, y esto es visible en algunos momentos del siglo xx. De acuerdo con Nigel Cross, en algunos de los testimonios en los que se expresan las ideas del movimiento moderno del diseño (Cross, 2001: 49), una de sus áreas de impacto se puede ver en las evidencias de una búsqueda constante por “cientifizar” el diseño, esto puede ser desde hablar del diseño como ciencia, o incluso hablar de la ciencia del diseño. En el trabajo del autor son presentadas algunas declaraciones que permiten conocer de la propia voz de las personalidades protagonistas la inquietud por encontrar una manera de hacer que la disciplina del diseño tuviera un enfoque más científico y objetivo. Por ejemplo, Theo van Doesberg del movimiento De Stijl, permite reconocer esta forma de pensar particular cuando menciona que “para poder construir un nuevo objeto, necesitamos un método, es decir, un sistema objetivo” (citado en Cross, 2001: 49). La búsqueda del método de diseño tenía las intenciones de extirpar toda posible aproximación individual y subjetiva para desarrollar una más estandarizada y objetiva. A mitad de siglo, según Cross, la racionalidad técnica en los campos del diseño tuvo otro auge, perceptible gracias a los esfuerzos y trabajos publicados sobre la búsqueda de métodos, así como la presencia de asociaciones y foros que hablaban del diseño desde dicha perspectiva, la cual se ve coronada con la publicación del trabajo de Herbert Simon –las ciencias de lo artificial– (1969) en la que presenta dentro de otras cosas, una petición por desarrollar una ‘ciencia del diseño’ en las uni-

versidades y contar con un “cuerpo de doctrinas intelectualmente fuertes, analíticas, en parte formalizables y en parte empíricas, y enseñables acerca del proceso de diseño” (Simon, citado en Cross: 49). Aún hoy en día, resulta difícil rechazar ese objetivo, pues la universidad es también un aparato más o menos estandarizado de la enseñanza, y resulta difícil pensar en un proyecto de enseñanza que no esté sostenido sobre cuerpos teóricos fuertes, como los que reclama Simon.

Al mismo tiempo, el auge que iba tomando la racionalidad técnica provocaba también algunos cuestionamientos sobre si éste era el camino a seguir y si su enfoque promovía el desarrollo de la práctica del diseño. Así surgían comparaciones que dejaban claro que se trataba de enfoques y objetivos distintos: “los científicos tratan de identificar los componentes de estructuras existentes, mientras que los diseñadores tratan de formar los componentes de nuevas estructuras” (Alexander citado en Cross: 49). Al menos en este punto se puede ver claramente que el diseño ya empezaba a cuestionar su lugar separado de la ciencia o de lo científico. Además, también se destacaba la búsqueda por diferenciar los métodos, pues era evidente que hay objetivos distintos en ambas perspectivas. Así, mientras el método científico parecía ocuparse de encontrar cosas que existen en la naturaleza, el método de diseño, evidentemente, buscaba más bien inventar cosas que aún no existen (Gregory, citado en Cross: 50). Para Schön también había cuestiones no compatibles entre ambas perspectivas y en sus textos lanzó fuertes críticas a la racionalidad técnica y científica, no sólo por ser insuficiente para las disciplinas del diseño, sino para toda disciplina que tenga una fuerte orientación práctica. Sin embargo, el autor propone la práctica reflexiva como salida a la perspectiva dominante de la racionalidad técnica, es decir, poner atención al conocimiento que el profesional genera en vivo, mientras desarrolla su práctica, la reflexión-durante-la-acción (*reflection-in-action*). El planteamiento de la práctica reflexiva es distinto en el sentido que no se refiere a que los diseñadores traen a la realidad cosas que no existían o que en vez de observarla la transforman, sino que se refiere a la existencia de un conocimiento generado *in situ*, cuando el diseña-

ador o practicante-profesional entra en contacto con un contexto determinado, y que este conocimiento no es cognoscible a través de métodos tradicionales en la racionalidad técnica.

La artisticidad del conocimiento profesional

El pensamiento de John Dewey es el segundo de los pilares que resalta Kinsella, ya que soporta las bases epistemológicas de la propuesta de Schön, particularmente en lo que se refiere a su concepto de práctica-reflexiva. Según Kinsella, Dewey se puede identificar principalmente en dos aspectos: primero, en la relación que se establece entre el concepto de reflexión intencional y la acción; y segundo en cuanto a lo que se puede entender como “artisticidad” (traducido del inglés *artistry*) y su trabajo sobre la estética de la práctica.

Para Dewey hay un vínculo entre la reflexión y la acción, denomina el pensamiento reflexivo como aquel que “convierte la acción que es meramente denominativa, ciega e impulsiva en una acción inteligente” (Dewey, citado en Kinsella: 7), de manera que se puede ver implícita una relación entre los conceptos de reflexión intencionada y acción inteligente. Esta relación es la que se vuelve visible en el concepto propuesto por Schön de reflexión-en-acción y su teoría de la práctica reflexiva. El autor entiende la práctica reflexiva como “una evaluación crítica del comportamiento propio como medio para desarrollar las habilidades propias en el lugar de trabajo, y como un proceso dialéctico en el que el pensamiento y la acción están integralmente vinculadas” (Kinsella: 7). Se pueden identificar tres aspectos fundamentales que permiten comprender la importancia del concepto de práctica reflexiva. El primero es el contexto: atributo principal para que lo demás suceda. Las acciones descritas en la definición tienen que darse en el lugar de trabajo, sin el contexto el diseñador no desarrolla habilidades particulares para diseñar, que se verán más adelante, como la interpretación de problemas; es por eso que la relación de estos dos conceptos es importante. Luego se presenta también una actitud que toma el profesional

para evaluar el comportamiento propio. Este punto también es fundamental, porque aunque Schön asegura que esto se da de manera implícita, tomar consciencia de ello es lo que lleva a la práctica reflexiva, como también se expone a profundidad más adelante. Finalmente, dado que esto sucede *in situ*, tiene que haber una relación viva entre pensamiento y acción, *reflection-in-action*, para que se dé la práctica reflexiva de la que habla.

El diálogo es otro concepto que puede explorarse más a fondo y así comprender mejor la práctica-reflexiva: “es un diálogo entre pensar y hacer a través del cual [el diseñador] se vuelve más hábil” (Schön, 1987: 31). Sin embargo, uno de los aspectos que se destacan en esta perspectiva es que dicha reflexión se da durante la práctica, el diseñador dialogando tanto con el contexto, como también con su propio desempeño. Así, esta reflexión se convierte en un pensamiento activo, en movimiento, alejándose también de la dualidad entre mente quieta y cuerpo activo, o en el concepto tradicional, en el que reflexionar es el hecho de hacer una pausa, detenerse a pensar en las acciones realizadas, en vez de una reflexión en movimiento. Dominar estas habilidades y así alcanzar un desempeño alto de la práctica reflexiva, es lo que Schön llamó *artisticidad*; en otras palabras, un profesional que alcanza un nivel artístico en su práctica, o que logra desempeñarse con “*artisticidad*”.

A partir de la discusión que presenta Kinsella respecto al concepto de *artisticidad*, se pueden identificar otros dos que colaboran en entender por qué la *artisticidad* es importante para la práctica profesional y para comprender la práctica reflexiva. Surgen a la luz, pues, el concepto de experiencia, importado desde el pensamiento de Dewey, y el de competencia a partir de la reflexión que el mismo Schön realiza.

La experiencia, de acuerdo con el planteamiento de Dewey, no debe ser tomada desde una postura meramente instrumental, sino que debe ser considerada de la forma “más completa, más significativa, más realizadora: la experiencia como arte” (Kinsella: 8). En la postura de Dewey, conocimiento y experiencia aparecen en planos distintos, en donde el primero sólo es un medio para llegar al segundo. Desde este punto de vista, la experiencia adquirida a

través del conocimiento es entonces la manera en la que el arte (el cual incluye todo tipo de prácticas) se habilita para obtener su desarrollo más apremiante (Dewey, citado en Kinsella). La experiencia se presenta entonces como uno de los conceptos más importantes de la práctica reflexiva, que está vinculada directamente con el contexto, es decir, sin contexto no hay experiencia. Dependiendo de los tipos de contextos, sencillos o complejos, el diseñador adquiere también diferentes experiencias, igualmente simples o complicadas de dichos contextos. Es por eso, que dentro de los esquemas o programas destinados a la formación de diseñadores, una de las prácticas fundamentales que deben implementarse desde la docencia, será contar con elementos claros para que los estudiantes de diseño tengan la oportunidad de enfrentarse a un abanico de contextos distintos, que les permita acceder a diferentes experiencias y así desarrollar su potencial al nivel más alto posible. El desarrollo que representa el pensamiento de Schön para las prácticas docentes y el contexto en la formación de diseñadores merecen ser discutidos a profundidad, por lo que este punto se presenta más adelante en el apartado sobre la *practicum*.

Competencia y experiencia representan el camino para desarrollar artisticidad profesional, o profesionalismo artístico, pues sólo a través de la experiencia es que se puede mejorar el nivel de competencia profesional. Para Schön (citado en Kinsella: 8), el profesionalismo artístico se refiere a algunas competencias que a veces los practicantes muestran en contextos o situaciones únicas, inciertas, y a veces conflictivas. Sin embargo, menciona también que este tipo de artisticidad o habilidad profesional ha sido desacreditada y descalificada de las universidades, suplantado por conocimiento científico. Aparentemente, el autor refiere a esta artisticidad como un desempeño profesional con maestría, aunque dicha maestría no necesariamente sea fácil de verbalizar por los mismos, y en ocasiones ni siquiera sean conscientes de la misma. Finalmente, es importante destacar que ésta se desarrolla en la práctica, en la experiencia, la cual sólo es posible obtenerla cuando está anidada en un contexto particular.

El enfoque constructivista

El auge del constructivismo durante el siglo xx también anidó en el pensamiento de Donald Schön. Ha sido una de las corrientes dominantes en la educación, por lo que en el libro del autor –la formación de profesionales reflexivos– también es recurrente encontrarla. “La teoría perspectiva constructivista está fundada en la idea de que los humanos construyen activamente sus realidades personales y crean sus propios modelos representativos del mundo” (Meichenbaum, citado en Kinsella: 9). Es en esta creación de modelos representativos en donde Schön retoma el pensamiento de Goodman (1978, citado en Kinsella: 9) sobre la manera en que los mundos se construyen a través de símbolos. En lo que refiere a la práctica reflexiva, la idea de construir mundos resulta al mismo tiempo útil para presentar un panorama sobre cómo los diseñadores o los practicantes se enfrentan a contextos particulares. Schön se da cuenta que estos diseñadores constantemente se enfrentan ante situaciones indeterminadas y que a través de esta actividad constructivista logran darle sentido a dichos contextos. Desde otra perspectiva, es el diseñador el que construye el contexto en el momento en que entra en contacto con él. Se había mencionado ya que el razonamiento técnico no empataba con la práctica del diseño, pues el primero busca explicar realidades mientras que el segundo quiere transformarlas. Así, combinando dicha idea con la perspectiva constructivista, el diseñador construye y transforma el contexto en el que se inserta. Kinsella explora más a fondo la idea de la construcción de mundos –*worldmaking*– de Goodman, para poder profundizar sobre cómo sucede esta construcción y así tener una idea más clara sobre los cimientos epistemológicos de la práctica reflexiva y sus alcances.

La construcción de mundos sucede todo el tiempo, y los seres humanos se valen de distintos medios para hacerlos y rehacerlos utilizando sonidos, imágenes, palabras, entre otros signos. El lugar que la realidad representa en la construcción de mundos es relativo de acuerdo a la persona que lo construye, es decir, la versión de la realidad que una persona acepta

es aquella que ha construido. La descripción de Schön sobre la construcción de mundos está, por supuesto, intrincada con la práctica profesional: “a través de innumerables actos de atención y no-atención, nombrar, crear sentido, marcar fronteras, y controlar, ellos [los practicantes] hacen y mantienen los mundos alineados a su conocimiento profesional y su saber-como (*know-how*)” (Schön, citado en Kinsella: 10). En este constante accionar del practicante o diseñador en su contexto, y al mismo tiempo constantemente estar construyendo mundos, también se pueden ver rastros del construccionismo social de Berger y Luckman (1976). El mundo se construye y cobra sentido para el profesional insertado en su práctica, pero dicho mundo también debe ser mantenido constantemente, todo el tiempo negociando su presencia con el contexto. Interpretar el contexto es una de las habilidades que debe adquirir el profesional en la práctica reflexiva, pues también se pone en juego el rol que jugarán los diseñadores: “están en constante transacción con sus mundos prácticos, enmarcando los problemas que surgen de situaciones prácticas y moldeando las situaciones para que encajen en dichos marcos, al enmarcar sus roles y construir sus situaciones prácticas (contextos) hacen sus marcos-de-rol operativos” (Schön, citado en Kinsella: 10). En otras palabras, el diseñador debe interpretar y construir el contexto hasta que cuente con un escenario en donde sus habilidades sean útiles, o donde los problemas que se han interpretado de dicha situación se puedan enfrentar a través de su conocimiento práctico. Su rol, entonces, como transformadores del contexto está siempre en negociación y sujeto a la interpretación de dichos escenarios. Goffman (1981) es otro de los pensadores que habla sobre la negociación de roles en la vida cotidiana, donde siempre está en juego la identidad. Sin embargo, la perspectiva de Schön también implica una habilidad del profesional para interpretar contextos y construir mundos donde se pueda accionar dicho rol; esta habilidad es adquirida a través de la experiencia, que se desarrolla a través de la práctica reflexiva.

Conocimiento tácito en la práctica profesional

Ésta es otra de las áreas dentro de la práctica reflexiva que necesita más claridad. El conocimiento tácito es definido como aquel que normalmente no puede ser verbalizado, pero que cada practicante –o en este caso, el diseñador–, ya sea conscientemente o no, desarrolla (Kinsella, 2009: 9). Lo anterior deja ver primero que esta perspectiva se alinea a las tendencias glotocéntricas en la comprensión de los procesos cognitivos y de la construcción del conocimiento. Es decir, que todo aquel conocimiento que no puede ser expresado con palabras, entonces se denomina conocimiento tácito y, por lo tanto, para que se convierta en un conocimiento explícito debe tomar forma a través del lenguaje verbal. Luego, el hecho de que este tipo de conocimiento no se pueda expresar, también representa un reto para poder acceder a él. Si, en efecto, el practicante genera conocimiento tácito en su práctica profesional, será difícil también conocerlo y estudiarlo si asumimos que éste sólo pueda ser expresado de manera oral o incluso escrita. Así es hasta ahora la paradoja del conocimiento tácito, el tipo de conocimiento que se da por hecho de que en realidad existe, pero la única forma de comprobar su evidencia es expresándolo, y al expresarlo, deja de ser tácito. La parte complicada de este concepto es que su valor reside en lo tácito, es decir, en el conocimiento que incluso se genera de manera inconsciente. Por lo tanto, para hacerlo evidente habría que considerar también otras formas distintas al lenguaje oral o escrito. Por ejemplo, se pueden explorar otros canales para representarlo, como puede ser la imagen visual. Existe una fuerte tendencia en promover que los niños expresen los conocimientos generados en programas de educación básica a través de medios visuales (Riddle, 2009). En la educación infantil, una de las áreas de desarrollo prioritarias es la capacidad de leer, escribir y expresar ideas correctamente. Pero, ¿cómo se pueden entonces buscar evidencias de aprendizaje en quienes aún no dominan la expresión oral y escrita? Una de las opciones que se proponen es que aprendan también a manifestar reflexiones complejas a través de medios visuales. Los resultados de estas iniciativas han mostrado ser sumamente positivos, dado

que su habilidad visual, o alfabetidad visual como también se ha denominado (IVLA, 2012; López-León, 2015; Stokes, 2001) existe en desarrollo desde mucho tiempo antes que la capacidad de expresarse oralmente. “El niño aprende a ver mucho antes de que empieza a hablar” (Berger, 1972: 7). Por lo tanto, se pueden buscar otras maneras de acceder al conocimiento tácito.

Para Schön, tomar conciencia de que existe algo implícito en el practicante, darse cuenta de ello y hacerlo explícito, es la clave, sobre todo en situaciones adversas, contextos inciertos o inestables. En ese sentido, los diseñadores imponen marcos normativos para entender la realidad. Por lo tanto, para lograr convertir el conocimiento implícito en explícito, el diseñador debe reconocer estos marcos que está colocando sobre la realidad, así como examinar sus acciones durante la práctica (Schön y Argyris citado en Kinsella: 11). Incluso, si no se toma conciencia de dichos marcos, se corre el riesgo de contar con versiones limitadas de proceder a la resolución de problemas. Así, al reconocer estos marcos que se imponen, el diseñador puede entonces cambiarlos, como si fueran lentillas en un visor y, entonces, elegir la mejor versión que le permita desarrollar su práctica. Esta práctica no sólo supone para el diseñador una disposición para reconocer el contexto, sino también cómo él mismo lo interpreta y se relaciona con él.

Acción inteligente

En el contexto de la práctica profesional existe terminología común cuyo origen a veces es difícil rastrear, y sin embargo, se sigue utilizando y a veces resignificándose. Uno de esos conceptos es el término *knowing-how*, en castellano *saber cómo*, hoy habitual en los entornos empresariales. Según Kinsella (2009: 11), Gilber Ryle es el autor de dicho término, el cual surge en la discusión que el autor realiza sobre el paradigma de la dualidad entre la mente y el cuerpo, entre inteligencia y acción, buscando evidenciar lo que dicho paradigma presume para después derrocarlo y proponer uno nuevo.

El dualismo cartesiano, mente y cuerpo, es el paradigma que ha regido durante mucho tiempo y que también encontró eco en el pensamiento moderno, mismo que Ryle propone dejar atrás. Para este autor, la mente no está separada del cuerpo, así como tampoco sus funciones están desvinculadas. El hacer de las personas revela también las intenciones de la mente, la cual no tiene su propio lugar separada del cuerpo; tampoco el espacio donde ésta existe es metafórico, sino que los lugares de la mente son lugares tangibles como el campo de fútbol, el estudio, el escritorio, entre otros ejemplos que se mencionan (Ryle, citado en Kinsella: 12). Ubicar la mente en contextos donde se dan prácticas particulares deja ver claramente la intención de identificar aquellos puntos que permitan observar cómo mente y cuerpo están vinculados. La búsqueda de estos puntos de interacción y comunicación entre ambos, o una acción inteligente, presentan el camino hacia el concepto de conocer-en-acción, *knowing-in-action*, así como *reflection-in-action*, reflexión-en-acción, como soportes para lo que significa la práctica reflexiva de Donald Schön. Asimismo, en lo que refiere a la educación del diseño, o la formación del profesional reflexivo como refiere el autor, el concepto de aprender-haciendo, *learning-by-doing*, cobra a su vez sentido. Es decir, si los lugares de la mente son contextos determinados para la práctica donde se realizan actividades específicas, todas las acciones que en estos contextos se realicen serán también vías de acceso a la mente y, por lo tanto, vías para la generación del conocimiento y del aprendizaje: *learning-by-doing*. En ese sentido, hay que destacar que el *doing*, el hacer del concepto de Schön no se refiere a aprender a hacer las cosas haciéndolas, como si se siguiera una serie de pasos, o como si para aprender a cocinar una receta hay que seguirla paso a paso; aprender-haciendo. Éste es el sentido reduccionista que en ocasiones se le ha dado al concepto, pero su alcance es mucho mayor si se toma en cuenta que el concepto es más abstracto. *Learning-by-doing* debería ser traducido como aprender a través de la acción, aprender a través de la práctica, en el sentido en que el aprendiz se enfrenta a un contexto particular, interpretándolo, construyendo marcos de referencia que le permitan interactuar con él para poder desempeñarse profesionalmente. Así, mente y cuerpo

son una misma cosa, interactuando con el contexto al mismo tiempo que lo van comprendiendo, transformándolo al mismo tiempo que van re-significando su propia perspectiva.

Hasta aquí se han expuesto las cinco aristas trabajadas por Kinsella y cómo cada una nutre el concepto de práctica reflexiva: primero, la crítica que hace Schön a la racionalidad técnica, como una forma incompleta de entender la práctica; segundo, la relación entre el conocimiento profesional y la experiencia artística, donde se ve la experiencia como una vía de desarrollo de *expertise*; tercera, sobre cómo se retoma la perspectiva constructivista, en la que el practicante construye nuevos mundos en el momento en que interactúa con ellos; cuarta, el significado del conocimiento tácito que se genera en la práctica y que para acceder al mismo, el practicante debe visualizarlo de manera consciente (reflexión); y finalmente, quinta, la discusión de la dualidad entre mente y cuerpo, que representa más bien un solo organismo que se acciona al entrar en contacto con contextos particulares. En cada una de estas líneas se ha enfatizado además el rol que representa el contexto para las disciplinas del diseño, por lo que desde esta postura, resulta muy complicado separar al diseño del contexto, o incluso hablar del diseño como algo abstracto, sin estar inserto en un contexto particular. Asimismo, la práctica-reflexiva representa una vía de desarrollo a considerar para los practicantes del diseño, pues a través de la misma pueden desarrollar sus habilidades profesionales. De igual manera, en lo que refiere a la formación de diseñadores, se plantea un panorama en el que para desarrollarse, requieren un enfrentamiento constante a contextos distintos, pues es en este enfrentamiento en el que se desarrollan nuevos conocimientos, se adquieren habilidades que pueden convertirse en *expertise* y se crean nuevos marcos de referencia, ampliando la capacidad de interpretación y de acción de los diseñadores.

Discusión final: el *practicum* como simulador de contextos

El conocimiento tácito aprendido en la práctica, puede ser adquirido de tres maneras, de acuerdo con Schön: la primera es a través de una vía autodidáctica; la segunda, a través de una relación de maestro-aprendiz en contextos del mundo real; y la tercera, a través de lo que Schön denomina como *practicum* (Waks, 2001). El *practicum* reflexivo en términos educativos es un escenario, entorno o contexto, diseñado para aprender la práctica (Waters, 2004), es decir es un contexto situado que se aproxima el mundo de la práctica. Puede ser entendido como mundo virtual dado que no representa exactamente problemas reales, pero que a través de éste se pueden simular problemas reales. En este mundo, el aprendiz novato, o en este caso el diseñador novato, se enfrenta a una serie de problemas de distinto grado de dificultad, bajo la supervisión cercana de un asesor, que idealmente debería ser experto en la práctica (Waks, 2001). En el *practicum*, la conversación (Sweeting, 2014) así como la habilidad para dar retroalimentación que pueda promover la reflexión en acción es fundamental.

Así, el *practicum* reflexivo, que en muchas escuelas ha dado origen al taller de diseño, según Schön está orientado a reflexionar sobre la práctica, mediante el enfrentamiento de los estudiantes a situaciones del mundo real. En otras palabras, el *practicum* es un simulador de contextos, donde debe haber contextos desde los más sencillos a los más complejos. El *practicum* los simula, puesto que los problemas que se enfrentan en él no tienen las mismas consecuencias que si se enfrentaran en el mundo real, aunque muchas veces organizaciones del sector productivo se acerquen a la universidad para que sus problemas sean resueltos a través del *practicum*. Asimismo, tampoco el tiempo que se dedica a resolver dichos problemas es el mismo que si se trabajaran en el mundo real donde las respuestas son más inmediatas y el tiempo para planear y reflexionar es más limitado, incluso el número de sesiones y la duración de las mismas suele ser mucho mayor en el *practicum* que el tiempo que se le destina en una organización; por último, el equipo de trabajo también es

simulado pues se trabaja el problema y se discute con colegas diseñadores y con docentes, aspecto que rara vez sucede en el mundo real. Por tanto, cuando se diseña un ejercicio para el *practicum* conviene distinguir cuáles son los aspectos que se buscan replicar del contexto real para que la simulación logre el aprendizaje deseado a través de la experiencia, así como para que el enfrentamiento entre diseñador y contexto (simulado) promueva el conocimiento tácito, acciones inteligentes y todas las particularidades que involucran el desarrollo de la práctica reflexiva expuestas anteriormente.

Finalmente, conviene destacar que tanto comprender a profundidad la práctica reflexiva como el *practicum* en su sentido original retomando los conceptos principales de Schön, es fundamental para el desarrollo de la educación del diseño. Es decir, la misma práctica docente del diseño dentro del *practicum* quizás ha generado nuevo conocimiento sobre la enseñanza del diseño desde que Schön lo propuso, conocimiento también tácito derivado de la reflexión-en-acción de miles de docentes que han pasado por las aulas, como también de su *learning by doing*, aspectos que pueden ser investigados y recopilados para que sirvan de punto de partida para el desarrollo educativo. En otras palabras, el docente de diseño también puede buscar su propia práctica reflexiva que se activa al entrar en contacto con el *practicum*, contexto particular de la docencia del diseño, y si los docentes de diseño logran entonces el desarrollo de las habilidades que plantea la misma, pueden convertirse en un motor que promueva la innovación en la educación del diseño.

Referencias

- Alexander, C. (1964). *Notes on the Synthesis of Form*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Argyris C. & Schön D. (1992/1974). *Theory in Practice: Increasing Professional Effectiveness*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Berger, J. (1972). *Ways of Seeing*. London: Penguin Books.

- Berger, Peter L. & Luckmann, T. (1976). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Cross, N. (2001). Designerly ways of knowing: design discipline versus design science. *Design Issues*, 17(3), 49-55.
- Dan, I. S. (2011). Donald Schön - A pioneer in organizational learning. *Management & Economic Engineering*, 10(2), 211-216.
- Dewey, J. (1929). Experience, nature and art. En J. Dewey, A. Barnes, L. Buermyer, T. Munro, P. Guillaume, M. Mullen & V. deMazia (Eds.), *Art and education* (3-12). Rahway, NJ: Barnes Foundation Ltd.
- Dewey, J. (1933) *How We Think*. Boston, MA: Heath & Co.
- Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Goodman N. (1978). *Ways of Worldmaking*. Sussex: The Harvester Press.
- Gregory, S.A. (1966). Design Science, in Gregory, S. A (Ed). *The Design Method*, London: Butterworth.
- IVLA (2012). What is Visual Literacy? International Visual Literacy Association. Recuperado de <http://ivla.org/new/what-is-visual-literacy-2/>.
- Kinsella, E. A. (2009). Schon Epistemology. *Nursing Philosophy*, 11, 3-14.
- López-León (2015). Primera aproximación al concepto de visual literacy y su importancia en la educación del arte y diseño. En C. Villagómez y J.C. Saldaña (Coords.), *Estudios Críticos de Arte y Diseño* (31-48). Guanajuato: Universidad de Guanajuato.
- MacKinnon, A., Clarke, A., & Erickson, G. (2013). What We Owe to Donald Schön: Three Educators in Conversation. ERUDIT. Recuperado de <http://id.erudit.org/iderudit/1015642ar>.
- Meichenbaum D. (1995). Changing conceptions of cognitive behaviour modification: retrospect and prospect. En: M. Mahoney (Ed.), *Cognitive and Constructive Psychotherapies* (20-28). New York: Springer.
- Riddle, J. (2009). Engaging the Eye Generation. Visual Literacy Strategies in the K-5 Classroom. Recuperado de <http://booksgreatchoice.com/get-book/p306781?id=30>.

- Ryle, G. (1949). *The Concept of Mind*. London: Hutchinson.
- Schön, D. (1987). *Educating the Reflective Practitioner*. New York: Jossey-Bass.
- Schön, D. (1982). *The reflective practitioner*. New York: Basic Books.
- Simon, H.A. (1969). *The Sciences of the Artificial*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Stokes, Suzanne (2001). Visual Literacy in Teaching and Learning: A Literature Perspective. *Electronic Journal for the Integration of Technology in Education*, 1(1). Recuperado de <http://ejite.isu.edu/Archive.html>.
- Sweeting, B. (2014). Not all conversations are conversational. *Constructivist Foundations*. 9 (3), 393-402.
- Van Doesberg, T. (1923). Towards a Collective Construction. En: Naylor, G., De Stijl, *The Bauhaus*. London: Studio Vista.
- Waks, J. L. (2001). Donald Schon's Philosophy of Design and Design Education. *International Journal of Technology and Design Education*, 11, 37-51.
- Waters, M. (2004). *Educating the reflective GP: Schon revisited*. Teaching Exchange, 631-633.

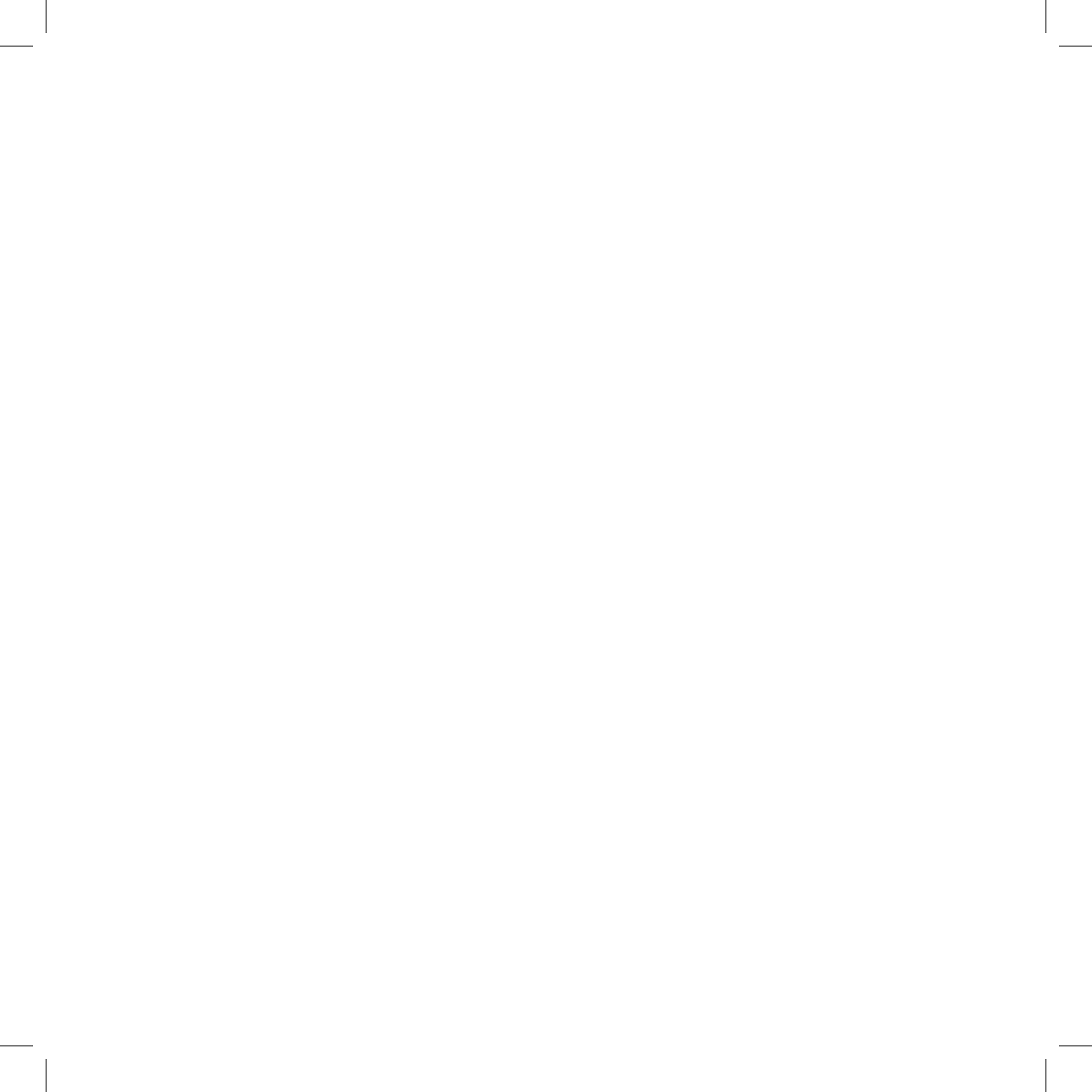
CONTEXTOS: DIÁLOGOS ENTRE
EL DISEÑO Y EL HABITAR INTERIOR

Mario Ernesto Esparza Díaz de León

Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez

Universidad Autónoma de Aguascalientes





El binomio contexto-diseño representa un elemento determinante para el proceso de configuración de espacios interiores habitables holísticos: un entorno visualizado desde la exterioridad material, cultural e intelectual, hasta llegar a una perspectiva interna, tanto espacial como propia del ser humano, una cosmovisión. El siguiente escrito aborda dicho binomio desde el ámbito del Interiorismo Arquitectónico, incluyendo conceptos como el proceso de diseño, la identidad, la semiótica y el comportamiento del hombre en nuestra contemporaneidad.

Ya diversos autores han reflexionado sobre el proceso metodológico para la configuración de una interioridad arquitectónica en sus diferentes escalas; Lorraine Farrelly (2012), Roland Knauer (2007), Ehab Abu-Hannoud (2014), Anthony Sully (2012), o Simon Dodsworth, y Stephen Andersony (2015) entre otros tantos, han manifestado la diversidad de factores que participan en él y su grado de incidencia positiva o negativa; pero, sobre todo, subrayan lo interesante y a la vez complejo, que resulta el proceso creativo de imaginar, diseñar y ejecutar un proyecto habitable, con todo lo que este último término conlleva.

El generar escenarios como receptáculos experienciales representa todo un reto para diseñadores y arquitectos que superan el superfluo sentido de la moda; los espacios interiores representan una extensión del mismo habitante que busca encontrarse y pertenecer a una realidad existencial, la construcción de una identidad habitativa que permita delinear ámbitos trascendentes y significativos, no sólo dentro de la materialidad arquitectónica o decorativa, sino como patrimonio habitable inclusive en lo intangible de dicho universo: el espacio interior.

El contexto como variable en la enseñanza del diseño y en procesos de su aplicación

Si tomamos la disciplina del diseño, ya sea arquitectónico, de interiores, gráfico, industrial, etc., es necesario puntualizarlo, y para ello definirlo como una actividad humana dedicada a la creación; y si a esta actividad la referimos como un proceso que se puede aprender o enseñar, se debe tener en cuenta que esta acción requiere de un proceso con recursos y herramientas conducentes a esa finalidad. Pero desde el punto de vista del diseñador, ¿cómo se pueden obtener esos recursos y formas? Y más importante aún, ¿quién las determina?

En el momento en el que el proceso creativo comienza a manifestarse, muchas variables surgen para ser resueltas o tomadas en cuenta con la finalidad de conocer su impacto en relación a lo que se esté creando; estas variables pueden ir desde factores estáticos, constantes o poco cambiantes hasta elementos versátiles, mudables o inconstantes; sin embargo, todos aquellos elementos que se manifiestan, ya sea de carácter físico y/o simbólico respecto al elemento a diseñar, están íntimamente ligados con el término *contexto*, constituyendo una de las bases principales para lograr la interpretación y entendimiento de los hechos y situaciones que influyen en el proceso creativo y que nos da las pautas para diseñar; es donde podemos encontrar esos elementos que nos serán de utilidad con la finalidad de dar solución a una necesidad.

Ahora bien, si hablamos de procesos creativos y disciplinas de diseño, se debe entender que el término contexto es una variable también sujeta a la interpretación, la cual debe ser atendida y entendida partiendo de significaciones que son instruidas. Desde esta perspectiva, debemos tener en cuenta al contexto no sólo como una variable fundamental, sino también como el ambiente que nos rodea al momento de generar una idea; por lo tanto, es un factor determinante dentro del proceso de enseñanza del diseño. Así, ¿cuál es la importancia del contexto en el proceso de enseñanza del diseño?, esta pregunta, desde la propia experiencia puede ser abordada desde dos puntos de vista; el primero, entendido como el ambiente físico (aula) donde se desa-

rolla el aprendizaje y en el cual se desenvuelven las personas que intervienen en el proceso de enseñanza del diseño y en el proceso creativo de creación de “algo”; en este caso y como un sumario de enseñanza serán referidos como alumno-profesor de diseño. La segunda vertiente o punto de vista de este elemento en relación a procesos creativos del diseño, se explica en la relevancia que el contexto presenta como aquella variable que los diseñadores –sean alumnos o profesores de estas disciplinas– deben tener presente para dar una interpretación, solución y significados a un elemento, objeto o espacio.

Así pues, se presenta el primer punto de vista sobre este elemento en los procesos creativos, es decir, el contexto como el ambiente que rodea la actividad de aprendizaje en disciplinas de diseño. Hablando del proceso de enseñanza-aprendizaje, debemos tener en cuenta la importancia que este concepto nos marca y delimita la cuestión de dónde se desarrolla dicha actividad; la disposición, entendida como el acomodo de los objetos dentro de un aula; y la calidad y mantenimiento del entorno físico, que puede afectar significativamente el rendimiento del proceso creativo y de enseñanza, así como el progreso académico de los discípulos.

Earthman, G. (2004) menciona que: “Hay investigaciones suficientes para afirmar sin equívocos que el edificio en el cual los estudiantes pasan una buena parte de su tiempo tiene gran influencia en su rendimiento”, así mismo se presentan otras posturas o ideas que manifiestan la propuesta de que en estos ambientes es deseable que se incluyan tanto áreas privadas para estudiantes como espacios que fomenten un sentido de interacción con la comunidad académica. (Fisher, K., 2000), combinando así contextos donde se busca la combinación de entornos privados y sociales para un mismo objetivo.

Como se puede ver, existen múltiples paradigmas en cuanto a los entornos de enseñanza; entonces, ¿cómo se determina el diseño de estos hábitats de aprendizaje?, Matthew Horne (2004: 6) nos desafía a “derribar los muros de la escuela ‘porque los estudiantes se ven obligados a aprender en contextos tan diferentes del mundo en las que se requieren para poner en práctica sus conocimientos”.

Judy Marks (2001: 4), argumenta cómo los defensores de las escuelas de diseño abierto plantean que: "Se debe permitir aprender de forma que correspondan a sus diferencias individuales; los espacios de clase tradicional, alineados en filas, obstaculizan los esfuerzos para trabajar en equipo entre estudiantes y maestros en grupos flexibles y variados"; se debe tener en cuenta que la arquitectura del entorno y la colaboración de los estudiantes y profesores presentan una relación directa.

Otras posturas favorecen este enfoque, sugiriendo que las aulas tradicionales pueden desaparecer y ser sustituidas por laboratorios integrales de aprendizaje y centros de exploración; puede suceder que un modelo o solución de aula no sea posible ya que se requieren diferentes ajustes para diferentes entornos de enseñanza y de aprendizaje; el común denominador entre investigadores, diseñadores y académicos está de acuerdo en que es imprescindible siempre partir de razonar y entender la naturaleza, objetivos y resultados esperados de cada disciplina, con la finalidad de que una academia tenga una visión clara para el diseño de cada uno de los espacios destinados a cada área del conocimiento (Stevenson, K. 2007; Higgins *et al.*, 2005).

En este sentido, se observa que así como cada disciplina tiene características específicas, los espacios tendrían que manifestar las condiciones físicas que puedan dar respuesta y apoyo a cada una de las necesidades particulares; como ejemplo, algunos estudios y evidencias sobre las infraestructuras y aspectos físicos de espacios de aprendizaje sugieren que el color sigue siendo el tema principal de algunas de las afirmaciones más optimistas acerca de la moral y la eficiencia académica (Sundstrom, E., 1987); la elección de la mejor opción y manejo de los colores dependerá de la naturaleza y contexto de la disciplina a estudiar. Otro ejemplo es cómo la exposición crónica al ruido afecta el funcionamiento cognitivo; un buen número de estudios avalan que hay una relación entre cierto nivel de ruido y las deficiencias en las habilidades de pre-lectura y los déficits cognitivos más generales. (Higgins *et al.*, 2005: 2); así, se pueden identificar diversos factores como la temperatura, la calefacción y la calidad del aire, que si bien pueden ser vistos como elementos individuales,

en conjunto son los que dotan al contexto de aprendizaje de características para el mejor o peor rendimiento de los estudiantes (Earthman, 2004: 2).

Además de las condiciones ambientales, el mobiliario adecuado, materiales y equipo, así como el uso de herramientas tecnológicas aplicadas a la educación en las aulas genera éxito porque "los estudiantes son provistos con ejemplos específicos de cómo se obtiene el éxito" (Culp, B. 2006: 13-15) manifestando la necesidad que tienen estos espacios de elementos tanto tangibles como intangibles para su concepción.

Si desde un comienzo se analiza el diseño del espacio de aprendizaje, los contextos de enseñanza pueden adquirir un significado emocional más que ser un lugar para habitar; el espacio de aprendizaje puede ir más allá de las estructuras físicas, tratando de fomentar las relaciones sociales dentro del espacio, el cual puede ser conceptualizado como un elemento de interacción, tal como McGregor, J. (2004: 351-352) afirma: "el espacio está hecho por los aspectos sociales". Actualmente, ha ido creciendo la participación multidisciplinar de las comunidades académicas en conjunto con diseñadores en el desarrollo de hábitats de enseñanza y aprendizaje. Otros autores proponen que los contextos diseñados no deben imponerse o ser copiados sino que el resultado debe ser un diseño derivado de una visión articulada, visión que debe ser facilitada e interpretada por los arquitectos y diseñadores "para crear soluciones integradas" (Higgins *et al.*, 2005: 3).

Poco a poco, las escuelas se colocan en una posición en la que pueden ofrecer oportunidades de aprendizaje específicas para los estudiantes con una visión claramente articulada de considerar que las oportunidades de aprendizaje pueden ser tejidas en la estructura de la escuela, por lo que es un espacio activo en lugar de un espacio habitable pasivo dentro de un desorden de elementos.

Entendiendo, una vez establecido el entorno tangible o intangible como elemento primordial que rodea a los estudiantes y destacando especialmente a los alumnos de las disciplinas del diseño, quienes serán los que plantearán nuevas espacialidades, encontramos el segundo punto de vista que se

centra ahora en identificar el contexto como elemento de diseño a proyectar, variable que destaca cómo el ambiente se convierte en un elemento que los diseñadores deben de analizar y, en su caso, potencializar o nulificar; es decir ahora el contexto se convierte en un elemento que ayuda a fundamentar la concepción de un proyecto, diseño u objeto.

Como diseñadores, se puede percibir la importancia que tiene el entorno en las diversas cosas que proyectamos debido a que las ideas, costumbres y prácticas surgen por diversos factores como el ambiente social, político, económico y cultural. El asunto con esto es que, si se ignora la importancia del contexto al momento de diseñar, los caminos de investigación y desarrollo no lograrán tener una conclusión adecuada. H. Baker, G. (1991) hace referencia a C. Norberg C. (1969), quien menciona que una integración satisfactoria para un diseño depende de la existencia de sistemas-símbolos comunes.

Como lo menciona Leal, D. (2013), la enseñanza, el aprendizaje y el diseño han variado, pero siempre acompañados de cambios culturales; sin embargo, la presencia de varios valores se repite en los procedimientos creativos tales como: la atención a usos y costumbres, es decir, al contexto. Dichos valores van generando una significación que deberá ser tomada en cuenta al momento de diseñar.

A medida que las sociedades van avanzando, la demanda de un diseño complejo se encamina a un diseño holístico que va más allá de una relación racional de la "forma sigue a la función"; el diseño requiere de un proceso de transcendencia entre el contexto y la significación de éste (Monterroso, S. 2005).

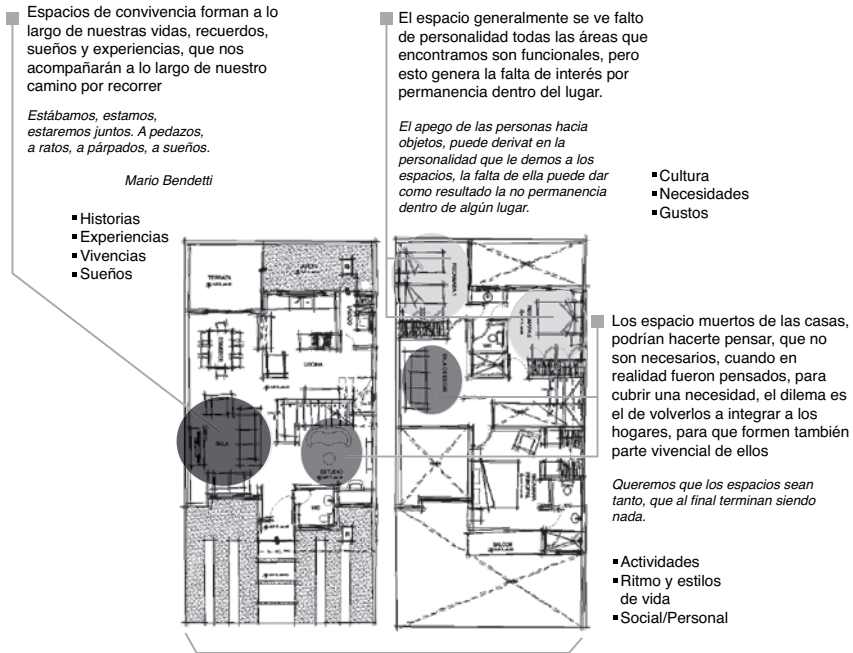


Fig. 1. Conclusiones de contextos tangibles e intangibles para fundamentación de un proyecto de diseño. Ejercicio teórico-práctico de análisis e interpretación. del espacio habitable. Fuente: Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2017). Alumna Leslye Giovanna García Rivas en Proyecto Integral de Diseño de Interiores I del octavo semestre de la Licenciatura en Diseño de Interiores (LDI) de la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA). Marzo de 2017.

Entonces, la disciplina del diseño es un saber hacer porque establece valores sociales, es un componente de la comunicación porque establece significados y es un elemento estético porque establece valores expresivos; estos valores deben apuntar a un proceso de permanente interpretación por parte del diseñador, interpretación que será contundente a medida que se empleen y conozcan los códigos del contexto específico que actuará como una especie de intérprete particular. En este sentido, el proyectista debe medir el valor de los entornos sociales, expresivos y de significación que le otorgará el usuario al objeto creado; de esta forma, el intérprete completará el ciclo de la interpretación y para lograr un balance de sentido, el diseñador debe conocer la capacidad interpretativa de contexto y el código cultural a quien dirige el diseño.

Para Dupont M. (2016: 1): "el diseñador es un constructor de mundos, de realidades que se transforman en objetos, imágenes, sistemas y modos de vida"; de esta forma, el diseño refleja una realidad y un contexto específicos. Algunas propuestas de los procesos y metodologías para diseñar establecen que, para que el desarrollo de un diseño sea viable en un entorno específico, se deben considerar y estudiar varios factores, tales como la localización, la topografía, el clima, el paisaje, los recursos que se tienen presentes, la infraestructura actual, el factor económico y el político, el factor cultural, histórico y social; sin embargo, ahora en donde ya no existen fronteras geográficas y el mundo se divide en bloques económicos, la responsabilidad del diseñador es pensar en identidades y productos "universales".

En este sentido de universalidad, los "objetos" diseñados, deberían ser concebidos para entornos multi contextuales, lo cual nos habla de una re-adaptación y re-interpretación de la visión de la disciplina del diseño, interpretándose entonces como: "la actividad creativa cuyo propósito es establecer las cualidades multifacéticas de los objetos, procesos, servicios y sus sistemas, en estrecha relación a sus ciclos de vida. Por lo tanto, el Diseño es el factor central de la humanización innovativa de las tecnologías y el factor crucial del intercambio cultural y económico" en una definición actualizada de la disciplina por parte de la International Council of Societies of Industrial

Design y la IDA, International Design Alliance (Romero, R.; 2013: [pág.](#)), en donde se establece que se debe responder a patrones y entornos actuales, y no retomar posiciones conservadoras y relativamente estables de hace un par de décadas.

Si este argumento es verdadero, entonces se debería pensar en diseño de “productos” multi contextuales, versátiles o personalizables para su uso, los cuales puedan ser ubicables en di entornos y contextos variados tomando en cuenta diversos tipos de usuario-consumidor.

Por lo tanto, el reto del diseñador es entender y gestionar los contextos y entornos tan particulares y específicos que se pueden presentar para poder diseñar productos más evolucionados y satisfacer los diversos mercados, usuarios y consumidores. Para esto, se requiere pensar en una metodología replanteada desde cómo se enseña el diseño hasta cómo se aplica y produce, con la dificultad de tener que satisfacer las variables, tanto tangibles como intangibles, que esta diversidad de entornos habitables presenta.

Identidad, patrimonio e intangibilidad: contextos en la interioridad del habitar cotidiano

Cuando hablamos de la relación entre el espacio, el interior arquitectónico y sus habitantes, existe un factor determinante en la configuración de lo que pudiéramos llamar como “micro cosmos” y que resulta trascendente en la memoria del ser humano mediante la autoconstrucción de un propio discurso o manera de ver o ser en este mundo: la identidad; y aquí agregaríamos, la identidad moderna, entendida desde la perspectiva de Charles Taylor, como una construcción social desde los vínculos entre personas, es decir, como producto de las relaciones sociales de un contexto, no decidida o elegida por el sujeto mismo, sino algo surgido de la comunidad, una comunidad lingüística que habla de lo que somos y de quiénes somos, algo definitivo, “un asunto de realización, no de elección” (Zarate, O.; 2015: 118).

Asimismo, se pudiera entender la identidad desde una dualidad ontológica y social como un factor de autointerpretación o como una participación comunitaria de lo que cada uno es. El interior arquitectónico es la identidad (producto de un contexto integral, no necesariamente físico o material, sino incluyente en un sentido filosófico, como una razón de ser en relación a una serie de circunstancias), el alma de ese "micro cosmos" denominado ámbito habitativo, donde el ser humano configura su propia existencia y su realización, y es el propio contexto tangible o intangible el que dota de significados a las experiencias del habitante dentro de una espacialidad física o mental. Como menciona el doctor Antonio Gentile:

La relación entre mente y espacio está ligada al espacio y el comportamiento humano; no son postulados ideológicos, sino que se fundan sobre una cuidadosa investigación científica que, desde hace algún tiempo, sostiene la importancia del espacio tanto en la construcción de la personalidad del individuo como en el mantenimiento de su equilibrio psíquico (2016:363).

El ser humano por naturaleza, configura, manipula o adecua espacios interiores, visualiza un escenario (su espacialidad en relación a una experiencia y a su capacidad racional evaluativa de dicha experiencia, positiva o negativa) dentro de un contexto que él mismo delimita y que le es importante porque otorga significados trascendentes de vida; se identifica y trasciende a través de la memoria: la identidad habitativa como una narrativa de lo que somos y de quiénes somos: "[...] también es cierto que somos lo que habitamos, y basta con entrar a una casa para saber no sólo qué posee, sino qué esconde y qué desea su dueño" (De Botton, 2008: 292).

El hombre se tiene que envolver en un espacio íntimo, propio, con esencia única y personal, lo suficientemente fuerte para lograr trascender y dejar huella dentro, tanto de sus habitantes como del contexto social y urbano al que pertenece, un interior material cargado de momentos, de anécdotas

y de motivos que lo manifiesten al exterior y a su vez tan silenciosos que logren escuchar deseos y aspiraciones conectados con un interior espiritual y con todas las partes del cuerpo; sueños que mantengan despierto el sentido de habitar ese universo.

A partir de la experiencia en lo cotidiano dentro del interior arquitectónico, el ser humano no sólo configura un universo con referencia a lo inmediato, el presente, sino de lo vivido: de lo que fuimos, lo que somos y lo que deseamos ser o hacia dónde queremos ir. Es importante reflexionar sobre la evolución de los ámbitos antrópicos ya que al igual que las ciudades se transforman y se adaptan a nuevas ideologías, tecnologías y pensamientos, de la misma manera el interior arquitectónico tiende a manifestar nuevos discursos de permanencia (Ver Fig. 2).

Nuestro escenario es el ámbito en el que a diario nos movilizamos, el dónde estoy, el por dónde paso, el hacia dónde voy, y el por dónde evito transitar. Son esos lugares que nos gustan y no nos gustan los que conforman nuestro propio escenario: nuestra identidad urbana de país. Nuestra huella, nuestro rastro, nuestro sello. Una pisada que levanta polvo, querramos o no (Coronado, Cancino & Palma, 2007: 53) (Fig. 3).

Es el patrimonio intangible, lo que pudiera considerarse como un catalizador entre el binomio "memoria y transformación" tan importante para la disciplina del interiorismo arquitectónico e indispensable para la conservación de la pertinencia cultural frente a una creciente globalización en el mundo del interiorismo y la arquitectura regida por estilismos y modas sobrepuestos al factor de la habitabilidad; su importancia radica en la transmisión generacional e interpretación de experiencias y significados en sus receptores dentro del desarrollo de la vida cotidiana, ya que final de cuentas dicho patrimonio intangible es parte de la interacción entre el ser humano, la sociedad y su contexto; como menciona Angélica García López (2008), un trinomio creación-invencción y construcción social en relación con un "universo simbólico". La memoria es también parte integral en la construcción del patrimonio intangible, ya que permite compartir, valorar y cimentar experiencias habitativas: "el patrimonio

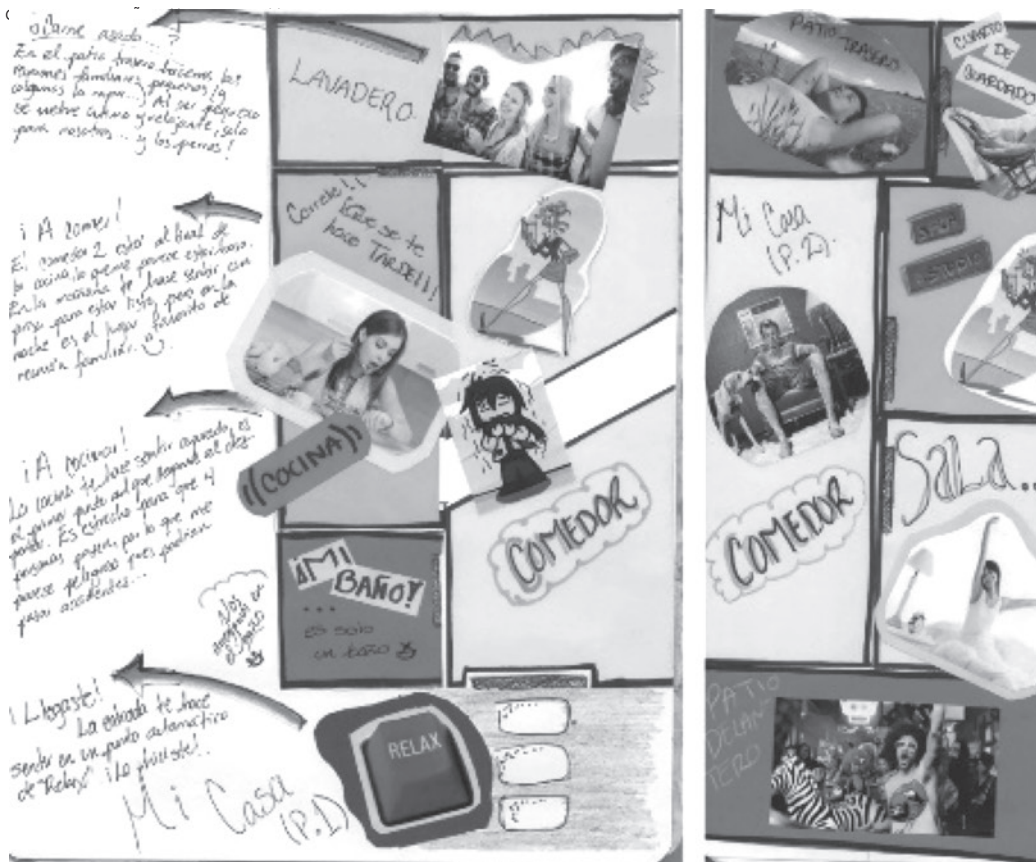


Fig. 2. La casa donde vivo. Ejercicio teórico-práctico de análisis e interpretación de la experiencia en el espacio habitable. Fuente: Mario Esparza Díaz de León (2016).

¡DESCANSO!
En este punto podemos bajar que se usen sillones, no debe haber sillones, además se puede usar alfombra que se pueden usar en él...

- SUELO ESTUPEO
En este habitación, debido a su uso, también se debe seguir manteniendo los hábitos de limpieza para que sea igual.

COMEDOR
Es la zona de recepción de la casa, como también es un punto de reunión, se debe tener un espacio para comer, un espacio en forma de comedor, y cuando seamos invitados a la casa que se encuentren en el comedor y de la cocina. Me gustan los colores que son cálidos y alegres, y también sobre el colorido.

- SUELO ESTUPEO
En esta zona se debe poner alfombra o sillones o incluso sillas, para poner sillas y de eso, por lo que también se debe tener un espacio de comedor. También me gusta tener un espacio que se pueda usar para estar...
¡PATO DE ALMORZAR...!

¡FESTIVA!
En este punto podemos hacer un espacio de recepción, también se puede hacer un espacio de recepción, además de un espacio de recepción, también se puede hacer un espacio de recepción y de eso también se puede hacer un espacio de recepción y de eso también se puede hacer un espacio de recepción...

¡DESCANSO!

La habitación es muy importante, es el lugar en el que puede hacer lo que quiere y tener su espacio. Tiene una habitación que da al jardín del exterior, por lo que también puede tener un espacio que tiene un jardín que da al jardín, por lo que también puede tener un espacio que tiene un jardín que da al jardín, por lo que también puede tener un espacio que tiene un jardín que da al jardín...

ESCALERAS

¡BANCOS!
ES UN BUEN BAÑO!

CORREDOR

Balcón

¡Ahorra espacio...
Puede el baño se hizo un espacio, pero los ahorradores son ahorros...

Mi Casa (P. 3)

Alumna Victoria Pruneda Tavarez en Taller de diseño de espacios habitacionales del séptimo semestre de la licenciatura en Diseño de Interiores (LDI) de la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA). Febrero de 2016.



Fig. 3. Identidad y Contexto. Ejercicio teórico-práctico de análisis e interpretación del contexto urbano. Fuente: Mario Esparza Díaz de León (2016).
Alumna Alba Mariana Díaz Márquez en Taller de diseño de espacios habitacionales del séptimo semestre de la LDI de la UAA. Febrero de 2016.

cultural es un real archivo construido [...] un lugar donde los saberes del pasado buscan revelarse de nuevo" (Purini, 2001: 5).

Hablar de patrimonio es hablar de valores, transferencia y propiedad: memoria, tradición e identidad. Cuando se aborda el tema de patrimonio cultural generalmente se hace referencia a la materialidad de los monumentos arquitectónicos o al conjunto de elementos o colecciones de objetos, pero, existe además el patrimonio intangible, descrito por la UNESCO como "tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativas a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional" (Esparza, 2016: 105)

El interior arquitectónico comprende responsabilidades que van más allá de soluciones predecibles, homogéneas o estandarizadas con base en proyectos similares, la sobreposición de factores formales, estéticos o tecnológicos; es urgente y necesario pensar en un diseño del interior bajo una perspectiva inclusiva, omnicomprendensiva, proyectando libremente sin límites de interioridad y exterioridad, pero con fuerte carga de significado, de trascendencia, centrado menos en la función y más en experiencias sensoriales fundamentadas, carente de materialidades superfluas, donde la identidad y la cultura evoquen un sentido de patrimonio, de necesidad, donde cada vivencia trascienda y sea interpretada y realizada de manera coloquial y cada vez menos nostálgica, sin ninguna pretensión más allá que la de pertenecer, de construir, de habitar, como menciona el antropólogo Franco La Cecla (2011: 18) "un disfrute del mundo, una satisfacción de necesidades propias de cada ser humano [...]" (Fig. 4).

El proyecto del espacio construido no puede omitir el considerar la cultura habitativa consolidada en el imaginario colectivo a través del tiempo, no puede evitar el confrontamiento crítico con la historia [...] porque esto constituye un punto de partida seguro para prospectar ám-

bitos espaciales que sean capaces de responder significativamente a la instancia de la contemporaneidad (Esparza, 2011: 23).

En la relación entre contexto y el proceso de configuración del interior arquitectónico, la visualización de un proyecto de interiores va más allá de las soluciones de diseño referidas a un contexto físico basado exclusivamente en la escópica, como la representatividad tipológica de sus elementos arquitectónicos o la representación estilística de sus ornamentos o componentes de equipamiento; representa un compromiso intelectual sustentado en un discurso coherente con la realidad, tanto del autor como de los futuros habitantes, coincidentes con la seriedad y calidad que representa una propuesta, y que además pretende la interacción adecuada entre el usuario, el objeto y el espacio independientemente de los factores de tiempo y tecnología, una experiencia habitativa donde participen todos los sentidos, que haga del diseñador un estricto facilitador de estrategias integrales de construcción, experimentación y habitabilidad de un espacio interior coherente al microcosmos deseado y en relación a un contexto delimitado.

La configuración de una espacialidad interior debe representar para todo ser humano su propia existencia, el lugar a donde pertenece, con lo que se identifica y lo hace suyo, su patrimonio, aquello que construye en la cotidianeidad del día a día y que a través de la experiencia intensa, trasciende generacionalmente y forma parte de una cultura habitativa; es el propio ser humano y su capacidad prospectiva el que visualiza su hábitat en relación a un deseo, a una emoción o a su cosmovisión: el diseñador sólo debe de ser un facilitador de estrategias de habitabilidad acordes y pertinentes a dicha visión, una propuesta real sobre la interpretación de un contexto general acorde con soluciones medibles en contextos individuales, denominados micro cosmos y ambientes a la medida; ahí radica el compromiso intelectual y la escala del trabajo de un interiorista, el detalle y la especificidad de abordar al habitante y sus relaciones con lo tangible (objeto) y lo intangible (memoria) en proporción a una espacialidad .



Fig. 4. Cultura y contemporaneidad. Ejercicio teórico-practico de diseño e identidad.

Fuente: Mario Esparza Díaz de León (2016).

Alumna Alejandra Lara y el profesor Mario Esparza Díaz de León en Taller de diseño de espacios habitacionales del séptimo semestre de la LDI de la UAA, en relación al trabajo realizado por BGP arquitectos del "Salon du Livre Paris" en 2009. Febrero de 2016.

En el diseño del interior arquitectónico, la identidad y el patrimonio deben ser producto de un contexto inmerso en la vivencia y experimentación del espacio interior habitable, no deben ser dictados u obligados por diseñadores seducidos por deseos de homologación estilística o en búsqueda de un protagonismo "rockstar" en la arquitectura y el interiorismo; deben ser resultado de un discurso consciente del autor, de su capacidad como seres humanos de crear lazos y relaciones, un discurso no basado exclusivamente en lo que cree o piensa el diseñador, inconsciente, sino con base en lo más importante o el verdadero protagonista: el significativo, el habitante.

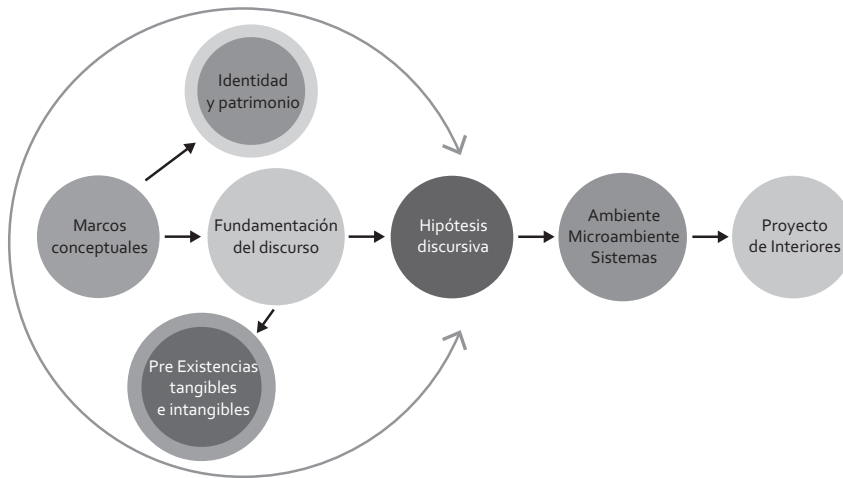


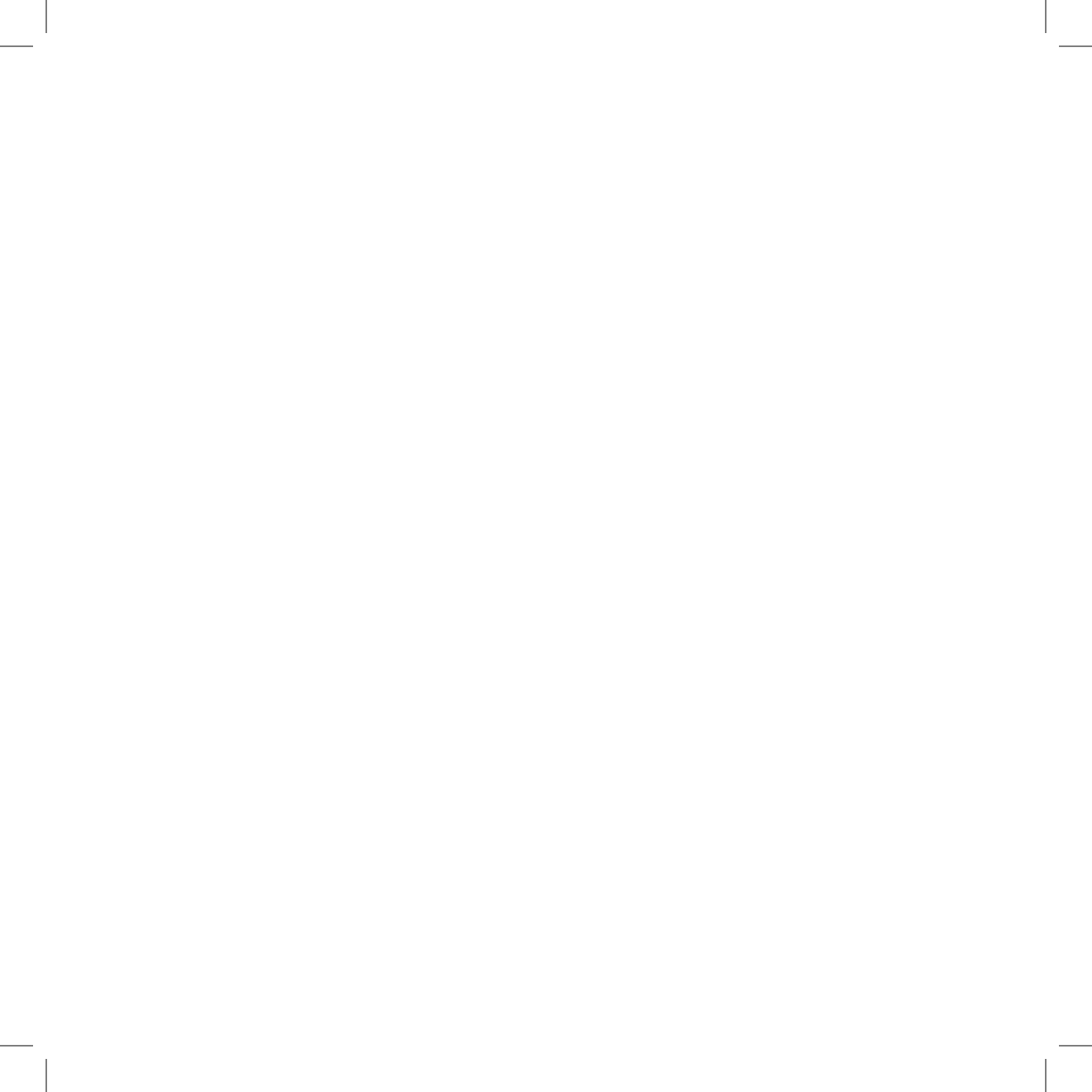
Fig. 5. Esquema del proceso de configuración en el Diseño de Interiores.
Fuente: Mario Esparza Díaz de León (2016).

Referencias

- Abu-Hannoud, E. (2014). *The Methodology of Developing The Interior Environment Of Kindergarten: Interior Design*. Reino Unido: LAP LAMBERT Academic Publishing; Dodsworth.
- Anderson, S., & Dodsworth, S. (2015). *The Fundamentals of Interior Design*. (2ª ed.). Nueva York: Fairchild Books.
- Coronado, R; Cancino G. & Palma, A. (2007). Diseño e identidad urbana: Antropología al Chile actual. En *Actas de Diseño Año 1*, No. 2, Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo, pp. 53-55.
- Culp, B. (2005). Management of the Physical Environment in the Classroom and Gymnasium: It's not That Different, *Teaching Elementary Physical Education*, vol. 17, no. 5, pp. 13-15.
- De Botton, Alain (2008). *La arquitectura de la felicidad*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Dupont, M. (2016). El diseño y su entorno. Recuperado de: <http://www.mexicandesign.com/revista/marcio.htm>.
- Esparza, Mario (2011). Spazio architettonico e ambito domestico. En Bossi, A. *La casa fuori casa*. Napoles: Edizioni Scientifiche Italiane, pp. 22-23.
- Esparza, Mario (2016). Patrimonio Cultural; intangibilidad e interioridad en el espacio habitado. En: Ruiz Esparza, B., 2016, *Temas, problemas y debates en el proceso de enseñanza y aprendizaje del interiorismo*, Aguascalientes: Universidad Autónoma de Aguascalientes, pp. 104-113.
- Earthman, G. (2004). Prioritization of 31 Criteria for School Building Adequacy. Recuperado de: <http://www.aclu-md.org/aTop Issues/Education Reform/EarthmanFinal10504.pdf>.
- Farrelly, A. (2012). *Materials and Interior Design*. Londres: Laurence King Publishing.
- García López, Angelica (2008). "Patrimonio Cultural: diferentes perspectivas" [documento PDF]. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2557507>

- Gentile, A., 2016. Spazio interno: luogo dell'anima. En: Esparza, M., *Intangibles. El sentido del habitar en el Interior Arquitectónico*. Aguascalientes: Universidad Autónoma de Aguascalientes, pp. 359-394.
- Higgins S, Hall E, Wall K, Woolner P. and C. McCaughey. (2005). The Impact of School Environments: A literature review [document PDF]. Recuperado de: <http://www.cfbt.com/PDF/91085.pdf>.
- Knauer, R. (2007). *Transformation: Basic Principles and Methodology of Design*. Suiza: Birkhäuser Architecture.
- La Cecla, Franco (2011). *Mente Locale, per un'antropologia dell'abitare*. Milán: Ediciones Eléuthera.
- Leal, D. (2013). La importancia del contexto. Marzo 18, 2016, de reAprender Sitio web: <http://reaprender.org/blog/2013/01/02/la-importancia-del-contexto/>.
- Marks, J. (2001). The Educational Facilities Laboratories (EFL): A History. Recuperado de: <http://www.edfacilities.org/pubs>.
- McGregor, J. (2004), Spatiality and the Place of the Material in Schools, *Pedagogy, Culture and Society*, vol. 12, no. 3, pp. 347-372.
- Monterroso, S. (2005). Diseño, comunicación y contexto. Recuperado de: <http://dac-guatemala.blogspot.mx/2006/03/diseo-comunicacin-y-contexto.html>.
- Norberg, C. (1969). Meaning in architecture. Londres, en H. Baker, G. (1998). *Design Strategies in Architecture. An Approach to the Analysis of for*. Barcelona: G. Gili, S.A. p.18.
- Purini, F. (2004). Las formas del Patrimonio Cultural. Fórum UNESCO. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, p. 5. http://www.fadu.uba.ar/sitios/forumunesco/download/las_formas_del_patrimonio.pdf.
- Romero, R. (2013). El objeto de diseño como producto en entornos multicontextuales. Recuperado de: <http://losnuevoscaminosdeldisenoblogspot.mx/2013/05/disenoy-contexto-el-objeto-de-disenoy.html>.
- Stevenson, K. (2007). Educational Trends Shaping School Planning and Design. Recuperado de: <http://www.ncef.org/pubs/trends2007.pdf>.
- Sully, A. (2012). *Interior Design: Theory and Process*. A&C Black Visual Arts.

- Sundstrom, E. (1987), *Work Environments: Offices and Factories*, In Stockol D. & I Altman (eds), *Handbook of Environmental Psychology*, Wiley, p. 751.
- Zárate Ortiz, J. F. (2015). La identidad como construcción social desde la propuesta de Charles Taylor. 117-134 [Documento PDF], Recuperado de: www.redalyc.org/pdf/854/85439039007.pdf.

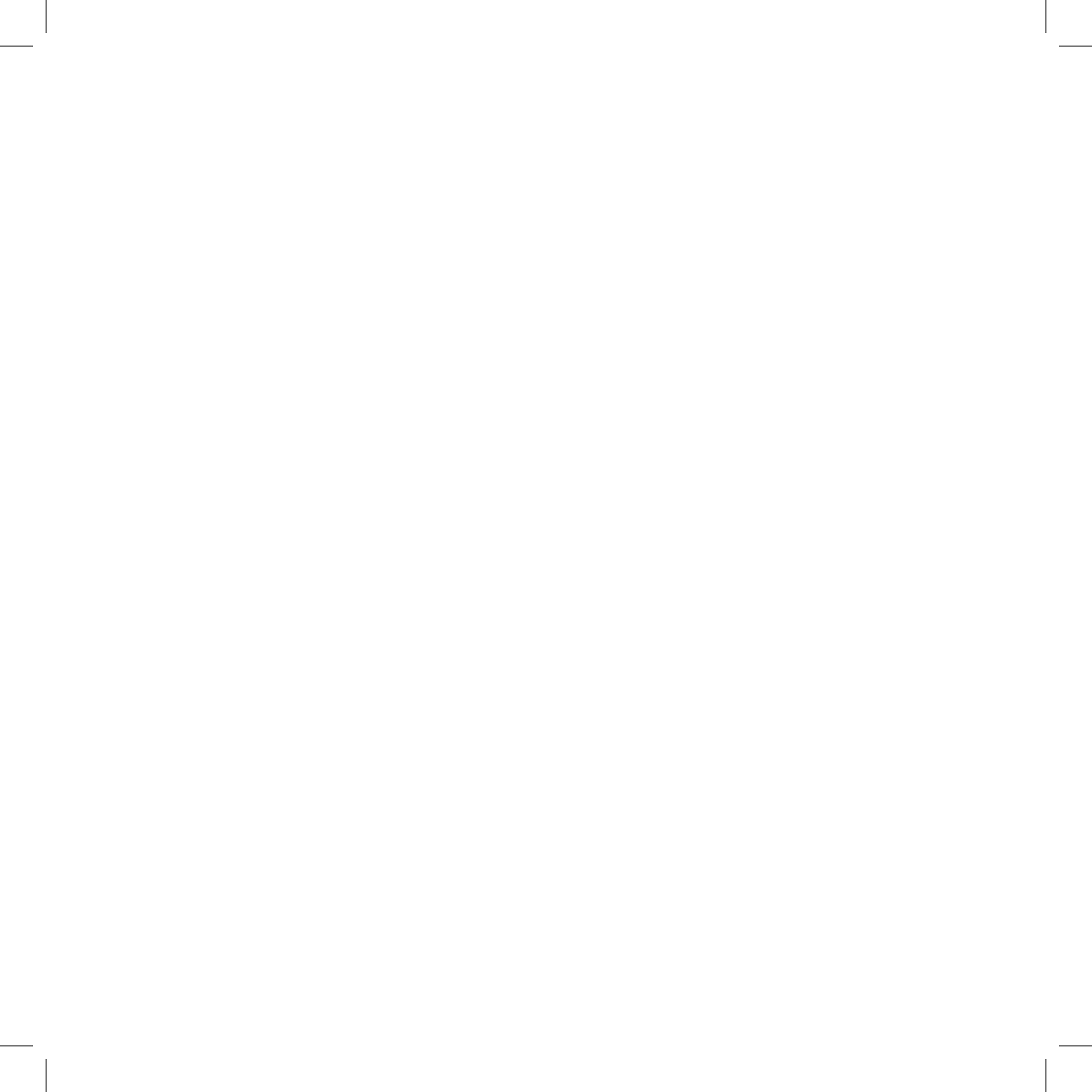


EL CONTEXTO TECNOLÓGICO
COMO GENERADOR
DE OTRA ESTÉTICA DEL DISEÑO

Deyanira Bedolla Pereda

Universidad Autónoma Metropolitana,
Unidad Cuajimalpa





El contexto tecnológico contemporáneo ha conducido a la generación de productos cotidianos cuyo uso por los usuarios se basa en gran medida en una interacción digital. Con base en ello, este trabajo expone una reflexión sobre dos aspectos que son resultado de dicho contexto tecnológico contemporáneo: el primero se refiere a que el diseño como disciplina ha ampliado su campo de acción y modificado el enfoque de la concepción de productos atendiendo a las características y requerimientos de dicha clase de objetos.

El segundo aspecto que aborda este trabajo se refiere al hecho de que la convivencia, la interacción del usuario con este tipo de productos lo ha conducido a la búsqueda de otro tipo de belleza, de estética en el diseño contemporáneo de objetos de uso cotidiano. A partir de ello, en este trabajo se presenta “la otra estética del diseño”, que señala aquellos objetos considerados bellos por los usuarios con base en su modo de uso, en su interacción.

En la actualidad nos encontramos frente a un contexto, en donde gran parte de los aparatos y objetos que usamos cada día se basan en una interacción digital: hornos de microondas, sistemas de audio, televisiones, aparatos personales como MP3 y asistentes personales digitales, así como, desde luego, las computadoras que gestionan nuestra información y servicios; todos ellos son, por un lado, un tipo de objetos que si bien en sus inicios no fueron competencia de diseñadores industriales¹, en la actualidad son requeridos dentro del

1 Se especifica aquí la rama del diseño industrial porque se está haciendo referencia en este texto al diseño como intervención directa en la conformación formal del objeto; sin embargo, como lo ha mencionado Gui Bonsiepe (1999) el área del diseño gráfico se está integrando paulatinamente a la conformación gráfica de las interfaces de los objetos interactivos digitales, dada la nueva conceptualización del diseño justamente como interface de usuario, de

proceso de generación y desarrollo de este tipo de productos, sobre todo en los países de origen de las grandes industrias productoras, de manera que es ya reconocida la relevancia de la intervención del diseñador en su concepción y desarrollo.

La consideración central y amplia que del ámbito humano realiza el diseñador industrial en la proyección de productos que caracteriza a dicha área, le ha permitido encontrar un importante espacio de acción y reflexión en el proceso de generación de los objetos que hoy caracterizan nuestro contexto cotidiano.

Paralelamente, podemos hablar del impacto que han tenido en el usuario este tipo de productos mediante interfaces de uso caracterizadas por *displays* digitales que permiten interactuar con ellos a través de la interpretación de comandos y de una gestualidad digital específica que hoy forma parte de nuestra vida diaria; y que dado el modo y la constancia con la que hoy interactuamos con ellos, terminan por influir y caracterizar nuestra manera de actuar tanto de forma individual como en sociedad.

Los avances que en materia de tecnología hasta el día de hoy han sido posibles, han permitido desde hace ya algunas décadas el desarrollo de un universo de aparatos y objetos interactivos diversos que usamos cada día; es a partir de ese tipo de objetos que el diseño de la modalidad de uso o tipo de interacción humana con el objeto se ha convertido en el aspecto central a proyectar, y con ello ha sido considerada otro tipo de estética, de belleza, la de la interacción.

Este trabajo tiene el objetivo de presentar una reflexión sobre cómo el contexto tecnológico ha impactado en el diseño (en su enfoque, búsqueda, y generación de productos) y en el usuario del mismo, conduciendo a la búsqueda y proyección de otro tipo de belleza, de estética en el diseño contemporáneo “la otra estética del diseño”.

este modo se están borrando las líneas divisorias entre Diseño Gráfico y Diseño Industrial y solicitando urgentes modificaciones en la formación de los diseñadores.

Aquí se expondrán los aspectos principales y algunas reflexiones de lo que hemos denominado “la otra estética del diseño”, término que hace referencia a aquellos objetos cuyo diseño no está pensado principalmente para lucir atractivos en su superficie y, por lo tanto, a primera vista, sino para que sean considerados bellos por los usuarios en su proceso o modo de uso, en su interacción cotidiana.

Ampliación de las fronteras del diseño

De acuerdo con Green (2002), la concepción y diseño de productos cuya interacción es ya no sólo física sino también digital es ahora también competencia de diseñadores industriales, ya que en la actualidad son requeridos y es reconocida la relevancia de su intervención en la concepción y desarrollo de dichos productos al interior del sector industrial.

La concentración en la proyección del modo de interacción de un elemento con el usuario, había sido tradicionalmente ocupación y preocupación del área de la informática (específicamente de programas de software y de interfaces web); por ello, es que en el seno de dicha área se acuña el término de *usabilidad*, principio hoy ampliamente conocido y aplicado, que hace referencia a la claridad con que se diseña la interacción del individuo o usuario con un programa de software o un sitio web.

Nielsen (2012), doctor en ciencias de la computación, enfocado en el diseño de interfaces de usuario, definió la usabilidad como el atributo de calidad que mide lo fáciles que son de usar las interfaces web a través de cinco componentes:

- Facilidad de aprendizaje: ¿Qué tan fácil es para los usuarios cumplir tareas básicas la primera vez que interaccionan con el diseño?
- Eficiencia: Una vez que los usuarios han aprendido a usar el diseño, ¿qué tan rápidamente pueden realizar las tareas?

- Memoria: Cuando los usuarios regresan a hacer uso del diseño después de cierto periodo de no usarlo, ¿qué tan fácilmente pueden restablecer su habilidad?
- Errores: ¿Cuántos errores comete el usuario y cuán severos son? ¿Qué tan fácilmente puede recuperarse de dichos errores?
- Satisfacción: ¿Cuán agradable es hacer uso de ese diseño?

La usabilidad acuñada –como ya se mencionó, en el área de informática–, en la década de los años noventa del siglo pasado fue considerada y aplicada algunos años después de su nacimiento ya no sólo al ámbito de la informática sino al del diseño de objetos industriales de uso cotidiano, basados en una interacción digital.

La “llegada” del diseño industrial al área de productos basados en la informática tiene que ver con lo que señalan Overbeeke *et al.* (2002) acerca de que a pesar de haber sido basado su diseño y desarrollo en años de investigación en el tema de informática y usabilidad, muchos objetos de este tipo no parecían en realidad tener alguna facilidad de uso, ser eficientes, o generar satisfacción durante o después de su uso, por lo cual su diseño parecía estar en “un callejón sin salida”.

Fue en general esta problemática la que señaló la necesidad de experimentar enfoques frescos que permitieran humanizar la tecnología y que pudieran contribuir a incrementar nuestra calidad de vida.

Según Green (2002) las razones específicas que permitieron el aumento de dicha presencia en la industria son tres, principalmente:

- a) Inicialmente, a mediados de los años ochenta se trató principalmente de una respuesta a la llamada “epidemia de lesiones por esfuerzo repetitivo”,² lo que tuvo un efecto dramático tanto en la

2 De acuerdo con Barreto (1998) las “lesiones por esfuerzo repetitivo” son enfermedades del trabajo derivadas de la introducción de nuevas tecnologías, alteración en la organización

conciencia pública como en la investigación de ergonomía en la oficina de diseño.

- b) Posterior a ello, la cada vez más evidente presencia de la tecnología digital en los objetos de uso cotidiano.
- c) La considerable elevación del nivel de importancia debido a la denominada facilidad y satisfacción de uso, de ser considerada un elemento o característica –opcional– que podía presentar el producto basado en una interacción digital, pasó a ser vista como un verdadero diferenciador de enorme relevancia entre los productos contemporáneos; y es que cuando cada producto tiene el mismo chip, ¿qué podría otorgar a un objeto valor añadido?; de este modo, la tecnología ha sacudido las bases de los enfoques tradicionales del diseño.

Es así que el diseñador industrial ha sido reconocido como esencial para los principales fabricantes de productos industriales de consumo. Según Green (1999) previo a su integración en la industria, existía un ecléctico mix de artistas, arquitectos, e ingenieros que ocupaban una “muy pobremente definida” posición en la industria, ubicada en algún lugar entre la oficina de ventas y el gerente de producción.

Green (1999) ha identificado tres etapas específicas de la integración del diseñador industrial en el proceso de concepción de productos interactivos de uso cotidiano:

Fase 1: Era ignorado.

Fase 2: Trabajo posterior al del área de factores humanos; posterior al diseño del objeto, ejerciendo una “acción de limpieza” de la interfaz.

del trabajo, modificación del proceso productivo, tareas fragmentadas y alta repetitividad, ritmo acelerado, poli función, jerarquía y presión, exigencia de producción, sobrecarga muscular estática, jornadas prolongadas y ausencia de descansos.

Fase 3: Integrado ya al área de los factores humanos, como especialista en un equipo de diseño.

Así, con base en lo anterior, el ámbito de trabajo, interés, estudio y acción de los diseñadores industriales se amplió significativamente, de modo que en las últimas dos décadas es posible observar un incremento de la importancia del factor humano en el diseño.

Como evidencias significativas de lo anterior, están el crecimiento del número de profesionales dedicados a esta temática tanto en la academia como en la industria; otra evidencia más es la abundante literatura dirigida al denominado diseño centrado en el usuario (desde el cual se llevó a cabo la concepción de metodologías y principios que buscaron captar la voz del consumidor y traducir sus requisitos en diseños concretos)³ y a la accesibilidad. Un indicador más ha sido el sostenido aumento de la presencia del diseñador en el área de factores humanos en la industria de este tipo de productos a través del tiempo.

El hecho de que el diseño esté ya ocupando esta nueva posición es una confluencia natural de superposición de conocimiento y habilidades que se han ido adaptando y han ido respondiendo cada vez más clara y objetivamente a las necesidades de este tipo de productos industriales, ya que tradicionalmente el diseñador industrial había tenido como tarea fundamental la importante consideración e integración del factor humano en la concepción y desarrollo de un proyecto, lo cual se llevaba a cabo, como ya se mencionó, desde los principios de la ergonomía tradicional.

3 En la práctica, estos principios y metodologías, de acuerdo con algunos autores (Floría, 2003; Bagnara, 1987), son una reformulación de los principios más elementales de la Ergonomía Clásica que en general agregan a la consideración del vínculo físico o corporal del elemento artificial con el usuario, la inclusión del ámbito cognitivo, agregando aspectos como lo son, por ejemplo, el permitir un aprendizaje rápido por parte del usuario, un claro entendimiento de la información presentada, conocer e identificar las diferencias en los modos de aprendizaje de los grupos de usuarios, etc.

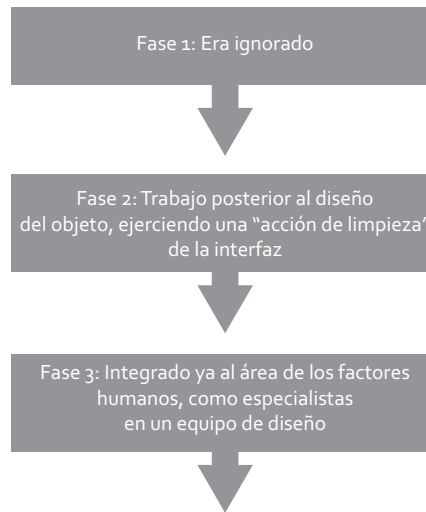


Figura 1. Etapas específicas de la integración del diseñador industrial en el proceso de concepción de productos industriales cuya interacción es principalmente a través de una interfaz digital.

Es relevante mencionar una nueva ampliación y especialización del estudio del ámbito humano desde el área del diseño de producto que es mucho más reciente aún: la consideración y reconocimiento de la enorme relevancia del ámbito afectivo humano para la calidad de vida y desempeño del individuo y, con ello, el consiguiente desarrollo del enfoque y los principios acuñados dentro del ámbito del diseño de productos, como lo son el "diseño de experiencias" y el "diseño emocional".

Dichos enfoques ya consideran e integran a través de la propuesta de distintas herramientas el ámbito afectivo humano, es decir, las emociones y

los sentimientos de las personas, principalmente. La afectividad humana en la concepción de objetos fue ignorada e inclusive negada por muchos años, pero un súbito interés en dicha dimensión humana emergió⁴ y ha llegado por un lado, a ser un *hot topic* (Desmet, 1998) para los profesionales del campo del diseño; y por otro, ha permitido un renacimiento del mismo, reflejado en un renovado interés y búsqueda de productos de diseño en el mercado por el usuario (Gobé, 2005); de este modo han permitido una concepción mucho más humanizada, mucho más acorde con la naturaleza del individuo.

Así, por ejemplo, el denominado diseño de experiencias se ha definido como la práctica de diseñar productos, procesos, servicios, eventos y ambientes con el objetivo principal de asegurar la calidad de la experiencia del consumidor usuario y de generar soluciones culturalmente relevantes con menor énfasis en mejorar la funcionalidad del diseño (Aarts, Marzano, 2003).

De acuerdo con Jones (2008) la misión del *Experience design* es “persuadir, estimular, informar, entretener, influir o generar significados y modificar las conductas humanas”.

Nathan Shedroff es pionero del *Experience Design*, y describe esta tendencia en su primer libro *Experience design* (Shedroff, 2001, pág.) que él señala como “un manifiesto para la creación de experiencias”.

Según Shedroff, técnicamente todo es un tipo o una clase de experiencia y todas las experiencias comparten características particulares que las hacen exitosas, reproducibles y diseñables, independientemente de si son experiencias *on line*, de sitios web, o reales, físicas, como asistir al teatro, a fiestas, interaccionar con productos, ambientes, edificios, etc.; de acuerdo

4 Ya en anteriores trabajos (Bedolla, 2009) se ha hablado ampliamente de las causas que originaron el cambio de perspectiva en el diseño, de un enfoque racional a uno afectivo vivido a través de la experiencia, por lo cual de manera sintética y puntual queremos señalar aquí las causas principales mencionadas, como lo son las nuevas inclinaciones y necesidades intrínsecas del ser humano y los cambios y problemáticas a las que nos estamos enfrentando como sociedad.

con dicho autor es posible construir experiencias de éxito en todos los medios y soportes.

El libro que ha escrito explora los principios que considera más importantes para la construcción y reproducción de experiencias. Dichos principios o dimensiones son las siguientes: Time/Duration, Interactivity, Intensity, Breadth/Consistency, Sensorial and Cognitive Triggers, and Significance/Meaning. Todas estas dimensiones juntas considera que crean una enorme paleta de posibilidades para crear experiencias afectivas, significativas, y exitosas (Diller, Shedroff, Rhea, 2005).

El enfoque denominado diseño emocional también busca la integración de la dimensión afectiva humana, fue concebido por el profesor en ciencias cognitivas Donald Norman. Su planteamiento es que las emociones tienen un rol crucial en la habilidad humana para entender el mundo, igualmente señala que influyen enormemente en cómo las personas aprenden nuevas cosas. Por ejemplo, objetos estéticamente placenteros parecen ser para el usuario más efectivos y tener más virtudes gracias a su aspecto, a su estética; esto, explica Norman, es una consecuencia de la afinidad que el usuario siente con el objeto, y de la formación de una conexión emocional del mismo con el producto.

Norman (2004) propone un marco, un modelo para analizar productos de una forma holística, para examinar e integrar en la dimensión estética, la del comportamiento, la dimensión social y de búsqueda autoafirmativa del usuario. Así, en su trabajo esos diferentes aspectos que el autor considera muy importante que estén presentes en el objeto, los identifica con diferentes niveles de procesamiento de la información de las personas.

El planteamiento de Norman está basado en el clásico *ABC model of attitudes*, que transformó para hacerlo más manejable y poder ser aplicado al área del diseño de objetos; así, en la propuesta de Norman, las tres dimensiones tienen nuevos nombres –*visceral, behavioral, and reflective*– que, a su vez, los traduce en tres tipos de diseño de producto equivalentes: *Visceral design* se refiere principalmente al impacto inicial, a su apariencia. *Behavioral design*, que se refiere a mirar y sentir, a la experiencia total de usar un producto. Y

Reflection design representa los pensamientos posteriores a la interacción con el producto.

Jordan es otro teórico destacado del diseño emocional; considera que el buen diseño puede hacer una positiva diferencia en la vida de las personas, inclusive puede traer diversión, alegría, justicia social y permitir la autoexpresión.

Para crear contenidos significativos en el diseño, señala Jordan que necesitamos comenzar por entender a las personas de una manera holística; para ello, propone un modelo denominado “los cuatro placeres” con el objetivo de entender la experiencia humana. Este modelo lo conformó a partir del trabajo teórico del antropólogo/sociólogo Lionel Tiger y del filósofo y teólogo C.S Lewis.

El modelo de Jordan (2002) considera los siguientes cuatro aspectos de la experiencia humana.

- **Physio-Pleasure:** se refiere a interactuar o hacer con el cuerpo, se trata de placeres derivados de los sentidos. En el contexto de los productos consideraría o abarcaría, por ejemplo, propiedades olfativas o táctiles.
- **Socio-Pleasure:** Éste se refiere al disfrute derivado de las relaciones con otros. Los productos pueden conferir, por ejemplo, estatus social disfrutable a través de su relación con otros, ya que los productos pueden conferir estatus social, identidad o quizás jugar un rol en situaciones sociales.
- **Psycho-Pleasure:** Este tipo de placer es derivado de las reacciones cognitivas y emocionales incluyendo sus reacciones a los productos.
- **Ideo-Pleasure:** Concierno a los valores de la gente. En el contexto de los productos éste debe relacionarse con la estética de un producto y los valores que el producto encierra.

Los cuatro placeres son un marco que identifica cuatro maneras diferentes en que los humanos pueden sentir el placer. Éstos son: fisiológicamente (el cuerpo y los sentidos); psicológicamente (las emociones y los pensamientos); sociológicamente (las relaciones); e ideológicamente (los valores).

Una propuesta más relevante para abordar el diseño emocional es el diseño sensorial, (Bedolla, 2002), que se refiere al diseño de productos, elementos digitales y ambientes a partir de dos aspectos principales: del conocimiento de las necesidades, características e inclinaciones afectivas y físicas derivadas directa e indirectamente de los procesos sensoriales de los diferentes grupos de individuos; y de las características, prestaciones y efectos en dichos grupos, de los atributos sensoriales visuales, auditivos, táctiles y olfativos aplicables a todo elemento artificial, capaces de satisfacer los requerimientos sensoriales humanos identificados.

El diseño sensorial se basa específicamente en los siguientes planteamientos (Bedolla, 2002).

- a) Los procesos sensoriales tienen un papel vital en el gusto o rechazo del elemento de diseño (espacio, producto o información), al ser las vías perceptivas de la información del entorno, de manera que desde el nivel básico perceptivo, un objeto, un espacio, un elemento informativo nos gustará o disgustará a través de la apreciación de la sensación en sí, de su cualidad e intensidad. En un nivel secundario continúa este proceso de evaluación del elemento a través de procesos más complejos –emociones, sentimientos y deseos– procesos que consisten en excitación sensorial y valoración cognitiva a través de impresiones y recuerdos.
- b) La sensorialidad es una cualidad humana que por su relevancia y amplitud define necesidades, características y preferencias sensoriales tanto físicas como anímicas humanas, que es posible conocer extensamente –gracias a estudios humanos desarrollados hasta hoy en día desde diversas disciplinas–.
- c) Existen marcadas diferencias en la recepción e interpretación diferenciada de la información percibida por los diferentes grupos humanos debido a que la recepción e interpretación de la información del producto del diseño percibida por los sentidos va a diferir en cada

uno de los grupos de individuos de acuerdo con la naturaleza orgánica, física y psíquica que caracteriza a cada persona, ya que son derivadas de dimensiones humanas tanto de ámbito interno al ser humano como del externo a él. Entre las primeras, encontramos el género, la edad, la personalidad; en las segundas, señalamos la sociedad, la familia y la cultura a la que pertenece el individuo.

Con base en los estudios mencionados, el Diseño Sensorial ha propuesto un conjunto de herramientas que consisten en una serie de modelos guía que complementan las actuales metodologías de diseño, conformados con base en la correlación de dos tipos de recopilaciones: *de conocimientos* referentes a las diversas necesidades sensoriales tanto de ámbito físico como emocional de los principales grupos humanos referentes a las diferentes edades, los géneros, las principales personalidades y la cultura; y *de los efectos* en el ser humano y características intrínsecas de los diferentes elementos expresivos o atributos sensoriales pertenecientes a cada sentido aplicables al objeto y, en general, al mundo artificial (color, forma, gráficos, textura, sonidos, olores, etc.) que hoy ha sido posible obtener gracias a las aportaciones de diferentes disciplinas que abordan estas temáticas.

La otra estética del diseño, definiendo interactividad y belleza

Se ha mencionado en este texto que el resultado de la convivencia, la interacción del usuario con productos, cuya interacción además de física es digital, ha sido la búsqueda de otro tipo de belleza, de estética en el diseño contemporáneo de objetos de uso cotidiano.

La que aquí se está denominando "la otra estética del diseño", señala aquellos objetos considerados bellos por los usuarios con base en su modo de uso, en su interacción.

¿A qué estamos haciendo referencia concretamente cuando se habla de la interacción humana con un objeto de uso cotidiano? ¿De qué manera se está considerando el término belleza?

Son diversos los campos o disciplinas cuyo quehacer se relaciona o involucra al término interactividad; entre ellas están las ciencias de la computación, específicamente la disciplina denominada *Human Computer Interaction* (HCI), ciencias de la comunicación, y el diseño industrial (Kiousis, 2002).

El término interacción dentro del ámbito de las ciencias de la computación hace referencia principalmente al software, cuya interactividad se manifiesta principalmente en la aceptación y respuesta del mismo al *input* del individuo, es decir, a determinados datos o comandos dados por el usuario.

En el contexto de la comunicación entre el ser humano y un objeto o artefacto, la interactividad hace referencia al comportamiento del mismo como experiencia vivida por el usuario durante su uso. Esto es, diferente de otros aspectos o características del artefacto, como su apariencia visual o su desempeño interno. Así, por ejemplo, la interactividad de un iPod no hace referencia a su forma física, a su color, a su habilidad para reproducir música o a su capacidad de almacenaje, sino al comportamiento de su interfaz como experiencia vivida por el usuario, es decir a la manera en que el individuo mueve sus dedos en el dispositivo de *input*, a la manera en que el objeto permite sintonizar la lista de reproducción o al modo en que el usuario puede controlar el volumen.

La interactividad de un objeto es, por lo tanto, percibida a través del uso. Un espectador puede imaginar cómo podría usar un artefacto mirando a otros usarlo, pero es sólo a través de su uso real e individual que su interacción es completamente vivida y sentida por él como persona y usuario, esto es debido a la naturaleza sensorial y cinestésica (es decir referente a la sensación general de la existencia y estado del propio cuerpo) de la experiencia interactiva; esto es similar a la experiencia entre mirar a alguien manejar un coche y realmente manejarlo, es decir, es sólo a través del manejo, que el usuario puede vivir y sentir cómo ese auto difiere o no de otros modelos.

En referencia al término belleza, es evidente que es ampliamente referido en el mundo del arte; resulta relevante considerar las particularidades del concepto belleza en relación con un objeto de uso, a diferencia de las que se pudieran hacer en torno al arte, dado que las consideraciones de belleza de la obra de arte por un espectador van a ser muy distintas de las del usuario de un objeto interactivo.

Así, con base en lo anterior y desde el contexto de la HCI y el diseño, una definición de estética puede ser problemática debido a que, o se asocia con la apreciación de una obra de arte o bien con lo que significa la palabra griega *aisthesis* y de la que deriva el término estética: sensación, conocimiento obtenido a través de la experiencia sensible.

Según Hassenzahl (2009) la apreciación y evaluación de una pieza de arte como lo son *Las Meninas* de Velázquez es un proceso complejo. Leder y colegas (2004) sugieren que el proceso inicia con la percepción, seguida por la integración de la memoria implícita de un trabajo artístico con una experiencia previa; la clasificación implícita del arte en términos de estilo y contenido; y finalmente, su interpretación y evaluación. El resultado de este proceso es un juicio estético de una obra de arte y, claramente, como juicio va más allá de la mera apreciación de la cualidad visual de dicha obra de arte. En otras palabras, una obra de arte puede ser buena sin ser necesariamente visualmente placentera al espectador y, en este sentido, el juicio estético es mucho más amplio, de hecho llega a ser estético porque se trata del juicio de una pieza de arte.

En el contexto de los productos interactivos de diseño, una definición tan amplia de estética sería problemática porque los productos interactivos sirven para muchos propósitos, como permitirnos comprar alguna cosa, imprimir un documento, hacer una llamada, hacer una fotografía, etc., por lo cual es posible deducir de ello que la evaluación de belleza de un objeto de este tipo podría estar basada simplemente en el cumplimiento o no de dicha funcionalidad durante la interacción con el usuario, lo cual sería equivalente a considerar que un Iphone es bello porque permite mandar mensajes, realizar y recibir llamadas, entre otras funciones.

Sin embargo, la evaluación o consideración de belleza en el objeto interactivo es mucho más compleja que eso, dado que dicha calificación la lleva a cabo un individuo, con todo lo que ello implica.

Criterios para la valoración de la belleza en el producto interactivo

Mediante la revisión de algunos trabajos, estamos de acuerdo con Hazenhal (2009) en que es posible identificar tres enfoques, tres diferentes acercamientos para la valoración de belleza del objeto interactivo: normativo, experiencial y juicioso.

El normativo define atributos descriptivos particulares de los productos interactivos, que expresan más o menos belleza (Ngo & Byrne, 2001) como la simetría o la proporción. Este tipo de enfoque asume que la simetría será más hermosa que la asimetría y particulares proporciones serán mejores que otras; así, con base en la configuración formal de atributos, puede ser decidido por cualquier individuo si el producto es hermoso o es feo. Este acercamiento es principalmente una orientación para el diseño; por lo tanto, provee recetas o guías sobre cómo diseñar algo hermoso.

Un aspecto más que se puede considerar parte de este enfoque normativo sobre lo que conduce, guía u origina las evaluaciones sobre lo que es o no bello, como lo mencionan Lavie y Tractinsky (2004), se refiere a si el objeto interactivo presenta características expresivas estimulantes para el usuario –denominadas por ellos, características estéticas expresivas–, es decir si la persona o usuario considera creativo, original, fascinante, etc., el objeto con el cual ha interactuado, ya que la estimulación es la habilidad del objeto para satisfacer irrelevantes necesidades humanas de novedad y curiosidad.

El acercamiento experiencial abarca todos los aspectos que integran una experiencia estética de manera holística, integral (Frohlic, 2004; McCarthy and Wright, 2004) influida por una percepción alterada de alguien, por un contexto o escena en donde los sentidos son alterados por objetos, personas

o por el ambiente, el cual crea o agrega significados a las cosas. Este enfoque principalmente apunta a conservar la complejidad de la experiencia estética.

Finalmente, respecto al acercamiento juicioso, concierne al juicio de los usuarios que consideran bello o qué no (Tractinsky *et al.*, 2000; Hassenzahl, 2004). Principalmente interesados en la consistencia o solidez de los juicios acerca de lo que consideran bello los individuos y qué tan rápido y fácil hacen esos juicios, Lindgaard *et al.* (2006) adicionalmente se plantean las preguntas acerca de cómo se relaciona la belleza con los atributos del producto como la novedad y la usabilidad.

En todos estos acercamientos, de alguna manera es principalmente del usuario del que parte la evaluación de belleza o no del objeto; por lo tanto, se aportarán a continuación algunas reflexiones que se podrían considerar de alguna manera dentro de los dos últimos acercamientos o enfoques a la belleza del objeto interactivo. Se trata de un aspecto humano distinto, relacionado con la trascendencia humana, que sin duda afectará los juicios acerca de lo que pudieran considerar bello los individuos y que respondería a una parte innata de la compleja naturaleza humana (Fig. 2).

La interacción del objeto y la naturaleza humana

En este apartado se pretende exponer y agregar a lo dicho una dimensión, una necesidad humana que por su trascendencia guiará la consideración de belleza en un objeto interactivo; se trata del grado en que éste le permita al individuo construir una identidad mediante la interacción.

La búsqueda de identidad del individuo es una necesidad humana trascendental. La identidad representa: "La percepción de la mismidad y continuidad de la propia existencia en el tiempo y en el espacio, y la percepción del hecho que otros reconocen esa mismidad" (Erikson, 1968, pág. 19).



Figura 2. Criterios para la valoración de la belleza en el producto interactivo.

La identidad es un fenómeno eminentemente subjetivo que contiene un fuerte componente emocional. La formación de la identidad implica un proceso de reconocimiento y valoración de la propia individualidad, por lo que se asocia muy estrechamente a la autoestima (Erikson, 1968).

Dicha búsqueda humana de identidad a nivel personal ofrece elementos de orden fenomenológico, por lo que permite pensar el acto de interactuar desde donde incide directamente, es decir desde la constitución y reafirmación del individuo.

Dado que la fenomenología es el estudio de la esencia y, según ella, todos los problemas se resuelven en la definición de esencias, se trata de distinguir la trascendencia del interaccionar en el medio que les es propio, es decir, por la trascendencia misma.

La condición fenomenológica que se propone aquí se asocia con una estética de la interacción tomada de las reflexiones de Maurice Merleau-Ponty (1985) en *Fenomenología de la percepción*.

La esencia de la interacción de Maurice Merleau-Ponty, es que el lugar de la existencia es la experiencia de la percepción, donde sujeto y objeto forman una relación dialéctica de co-implicación que va más allá del materialismo y del idealismo, es decir, de las clásicas soluciones al dualismo psico-físico.

Merleau-Ponty rechazó tanto la concepción de la conciencia como interioridad, como la del cuerpo como cosa. Mente y cuerpo forman una unión que se expresa en distintos niveles de comportamiento: el hombre es conciencia y cuerpo. Y esta relación entre conciencia y cuerpo, entre hombre y mundo, no es la relación de un sujeto con un objeto. Para él, el “yo pienso” se funda en un primer “yo percibo”. Con ello, Merleau-Ponty rechaza la noción clásica del sujeto.

La construcción humana de un vínculo peculiar de las personas con la interacción de los objetos, por otro lado, se explica según Guidano Vittorio (1979), neuropsiquiatra italiano, con base en que la construcción de la identidad personal es una necesidad intrínseca de toda persona y significa la tarea de individualizarse y de diferenciarse respecto a un mundo, lo que siempre implica una manera de ver el mundo y, lo que es más importante, una manera de sentirse en él. Desde un primer momento, cada acto de identidad, cada acto de individualizarse respecto al otro, implica siempre la elaboración y construcción de un significado personal.

¿Cómo ocurre esto? Guidano (1979) señala que “la construcción de un significado personal” es una actividad que desde el inicio del desarrollo humano corresponde a un proceso de secuencialización de eventos significativos, es decir, de juntar secuencias de conjuntos de eventos prototípicos que son significativos desde el punto de vista de la activación emotiva del sujeto. Al poner en secuencia estos conjuntos de eventos –las imágenes, combinadas y recombinadas entre ellas– se llega a desarrollar una configuración unitaria, y a través de ella es que se puede ver un mundo y sentirse en él.

De esta manera, el modo como se ve la construcción de una visión del mundo no es algo puramente intelectual, cada secuencialización de eventos y escenas comporta una activación también del mundo emocional y el reverberar de eventos prototípicos corresponde al reverberar de modulaciones emotivas específicas.

Esta configuración unitaria de conjuntos de eventos, imágenes, etc., desde un comienzo empieza a transcribir todas las características que podemos decir de una historia. Secuencializar los eventos en imágenes y escenas significa interpretarlos, significa darles nuevos términos, darles una trama narrativa; esta trama narrativa es la continuidad unitaria del sentido de uno mismo. La secuencia de imágenes que la constituye no es más que el mantenimiento de la coherencia y la continuidad de la propia historia de vida.

Para Guidano (1979), el sentido de uno mismo coincide con la coherencia interna de esta historia de vida única de la cual uno es el personaje principal que interpreta y vive cada día.

Ahora bien, podemos decir que existe una correspondencia del concepto de identidad con el de belleza, que existe una "identidad estética del individuo". La identidad estética del hombre es un término complejo a partir de la medida en que la persona elabora un determinado sistema de orientaciones valorativas, considerando una cosa buena y otra mala, una útil y otra perjudicial, una justa y otra injusta, una bella y otra fea; es el estado armónico que alcanza el hombre teniendo la posibilidad de actuar efectivamente en correspondencia con lo que desea y lo que pretende evitar, con aquello a que aspira o teme.

Los valores estéticos satisfacen las necesidades de expresión, comunicación, materialización, objetivación de todas las personas, que pueden identificarse con una significación material con base en la revelación del desarrollo y la singularidad de la espiritualidad del hombre y de su sensibilidad.

Ellos se sintetizan en los ideales y teorías de clases, grupos y personas, y a su vez en la medida en que estos ideales se corresponden con las tendencias del desarrollo social y se convierten en valores de un contenido más rico y profundo.

La belleza es el valor estético por excelencia, de aquí que una identidad formada a partir de valores estéticos está presidida porque se manifiesta entre lo real y lo ideal.

Según Marty (1999), el juicio de lo bello es conducido cuando el individuo al interpretar el objeto a través de la interacción hace surgir de sí mismo una infinidad de sentimientos y significados, ya que se trata de la materialización exterior sobre la cual se proyectan los universos mentales, lo vivido más íntimo de la persona.

La identidad de la persona a partir de los valores estéticos está definida por la objetivación de sí mismo, regida por un modelo, cuya existencia provoca una conmoción emocional positiva en el sujeto, que promueve lo bello en toda su actividad humana, como valor en forma de ideal. Debido a que constituye una experiencia subjetiva, se dice que "la belleza está en el ojo del observador" (Gary, 2007).

Así, podemos afirmar que la belleza habla de lo que buscamos, sugiere la posibilidad de que haya un sentido, un significado profundo en las cosas; la belleza habla de esta correspondencia.

La percepción de la belleza puede engendrarse a partir de una experiencia de reflexión, de búsqueda positiva sobre el significado de la propia existencia. *Ser* es el atributo filosófico que se le adjudica a una entidad capaz de definirse a sí misma frente a un medio.

La interacción con el objeto y la identidad del individuo

Existen estudios relevantes que evidencian el hecho de esta "construcción de identidad" se da a través del uso de los objetos.

Entre los diversos estudios que revelan la construcción de identidad a través del uso de los objetos podemos mencionar el de Gover y Mugge (2004); estos autores señalan que las personas son propietarias de muchos productos por su funcionalidad y, al mismo tiempo, por los beneficios simbólicos que

proveen, significan o representan. Muchos de ellos son fácilmente desechados y/o reemplazados, algunas veces inclusive a pesar de que el producto funcione apropiadamente; por el contrario, mucha gente tiene o es propietaria de objetos que se niega a desechar aunque ya hayan perdido su valor instrumental (Schultz, Kleine, and Kernan, 1989); cuidan de ellos de una manera especial y han desarrollado una relación larga, duradera; es decir se han llegado a encariñar emocionalmente con esos objetos.

La explicación de esta relación duradera puede encontrarse en un estudio en el que es posible rastrear la identidad; Chupchik y Hilscher (2009) llevaron a cabo un estudio en el que se solicitó a una serie de usuarios que eligieran entre sus pertenencias objetos a los que estuvieran “significativa y emocionalmente conectados”. Los autores aplicaron a cada participante del estudio un amplia entrevista de formato semiestructurado, de la cual posteriormente se llevó a cabo un análisis cualitativo. A través de este análisis los autores derivaron categorías fundamentales que resumieran y subrayaran las diferentes temáticas, aspectos de importancia que era posible identificar en dichas entrevistas.

Entre las categorías que identificaron encontraron aquella que denominaron precisamente “sentido de identidad”, que definieron como caracterizada porque los participantes indicaron que el objeto de diseño elegido les permitió presentarse a sí mismos más auténticamente, reflejar la mejor expresión de su personalidad, explorar quiénes son ellos, y ser flexibles en su estilo de vida. Según los entrevistados, el objeto elegido con el que estaban “significativa y emocionalmente conectados” les permitió afirmar un sentido de individualidad; hacer un acto de introspección y llegar a conocerse a sí mismos. Este hecho se refleja claramente en el siguiente fragmento de entrevista:

Mi i-Pod está lleno de música todo el tiempo, por lo que puedo escuchar cualquier clase de ella. Me gusta hacer uso de él en muy diversos momentos: en el tren, ya que puedo escuchar música divertida; cuando ando en bicicleta, ya que puedo escuchar música movida; y por supues-

to, cuando estoy con mi chica y quiero música más romántica y gracias a mi i-Pod la puedo conseguir fácilmente...

Algunas investigaciones como las de Lim *et al.* (2007) refieren que la estética de la interacción se manifiesta en los usuarios bajo una Gestalt de la interacción que es experimentada a través de usar y evocar la experiencia subjetiva del usuario con relación a la calidad de la interacción. De este modo, la interacción con un objeto diseñado en congruencia con la individualidad del sujeto es posible mediante la reproducción de experiencias significativas de uso que, por reconocibles y familiares, propician dicho uso y, en consecuencia, la construcción del individuo.

Discusión final

El contexto tecnológico, (en algún sentido, impulsado por requerimientos humanos a nivel individual y social), conduce a la evolución de las disciplinas del diseño y sus productos; al mismo tiempo, los productos derivados del diseño transforman el contexto tecnológico y la visión humana del mismo de distintas maneras. Ésta es una realidad constante que conduce a los profesionales del diseño a enfrentar nuevos retos desde el ámbito académico y también, por supuesto, desde el profesional.

Entre los retos más relevantes encontramos la necesidad de tener visiones multidisciplinarias mucho más amplias, la integración del conocimiento de otras áreas vitales para el desarrollo de los proyectos, así como el contar con nuevas competencias y habilidades como profesionales y académicos; es necesario también tener claridad sobre las nuevas definiciones y dilución de fronteras entre subdisciplinas, que ya se están manifestando.

Los productos derivados del diseño transforman la visión humana del mismo de distintas maneras; es así que el progreso y desarrollo del universo material que ya nos acompaña en el transcurso de nuestra vida cotidiana, ha

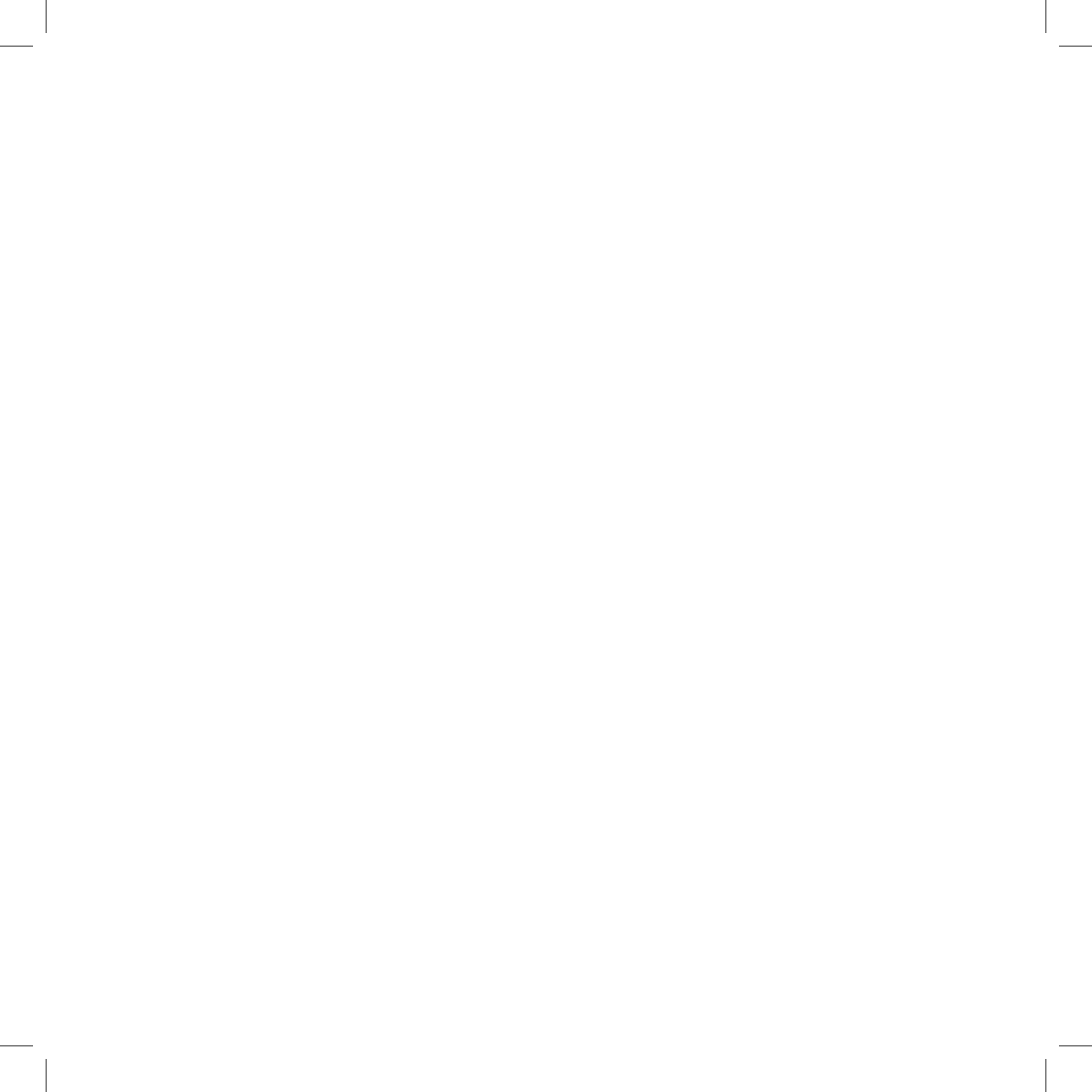
conducido a evolucionar el concepto de belleza del individuo con relación a los productos interactivos digitales, lo cual, por supuesto, reclama ya del proyectista una más amplia consideración de la naturaleza humana que mire hacia todos los aspectos que conforman al ser humano; sobre todo, aquellos trascendentales, como lo es la búsqueda de la identidad humana.

Referencias

- Aarts, E. H. L.; Marzano S., (2003). *The New Everyday: Views on Ambient Intelligence*. Rotterdam: 010 Publishers.
- Bagnara, S. (1987). *L'ergonomia del software*. Clup (ed.), Padova, Italia.
- Barreto, M. (1998). Lesiones por esfuerzo repetitivo. La cotidianidad de las mujeres. *Revista Salud Problema*. Recuperado de http://148.206.107.15/biblioteca_digital/estadistica.php?id_host=3&tipo=ARTICULO&id=944&archivo=4-72-944gh
- Bedolla, P. D. (2009). El análisis de redes sociales en el Estudio y Evaluación de Metodología para el Diseño de Productos Industriales. *REDES*, 17.
- Bedolla, P. D. (2002). Diseño sensorial, las nuevas pautas para la innovación, especialización y personalización del producto. (Tesis de doctorado, Universidad Politécnica de Cataluña) Recuperado de www.tdx.cesca.es
- Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interfase. Mutaciones del Diseño*. Buenos Aires: Editorial Infinito.
- Chupchik, G., Hilscher M., (2009). Holistic Perspectives on the Design of Experience. En Schifferstein Hendrik, N. J., & Hekkert, P., (Eds.), *Product Experience* (241 -255).Oxford, UK: Elseiver.
- Desmet, P. M., Hekkert, P.P., (1998). The basis of product emotions. En Green William, S., and Jordan Patrick, W., Taylor & Francis (Eds.). *Pleasure with Products*. London and New York.
- Diller, S., Shedroff N., Rhea D. (2005). *Making Meaning: How Successful Businesses Deliver Meaningful Customer Experiences*. New Riders Press.

- Erikson, E., (1968). *Identidad, juventud y crisis*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Floría, A. (2003). Usabilidad y diseño centrado en el usuario. Recuperado de www.cps.unizar.es.
- Frohlic, D. (2004). Beauty as a design prize. *Human Computer Interaction*, 19.
- Gary, M., (2007). Beauty is in the eye of the beholder. The Phrase Finder. Recuperado de <http://www.phrases.org.uk/meanings/59100.html>.
- Gobé, M. (2005). *Branding emocional, el nuevo paradigma para conectar las marcas emocionalmente con las personas*. Barcelona: Divine Egg publicaciones.
- Gover, P., Mugges R., (2004). I love my jeep, because it's tough like me, the effect of product- personality congruence on product attachment [documento PDF]. Recuperado de static.studiolab.io.tudelft.nl/gems/.../goversmuggede2004.pdf.
- Green, B. (2002). Introduction: Pleasure with products, beyond usability. En Green, W.S. & Jordan, P.W. (Eds.), *Pleasure with products*. New York: CRC Press, Tylor and Francis Group.
- Guidano, V.F., Liotti, G. (1979). *Elementi di Psicoterapia comportamentale*. Bulzoni, Roma.
- Hassenzahl, M., (2004). The interplay of beauty, goodness and usability in interactive products. *Human Computer Interaction*, 19.
- Hassenzahl, Marc, (2009). Aesthetics in interactive products: correlates and consequences of beauty. En Schifferstein, H., Hekkert, P. (Eds.), *Product Experience*. Oxford, UK: Elsevier.
- Jones, R. (2008). Konstfack Vårutställning. Recuperado de <http://varutställningo8.konstfack.se/interdisciplinary-studies/ronald-jones.html>.
- Jordan, Patrick, W., (2002). *Designing pleasurable products, an introduction of the human factors*. London: Taylor & Francis Group.
- Kiousis, S., (2002). Interactivity: a concept explication. *New Media & Society*, 4. <http://nms.sagepub.com/content/4/3/355.full.pdf+html>.
- Lavie, T., y Tractinsky, N., (2004). Assessing dimensions of perceived visual aesthetics of web sites. *International Journal of Human Computer Studies*, 60.

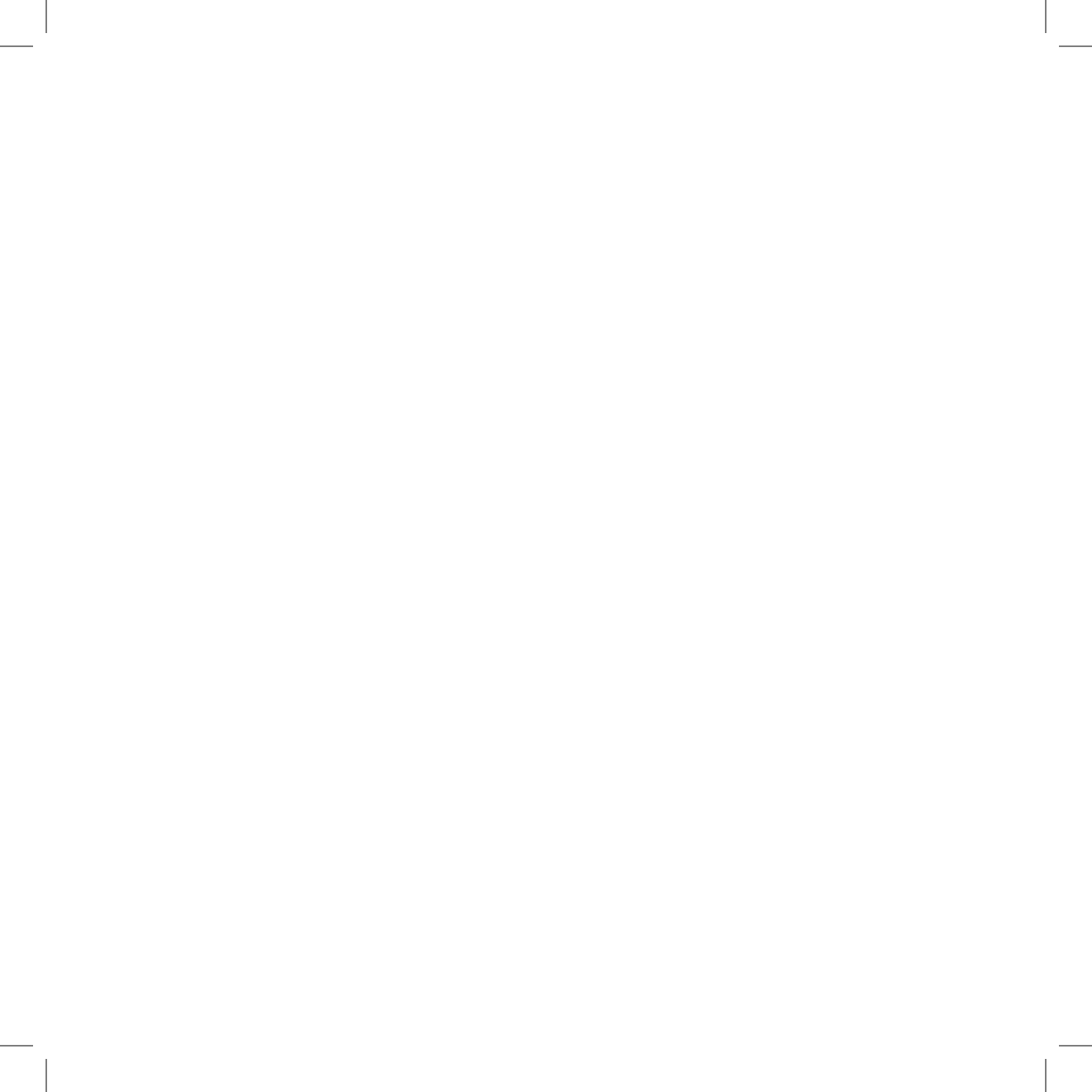
- Leder, H., Belke, B., Oeberst, A., Augustin, D., (2004). A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgements. *British Journal of Psychology*, 95.
- Lim, Y., Stolterman, E., Jung, H., Donaldson, J., (2007). Interaction Gestalt and the Design of Aesthetic Interactions. *Designing Pleasurable Products and Interfaces*, 22-25. Recuperado de <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1314183>
- Lindgaard, G., Fernandez, G., Dudek, C., Brown, J., (2006). Attention web designers: You have 50 milliseconds to make a good impression. *Behavior and Information Technology*, 25.
- Marty, G., (1999). *Psicología del Arte*. Madrid: Pirámide.
- McCarthy, J., Wright P. C., (2004). *Technology as Experience*. Cambridge: MIT Press.
- Merleau-Ponty, M., (1985). *Fenomenología de la percepción*. Planeta-Agostini. Barcelona.
- Ngo, D., Byrne, J., (2001). Application of an aesthetic evaluation model to data entry screens. *Computers in Human Behavior*, 17.
- Nielsen, J., (2012). Usability: Introduction to usability. Recuperado de <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Norman A. Donald, (2004). *Emotional Design. Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic books.
- Overbeeke K., Djadjadinigrat T., Hummels C., Wensveen S., (2002). Beauty in usability: forget about ease of use!. En Green W., and Jordan P. (Eds.), *Pleasure with Products: Beyond Usability*. New York: CRC Press Taylor & Francis Group.
- Schultz, S., Robert, E., Kleine III & Jerome B., Kernan (1989), These are a few of my favorite things: toward an explication of attachment of a consumer behavior construct. *Advances in Consumer Research*, 16. 359-366.
- Shedroff, N. (2001). *Experience Design*. New Riders, England.
- Tractinsky, N., Katz, A., and Ikar, D., (2000). *What is beautiful is usable. Interacting with computers ¿falta información?*.
- Tiger, Lionel (1992). *The Pursuit of Pleasure*, Little Brown & Company, Boston.



ESPACIOS Y ESTRUCTURAS
DESPLIEGABLES. EL FENÓMENO
DEL PLIEGUE EN EL DISEÑO
CONTEMPORÁNEO

Hortensia Mínguez García
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez





Vivir hoy es convivir con el mundo de la globalización y la conectividad. A voz de pronto, podemos visualizar que este contexto ha mejorado nuestra calidad de vida. Por ejemplo, gracias a la aparición de algunos avances tecnológicos como la fibra óptica, los satélites, internet, etc., hemos conseguido la internacionalización de los medios de comunicación e, inclusive, de la educación; es decir, la interconexión mundial y, por ende, el acceso a grandes cantidades de información de manera instantánea y simultánea, sin importar el lugar donde uno se encuentre. La significativa acumulación de avances tecnológicos, además de posibilitar la interconectividad mundial, también ha favorecido el libre comercio y la disolución de fronteras para la producción y distribución en masa de productos generados cada vez a un menor costo.

No obstante, no hay que perder de vista que la globalización no deja de ser el resultado de un “fenómeno histórico consustancial al capitalismo” (Ornelas, 2004: s.p.) Un capitalismo que, invariablemente, nos ha abocado a vivir en un mundo *Mcdonalizado* (Ritzer, 1996) basado en el consumo masivo y la homogenización de las culturas, en donde reina, al menos para la gran mayoría de los países, un mercado fundamentado en el *remix* de modas pasadas con base en banalidades e ideales efímeros. Bajo esta tesis, nuestro presente adolece de grandes problemáticas: el dominio de las empresas multinacionales y la privatización de los servicios y la educación pública inmanentes al neoliberalismo; el aumento de la desigualdad social y el alto índice de pobreza, la destrucción de las culturas minoritarias, por no hablar del aumento de la contaminación y el desequilibrio ambiental, la sobrepoblación, el nomadismo habitacional, la acumulación de espacios con problemas de salubridad, inseguridad, más la triádica crisis contemporánea: la alimenticia, la energética y la humanitaria y migratoria. No hay más que pensar en el fenómeno de Donald

Trump, los desniveles entre la obesidad del primer mundo y la hambruna del tercero, más la eterna situación bélica de algunos países.

Nadie pondrá en tela de juicio que el diseñador contemporáneo no puede ser un iletrado, un agente externo a esta situación contextual y vivir en la ignorancia. Todo lo contrario, nuestro deber es el de *pensar el diseño* siendo partícipes de políticas diseñísticas que, efectivamente, posibiliten la continua mejora y el abaratamiento de los procesos de producción, distribución y la transnacionalización de los productos, para, a la postre, hacer diseños que ofrezcan a los usuarios experiencias nuevas y satisfactorias que aporten un valor adicional a sus vidas, mejoren sus hábitos y calidad de vida en general. Básicamente, hablamos de diseñadores proactivos que sepan lidiar con las problemáticas inmanentes al contexto en el que viven para fungir como agentes de cambio sin perder de vista cuáles son los problemas fundamentales dictados por este nuevo orden mundial.

Una de las principales problemáticas del consumidor actual es la creciente reducción del espacio a la que estamos sujetos. Nuestros hogares cada vez son más pequeños y angostos, lo cual nos lleva a la demanda de diseños que optimicen el espacio del que disponemos, así como productos que puntualmente se adecuen a nuestras diferentes necesidades, es decir, que sean versátiles funcional y morfológicamente, que tengan la capacidad de ser adaptables a diferentes contextos.

Algunas de las estructuras que mayormente han posibilitado la mutabilidad morfológica y funcional de los diseños en términos de reducción o transformación espaciales son las basadas en los sistemas plegables. El propósito del presente texto es precisamente el otear cómo a través del pliegue como sistema cardinal de desarrollo de producto y/o espacios, se han ofrecido diferentes soluciones dentro del ámbito del diseño y áreas afines.

Sobre el concepto del pliegue y de lo que un sistema plegable conlleva

Un sistema plegable es un sistema en el que un objeto está estrechamente relacionado con la transformación de su propia fisicalidad. Un objeto que transita de una forma a otra, que muta, gracias al pliegue o despliegue físico de las partes que lo componen.

Marcolli (1978) decía que una de las formas más operativas de transformar geométricamente el espacio, es precisamente reducir y/o extenderlo a través del pliegue. Una transformación que posibilita “deformaciones continuas” en la materia, tan radicales como el tránsito de lo bidimensional a lo tridimensional (p. 7.) Es más, un sistema estructural, el de plegado que, aun siendo estructura, posee la cualidad de perder su cualidad de estructura.

No debemos olvidar que una estructura desplegable debe funcionar ante todo como estructura, es decir, como una forma estable capaz de transmitir cargas a los apoyos mediante solicitaciones y deformaciones de sus componentes, en este caso una disposición espacial de barras, con o sin cables, donde cada componente se va a poder mover. Para el plegado, debe perder la cualidad estructural: se deben deshacer los enlaces entre barras que hacen del conjunto una forma geoméricamente estable capaz de resistir esfuerzos, a otra tan incapaz de aguantar como sea posible fácilmente, al objeto de que la manipulación para el plegado-desplegado sea sencilla. Esto quiere decir que la estructura se debe transformar en su concepto opuesto: el mecanismo. (Puertas del Río, 1996: 49).

Plegar no sólo implica la articulación y conexión de las partes, sino también la flexibilidad de las mismas, para que pueda darse un proceso de transformación y de reducción del volumen. Así, como diría Espinoza (2009) a colación de la filosofía de Leibniz respecto al concepto del pliegue, efectivamente, “es la propia curvatura variable de la materia, su inflexión, lo que

nos permite el tránsito entre las dos zonas de realidad" (p. 132) *ad hoc*; diseñar objetos con base en un sistema de plegado supone idearlos sometiendo su morfología a un estado constante de tránsito, puesto que físicamente son objetos que aun en inactivo, conjeturan para el usuario la sucesión y copresencia del tiempo y el espacio que se requiere entre el plegado y el desplegado, entre el desplazamiento, la expansión o contracción de sus formas. Así, que un objeto dependa sistémica, objetual, física y temporalmente del pliegue, supone *sine qua non*, hacerlo del despliegue; un accionar complementario, casi polar, que insta al usuario a transitar frente al objeto plegable, yendo de un estado al otro, tomando conciencia de la develación que acontece con cada paso dado.

Objetos basados en sistemas plegables hay millones; un paraguas sería la versión más obvia para muchos lectores, una cortina quizás, sorprendentemente la más ilustrativa, pues no perdamos de vista que plegar no implica necesariamente rigidez material, pues la tela se pliega de tantas formas variables como nuestra imaginación nos dicte; como tampoco orden, pues un papel arrugado también contiene pliegues. En este sentido, tipológicamente podemos hablar de diferentes sistemas de plegado. Por un lado, cabría considerar estructuras tipo paraguas, es decir: "Estructuras que se pliegan sobre un mástil mediante el deslizamiento de un punto de apoyo sobre él." Después, hallamos las de "Tipo mecanismo con articulaciones bloqueables, (...) en donde las articulaciones en el interior de las barras, una vez la estructura se ha abierto, se bloquean y la hacen rígida." Y, por último, las de *Tipo aspa*; básicamente una estructura compuesta por barras montadas en forma de aspa formando un conjunto articulable que puede "plegarse y desplegarse sometido únicamente a las leyes de la compatibilidad geométrica de las barras" y que requieren "estabilizarse en alguna posición" para considerarse estructuras como tales (Escrig & Pérez, 1988: 53-54). No obstante, el doblado de una simple hoja de papel constituye la forma más básica del pliegue. Una práctica que, como veremos más adelante en relación con el diseño editorial, posibilita heteróclitos razonamientos poético-conceptuales.

Axiomáticamente, utilizar al pliegue como herramienta de construcción supone tener en consideración varios puntos. A favor, que su manejo permite la fácil portabilidad, el resguardo, la apilabilidad y la polivalencia en términos de usabilidad y transportabilidad de la cosa en sí; no perdamos de vista el ejemplo del paraguas. A tomar en consideración, que dicho diseño debe atender el manejo de una serie de signos –no necesariamente explícitos– que generen una semiótica narrativa del espacio fácil de comprender para los usuarios. Es decir, en términos ideales, durante el mismo proceso de descubrimiento, el diseño de un objeto plegable debe ofrecer al consumidor una serie de indicios que le guíen acerca de las reglas de operatividad, contigüidad y orientación espacial entre él, el objeto y el espacio circundante sobre el que probablemente se desplegarán.

Sistemas de plegado para los espacios domésticos

La reducción de los espacios domésticos es, sin lugar a dudas, una de las problemáticas a atender por el diseñador contemporáneo. Desde el S. XIX, las políticas y los procesos de urbanización han motivado la expansión horizontal indiscriminada de la mancha urbana de muchas urbes, la reducción de los espacios habitacionales y la gradual desaparición de parques, jardines y patios. La especulación del suelo ha agravado cada vez más la situación; hoy en día es común oír hablar de nomadismo habitacional por parte de los más jóvenes, de la obsesión del adulto joven por comprar con miras a vender a mejor precio, cegado por una casi utópica plusvalía de los terrenos adquiridos. Situaciones a las que debemos sumar el aumento de constructoras que abaratan en materiales, ofrecen peores acabados e invierten en la edificación de casas extremadamente precarias y/o pequeñas que acaban por generar hacinamiento, marginalización territorial e, inclusive, inestabilidad emocional y/o psicológica.

[En] la política actual de vivienda en México hay una fuerte tendencia a validar viviendas mínimas, menores a 55 m² y que pueden llegar a ser tan pequeñas como 36 m². En el caso de las que promueve el Instituto del Fondo Nacional de la Vivienda para los Trabajadores (INFONAVIT), en los últimos años más de 50% eran menores a 55 m². (Morales, 2016: 22)

La destreza y el ingenio son características fundamentales del perfil de los profesionistas de hoy. ¿Cómo diseñar un espacio que cumpla con diferentes funciones o servicios? ¿Cómo construir un objeto fácil de guardar o de transformar? Los sistemas de plegado han ayudado en múltiples ocasiones a solucionar de manera simple problemáticas tan primarias como éstas.

En el marco del interiorismo actual, es usual tener presente la portabilidad del mobiliario u otras estructuras móviles abatibles¹ o plegables que posi-

1 No hay que confundir el concepto de abatible con el de plegable, pues una estructura plegable puede basarse en la acción de abatir, pero también puede implicar el manejo de otros mecanismos plegables basados en el desplazamiento de barras según diferentes esquemas de articulación. Abatir un objeto es utilizar un sistema de eje a través del cual una cosa puede cambiar de una posición a otra. Por ejemplo, una mesa abatible sería aquella que, sujeta a la pared puede pasar de la posición de estar pegada a la misma, a extenderse sobre su eje para formar un ángulo de 90°. Una mesa plegable, sin embargo, podría ser un maletín plegado que, se transforma en una mesa con taburetes una vez desplegado. En términos de sistemas abatibles, uno de los referentes clásicos que podemos rememorar es la proeza del arquitecto alemán Ernst May frente a la labor de construir en el Nuevo Frankfurt en los años veinte del pasado siglo, 15000 viviendas de interés social para suplir la necesidad de miles de personas que vivían en condiciones deplorables; May lo solucionó proyectando hogares de reducido espacio con diseños funcionales de mobiliario y equipamiento en cocinas y baños afines a la filosofía del “mínimo para subsistir” (*existenzminimum*), es decir, el manejo de gabinetes integrados en cocinas-laboratorio o la incorporación de camas abatibles; una estrategia que hoy podríamos tildar de simple pero que, en su momento, fue un verdadero cambio de paradigma acerca de cómo incorporar estrategias para la reducción y la condensación del

biliten la personalización o el nomadismo de los ambientes. En dicho sentido, cabe nombrar el diseño de mobiliario como las sillas *Flexible Love* del taiwanés Chishen Chiu, la *Hanger chair for umbra shift* (2014) de Philippe Malouien, o la *Infine* de Christian Desile (Fig. 1). La primera, una silla hecha 100% con material reciclable que se despliega como un acordeón expandiéndose de 46 cm a 540 cm para dar cobertura a 10 comensales sentados. La segunda, una silla plegable que puede fungir también de percha y, por ende, ser almacenada en el armario. Y la última, la silla plegable *Infine* (2005), rediseñada en 2008 y 2015 por su autor, el diseñador industrial Christian Desile.² Una silla realmente práctica y compacta que pasa de un plano del grosor de 20 mm, al de silla con gran simplicidad.

Por último, nos gustaría destacar el trabajo de Shin Yamashita, diseñadora industrial, quien destaca por su *Tatami 2.0*, una propuesta también conocida como *Land Peel*, con la que la joven buscó optimizar el espacio de un tatami en torno al desarrollo de actividades como comer, ver la televisión, leer o dormir. En este caso, se trata de una estera plana de 200 x 100 x 3 cm que puede moldearse hasta formar una mesa, un respaldo o un reposapiés, respondiendo así a una amplia variedad de situaciones, gracias a un juego de paneles cortados y plegables.

espacio. Por el contrario, como ejemplo contemporáneo, podemos hablar del ingenio de la arquitecta Barbara Appolloni, quien llevó a cabo la remodelación de un almacén para los tanques de agua de un antiguo edificio situado en el centro Barcelona adquirido por el publicista y fotógrafo austriaco Christian Schallert. Appolloni es responsable de un fantástico *lego-style apartment*, es decir, un *loft* que en apenas 24m² que aúna todas y cada una de las comodidades de un hogar, incluida la terraza, y todo ello, gracias a un prolífico trabajo de paneles abatibles.

- 2 Para consultar el trabajo de Chishen Chiu, Philippe Malouien y Christian Desile, consultar estas páginas web: <http://www.desile-design.fr/projets.htm> , <http://www.flexiblelove.com>, <http://www.flexiblelove.com>, <http://philippemalouin.com/hanger/>, <http://www.designboom.com/design/shin-yamashita-land-peel/>.



Fig. 1. Christian Desile. *Infine*, (2005). Imágenes: Cortesía del autor.

El *origami* y el diseño como refugio y auxilio humanitario

Diseñar refugios ligeros, económicos y portátiles para personas *homeless* o para quienes requieren de privacidad temporal y abrigo urgente luego de catástrofes naturales, han sido áreas de estudio de gran interés para un amplio abanico de diseñadores. Utilizar sistemas plegables para la creación de espacios portátiles no es un tema nuevo ni innovador. No olvidemos que ya en los años sesenta del pasado siglo, arquitectos como Emilio Pérez Piñedo venían trabajando la creación de teatros o museos móviles. Sin embargo, en la actualidad ha aumentado la preocupación por atender este tipo de problemáticas debido al incremento de programas de atención social y humanistas que abogan por la construcción de una casa digna o que, inclusive, buscan minimizar gastos gubernamentales con la instalación de refugios eficientes, portátiles y respetuosos con el medio ambiente en situaciones de catástrofes naturales, las cuales, como sabemos han ido en aumento en las últimas décadas a colación de la acumulación de gases invernaderos en la atmósfera y, por ende, del calentamiento global.³

Como era de esperar, muchas de las propuestas tienen como fuente de inspiración una de las prácticas orientales más ancestrales: el *origami* y otras técnicas inmanentes a la ingeniería del papel. *Origami* es un término que alude al arte de doblar papel tal y como su propia composición lingüística indica: del *ori* (doblar) y *kami* (papel). El *origami* es, en esencia, el arte de abstraer la forma y la esencia de las cosas a través del manejo de patrones de doblado reduciendo su forma compleja y detalles a una especie de

3 El último informe de la ONU emitido por la Oficina de las Naciones Unidas para la Reducción del Riesgo de Desastres (UNISDR) anota que 90% de los desastres naturales (inundaciones, olas de calor, tormentas, terremotos, tsunamis, etc.) están relacionados con el calentamiento global, y que inclusive éstos se han incrementado en los últimos años en 14%, una tendencia que, estiman, seguirá en aumento y que debe considerarse como una prioridad a atender (Centro de Noticias Naciones Unidas, 2015).

geometría simplificada.⁴ Hacer *origami* conlleva (re)diseñar nuevos patrones de doblado, a veces, bajo esquemas de iteración constante, en donde, “el patrón de doblado es, por necesidad, una abstracción, la reducción de una forma complicada a su estructura interna más básica.” (Blanco & Otero, 2005: 4)

Patrones de *origami* hay infinitos, desde cómo hacer un pájaro a cómo construir estructuras complejas poligonales. Así, invariablemente, cada patrón puede reproducirse si se obtiene el mapa de pliegos, el cual podemos trazar simplemente desplegando una figura y observando cada una de las marcas de las cicatrices que en el papel quedaron grabadas a causa del proceso de plegado. Este hecho hace que el arte del *origami* se considere una práctica intelectual, en la que los creativos requieren desarrollar su capacidad analítica y de concentración.

La ingeniería del *origami* se ha trasladado al diseño de *packaging*, de mobiliario, a la arquitectura portátil e, incluso, al diseño de tecnología espacial. Famosos son los paneles solares de gran formato diseñados con base al *origami*, con el fin de favorecer el transporte de estos enormes mecanismos dentro de los estrechos y alargados cohetes espaciales.⁵

-
- 4 A diferencia del kirigami, el kumitate, el makigami o el kusadama, las únicas herramientas son las manos y el papel, lo cual excluye el uso de las tijeras, el pegamento o cualquier otra herramienta que permitiera la unión del papel por medio de un agente externo. Todas estas técnicas, propias de la ingeniería del papel, posibilitan el arte del plegado.
 - 5 Sirva de referencia, el prototipo diseñado en 2014 por varios investigadores, entre ellos, Brian Trease de la *NASA's Jet Propulsion Laboratory* de Pasadena, California, Shannon Zirbel de Brigham Young University de Utah y el experto en origami, Robert Lang. Un panel solar de 25 metros de diámetro, que plegado únicamente ocupa 2.7 m. Anota Kooser (15/08/2014) a colación de los comentarios expresados por los investigadores en “Imaginando un uso más allá en el futuro, las matrices solares tipo origami podrían enviarse a órbita para que actúen como plantas de energía, transmitiendo electricidad utilizable a través de microondas de vuelta a la Tierra” (s.p.).

Yéndonos al campo del diseño industrial y la arquitectura realizada con base en patrones *origami*, encontramos el refugio temporal *Cardborigami* (2007) de Tina Hovsepian (Figs. 2 y 3). *Cardborigami* es una estructura biodegradable realizada con materiales reciclables y, por tanto, respetuosa con el medio ambiente, de fácil transporte y armado. Además de la belleza de la propuesta en términos formales, lo trascendental de *Cardborigami* es que forma parte de un programa de atención para personas sin techo amparado por la homónima organización sin fines de lucro⁶. Los Ángeles es una ciudad que se caracteriza por albergar a miles de *homeless*; el programa tiene la expectativa de salvaguardar en primera instancia a los más desfavorecidos, con la meta de reinsertarlos gradualmente al mercado laboral en un periodo no mayor a un año, aproximadamente (Figs. 2 y 3).

Otros proyectos interesantes que cabría mencionar son *The Accordion reCover Shelter* y *Folding Bamboo House*. La primera de ellas es una casa de polipropileno biodegradable diseñada por Matthew Malone, Amanda Goldberg, Jennifer Metcalf y Grant Meacham, quienes buscaron crear una estructura en forma de herradura que, al desplegarse como un acordeón, se convierte en una tienda de campaña provisional de un tamaño bastante considerable y adaptable, según diversas necesidades, ya sea para formar un pasillo circular o un segmento de múltiples tiendas conectadas entre sí. En suma, un diseño muy sencillo, pero efectivo, que los mismos autores promocionan bajo el nombre *The Accordion reCover Shelter* para situaciones de emergencia como desastres naturales, ya que proporcionaría cobijo provisional, de armado rápido y a bajo costo, poseyendo otros atractivos como que la misma forma de la tienda posibilita la recolección de agua de la lluvia, gracias a las acanaladuras generadas por los valles y las crestas de los mismos pliegos. Una solución interesante como módulo de emergencia para momentos desafortunados que sus autores idearon en el año 2008 con el fin de dar albergue a un alto número de personas en proceso de evacuación.

6 Se puede consultar en la página <http://www.cardborigami.org/>.

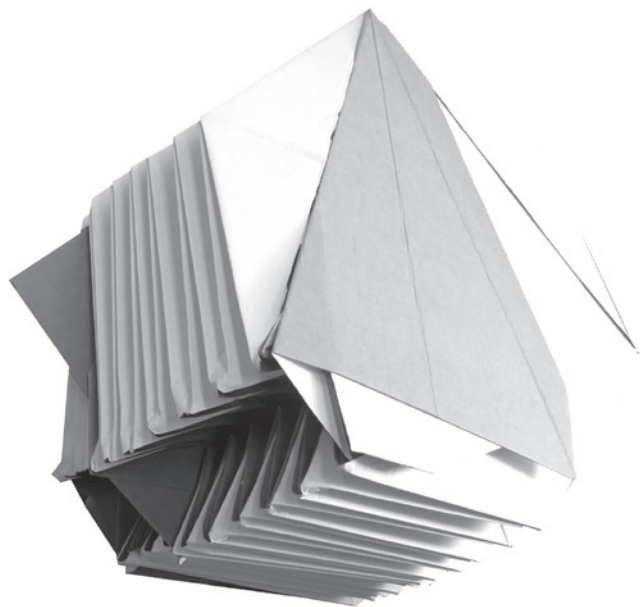




Fig. 2 y 3. Tina Hovsepián, *Cardborigami*, (2007). Casa plegable y transportable.
Imágenes: Cortesía de la autora.

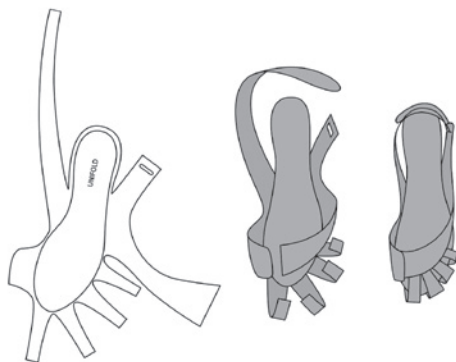
En cuanto a *Folding Bamboo House*, es una casa ideada por el chino Min Tang para servir como refugio dada la preocupación del autor respecto a los persistentes terremotos en Oriente. Construida con postes de bambú formando estructuras espaciales desplegadas de barras,⁷ este tipo de casa es fácilmente transportable por la ligereza del material y revestible con papel reciclado *a posteriori*. Sin duda, un diseño muy versátil que además posee el atractivo de permitir diferentes centros de gravedad, es decir, configuraciones geométricas varias, sin perder de vista el atractivo juego de lo alabeado.

Por último, destacaremos el trabajo del diseñador industrial Horatio Yuxin Han en colaboración con el profesor Kevin Crowley del Instituto Pratt de Nueva York, con *Unifold* (2012) (Figs. 4, 6). En este caso, hablamos de dos prototipos de zapatos origami pensados para simplificar procesos de producción, si cabe, inclusive para ser asequibles, fáciles de almacenar, transportar y administrar en cualquier parte del mundo, espacios de atención humanitaria o situaciones desfavorecidas y que, físicamente, consisten en una delgada lámina de acetato de etileno vinilo, un polímero termoplástico flexible –*foamy* o *EVA foam*–, que al plegarse, permite la transformación del material. Es más, tal y como postula Yuxin Han, con base en un patrón (Figs. 5, 7), cualquiera podría delinear, cortar y montar su propia sandalia o alpargata. Yuxin (2012) comenta:

7 “Las estructuras espaciales de barras han sido enormemente utilizadas en distintos campos de la tecnología desde principios de siglo. Su primer uso fue en técnicas aeroespaciales para obtener estructuras ligeras y fue a partir de 1930 cuando comenzó su utilización en estructuras de edificación, sobre todo para cubiertas de grandes luces. La complejidad de su cálculo las confinó en principio a diseños experimentales y sólo con el advenimiento del computador electrónico se han convertido en tipología habitual de uso en el diseño. Las cubiertas planas de barras metálicas con varias capas de ellas y las cúpulas con una o más capas de barras, son bien conocidas y numerosas investigaciones han aportado soluciones particulares en la configuración de las barras y soluciones de nudos para definir unas estructuras con características bien precisas: modulación, rigidez y forma definitiva” (Escrig & Pérez, 1986: 48).



Figs. 4 y 5. Horatio Yuxin Han and Kevin Crowley. *Unifold*, 2012.
Zapato plegable, modelo alpargata. Patrón y proceso de montaje.
Imágenes: Cortesía del autor.



Figs. 6 y 7. Horatio Yuxin Han and Kevin Crowley. *Unifold*, 2012.
Zapato plegable, modelo sandalia. Patrón y proceso de montaje.
Imágenes: Cortesía del autor.

Shoes are surprisingly complex things to make. It's easy to forget all the little things that go into them: rubber, fabric, shoe laces, stitching. The cost for material and labor makes people in many parts of the world have little access to a pair of shoes. In response, UNIFOLD is an experiment explores minimalist construction method. Made of EVA material, this design is easily recyclable and could be built without a last. (s.p.)

El pliegue en el diseño editorial alternativo. El lado poético del pliegue

Es en el diseño editorial alternativo y en el género artístico del libro de artista, donde también ha venido desarrollándose el pliegue como método narrativo. Para el diseño de libros, el pliegue siempre ha sido un recurso recurrente en el arte del *pop up*. Autores como Marion Bataille, Robert Sabuda y Matthew Reinhart en diseño editorial, los brasileños Augusto de Campos y Julio Plaza con sus *Poemobiles* en el campo de la poesía visual, o una amplia lista de artistas que abogan por el *pop-up* como Zsofi Lazar, Scott McCarney, Rein Jansma, Kaho Kojima, Ingrid Siliakus, Stephen Hobbs, etc., dan fe, de lo prolífica que es la ingeniería del papel hoy en día en diferentes ámbitos creativos.

En el ámbito del diseño editorial convencional y el alternativo, el tema del plegado nos remite a la misma naturaleza de una hoja doblada y en la experimentación formal. De este modo, hallamos el manejo clásico del plegado en diseño editorial (dípticos, trípticos envolvente o en zig zag, desplegados de 4 cuerpos, polípticos, etc.) hasta, una mayor preocupación por el manejo de retículas experimentales, la incorporación de suaves, hojas plegadas y fotografías de escenas realistas de hojas dobladas, arrugadas o en relieve, con el fin de generar diversos juegos ópticos y, por consiguiente, un efecto ilusorio en donde la representación visual del pliegue y los pliegues en sí, se integran bajo un mismo plano, con el fin de favorecer la construcción de procesos simbólicos por parte de los lectores.

Algunos creativos en particular como el artista francés Eric Watier⁸ utilizan el concepto del pliegue con fines más poético-conceptuales que pragmáticos. Por ejemplo, este autor busca llevar al límite la objetualidad del libro, a través de la conceptualización de su elemento constitutivo más elemental, es decir, llevar al plano –la hoja–, a un proceso eidético teñido de minimalismo. Al caso, Watier ensalza el pliegue como ese eje secuencial primario, curvatura radical que funge como vértice de un algo en tránsito, mutable; al cabo, eje topográfico que podríamos tildar como la cumbre, pasaje⁹ que constituye el primer paso hacia la construcción de la estructura de un libro en términos narrativos.

Por ejemplo, en su obra *Un livre=un plie* (2003), –una hoja doblada con la cubierta de color gris y el título “un libro”, y al interior, la palabra “un pliegue”–, Watier nos ayuda a reflexionar acerca de esta idea de que el libro, llevado hasta el límite, no es más que un papel doblado, un conjunto enunciativo de elementos dispuestos en varios planos enlazados que, viene a advertirnos por analogía, que el libro representa un estado secuencial en donde el pliegue es un “paradigma de lo múltiple”, “un todo secuenciado, un todo de múltiples páginas, un todo secuenciado de múltiples significados”, un todo con “fachada / una arquitectura, (que) propone un recorrido que oscila del detalle al conjunto variable” (Heyvaert, 2014: s.p.). Una bella forma de comprender al pliegue como ese espacio posibilitador del desdoblamiento espacial de múltiples probabilidades, como de puntos de vista e interpretaciones.

En este caso, el pliegue como sistema estructural y espacial se convierte en un elemento sígnico que, a nivel contextual, demarca el *umbral* entre lo físico y lo figurado y también lo encontrado en doble sentido, pues es en el pliegue donde “de algún modo [...] están separados el espacio “literario”

8 Consultar a Eric Watier en página <http://www.ericwatier.info/>.

9 Decía Deleuze (2006) respecto al pliegue como punto de vista que éste, “es una instancia a partir de la cual se capta una serie de formas en sus pasajes, sea como metamorfosis –pasaje de una forma a otra–, sea como anamorfosis –pasaje del caos a la forma– (p. 142) .

y el espacio “literal” (el espacio material creado en torno a los pliegues de las hojas)” [...] dos espacios que en el libro “se aproximan, interactuando mutuamente, permitiendo relaciones cruzadas entre lo físico y lo imaginario”, lo real y lo figurado (Heyvaert y Prada, 2017: 59) (Fig. 8).

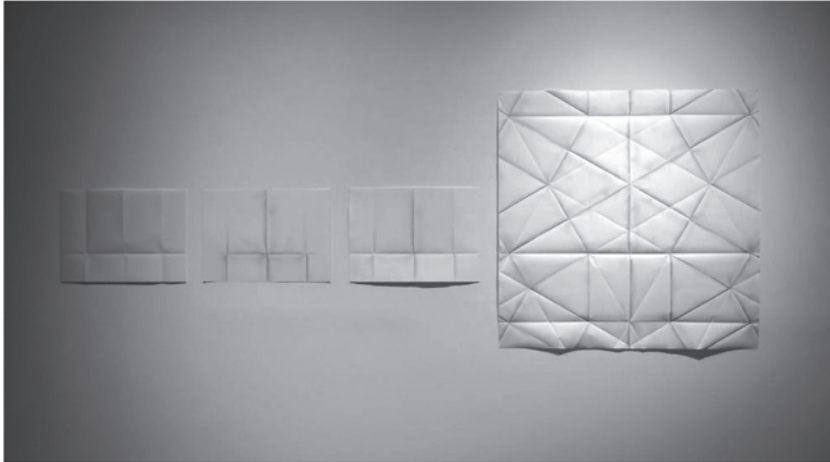


Fig. 8. Anne Heyvaert. *Replis selon plism*, (2014)
Dibujo, fotografía, infografía, impresión digital, papel.
Exposición de Baliza en el Marco de Vigo. Imágenes: Cortesía de la autora.

El plegado como tal, absorbo dentro del contexto del libro, toma infinitos matices liminales que nos ayudan a recordar que, efectivamente, la realidad es más compleja, liminal y caleidoscópica de lo que creemos. Al cabo,

estas últimas visiones acerca del pliegue, nos advierten que éste no sólo responde a un sistema estructural-espacial tangible, sino también a un concepto, es decir, un sistema de singularidades que transferimos a nuestra forma de ver, pensar, revelar, develar e imaginar el mundo más allá de las apariencias.

Discusión final

Como habremos podido reconocer en el presente texto, muchas son las problemáticas atendidas a través del manejo de sistemas plegados simples o complejos. Creativos de la escena contemporánea los han utilizado para generar diseños que respondan con versatilidad a las diferentes necesidades de aquellos usuarios que habitan en viviendas pequeñas o que requieren de refugio temporal. Vimos también cómo los sistemas plegables posibilitan la construcción de objetos de fácil portabilidad, apilabilidad y polivalencia en términos de armado, usabilidad y transporte de los productos; por no hablar del hecho de que muchos autores infieren además en la reducción de costos en términos de producción, almacenaje y distribución, así como en la simplificación de procesos de producción con una visible filosofía del *copyleft*.

Por ello, osamos tildar el creciente manejo del pliegue como sistema estructural a la par que como concepto, como fenómeno que pone de manifiesto algunas de las necesidades a atender en nuestro presente. Su uso nos ha orientado en la resolución de problemáticas básicas como la de disponer narrativamente todo tipo de elementos visio-espaciales en una hoja, aprovechar al máximo los espacios domésticos, generar arquitectura móvil, como diseñar estructuras que nos permitan conocer y explorar mejor el espacio exterior.

Al ocaso, atisbamos en cada uno de los sistemas de plegado, varias pintas rutas a elegir para quienes como diseñadores buscamos dar solución a viejas o a generar nuevas necesidades para una sociedad gobernada por constantes y vertiginosas transformaciones tecnológicas, socioculturales, políticas e ideológicas. A la postre, cerraremos con esta simple idea acerca de que son

nuestras propias propuestas las que, finalmente, develan la estrecha relación dependiente entre el *contexto* al que atendemos y la visión con la llevamos a cabo nuestro ejercicio profesional.

Referencias

- Blanco, C. y Otero, T., (2005). Geometría con papel (papiroflexia matemática). En *SCTMo5, Sociedad, Ciencia, Tecnología y Matemáticas*, Curso Interuniversitario. Recuperado de <https://imarrero.webs.ull.es/sctmo5/modulo3tf/1/cblanco.pdf>
- Centro de Noticias Naciones Unidas (23/011/2015). El 90% de los desastres tiene relación con el clima, revela nuevo estudio de la ONU. En Centro de noticias ONU. Recuperado de http://www.un.org/spanish/News/story.asp?NewsID=33888#.WPLPavk1_X4
- Deleuze, G. (2006) *Exasperación a la filosofía*. Buenos Aires: Cactus.
- Escrig, F. y Pérez, J., (1988). Estructuras espaciales desplegables curvas. *Informes de la Construcción*, 39(393). Recuperado de <http://informesde-laconstruccion.revistas.csic.es/index.php/informesde-laconstruccion/article/download/1606/1798>
- Escrig, F. y Pérez, J., (1986). Introducción a la geometría de las estructuras espaciales desplegables de barras. *Revista BAETSA, Boletín Académico*, Escuela Técnica Superior de Arquitectura da Coruña, 3, 48-57. Recuperado de <http://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/5116>
- Espinoza, R., (2009). Deleuze: Leibniz... en torno a los pliegues. *Revista Filosofía Aurora*. Brasil: Pontificia Universidade Católica do Paraná (PUCPR) e da Pontificia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), 21(28), 125-139. Recuperado de www2.pucpr.br/reol/index.php/uf?dd99=pdf&dd1=3235
- Heyvaert, A., (2014). Del pliegue al despliegue. El pliegue como motivo y proceso. Conferencia presentada en el *Foro Internacional de Creación en la*

- Frontera. Complejidad como metodología. Del libro de artista a las nuevas formas de arte múltiple.* Celebrado en la Facultad de Bellas Artes de Pontevedra. Espacio 16, 18:00 pm, febrero 2014. Disponible en línea desde: <http://tv.campusdomar.es/en/video/2695.html> Fecha: 13/02/2014. Duración: 00:18:34 a 01:03:22.
- Heyvaert, A. y Prada, M., (2017). Pliego-papel-libro: Así piensa el pliegue en el libro de artista. En: Mínguez García, H., (coord.) (2017). *Cartografías del Libro-Arte. Transiciones y relatos de una práctica liminal.* Ciudad Juárez, México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Editorial UACJ.
- Kooser, A. (2014). Un experto en origami ayuda a la NASA a doblar sus paneles solares. C/Net, CBS *Interactive Inc.* Recuperado de <https://www.cnet.com/es/noticias/un-experto-en-origami-ayuda-a-la-nasa-a-doblar-sus-paneles-solares/>.
- Marcollí, A., (1978). *Teoría del Campo.* Madrid: Curso de Educación visual, XARAIT Ediciones y Alberto Corazón Editor.
- Morales, G. E., (2016). *Edificación vertical y horizontal de la vivienda de interés social: análisis integral costo/beneficio y su impacto en los barrios y la ciudad de Toluca.* Universidad Autónoma del Estado de México. Tesis de Maestría Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.11799/49300>.
- Ornelas, J., (2004). Globalización neoliberal: economía, política y cultura. Recuperado de http://rcci.net/globalizacion/2004/fg457.htm#_ftn1.
- Puertas del Río, L., (1996). Primeras propuestas en España de estructuras desplegadas de barras. *Revista de Edificación*, 23, 48-54. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10171/16715>.
- Ritzer, G., (1996). *La McDonalización de la sociedad. Un análisis de la racionalización en la vida cotidiana.* Barcelona: Ariel.
- Yuxin, H., (2012). Unifold. Recuperado de <http://horatiohan.format.com/unifold>.

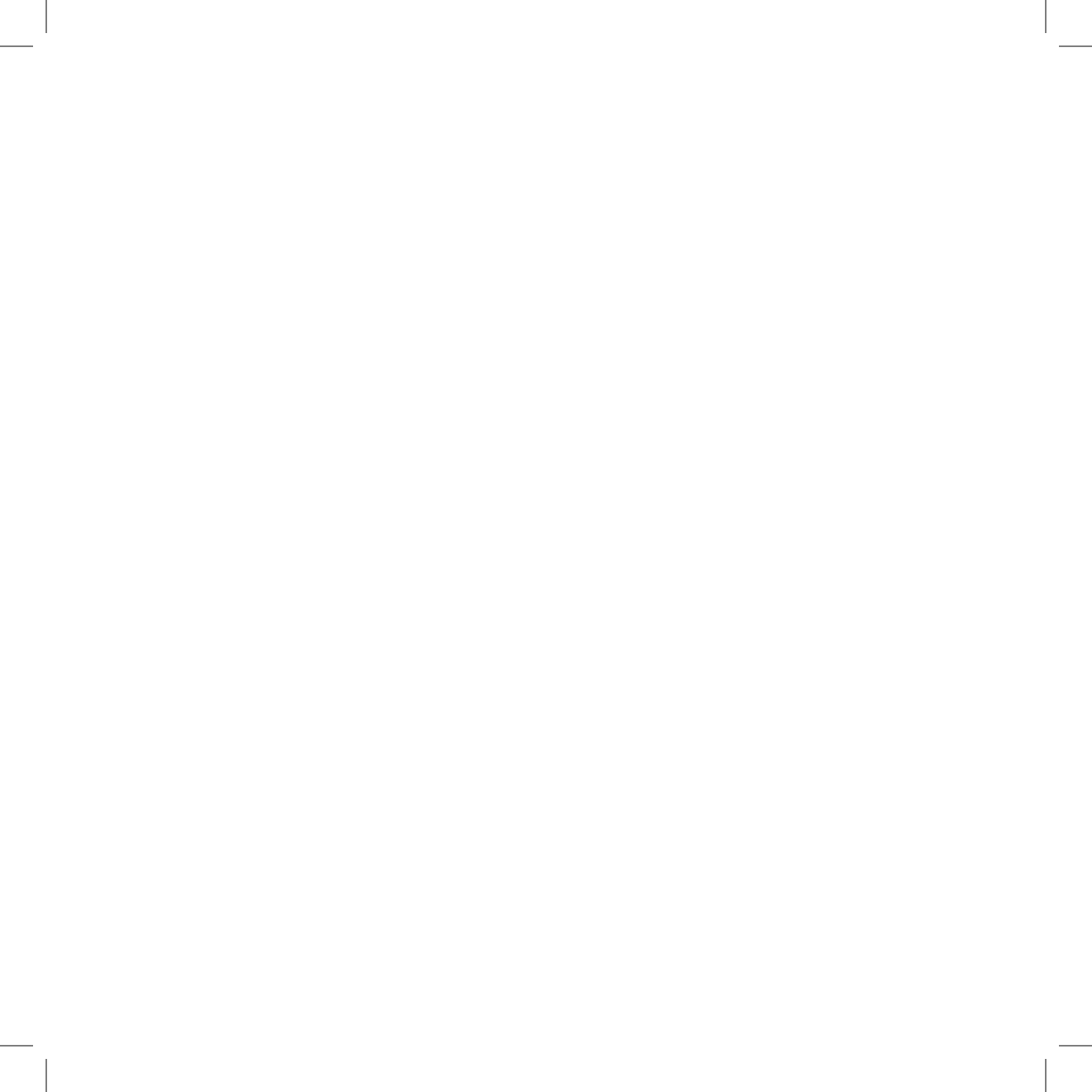
EFECTOS COMUNICANTES
EN ENTORNOS COMERCIALES

Leticia Jacqueline Robles Cuéllar

Oscar Alberto Castellanos Bernal

Universidad Autónoma de Aguascalientes





Estamos inmersos en una era de consumo, una necesidad más bien subjetiva que forma parte de la vida cotidiana de las personas, esto a su vez conlleva a una categorización de los consumidores en relación con el perfil de consumo y de sus preferencias, lo que permite estructurar estrategias específicas de venta. En este sentido, analizar las visiones estratégicas de las empresas, sus marcas, y lo que éstas evocan a partir de su imagen, promueve el análisis y la generación de nuevos signos y efectos de comunicación que provoquen en las personas el interés, la necesidad, la emoción y la promoción de la compra a través de efectos empáticos en relación con la experiencia que produce la interacción del diseño comercial integral; por ello la importancia de construir estrategias atractivas para las nuevas necesidades de consumo y, sobre todo, respecto al uso del espacio comercial, de tal forma que se traduzcan en experiencias memorables a través de efectos de comunicación que exploraremos desde diversas perspectivas dentro del capítulo y que en su integridad conforman herramientas para el diseño de la estética comercial como un estado de atracción y afección de elementos tangibles e intangibles irrefutables entre sí, que toman como prioridad la creación de efectos de conexión con el usuario, la revaloración del espacio comercial para el ser humano, más allá de la sola experiencia de consumo.

Presentación de los entornos comerciales

La venta y el consumo de bienes y servicios es un fenómeno que abarca aspectos económicos, socioculturales y de comunicación. El sector empresarial ha implementado tácticas en las divisiones de producción y mercadeo de produc-

tos en la actualidad, por lo cual han mantenido un constante progreso dentro de este mundo cambiante y globalizado donde, por un lado, los consumidores exigen mucho más a menor costo y las empresas buscan reducir gastos ante la baja de ventas y las diferentes crisis económicas y de consumo. Sin embargo y ante este contexto económico y social, la industria de la moda, las franquicias alimenticias, las diferentes marcas, productos y servicios, se ven inmersos en una constante evolución; la implementación de la tecnología y nuevas estrategias de venta están logrando que desde los grandes corporativos hasta los pequeños comercios en vistas de crecimiento, apuesten por el diseño y la innovación como estrategias de promoción y generación de la venta, para hacer evolucionar el concepto comercial que se tiene actualmente, ya que la tendencia es generar espacios sociales donde se logre establecer un vínculo emocional con la cultura, el arte y la sociedad en relación a lo que se evidencia día con día a través de la cotidianeidad, el gusto y la preferencia de determinados sectores sociales, provocando efectos de reconocimiento y afección.

Los lugares evocados al comercio en un principio eran llamados tianquis o mercados, espacios donde sólo se buscaba realizar la compra-venta de artículos de primera necesidad; este concepto evolucionó con los comercios establecidos por los artesanos que designaban una habitación al frente de su morada para la producción y venta de diversos productos. En el siglo XIX apareció una nueva tipología de comerciante, el que ya no abarcaba la fabricación o producción de sus productos, sino que directamente se interesaba en la venta. Es a partir de entonces, que surgen los espacios destinados exclusivamente para la venta y que particularmente guardaban la apariencia de almacén, es decir, que no se buscaba la ambientación, la imagen o la organización del producto de manera determinante. Posteriormente, luego de la Segunda Guerra Mundial, se marca la pauta para el surgimiento de las grandes marcas y con ellas, los primeros centros comerciales como puntos de venta por excelencia. Es en este momento y a partir del surgimiento de las marcas, que la atención al espacio comienza a caracterizarse por procurar el diseño interior, promoviendo la exploración del consumidor a partir del estudio de sus hábitos de compra

y consumo, y con esto, aparecieron también las primeras teorías del diseño del espacio comercial (Morgan, 2014).

Al igual que el mundo actual en el que vivimos, las teorías respecto al espacio comercial se mantienen en constante cambio, ya que buscan satisfacer las necesidades e intereses de las empresas por causar impacto y trascendencia en la conciencia de los consumidores. Smichtt y Simonson (1997) refieren al trabajo multidisciplinar cuando se trata de la búsqueda de identidades fuertes y la creación de nuevas experiencias de consumo, donde la gestión del proyecto comercial de marca requiere de un trabajo colaborativo que involucra a diseñadores gráficos, industriales, arquitectos, interioristas, publicistas, artistas y demás perfiles, como recursos imprescindibles para la gestión de identidades, de tal forma que se profundiza en el estudio de estrategias para la creación de estímulos sensoriales y de comunicación que evoquen de manera integral una visión capaz de trascender.

La tendencia, según los expertos en el ramo del marketing y el diseño espacial, apunta a la construcción de nuevos paradigmas económicos y urbanos, donde los centros comerciales y nodos de comercio en general deberán replantearse y ser revitalizados cuestionando sus propias formas de uso e identidad, analizando al consumidor como usuario de ese entorno comercial y brindando experiencias multisensoriales que inviten no sólo a la compra y el consumo de bienes y servicios sino a la permanencia; atraer a dichos usuarios a experimentar, hacer variación de recorridos, interactuar, experimentar atmósferas diversas y crear escenarios de actividades múltiples que permitan la socialización y el reconocimiento; romper la homogeneidad de estos espacios tomando como referencia el trabajo fotográfico de Galinsky (1989) en torno a los centros comerciales en América, donde se evidencia la monotonía en el uso del espacio y que, de cierta forma, se percibe como limitativa para el recorrido de compra. Hoy en día, se busca optar por la reinterpretación de estos escenarios de la vida y convertirlos en una cancha de juegos, una obra teatral, un show de degustación, en fin, en un momento de reinventar y fortalecer identidades de marca y hacer que el comercio se traduzca en experiencias memorables (Fig. 1).





Figura 1. Centros comerciales en la contemporaneidad.
Archivo: Leticia Jacqueline Robles Cuéllar 2016.

De la identidad de marca a la creación de ambientes

Las marcas, sus productos, su imagen y publicidad, sus procesos organizacionales y administrativos, vuelcan ahora la mirada también a sus espacios, buscando que las integraciones de todos estos componentes de la identidad corporativa dialoguen entre sí, logrando efectos de comunicación que satisfagan integralmente al consumidor, de tal forma que la coherencia del mensaje de las marcas tendrá como resultado el éxito de las mismas.

En este sentido, Lynne Mesher (2010) establece ciertas estrategias de construcción de la identidad de las marcas a partir del *branding*, la categorización de los sectores comerciales, fundamentando en los métodos de organización del espacio comercial, el diseño e implementación de los componentes que logren integrar la imagen y el espacio, particularmente en términos del *retail* que tiene como punto de partida la identidad de la marca buscando la integralidad de todos los componentes que constituyen la empresa, su organización, procesos, imagen y diseño, para contribuir a la creación de experiencias.

Ante todo, la esencia del *marketing* en la contemporaneidad configura las estrategias de alineamiento entre la visión, las acciones, la expresión y la experiencia de las grandes marcas, generando en los comercios emergentes una conciencia respecto a lo que se está haciendo, provocando que estas estrategias estén a la orden de todo público y sector. La identidad deberá ser sinónimo de flexibilidad para el futuro (Smichtt y Simonson, 1997), comprendiendo con ello que la identidad no es limitativa a ciertos rasgos y características, sino que a su vez habrá de traducir en un enfoque relacionado a la estética compuesta, es decir de intercambios estéticos, para la construcción de una verdadera identidad comercial de impacto para las empresas y sus marcas, donde comulguen aspectos tangibles e intangibles de dicha estrategia de generación de identidad estética.

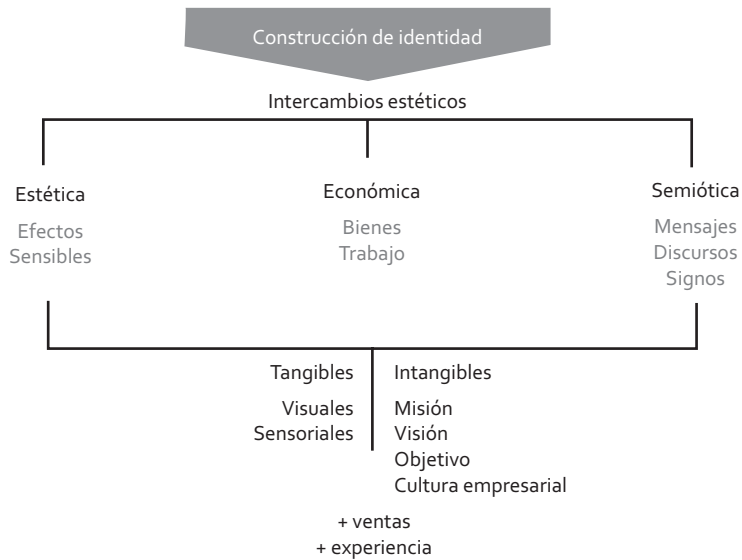


Gráfico 1. Mapa de construcción de identidad.
Fuente: Leticia Jacqueline Robles Cuéllar, 2017.

Procesos de construcción de identidad de marca para aplicación al interiorismo

Unificar y comprender los enfoques y procesos de las marcas permite el reconocimiento de las mismas, fortaleciendo su posicionamiento e integrando propuestas de valor que caractericen la esencia de la marca en una idea prometedora, de gran innovación y con una propuesta de valor social.

Las identidades de marca y el proceso de construcción de las mismas, nos llevan a la segmentación de mercados, la generación de un conocimiento del mercado meta, al cual llamamos *target* y al estudio de sus *insights*¹. Gómez Palacio (2014) refiere al proceso de involucramiento del *target* a partir de las motivaciones individuales y las motivaciones sociales (p. 70), que motivan la elección de una marca, entre ellas:

- Conciencia de marca
- Decisión de compra
- Preferencia
- Lealtad de marca
- Compromiso

Pero, ¿cómo alcanzar dichos procesos? La labor consiste en la investigación de los *insights* de cada *target*. La medida en que aprendemos a identificar o reconocer sus estados de afección con determinadas maneras de ser y de hacer, es como lograremos identificar elementos de diseño experiencial que provoquen una reacción emotiva en la consciencia de las personas.

Una vez identificado y estudiado el *target*, nos permite echar mano a la imaginación, a la creación y a la traza de objetivos de la marca; es decir, la generación de una identidad de marca inicia con el objetivo y los estados de conciencia del *target* para sugerir oportunamente los procesos, estrategias y puntualmente el diseño de la imagen de la marca desde el logotipo, su slogan, gama cromática, formas, etcétera, para posteriormente concretar en su materialización en el espacio a través del *retail* y el visual *merchandising*.

1 *Insights*, aquellas percepciones y experiencias del consumidor asociadas a un tipo de producto, a una marca o a una situación de consumo e, incluso, a su estilo de vida y preferencias. El objetivo es activar los sentimientos de los consumidores con la marca o el producto, estableciendo grados de empatía de gran valor emocional.

Hacer y construir una marca es disciplina en acción del mencionado *branding*, integrando personas, más imagen, más espacios, más experiencia y todas las acciones que se desarrollan tendrán influencia activa en la personalidad de la marca, de tal forma que el receptor (*target*) observa, percibe y siente, en la medida en que las estrategias de *marketing* comunican respondiendo a los principios y estrategias de la marca. Por un lado, entonces, quizás tengamos conformada la primera etapa de la identidad de la marca. Ahora bien, la adaptación de lo gráfico a la creación de escenarios cargados de experiencia responde de cierta forma al tipo de venta, a los procesos y esquemas de registro respecto a los actores que involucran el espacio, la infraestructura y demás componentes espaciales que resuelven las actividades y mecanismos de promoción, por supuesto, aunados a la personalidad integradora de la marca, sus productos y servicios corresponderán precisamente al trabajo de interpretación de lo intangible; la experiencia de compra o de consumo se torna aún más importante que la propia venta, ya que en la medida en que experimentamos y logramos conectar todos los efectos intangibles de comunicación, será la manera en como se provoquen no sólo ámbitos de consumo, sino verdaderas experiencias integrales a partir de la creación de ambientes significativos.

Entendemos que la diversificación de los sectores comerciales es variada y, por ello, lograr una categorización que permita establecer referentes estratégicos y sus principales características básicas implica una especial atención a la organización de los componentes de creación de marca y de las diferentes categorías de comercios, los procesos y esquemas de registro, las estrategias de organización y distribución del producto, la interpretación de los intangibles de las marcas y diseño experiencial como parte fundamental de las estrategias actuales de conexión de las marcas con sus consumidores; se trata, sin duda, de una gran labor que requiere de estudios quizás complejos pero fundamentales para la verdadera creación de ámbitos de consumo y experiencia.

Sara Bailey y Jonathan Baker (2014) han logrado abarcar una metodología a partir del sector moda y el visual *merchandising*, destacando la importancia del diseño experiencial como punto de partida y posteriormente las

particularidades que se desprenden de la organización y planificación espacial, como lo es el diseño de *displays* y exposición del producto, los puntos de contacto en el espacio de venta, entre otros.

La creación de identidades comerciales fuertes y de impacto involucra directamente al diseño de interiores en el ámbito del espacio comercial, el análisis del consumidor (*target*) y la construcción clara del mensaje que se quiere transmitir para lograr el éxito del comercio, a través de la generación de propuestas de valor y efectos comunicantes de experiencia vivencial a partir de la emotividad y los estados de afección.

El consumidor como protagonista de experiencias integrales en contextos contemporáneos

El marketing no es una batalla de productos, es una batalla de percepciones que se libra en la mente del consumidor.

Al Ries y Jack Trout

El consumidor, persona que adquiere productos de consumo o utiliza ciertos servicios (RAE, 2016) es ahora un ser evolucionado que no se limita sólo a adquirir desconsideradamente, la cual era una percepción del cliente surgida del *marketing* tradicional; en cambio, ahora participa activamente, es más exigente, más conocedor de su entorno y de los medios de producción, es decir, está más informado, la tecnología lo ha hecho trascender. Las empresas comerciales desde hace algunas décadas están cambiando sus métodos de compra-venta con la finalidad de generar un vínculo a costa de todo para conseguir la fidelidad de los clientes; han implementado políticas y estrategias basadas en la implicación emocional y la creación de experiencias ligadas al producto o servicio, como algunos autores lo llaman "marketing experiencial, sensorial o emocional", haciendo evidente la importancia del involucramiento de los compradores a un nivel emotivo (Loreto y González, 2011: 17), donde la

participación proactiva incluso de los empleados, denominada también factor social del negocio, es parte de la solución. El principal actor es ahora el consumidor, quizá siempre lo ha sido, pero ahora se busca motivar las compras principalmente emocionales, aquéllas que trascienden en el ser humano y que le permiten comprar un estilo de vida y no sólo un insumo, experiencias que son construidas a través de las emociones y los valores de quien observa y, finalmente, adquiere.



Figura 2. Shop 906722.

Recuperado de: <https://pixabay.com/es/tienda-ropa-centro-comercial-906722/>.

La importancia también se profundiza en cómo el cliente concibe su entorno, siendo a través de la experiencia (RAE, 2016), el cómo éste implementa todos sus sentidos en la recepción de estímulos, generando sentimientos asociados a sus vivencias (Loreto & González, 2011: 17), las cuales son transmitidas integralmente por el espacio arquitectónico, mediante factores tangibles/físicos: interiorismo comercial, equipamiento, cualidades del producto, estrategia de ventas o visual *merchandising*, y factores intangibles/ambientales: música, aroma, texturas, entre otras percepciones sensoriales; ambos factores buscan verdaderas conexiones con el pasado y direccionan el comportamiento de los compradores.

En la filosofía de Martin Heidegger (1889-1976) la perspectiva ontológica es la realidad subjetiva, múltiple, como es percibida por los participantes (Navas, 2005: 6) y es desde su individualidad como también se entiende la ubicuidad de las percepciones, que son tan diversas y en ocasiones indeterminadas como antes no se creía; provocar sensaciones y emociones globales para acciones individuales es, en definitiva, un reto; sin embargo, Clairborne (2004, citado por Loreto & González, 2011: 19) ha clasificado en tres grupos lo que ha llamado como componentes principales de la experiencia o pistas:

- Funcionales: producidas por el beneficio material.
- Humanas: causadas por las personas que generan un beneficio sensorial o psico-social.
- Emocionales o mecánicas: se corresponden con el entorno y la manera de disponer el ambiente físico del negocio.

Cualidades del ser o generadas por el espacio, que son manipuladas para la percepción del "prosumidor", síntesis de productor + consumidor, concepto desarrollado por autores como Toffler (1980) o Tapscott (1995, citado por Sabés-Turmo & Parra-Valcarce, 2014: 513) que lo identifican como aquella persona que hace las cosas a su manera; busca su propia satisfacción a través de una de las tendencias actuales de la compra-venta: la customización.

En la dura competición por conseguir el éxito en un mercado caracterizado por la proliferación de productos y marcas, cada vez son más las empresas que intentan construir relaciones con sus clientes que sean duraderas, intensas y llenas de significado (Cannon y Perreault, 1999, Citado por Sabés-Turmo & Parra-Valcarce, 2014: 513).

La personalización como estrategia de experiencias

A mitad del siglo xx, basado en teorías motivacionales y de estilo de vida, el *marketing* sigue una progresiva escalada individualista expuesta en el fenómeno de la customización masiva. Keenan, Holmes, Greene y Crockett (2002, citado por Arbaiza Rodríguez, 2013: 188) acuñaron el término customización masiva, definida por Davis (1996, citado por Arbaiza Rodríguez, 2013: 188) como “un nuevo paradigma basado en la creación de variedad y personalización a través de la flexibilidad y capacidad de respuesta rápida [...] produciendo bienes y servicios para satisfacer las necesidades individuales del consumidor con la misma eficiencia de la producción masiva” (p. 188), cualidades que aplicadas a las experiencias de compra-venta en el ámbito comercial, producen espacios adaptados al consumidor, lo cual propicia entornos flexibles en respuesta a las características particulares del *shopper*, ofreciendo experiencias de compra significativas que permanecen en su memoria por más tiempo, asegurando así su lealtad de compra.

De acuerdo con McDonald y Wilson, 2002; Egan, 2008; Wyner, 2008 (citado por Arbaiza Rodríguez, 2013: 184), la customización y el individualismo derivan de varios factores como “el surgimiento y la omnipresencia de nuevas tecnologías de la comunicación, la supremacía de la marca, la ubicuidad de las comunicaciones y el entretenimiento, la desmaterialización de los productos o el advenimiento de un nuevo consumidor con poder” (p. 184), características que han llegado a cambiar la percepción del entorno comercial y, por supuesto, de los consumidores, implementando estrategias que permiten la adecuación en beneficio de la experiencia de compra.



Figura 3. dress-shop-97261

Recuperado de: <https://pixabay.com/es/tienda-de-ropa-vestidos-de-novia-97261/>.

Según Arbaiza Rodríguez (2013): “La maquinaria del marketing apoyada [...] por las nuevas tecnologías, le está otorgando al consumidor desincronizar las actividades comunes, desarrollar un consumo y uso personalizado e individual de productos y servicios, liberados de la masividad y de la tiranía del espacio tiempo” (p. 182), lo cual permite que el consumidor interactúe realmente con el producto o el método de adquisición; encontraremos entonces en el mercado, empresas que permiten que el consumidor personalice algunos objetos con su nombre, con un color afín a sus gustos o intereses, el material o acabado final de manufacturación, entre otras decisiones que son permisibles por las marcas comerciales; además se encuentra la posibilidad de aumentar tal conexión con los objetos o servicios permitiendo expresar intereses, gustos o exigencias personales a través de los *Informers*, webs donde los usuarios-consumidores pueden enviar de manera anónima todo tipo de contenidos, que son puestos *on line* por sus administradores, cuya identidad es desconocida (Sabés-Turno & Parra-Valcarce, 2014: 513) y permite a las empresas asirse a mejores gestiones de experiencias que realmente conviertan al consumidor en un *Homo economicus*, un ser que adquiere todo a su paso como una acción inherente a la vida y a sus necesidades básicas.

Hoy en día, el enfoque del *marketing* debe ser visto como un proceso de gestión de la cadena de demanda y no de cadena de suministro; así, el consumidor se convierte en el punto de partida y no de destino final (Baker 2001, citado por Arbaiza Rodríguez, 2013: 183), se materializa como el protagonista de las experiencias al cual todos se deben y en el que incide la mayor responsabilidad del futuro del *marketing* y el interiorismo comercial.

We are living in an age of repersonalization and individualization. People, products and services are all seeking an individual identity. Taste, desire, ambition and lifestyle have made shopping once again a form of personal expression. Those marketers who ignore the implications of our new individualised information society will be left behind in what may well come to be known as the age of mass production and mass ignoran-

ce. Audience participation becomes absolutely indispensable in our kind of information environment. One of the future aspects of advertising is the custommade, the tailor-made. Instead of peddling mass-produced commodities, advertising is going to become a personal service of each individual. Lester Wunderman's Being Direct- speech to MIT in 1967 (Wunderman, 2004: 118, citado por Arbaiza Rodríguez, 2013: 184).

Relación empresa vs. consumidor, a través de la experiencia

Un factor que implica un determinante en la creciente generación de experiencias es fundamentado a través de la huella que el consumidor, ávido de pertenecer a grupúsculos que lo definan, donde la volatilidad de sus decisiones sean entendidas y priorizadas, obtiene de la relación afectiva con la empresa, lo cual es denominado *Identificación Organizacional* (Rives & De Maya, 2007: 64), lo cual sugiere un vínculo potente que fomenta la lealtad hacia una marca y respeto a los productos porque se respeta al comprador; de esta manera, cuando se adquiere un producto o servicio, también es reconocida la afinidad con la familiaridad, se defiende como nuestra y se difunde gratuitamente entre la sociedad. De acuerdo con Loreto & González (2011) "la experiencia total vivida, es básica a la hora de crear valor para los clientes; sólo ésta ejerce una influencia positiva que desencadenaría al gestionar esos elementos sensoriales y emotivos en los consumidores" (p. 17); es decir, el pasado que nos define como personas es lo que nos permite percibir el entorno de maneras distintas y son inevitables los lazos en relación con las experiencias, ello nos hace ser y actuar (Fig. 4).

A través de la preferencia de la marca y la elección entre distintas opciones de consumo, los consumidores van formando parte de su personalidad e intentan definir o fortalecer su identidad (Fournier, 1998, citado por Rives y De Maya, 2007: 67). Es entonces cómo la psicología social o la teoría de la identidad social define que los individuos mantenemos dos identidades, una personal, que incluye nuestras características más intrínsecas, y una identidad

social, que procede de nuestra pertenencia a grupos. La pertenencia a grupos viene motivada, en parte, por el interés de satisfacer las necesidades de definición personal como la seguridad y autoestima (Tajfel y Turner, 1986, citado por Rives y De Maya, 2007: 65). El sentido de compra entra entonces a un paradigma más sublime y trascendental, aquél que persuade no sólo al consumidor como tal, sino también a su interioridad, donde la cosificación del todo es evitada y convertida en la comunicación del cuerpo con el espíritu hacia una mejora de sí mismo y de su entorno percibido.



Figura 4. shop-945414_1920.

Recuperado de: <https://pixabay.com/es/tienda-pantalla-elementos-945414/>.

El consumidor y el producto o servicio son entendidos, respectivamente, como receptor y generador de experiencias. Es importante reflexionar que la vertiginosidad con la que se consume está directamente relacionada con los estímulos que se reciben y su percepción no sólo inicia desde que se está frente a frente con lo que se desea adquirir, inicia también desde la forma en la que llega a nosotros, ya sea por tradición o moda y con apoyo de la implementación de estrategias creativas e innovadoras, tradicionales o tecnológicas, que llaman nuestra atención. Es entonces el *marketing* de experiencias, uno de los conceptos teórico/prácticos donde se entiende que el producto es sólo una pieza de gran importancia en el rompecabezas de la comunicación de experiencias, donde se profundiza en el estudio de los consumidores, del mundo globalizado y de la tecnología que ahora nos rige, permitiendo en un crisol de estímulos positivos y negativos, discernir información para hacer una selección conveniente de lo que más nos define y nos hace ser. En este sentido, Loreto & González (2011) hace referencia al entendimiento del *marketing* de experiencias, el cual "constituye el conjunto de políticas y estrategias más recientes e innovadoras, centradas en la búsqueda de una nueva fuente de ventaja competitiva basada en la implicación emocional de los clientes y en la creación de experiencias ligadas al producto o servicio" (p. 18), la cual es posible construir en los espacios comerciales, a través de la implementación de diversos factores tangibles e intangibles que han sido mencionados con anterioridad y que permitan una conexión directa con el consumidor para, efectivamente, crear un vínculo emocional.

Es así como el marketing experiencial busca satisfacer las necesidades de los consumidores a través de la creación de experiencias en el establecimiento comercial, sin olvidar los beneficios que el producto o servicio debe ofrecer; su intención es asegurar la fidelidad del cliente hacia la marca, persuadiendo a la compra permanente.



Gráfico 2. Características claves del *marketing* experiencial.

Fuente: Adaptado de Shmitt, B. *Marketing Experiencial*.

(1999, Citado por Loreto & González, 2011: 18).

De esta manera, se busca que a través de la fidelidad propiciada por la experiencia dentro del establecimiento, se logre generar una sinergia entre la empresa y el consumidor. De acuerdo con Rives & De Maya (2007) "la identificación entre la empresa y el consumidor puede enmarcarse en el área de *marketing* que analiza los vínculos existentes entre ambas partes, es decir, el *marketing* de relaciones" (p. 64) y es desde ahí que se fortalece el vínculo, que permite entender si la relación es coherente y significativa; no todas las

marcas son para todos los consumidores, pero las marcas cada vez más intentan conectarse con un mayor número de segmentos, a través de la venta de productos de variadas características, lo cual está bien si se trabaja de la mano con las necesidades de los tan variados y comúnmente indecisos grupos de consumidores, que se anclan a los productos o servicios que son más afines a ellos y a sus almas que los definen; pero también los productos tienen vida propia y sus "almas" son las marcas (Szlechter, 2007: 100), y en conjunto con el espacio comercial que también cuentan con una, se crean atmósferas que permiten interactuar entre sí, evolucionar juntos y realizar una conexión inter y transpersonal, permitiendo experimentar una realidad mayor y más significativa (Fig. 5).

El consumidor es, entonces, el protagonista de experiencias integrales y lo seguirá siendo en el tiempo, toda vez que se ha convertido en un "conector de experiencias" que existen sólo si trascienden en su memoria y lo definen; en la *praxis* profesional de la creación de ámbitos comerciales será justo entonces, exaltar dichos conceptos y más si se trata de espacios en desventaja, emancipados del control de emporios aplastantes, donde sus mayores valores ya obtenidos fortuitamente, son la tradición y su existencia en los recuerdos de los consumidores.



Figura 5. Bahamas-1982413_1920.

Recuperado de: <https://pixabay.com/es/bahamas-choza-se%C3%B1ales-antigua-1982413/>.

Discusión final

Desde el origen del comercio, se han suscitado cambios que han transformado la forma en que se vende y se consume, lo cual ha permitido una evolución significativa de las empresas comerciales y su percepción del entorno en el que se encuentran inmersos; en este sentido, la identidad de marca a través del *branding* se ha ido personalizando hacia las diferentes tipologías de mercado, segmentando su proyección para responder a necesidades cada vez más particulares; de esta manera, se han implementado estrategias que coinciden sin importar la marca de la que se hable, a través de la construcción o diseño de experiencias que impactan y persuaden a las emociones, en la búsqueda de asegurar su permanencia en la mente de los consumidores; dichas construcciones han quedado en los programas de crecimiento de las grandes empresas que cuentan con recursos suficientes para implementarlas, superando expectativas de venta. La pertinencia del interiorismo comercial que basa su labor principal en beneficiar la experiencia de los habitadores, ha sido la razón de la transformación en la configuración del establecimiento que hoy conocemos, primero de una manera empírica y desde inicios el siglo xx de manera consciente y estudiada, ha logrado crear entornos que responden a exigencias de un mundo globalizado que irónicamente cada día exige más particularidad y empatía. A pesar de la era digital que nos ha permitido evolucionar como sociedad, no podemos olvidar que la era de las emociones ha llegado en los últimos años para reconocer que como personas o consumidores, exigimos de hilos que nos conecten con nuestras tradiciones, nuestra cultura, nuestro pasado, agradeciendo la inclusión en el espacio interior del uso de equipamientos, acabados y ornamentos que nos recuerdan nuestros orígenes y evocan la nostalgia de nuestros corazones, en respuesta inherente al hacinamiento de nuestras ciudades cada vez más impersonales y segmentadas.

Referencias

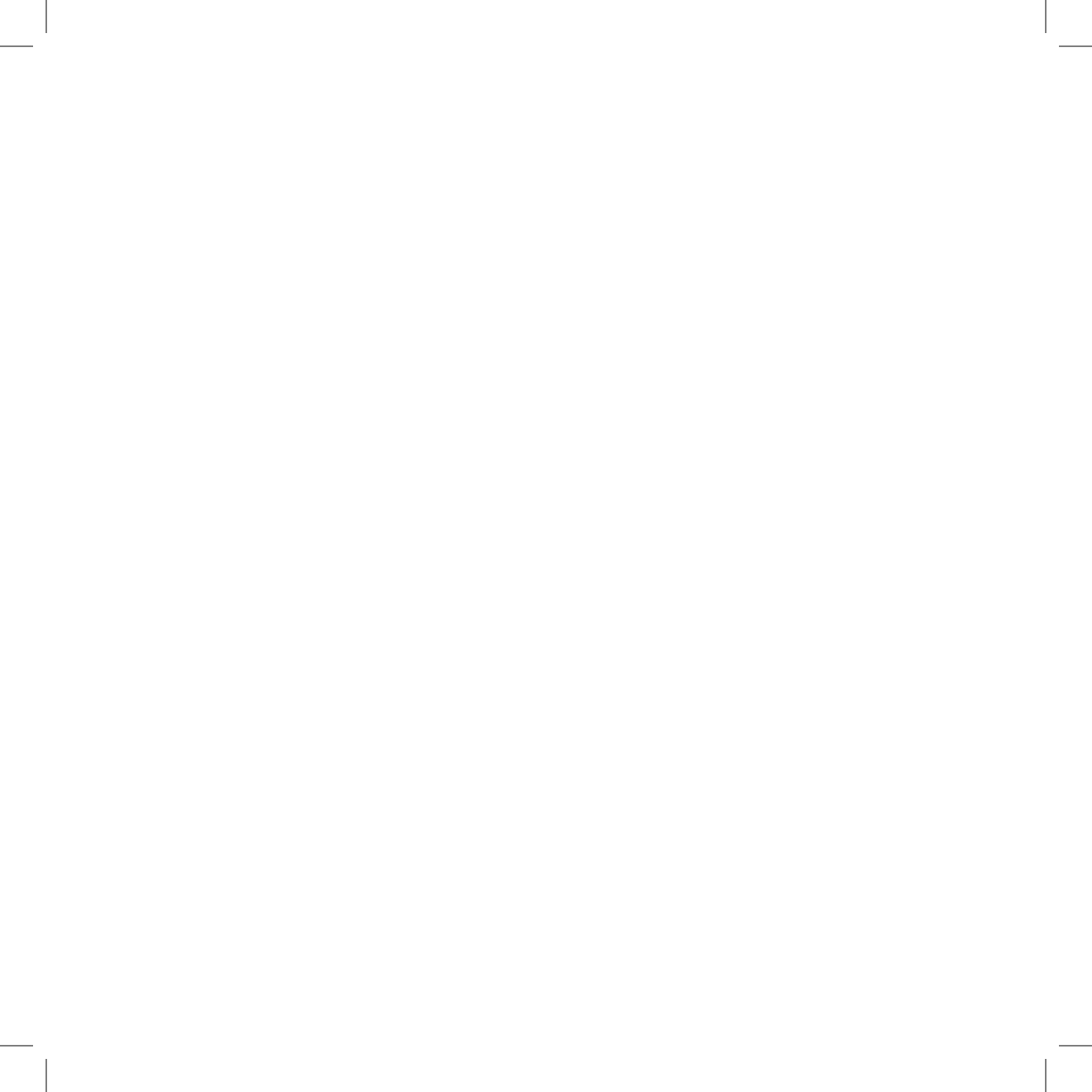
- Arbaiza, Rodríguez, F. (2013). Orígenes de la customización masiva: Las interacciones individuales consumidor marca dentro de mercados masivos en el marketing. *Revista De Comunicación*, 12. 182-196.
- Baley, S., Baker, J. (2014). *Moda y Visual Merchandising*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Cannon, J.P. y Perreault, W.D., (1999). Buyer-Seller Relationships in Business Markets. *Journal of Marketing Reserch*, 36(4), 439-460.
- Del Loreto Nicolau González, M., & González Poey, R. I. (2011). El marketing de experiencia y la lealtad de los clientes. *Retos Turísticos*, 10(3), 16-21.
- Fournier, S. (1998). Consumer and Their Brands: Developing Relationship Theory in Consumer Research. *Journal of Consumer Research*, 24, 343-373.
- Galinsky, M. (2013). *Malls Across America*. USA: Hardcover.
- Gómez, P. (2014). Evolución histórica de la mercadotecnia. En *Branding la esencia del marketing moderno*. México: LID editorial Mexicana.
- Meshner, L. (2010). *Retail Design*. Suiza: Ava Publishing.
- Morgan, T. (2014). La historia del Visual Merchandising. En *Visual Merchandising* (2da Ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
- Navas, C. A. (2005). *Relativismo y marketing: Una propuesta metodológica para el estudio del comportamiento del consumidor*. Pensamiento & Gestión, 19, 1-42.
- Rives, L. M., & De Maya, S. R. (2007). La identificación del consumidor con la empresa: más allá del marketing de relaciones. *Universia Business Review*, 13, 62-75.
- Sabés-Turmo, F., & Parra-Valcarce, D. (2014). *Del consumidor al prosumidor: responsabilidades legales de los informers. El profesional de la información*, 23(5), 511-518. doi:10.3145/epi.2014.sep.08.
- Smichtt B, Simonson A. (1997). *Marketing y Estética*. España: Ediciones Deusto.

Szlechter, D. (2007). La figura del consumidor en la modernidad: Un análisis simmeliano de las estrategias empresariales de marketing. *Athenea Digital (Revista De Pensamiento e Investigación Social)*, 99-114.

REVOLUCIÓN, DISEÑO
DE LA SOCIEDAD

Aarón J. Caballero
Universidad Autónoma Metropolitana,
Unidad Cuajimalpa





El diseño surge en un momento de cambio asumido y consciente; se conforma bajo un contexto de constante cambio de sentido, que tiene como repercusión transformaciones de forma. Por lo regular, se asume que éstos son los auténticos cambios.

El cambio, el desplazamiento de un lugar a otro distinto en su sentido, la postura diferenciada respecto de una precedente, es referido como revolución, aunque en su acepción más filosófica, concierne al afinamiento del sujeto respecto un estado al que se suponía asociado o *enajenado*.

Una referencia es el contexto en que surge el diseño, que es necesario considerar para esclarecer los aspectos que lo motivaron y conformaron desde sus orígenes, si por origen se asume a las dos instituciones, la Staatliche Bauhaus (Bauhaus) y la Hochschule für Gestaltung (HfG), que lograron establecer conceptos, procedimientos e instrumentos para dar lugar a trabajadores dedicados a la atención de necesidades vigentes en el periodo de entre guerras, sistemática y metodológicamente, así como de forma masiva, por referir a grandes rasgos las características que lo definen y con que opera el diseño en la actualidad.

El presente apartado no es una descripción de los elementos antes citados, sino una revisión situada de la labor que realiza el diseño desde una consideración histórica y conceptual respecto del término revolución, tan vigente en la concepción de la Bauhaus y la HfG a principios del siglo xx.

Diseño y revolución: crónica de una simbiosis

Cuando Fromm (2008) entrega a la psicología la figura de la simbiosis, referida en su libro *El miedo a la libertad*, el término con que refiere dicha figura se

asocia a una condición penosa por ser considerada una dependencia patológica que termina por deformar a los simbioentes si no se diluye después de los primeros meses de vida entre madre e hijo, por ejemplo, y que en un inicio no sólo es aceptable sino hasta esencial para la supervivencia emocional. Las razones son claras, entre otras, la dilución de la individualidad bajo la que cada sujeto es factible de constituirse como tal y que la simbiosis evita.

Sin embargo, en términos conceptuales, la simbiosis es una referencia neutral, como es habitual a toda conjetura, y tan sólo deja indicado el establecimiento de una relación bajo ciertas características específicas entre las partes involucradas, por distintas y distantes que se manifiesten las pretensiones que cada uno tienen, ocurrirá siempre y cuando se concedan favores mutuamente.

Aunque, ampliado su sentido en dirección de cualquier individuo, animal o vegetal –en suma, ser vivo–, el término simbiosis implica el establecimiento de relaciones que se establecen para la subsistencia, para la vida misma, lo que se convierte en el medio a través del cual los involucrados se determinan de forma recíproca y logran situarse por lo que son hacia afuera y hacia adentro de su circunscripción.

Tal es el caso de la relación que diseño y revolución han pactado y que, a pesar de ser en un principio que esta última engendrara al primero, la subsistencia de ambos sólo es posible por el vínculo de dependencia y dominio que mutuamente se profesan con la finalidad de verse favorecidos.

El vínculo que se establece sólo es posible, en gran medida, por la información congénita que ambos comparten, en específico por la herencia que la revolución concede al diseño, al menos si se hace referencia a su versión moderna.¹ Sin embargo, a lo largo de la primera mitad del siglo xx, las prácticas

1 Muchas son las referencias que se hacen a la existencia ancestral del diseño, en concreto si se hace referencia a su versión etimológica que alude primordialmente a la parte técnica que le podría representar: el dibujo como forma de representar el mundo; sin embargo, dado el concepto bajo el que se propone pensar el diseño en estos señalamientos, el acotamiento de éste se restringe, por un lado al ánimo sistemático con que lleva a cabo su quehacer, y por

en que ambas se desenvuelven y debido a la constante transformación que el contexto mundial manifiesta –guerras, crisis, industrialización, conformación de nuevas naciones modernas–, ambas terminan por volver recíproco y dialéctico un asunto de construcción mutua, aun cuando es posible advertir, en el estado actual del diseño y a prácticamente cien años de su gestación revolucionaria, una asimetría y distanciamiento entre ellas debido a las prioridades que atiende el diseño en gran medida y si se lo contrasta con el marco referencial que lo fundamenta: *liberarse de su culpable incapacidad de atreverse a pensar sin la tutela del otro* (Kant, 2000), es decir una transformación social desde el proyecto ilustrado de humanizar al hombre.

Lo que se está queriendo indicar con ese distanciamiento es que, desde sus incipientes enseñanzas bajo la consigna de *partir de cero* como refiere Wolfe (2010) los intentos de Walter Gropius por establecer profundas condiciones de cambio en la manera de concebir las artes y su versión aplicada, hasta la preocupación reciente de procurar que *la forma siga a la emoción*, desplazando el centro en torno al cual gira el diseño hacia el destinatario de sus productos, ubicado originalmente en el objeto y pasando por la preocupación de alcanzar *Die Gute form* con que Max Bill aseguraba la liberación del hombre más que sólo la depuración de la plástica del objeto, el diseño fue depurando de manera primordial, y cada vez con mayor precisión, una de sus vocaciones fundacionales que poco tiene que ver ya con la simbiosis dialéctica que nutre al diseño respecto de la revolución: su apremiante aplicabilidad productiva.

El diseño, bajo la forma que más impera y acaso que más impacto tiene en la sociedad actual, finalmente ha caído lejos del árbol que lo nutría y al cual, a su vez, daba vida y perpetuaba en esa relación de dependencia mutua. Para

otro, al momento de distanciamiento que el diseño establece con cualquier manifestación puro manual-intelectual que le precede y que es posible representar en el momento en que éste es factible de ser enseñado bajo un sistema de pensamiento como lo es la enseñanza, en concreto las primeras escuelas a las que es posible referirse: Staatliche Bauhaus y Hochschule für Gestaltung.

ser justos, cabe señalar que la revolución ha cambiado, al igual que el diseño, desde su convocatoria primera asociada al movimiento ilustrado, ello en parte porque la forma que ésta adopta para representar el rompimiento de una continuidad alienante que evita al hombre *pensarse*, ha cobrado una mayor relevancia en la historia que es posible contar sobre la revolución, que el porvenir previsto para ella bajo el fundamento que la justifica: el cumplimiento del predestinamiento que todo hombre tiene de serlo figurado en su liberación, pero así, concebido en términos trascendentales, tal y como la gran mayoría de los 'padres del diseño' lo engendraron bajo un ánimo constructivista, supremacista, expresionista.

En una constelación que plantea la amenaza de una aniquilación total mediante la guerra frente a la esperanza de una emancipación de toda la humanidad mediante la revolución (haciendo que pueblo tras pueblo, en rápida sucesión, «ocupe, entre las potencias de la tierra, el puesto igual e independiente que le confieren las leyes de la naturaleza y de Dios»), la única causa que ha sido abandonada ha sido la más antigua de todas, la única que en realidad ha determinado, desde el comienzo de nuestra historia, la propia existencia de la política, la causa de la libertad contra la tiranía.

[...]

Hay de qué sorprenderse. Bajo el asalto concertado de las modernas «ciencias» desenmascaradoras –psicología y sociología– la idea de libertad ha quedado sepultada sin que nadie se conmueva (Arendt, 2004: 11).

La revolución es entendida actualmente como la francesa de 1789, aquella que dio independencia política a sus ciudadanos y destituyó la monarquía que empobrecía la vida material de éstos. El hambre es siempre más vistosa. O como la mexicana en 1910 que, tras los abusos de poder en favor de una cúpula gobernante que escindida la imagen monolítica de una nación moderna en opresores y oprimidos, empuja a un movimiento armado que re-

cupere el equilibrio político, económico y social, pero de nuevo, no del hombre consigo mismo respecto de lo que es. Y como estas dos referencias, algunas otras son las que pueden señalarse, tanto de corte social y político como la Revolución Rusa en 1917 o la Primavera de Praga en 1968; como de corte técnico e instrumental como la Revolución Industrial situada hacia finales del siglo XVIII o la Revolución tecnológica a partir de 1940, pero que inevitablemente, cualquiera que se mencione, queda caracterizada menos por sus motivos fundamentales que por sus motivos formales y materiales.

Por tales razones, hablar de la *liberación* revolucionaria que proporciona el diseño desde su consolidación en el ejercicio de un trabajo, se vuelve necesario para poder abordarlo también desde donde significa y no sólo desde donde produce, camino de comprender su potencialidad originaria.

Historia de una simbiosis

En 1923 aparece por primera vez publicado el libro *Vers une architecture* (Hacia una arquitectura) que compendia una serie de artículos signados por Le Corbusier (1998), y a su vez aparecidos previamente en la revista *L'Esprit Nouveau* (El espíritu nuevo) entre 1920 y 1921, con el ánimo de referir todo lo relacionado a las mínimas variaciones en el curso del arte, la arquitectura y la vida moderna en general. Casi medio siglo después se publica la primera edición en español con el título *Hacia una arquitectura*, tras haber sobrevivido a *la amenaza hitleriana, a la guerra, a las batallas de la reconstrucción* (Le Corbusier, 1998), y con la intención de reivindicar algunos de los conceptos esenciales que le den dirección al diseño arquitectónico mediante la reflexión profunda de hechos ocurridos.

Entre los artículos que pretenden dar rumbo a esta actividad se encuentra uno que lleva el título de "Arquitectura o revolución"; en él, Le Corbusier (1998) revisa, a grandes rasgos, las transformaciones de hondo alcance que la vida industrializada ha experimentado y que son destacables por las modificaciones esenciales, contrarias en sentido, a lo que sucedía antes de conformar

la vida cotidiana en torno al trabajo fabril. Ello se refiere, por tanto, a los saltos de sentido que adquiere el quehacer del hombre en relación con la imagen que le devuelve de sí mismo, lo que señala en dirección opuesta a las modificaciones abruptas que la incorporación de la máquina significa en los procesos de manufactura, en este caso, de la construcción.

Como ya se señalaba, la Revolución Industrial se destaca en diseño primordialmente por ser el paradigma que vino, por un lado, a modificar los procesos de elaboración de objetos para convertirse en la fabricación masiva de productos; y por otro, a darle un carácter propio al diseño debido a que, esencialmente, se configura bajo una modificación como ésta.² Raras son las referencias a este hecho histórico, y de nuevo relativas al diseño, que exponen lo revolucionario como cortes quirúrgicos en el curso de las sociedades por el sentido que la vida tiene para éstas³ y no sólo por las modificaciones en sus procesos de elaboración, como ya se indicaba.⁴ Ello se vuelve relevante por el

-
- 2 Resulta de interés destacar cómo se da por constituido el diseño en tanto que actividad diferenciada de las artesanías gremiales, por ejemplo, o de las artes si es a Acha (2009) a quien se acude, al momento de transformar los actos que lo definen siendo que, en estricto sentido, porque se transforma los actos de un quehacer es posible estar asistiendo al surgimiento por primera vez del diseño, en este caso. Lo ocurrido previamente puede ser considerado arte, artesanía, arte aplicada, pero no diseño, ya que éste se define a sí mismo, sin referencias etimológicas, por su forma distinta de pensar el mundo.
 - 3 Se hace referencia a este aspecto de las sociedades de forma tan amplia y general porque es la vida, en su consideración más cotidiana tanto como excepcional, la que el diseño atiende con sus propuestas.
 - 4 Una preocupación como ésta desde luego que es no sólo relevante su atención sino necesaria, entre otras razones porque de ello dependía la urgente atención a demandas que, dada la devastación de las sociedades provocada por las dos guerras en los dos momentos a los que el diseño se puede referir, Bauhaus y HfG, la velocidad y la masividad eran apremiantes, lo que no necesariamente podría decirse de las situaciones que el diseño enfrenta en la actualidad, si lo que se pretende es atender necesidades en su comprensión más vital.

supuesto del que todo diseño parte: atender las demandas y necesidades de la vida cotidiana –y acaso también la excepcional– por lo que debiera tener una mayor relevancia para la actividad en cuestión aquello que ha cambiado en la percepción del mundo, lo que las sociedades y sus sujetos esperan de éste –incluido el diseñador entre ellos– que sólo suponerlos inacabados y por lo que se encuentran necesitados de las propuestas que los diseñadores tienen que ofrecerles, en una formulación positiva y evidente entre necesidad y satisfactor.

Las revoluciones, cualquiera que sea el modo en que las definamos, no son simples cambios dice Arendt (2004: 21) e incluso, aunque asociadas casi siempre a transformaciones en las formas de gobierno con sus consecuentes enfrentamientos violentos, no se reducen a dichas modificaciones de forma sino a una radical manera en que el mundo es asimilado y, en consecuencia, intervenido.

En sus reflexiones, Le Corbusier expone y entreveía dos intenciones que el término revolución implica al proponerlo como alternativa a la arquitectura en caso de no atender a lo que el mundo moderno manifiesta: una vida trastocada por modificaciones tajantes de sentido y no exclusivamente en los procesos de elaboración.

La intención explícitamente expuesta que implica la revolución, y que a lo largo de su artículo Le Corbusier expone, es el riesgo de sufrir una revuelta social en caso de no atender las demandas más significativas de la sociedad –no necesariamente las más básicas– *Se puede escribir muy bien: Arquitectura o desmoralización, desmoralización y revolución* (Le Corbusier, 1998: 232) dice el arquitecto franco-suizo, refiriéndose a la irresponsabilidad de no ser sensible a la dislocación que el hombre moderno ha hecho entre el trabajo, la labor que realiza y el transcurso de su vida en el tiempo vital, acaso el único posible.

Por otro lado, la intención que subyace implícitamente en la advertencia de una revolución al interior del artículo en cuestión, y tras hacer una revisión del resto de ellos que compendia *Hacia una arquitectura*, es transformar por completo, en sentido diametralmente opuesto, la labor que se dedica a satisfacer necesidades hasta ese momento –principios de 1920, que no se olvi-

de— en una labor que no pierda de vista a un hombre que busca ante todo serlo y no, como corrientemente se supone, ser ante todo un individuo necesitado de responder a sus más básicas carencias o, como ocurre en la actualidad, en sus más operativas y consumistas apetencias: auténtica evolución en la estructuración e interpretación semiótica de la *Pirámide de Maslow*.

En cualquiera de los dos casos, revolución como protesta por no atender demandas y revolución como modificación en el ejercicio del diseño arquitectónico, sus señalamientos comparten íntimamente la preocupación en las modificaciones esenciales de vida bajo las que el hombre y las sociedades en que se asocia encuentran sentido. Tal fue el *plan maestro* o rector que orientaba las propuestas arquitectónicas de Le Corbusier y al que, contemporáneo al artículo citado, decidió llamar *el espíritu nuevo*.⁵

Estas advertencias hechas en la revolución que debiera sufrir la consideración que se tiene de lo prioritario en el hombre y, en consecuencia, dirigir el quehacer en esa dirección más que sólo modificar los procesos en que se elaboran satisfactores, no fue privativa de Le Corbusier sino que subyacía en todos los manifiestos y pronunciamientos relativos al arte, la arquitectura y el diseño desde finales del siglo XIX y hasta prácticamente ocurrida la Segunda Guerra Mundial.

Tal es el caso muy difundido del *Arts and Crafts* (Artes y oficios) en Inglaterra hacia finales de 1800, que Fugellie (2015) refiere como un centro neurálgico de las incidencias culturales que la industrialización del mundo tiene en lo social, lo individual y en lo esencial de ambos, por ser esta nación donde es factible de situar la Revolución Industrial, tan esencial para comprender el diseño.

5 Durante prácticamente toda la primera mitad de 1920, Le Corbusier y de manera recurrente, el término de *L'Esprit Nouveau* (El espíritu nuevo) fue utilizado por éste no sólo para aludir a todas las ideas implicadas en la radical manera que tiene la modernidad de comprender el mundo —*El Espíritu Nuevo en la Arquitectura*, revista editada durante 5 años y que lleva ese mismo nombre— sino para intentar repensar el diseño arquitectónico bajo esos mismos términos como lo ensayó en su Pabellón de *L'Esprit Nouveau* para la exposición de las artes decorativas de París en 1925.

El *Arts and Crafts* se resistía con sus cuestionamientos a las formas del trabajo industrial y sus procesos productivos, a la extracción que la industria hacía de la vida del hombre para alienarla o al menos aquélla en la que éste se reconoce a sí mismo como tal en su forma cotidiana y en su forma de entenderla a través del trabajo previo de su maquinización. El 'diseño' del *Arts and Crafts* —a falta de un término mejor que se distancie del diseño que se ejerce hoy en día aunque también del arte y a la artesanía— es la búsqueda del sentido de un mundo que se construye a partir del trabajo y que poco tiene que ver con su producción industrial, como si de un producto se tratara, sino ante todo con la modificación en que resulta del trabajo en términos que subraya Arendt (2005):

El trabajo proporciona un «artificial» mundo de cosas, claramente distintas de todas las circunstancias naturales. Dentro de sus límites se alberga cada una de las vidas individuales, mientras este mundo sobrevive y trasciende a todas ellas. La condición humana del trabajo es la mundanidad. (Arendt, 2005: 35)

Esa mundanidad es precisamente la que, bajo ese mismo ánimo y a manera de antecedente, se manifiesta en la *hermandad Prerrafaelita*,⁶ que en forma se oponía a la ortodoxia de la pintura academicista, fundada en una conceptualización jerárquica de elementos compositivos, apostando por una experiencia viva, naturalista con el mundo a través del trabajo que ofrecen los detalles en que éste se manifiesta, de ahí el hiperrealismo con que sus obras son resueltas.

El debate o intención revolucionaria en el sentido de las reflexiones propuestas no se zanja con propuestas como éstas sino que continúan a lo largo de la primera mitad del siglo xx, aunque quedan constantemente y durante

6 Un indicio inequívoco de la vocación que tenían es que este grupo de artistas se congregan hacia 1848 bajo el epíteto de 'hermandad' pretendiendo también con ello recobrar la sustancia natural, realista del mundo, a partir del trabajo que implica la realización de sus obras.

más de un siglo, a la sombra que proyecta la gran importancia que cobra la industrialización de la vida cotidiana en las referencias que se hace al interior del diseño, respecto de las intenciones que su labor tiene con su ejercicio, no así en las referencias que la historia del arte exhibe.

Tal es el caso del nuevo impulso que adquiere aquella objetividad, la vivencial no la sintética, y que a juicio de autores como Wood (1999), se diluye con el expresionismo pero que se renueva bajo una *Neue Sachlichkeit* (Nueva Objetividad), próxima en intenciones revolucionarias bajo las que emerge el diseño moderno.

La *Neue Sachlichkeit* se constituye a principios de 1920, posterior a la instauración de la República de Weimar en Alemania, y lleva implícita una exhibición de la realidad al igual que sus predecesores en territorio inglés aunque con la salvedad de tener una consigna social. Ya no es la naturaleza y sus precisiones lo que será ocasión de un *trabajo* que propicie el cambio en quien lo ejerce sino un apego más positivista a los orígenes que tiene la revolución: una transformación de las sociedades mediante la denuncia, tanto como militancia como concientización de los afectados por el proceso de industrialización de las sociedades en su cotidianidad.

La revolución que representa el ejercicio del arte en el periodo de entreguerras es la transformación de las sociedades en una renovación mediante su plasmación consciente y el esfuerzo que ello implica: una auténtica construcción de éstas. Y a ello se remite también el esfuerzo al que apelan los constructivistas rusos, de nuevo revolucionariamente hablando, dando una vuelta de tuerca más a lo buscado por la *Neue Sachlichkeit*. Ya no se trata de evidenciar la realidad que se padece en las fábricas y en las ciudades que las acogen y que en muchos de los casos las conforman, sino que se trata de *construir* nuevos espacios para la nueva vida, tan importantes los resultantes de una edificación de construcciones como los conquistados a partir del ejercicio que ello implica: revolución sociopolítica, la legítima, la que viene empujando desde la Ilustración.

Rusia y Alemania, así como los movimientos artístico-revolucionarios que en ellas surgen, son nutridos de estas ideologías en su versión actualiza-

da a las estructuras organizativas en lo político y desde lo económico por los trabajos desarrollados principalmente por Karl Marx, como es sabido. Las especificidades de sus intenciones filosóficas a un análisis político-económico se desarrollarán más adelante, baste por el momento situar los movimientos en su representación conceptual de una lucha de clases, identificada como lo revolucionario que viven las sociedades industriales/industrializadas.

Desde finales de 1800 y hasta concluida la primera mitad de 1900, por referir los ejemplos expuestos en este apartado relacionados íntimamente con el diseño, la vida en sociedad manifiesta acciones organizadas en actividades culturales con incidencias en sus formas de asociación que pueden ser representadas como revolucionarias por los motivos expuestos. Y todo ello es el caldo de cultivo bajo el que se concibe el diseño, por lo que es posible afirmar que su información genética, caracterizada por lo anterior, se combina para dar como resultado una vocación inevitablemente revolucionaria que, a su vez, contribuirá a repensar y replantear la propia revolución, como ocurre en toda perpetuación de especie mediante la descendencia que arroja.

La revolución del diseño

El recorrido por hermandades, movimientos artísticos y también por esfuerzos puntuales de quienes se dedican a la satisfacción de necesidades conformadoras de la vida cotidiana, se dirige a subrayar los dos posibles orígenes revolucionarios que tiene el diseño no sólo como la práctica se conoce hoy día, sino también como los momentos históricos en que sus prácticas comienzan a delinearse mediante la institucionalización que significa formar en una escuela de trabajadores bajo tales consignas: la transformación acelerada y masiva de la sociedad políticamente representada, y las escuelas *gestaltung* son un claro ejemplo de ello.

Es aceptado corrientemente el origen que el diseño tiene a partir del surgimiento de la Bauhaus, aunque las razones para ello, por lo regular, se dan

por conocidas y evidentes. Las argumentaciones y legitimaciones van desde los esfuerzos que hizo la escuela por propiciar el surgimiento de la tipografía como una técnica depurada y sistemática, hasta la organización de los procesos con los que era posible producir toda clase de objetos utilitarios.

Sin embargo, poco se habla de las incidencias sociales en general que dicha escuela tuvo y que es a partir de ellas que es factible establecer condiciones teóricas para pensar revolución y diseño como un binomio simbiótico, como ya se señalaba, dada la búsqueda que inquieta a ambos.

Años después de cerrada la Bauhaus, como es sabido, una versión depurada de ésta se funda en la ciudad de Ulm en otra escuela, y de igual forma, como consecuencia de una inquietante sensibilización de sus artífices respecto del deterioro social que se vivía en Alemania iniciado el año de 1950.

Esta escuela, la HfG, no sólo es la resultante de esclarecer pedagógica y programáticamente sus acciones respecto de la diversidad que caracterizó a la Bauhaus, sino también por ser la creadora de una *metodología alrededor del objeto y los procesos que lo rigen*, como lo atestigua uno de sus egresados, Jacob (2005).

Por tales motivos, el cerco histórico y conceptual que ambas instituciones crean a lo largo de aproximadamente 50 años, desde 1919 con la promulgación de la Bauhaus hasta 1968 con la incorporación y consecuente clausura de la HfG a la Escuela de Ingeniería de la Universidad de Ulm, sirven como axioma de una génesis revolucionaria que manifiesta el diseño desde sus primeras prácticas formales e intrusivas en la conformación de una sociedad modernizada.

En el caso concreto de la Bauhaus y tratando de puntualizar los elementos que servirían para evidenciar el concepto revolucionario de libertad al que se pretende hacer referencia, Sudjic (2014) presenta en su libro *B de Bauhaus* una institución como mínimo caótica y revuelta más que revolucionaria, en gran medida por las posturas ideológicas disímbolas de su protagonistas, aunque también por la permisividad que caracterizaba a su primer director en funciones:

Gropius tenía las ideas claras sobre el diseño que le parecía adecuado en la era de las máquinas, pero estaba dispuesto a aceptar un amplio espectro de voces entre el profesorado. Valoraba el talento mucho más que la adhesión a un credo. (Sudjic, 2014: 32)

Lo que representa menos una escuela que una congregación calendarizada y programada para poner a prueba ideas que revolucionarían la forma, la postura bajo la que asumirse dentro la sociedad para así incidir en su transformación.

La postura revolucionaria de la Bauhaus y, en consecuencia, del diseño que se afirmaba alrededor de sus prácticas ideológicas, queda manifiesta en las controversias muchas veces dialécticas que sus profesores provocaban entre sí y que van desde la disparidad que mostraban sus tres directores: conservador el primero, Gropius; marxista el segundo, Meyer; y técnico el tercero, Mies; hasta las místicas prácticas personales de profesores como Johannes Itten que no sólo eran llevadas al aula sino que quedaban contenidas en cursos preparatorios que los alumnos debían tomar antes de ingresar formalmente al aprendizaje del diseño en forma.

Sin entrar en detalles respecto de los programas de estudios, ya que sus incidencias revolucionarias en el diseño no se encuentran en ellos, una dinámica semejante caracterizó a HfG lo que no sólo provocó la renuncia de su rector original, Max Bill, en 1955 debido a las posturas encontradas e irreconciliables de sus integrantes, sino que además provocaría su cierre en 1968, incluso por decisión parlamentaria con el retiro de los subsidios que la mantenían.

Un hecho profundamente revolucionario finca la fundación de la HfG: la ejecución de Sophie y Hans Scholl el 22 de febrero de 1943 por orquestar protestas a través de la Rosa Blanca en contra del régimen imperialista del Tercer Reich, que ante todo decidía el destino de su sociedad bajo preceptos de predestinación y supremacía.

La preservación de la memoria de posturas resistentes como ésta, pretendía ser perpetuada con la institucionalización de prácticas que contengan

ese espíritu a través del cuestionamiento que implica la reflexión en torno a problemáticas sociales y su posible respuesta, más que la simple producción de satisfactores a demandas básicas como siempre se ha supuesto en el diseño, al menos ésa era la intención original. Y precisamente las desavenencias al interior de la HfG se dieron, entre otras razones, por los cursos que primordialmente se trazaban a partir del trabajo que ciertos “grupos de desarrollo” realizaban mediante proyectos por encargo que les hacían a empresas como Braun y Lufthansa, por citar sólo dos de las más conocidas.

Si la HfG pensó en la utilización de estos trabajos como una de las formas de financiamiento, y muy eficaz, para sostener la escuela, con la consecuente concepción, desarrollo y aplicación de un instrumental práctico que permitía la resolución de problemas específicos, resulta no sólo plausible sino deseable que ocurra y se procure; sin embargo ello aleja al diseño de su vocación revolucionaria y acaso permite especular sobre el rumbo que siguió el diseño en su camino al lugar donde se encuentra actualmente. Pero éste es un señalamiento que forma parte de otra investigación, baste por ahora advertir, como un elemento de contraste, que una vocación revolucionara persigue metas muy diferentes respecto de una práctica que tiene como fundamento la adquisición de recursos de financiamiento, lo que no significa que estén distanciados.

En el sentido de lo referido, y con la intención de ir afinando las verdaderas intenciones de una revolución, vale la pena señalar que, en el caso de la Bauhaus, la voluntad revolucionaria con que surge no sólo se manifiesta en el influjo que tuvo en ella el Deutscher Werkbund al pretender refundar el desarrollo de Alemania en la automatización, maquinización y sistematización de los procesos artesanales para la obtención de objetos útiles en la vida cotidiana. Aun cuando la pertenencia de Gropius al Werkbund desde 1911 supone estas ideas como rectoras en la conducta de la Bauhaus, la incidencia a la fecha en escuelas de diseño, y en ese sentido, el quiebre que hace en el curso de la concepción y realización del arte aplicado, consiste en la adopción de una postura distinta delante de todo proceso creativo.

Los productos creados en la Bauhaus muestran silenciosamente una vocación revolucionaria por la experimentación fundada de sus formas, hechas y ejecuciones, en las que estaba en juego la transformación de sus creadores más que la sola resultante de dicha experimentación.

No hay que olvidar que, como lo afirma Sudjic (2015), la Bauhaus es resultado de fusionar dos escuelas de artes y oficios con la idea de transformar los procesos de producción pero también, acaso con la misma importancia, con la intención primordial de convertir un arte aplicado (“arte comercial” según los anglosajones) en un único arte de acuerdo precisamente a las intenciones personales de Gropius.

Bajo un criterio como éste y que subyace a toda forma que adquiere la enseñanza y práctica del diseño, es que la HfG traza su vocación desde los motivos originarios que la constituyeron: un activismo pacífico, representado en una labor transformadora de la vida cotidiana, que da como resultado la Fundación Geschwister Scholl la cual, una vez creada y asentada por Inge Scholl –sobreviviente a la muerte de sus hermanos Sophie y Hans– y habiendo compaginado intereses en ese sentido con su esposo el escultor Otl Aicher junto al lado un arquitecto redimido de la clausura de la Bauhaus, Max Bill, originan una escuela que ante todo influye en la transformación de la sociedad en que se inserta.

Ellos son los fundamentos significativos, no sólo operativos, de integrar a personalidades tan disímolas al diseño como el matemático Horst Rittel o al sociólogo Hanno Kesting, ya que la HfG no sólo perseguía *Die Gute Form* para su correcta concepción, su óptima producción y su eficiente utilización, sino también, a manera de pulsión vital subyacente en cada propuesta de diseño percibida como profunda satisfacción, una transformación en la vida que el mundo moderno de por sí ya vivía si se atiende a lo expresado por Le Corbusier al inicio del apartado anterior.

El diseño bajo la forma de lo revolucionario

Cerca de la media noche de 12 de febrero de 2005, uno de los primeros rascacielos inteligentes de Madrid, el edificio Windsor, comenzaba a incendiarse en el piso 21 de 32 que lo conformaban. Debido a la hora en que ocurrió, por fortuna, no hubo pérdidas humanas que lamentar, involucradas directamente en la torre o en el perímetro inmediato al edificio.

El hecho trasciende porque, una vez sofocado el incendio y transcurridas dos semanas de asegurada la zona para evitar cualquier riesgo, se procedió al desmantelamiento del edificio, el cual consistía básicamente en desarmar, piso a piso y con grúas, la totalidad de la construcción en lugar de hacer una demolición con explosivos.

Debido a la altura del edificio, 106 metros, y dada la maquinaria con que se contaba, el desmantelamiento representó un parteaguas en las labores de ese tipo ya que tendría que idearse desde la estrategia para acceder a la parte más alta e iniciar los trabajos desde ahí, hasta la invención de instrumentos que facilitarían la labor de desmontaje del material, así como su descenso a nivel de piso, pasando por mecanismos de aseguramiento de la propia torre para garantizar la seguridad del proceso.

La tecnología y la técnica existentes no se ajustaban a los requerimientos antes citados, por lo que un suceso como éste motiva involuntariamente, de manera acelerada y radical, a las modificaciones necesarias para poder enfrentar la problemática que se presenta. Una situación con esas características es factible de ser llamada revolucionaria en términos conceptuales: un corte quirúrgico que rompe tajantemente con la inercia de algún suceso y a una velocidad acelerada en el proceso de transformación, por prolongado o breve que éste pueda ser, caracterizado además por ser un fenómeno de discontinuidad en la consideración lineal y consecuente de sucesos presumiblemente concatenados. Y ello, porque dichas tecnologías y técnicas no se modificaron paulatinamente a lo largo de años investigaciones experimentales.

Bajo estas consideraciones, la revolución es lo connatural al diseño no solo por los esfuerzos que muestra por transformar la técnica artesanal en industrial, sino por ser una actividad que pretendía, desde los preludios de la Bauhaus en 1919, reescribir los modos de hacer, de trabajar desde una comprensión sistemática, eficiente y plástica al interior mismo de la vida cotidiana. Que sea la vida misma, a través de su hacer, la que cambie con el trabajo en estos términos, en suma, provocar una asimilación compleja e indirecta de ésta, incorporada ante todo en quienes diseñan y son destinatarios de sus diseños, constituyéndose así esa vida cotidiana.

Para ser justos, pareciera que, a simple vista, las ingenierías, y desde luego las ciencias aplicadas, ya dedicaban sus esfuerzos a una labor semejante, aunque bajo la constante exigencia de una optimización de los sistemas creados a partir de los esfuerzos y recursos empleados para la obtención de resultados, por lo que el distintivo del diseño respecto de las ingenierías consiste en que el producto revolucionario del diseño descansa en la forma del esfuerzo, del proceso, del sistema y no tan sólo del beneficio que resuelve el objeto material, resultado de su labor.

Las ciencias formulan para comprender más detenidamente la eficiencia del sistema en que un fenómeno puede sintetizarse a partir del aspecto que busca estudiarse. Sus máquinas, como el caso de Robert Boyle y Robert Hooke en 1656 con su bomba de aire, son tan sólo el instrumento que les permitió comprobar, y en su caso ajustar o desechar, los supuestos de los que parten estudios previos de la termodinámica, por ejemplo.

Las ingenierías por su parte, una vez aseguradas las formulaciones de las ciencias –y siguiendo con el ejemplo de la termodinámica–, se encargan de ajustar las maquinarias especulativas de la ciencia para volverlas más eficientes aunque con el principal objetivo de aplicarlas a algún problema suscitado en la vida cotidiana, como lo hicieron Edward Somerset en 1963 y los perfeccionamientos que James Watt le hizo al movimiento rectilíneo del pistón –pieza que traduce la expansión de vapor en esfuerzo– casi un siglo después en 1768. Es así que la aplicación de estas máquinas, primero a la navegación y posteriormente

a la locomoción en tierra, son el fin último que da sentido a la labor realizada por la ingeniería, como la formulación de leyes lo es para las ciencias duras.

El diseño, en cambio, cuando surge como la cara de la revolución social y según lo señalado al interior de los planes últimos que persigue la Bauhaus tanto como las intenciones primigenias de HfG, generan objetos y gráficos como la transformación de la sociedad a la que están dedicados menos por el satisfactor que representan que por el *trabajo que implican*.

Y en la actualidad ello se ha diluido hasta volverse casi invisible, lo que implica que sigue latente, aunque no del todo presente. Lo anterior es la cara más aplicativa del diseño, manifiesta en su proceder metodológico y en su eficiente producción bajo el supuesto de promover una revolución social desde las demandas que se manifiestan dichas sociedades en el seno de la vida que manifiestan.

Sin embargo, abundando en lo que implica y entraña lo revolucionario, el diseño es revolución menos por modificar técnica y sistemáticamente labores artesanales que por asimilar un pensamiento de esa naturaleza como un hacer que auténticamente revolucionaría la sociedad en su sustrato cultural: una auténtica cultura maquina.

El diseño es asumir un mundo dispuesto en sistemas, comprender esos sistemas desde su lógica y naturaleza más íntima y, desde luego, transformar el mundo en un sistema factible de ser intervenido bajo ese criterio. Todo ello, como la afirmaba categórico Le Corbusier (2003), porque el *espíritu nuevo* es algo ya instalado en las sociedades modernas desde inicios del siglo xx –acaso ya desde antes–, sí son las referencias de este arquitecto las que se toman para hablar de dicho espíritu.

Ya se había hecho alusión a que el marxismo, directa e indirectamente, inspiró y modeló una revolución pensada como modificaciones abruptamente trasgresoras en sociedades constituidas a partir del trabajo asalariado y sus formas emergentes de asociación. En sus nociones no existen, como lo deja entrever Echeverría (2011), próceres ni primeros motores de dicha transformación salvo todos y cada uno de los miembros de esa sociedad proletaria

que debiera constituirse a sí misma en la comunidad que se mira en el trabajo, en su trabajo, de ahí los fundamentos socialdemócratas y cristianos de la *Rosa Blanca* a la que pertenecían Sophie y Hans Scholl y por causa de quienes resurge la Bauhaus con la osamenta de la HfG.

Echeverría (2011) rastrea los fundamentos conceptuales que el materialismo de Marx presenta en una serie de tesis formuladas por éste y que preparan los dos volúmenes de *El Capital*. En ellas destaca el concepto de *enajenación*, fundamental para comprender la revolución desde donde se está planteando y en torno a la cual el diseño logra girar desencadenando todas sus posibilidades sinérgicas en lo social a propósito de revoluciones.

El diseño representaba en sus albores, aunque aún en términos de lo que éste refiere bajo el nombre de *gestaltung* (diseño),⁷ la posibilidad de *trabajar el mundo* libre de toda *enajenación*, de evitar la transferencia de la función subjetiva al mundo creado u objetivado por el trabajo. El sentido de todo acto transferido a la resultante material de tales esfuerzos, dado que éste se ha perdido en el trabajo remunerado, pueden ser pensadas desde las alusiones de Heidegger (1990) en relación a la extracción del carbón. Ya se refería también con Arendt (2005) que el trabajo es subjetivación porque importa lo que realmente se transforma al transformar el mundo: la forma y fondo de quien lo acomete, y las sociedades industriales, las que se encuentran plenamente instaladas al momento

7 El término *gestaltung* y *design* en alemán significan lo mismo: diseño, aunque aluden a dos consideraciones representativas y distintas de dicho diseño. En el caso del primero, es un diseño en términos de un acomodo, de una composición en franca relación dialéctica entre el todo y las partes, entre el fondo y la figura, mientras que diseño como *design*, el término refiere aspectos sintéticos y perceptibles en objetos, gráficos, espacios, relativos a las formas materiales resultantes y en las que es detectado un ánimo por depurar su constitución, tanto el proceso de concepción y realización como morfológico. Una manifestación que confirma lo anterior es el hecho de que en algunos países de habla germana como Suiza, en concreto la ciudad de Zurich, el museo más importante de diseño lleva el nombre de Museum für Gestaltung.

en que el diseño se institucionaliza con la Bauhaus, transfieren dicha subjetivación en los objetos resultantes del trabajo por no encontrarla, como también ya se señalaba, en la imagen de sí que éste devuelve por ser retribuido.

Y en la oposición efectiva a ello consiste la revolución marxista según Echeverría (2011): la recuperación de una *esencia humana real*, la cual es convocada mediante el conjunto de relaciones sociales dadas en un *proceso práctico*, factibles de ser recuperadas modificando *de facto* la *enajenación* por un trabajo común, de relaciones sociales, que recupere el sentido de éste por el proceso de subjetivación que implica, lo que no excluye una remuneración pero que al final queda marginada ésta de aquella *esencia humana real*.

Lo que está en juego entonces, siguiendo la línea trascendental expuesta, es la más íntima *liberación* del hombre, y lo más importante, por el hombre mismo. Ésta es la máxima ilustrada que clama por una revolución, por un establecimiento de condiciones distintas a las suscitadas hasta ese momento, y aunque paralela al marxismo por una distancia histórica y el modelo político-económico en que éste es representado, que es inevitable acercar ambos a la idea de una liberación en que una subjetivación en común puede modificar, y en ese sentido, conformar sociedad.

Cuando Kant (2000) representa en una breve idea, pero de largo alcance, la Ilustración como "la liberación del hombre de su culpable incapacidad. La incapacidad significa la imposibilidad de servirse de su inteligencia sin la guía del otro" (Kant, 2000: 25), destila la esencia que caracteriza la imagen de lo que traerá como consecuencia el empleo de la propia inteligencia: la liberación de quien así lo haga, ante todo, consigo mismo. Dicha liberación mediante el pensar es, en primera instancia, un distanciamiento respecto de ese *otro* y, por otro lado, aunque de forma simultánea, un afinamiento subjetivo indisoluble de quien así lo ejerza. La revolución sin esta fórmula no es posible pensarla, ya que las formas en que se le puede representar por manifestarse ontológicamente, son tan sólo eso, evidencias bajo las que es posible presenciarla materialmente, si algo como eso es posible. La liberación revoluciona a quien su propia revolución libera, y atendiendo a

Marx, políticamente democratizado en donde la equidad es siempre *de facto* acometida por todos y cada uno, no por edicto, como algo ya dado o como responsabilidad de unos cuantos.

Ilustración primero, marxismo después, son antecedentes ideológicos que soportan el signo de revolución bajo el que nace el diseño y con el que logra tomar distancia para esclarecer los asuntos por atender en un mundo que intuía su liberación bajo una común subjetivación. La Bauhaus, así como las intenciones primeras de la HfG, son ese único hecho libertario a cometer bajo una misma intención: la revolución al exterior de lo ejecutado dentro del cerco físico de sus aulas para incidir en el interior público de la sociedad a la que pertenece y a la que se deben.

La simbiosis entre diseño y revolución que se fragua desde los motivos que tuvo la Bauhaus para ser constituida y hasta los primeros años de labores de la HfG fue, en el fondo, desde donde trascienden una *labor*,⁸ un denuedo por abandonar la enajenación a través de la experimentación que busca sólo eso, poner a prueba, de ajuste en los rumbos que hasta ese momento trazaba la industrialización de la vida, de esclarecimiento de conceptos que permiten pensar, en términos del propio diseño, esa enajenación y en la conformación de un instrumental que permita practicar, ante todo, una *esencia humana real* (Echeverría, 2011) que hasta ese entonces no tenía antecedente históricamente hablando.

Y de nuevo, ideas e instrumentos no son lo revolucionario, en todo caso el vehículo de la revolución, de no ser así ésta sería una transformación meramente técnica, pero de acuerdo a lo referido con el concepto de revolución, ella debe ocurrir en las personas por tratarse de un asunto humanístico que no tecnológico y por más que se hable en algunos contextos de revoluciones tecnológicas, éstas serán siempre alusivas en realidad a las manifestaciones

8 Un concepto más, de los tres que conforman la *vita activa* que acuña Arendt y bajo la que entiende una *Condición humana*, pero que está referido a la trascendencia que es factible de ocurrir al contestar la demanda que necesidades básicas exigen.

formales de un cambio que le precede: algo cambia entre las personas que empuja a los cambios en su entorno y al mismo tiempo, aunque de sentido contrario, es la modificación del entorno en el *trabajo* que esclarece las modificaciones en que se vive.

Bajo este entendido, la postura que adoptan instituciones, asociaciones y, desde luego, sus actores, como lo fueron la Bauhaus y la HfG, son la verdadera revolución por la asimilación y adopción que todos hacen de una nueva forma de plantarse, de estar en el mundo, de ser.

Discusión final

La investigación realizada ofrece una mirada sobre el diseño que permite considerarlo en la actualidad como una práctica que también se significa hacia adentro de ella, no sólo de la práctica misma sino también de quienes la ejercen. El diseño no puede ser parcialmente considerado, desde la revisión que se propone, hacia afuera del trabajo que desarrolla, como ha ocurrido a lo largo de su labor desde el afinamiento de los instrumentos y caracterizaciones con que opera, factibles de ubicar en la UfG, y evidentes en inquietudes como la forma sigue a la función, *die gute form*, o más recientemente la forma sigue a la emoción y diseño centrado en el usuario, sujeto, humano, aforismos todos ellos con una postura significativa y trascendentemente distante del diseñador respecto del diseño que trabaja, como si lo que fuera a transformarse a partir de sus propuestas no lo influyan salvo en hacerse nuevos planteamientos para ejercerlo.

La revolución que propone el diseño, y desde la que es factible de ser entendido como tal desde el origen que se señala en este escrito, es efectivamente una mirada distinta bajo la que reconocer el mundo para así intervenirlo, el cual no es otro ni distinto de lo que en realidad mira: la imagen de sí, por lo que la revolución del diseño se desata en realidad cuando por fin todo es radicalmente distinto desde la libertad.

Referencias

- De Ponti, J., Fernandez, S., Gaudio, A., Jacob, H., Mangioni, V. (2005). *Diseño HfG Ulm, America Latina, Argentina, La Plata: 5 documentos*. La Plata: Ediciones Nodal.
- Bill, J., Bill, M., Lichtenstein, C., Menzi, R., Sudjik, D. (2014). *Max Bill's View of things Die gute Form: An Exhibition 1949*. Zurich: Lars Müller Publishers.
- Leidenberg, G. (2014). Todo aquí es Vilkanisch. En Rojas, L., Deeds, S. *México a la luz de sus revoluciones*, Vol. 2. México: Colegio de México.
- Wood, P. (1999). Realismo y Realidades. En *Realismo, Racionalismo, Surrealismo. El arte de entreguerras (1914-1945)*. Madrid: Ediciones Akal.
- Acha, J. (2015). *Introducción a la teoría de los diseños*. México: Trillas.
- Arendt, H. (2005). *La condición humana*. Barcelona: Paidós.
- Arendt, H. (2004). *Sobre la revolución*. Madrid: Alianza Editorial.
- Bedolla, D. (2009). Hacia la satisfacción del ámbito afectivo humano, nuevas tendencias del diseño. *Diseño y Sociedad*, 27, 58-65.
- Briones, J. (2016). *Promesas y realidades de la 'Revolución Tecnológica'*. Madrid: Catarata.
- Browne, A., Viladas, P. (2009). Form Follows Fun. Recuperado de <http://www.nytimes.com/2009/05/31/style/tmagazine/31designers.html>.
- Buchanan, R. (Sumer, 2001). Dignidad Humana y Derechos Humanos: Reflexiones sobre los principios del diseño centrado en lo humano. *Design Issues*, 17 (3), 35-39.
- Echeverría, B. (2011). *El Materialismo de Marx: discurso crítico y revolución*. México: Editorial Itaca.
- Fromm, E. (2008). *El miedo a la libertad*. Buenos Aires: Paidós.
- Fugellie, I. (2015). *Origen y fundación del diseño moderno Siglos XIX y XX*. México: Editorial Fontamara.
- Heidegger, M. (1994). *Conferencias y artículos*. Barcelona: Ediciones del Seval.
- Hochman, E. S. (2002). *La Bauhaus. Crisol de la modernidad*. Barcelona: Paidós.
- Kant, I. (2000). *Filosofía de la historia*. México: FCE.

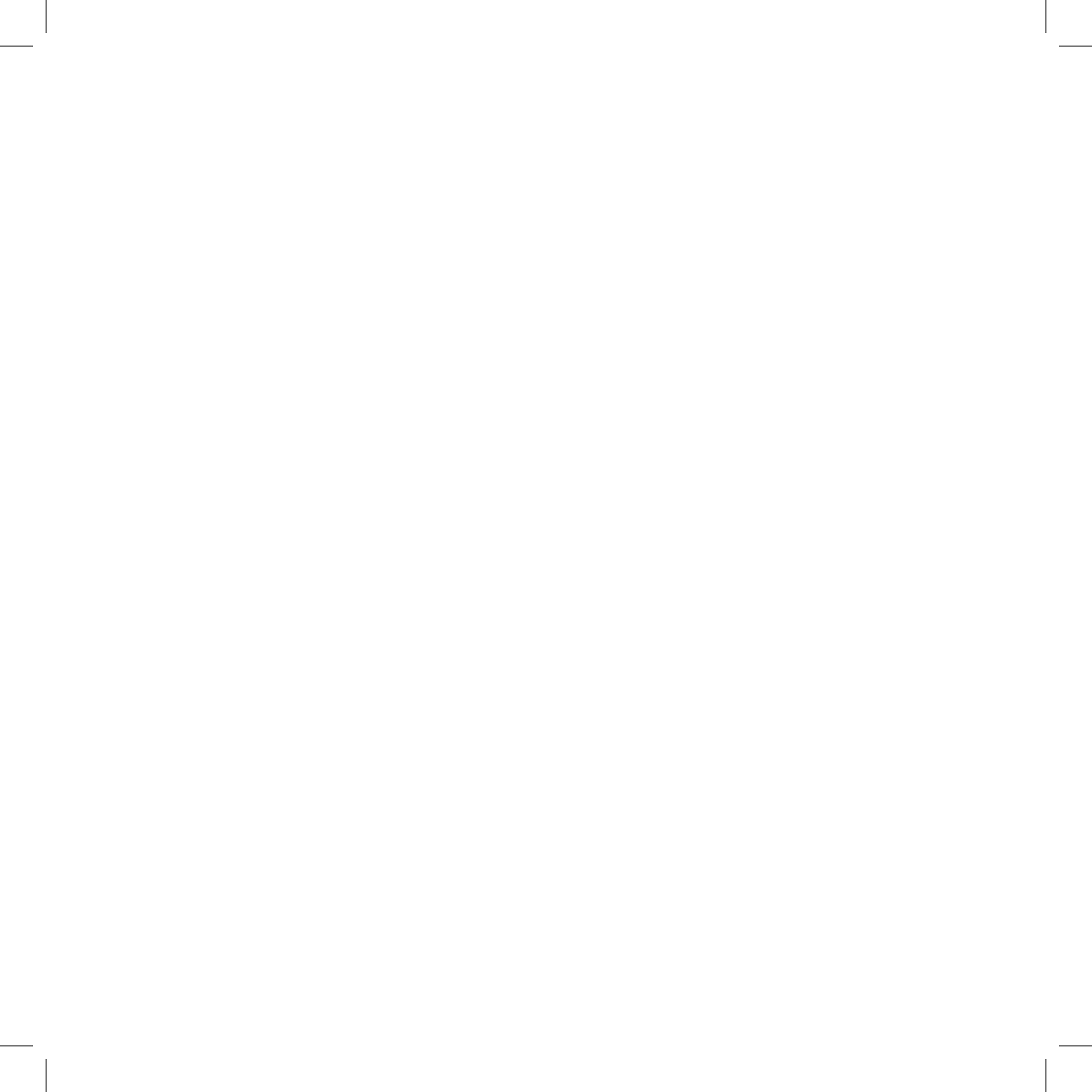
- Le Corbusier. (1998). *Hacia una arquitectura*. Barcelona: Ediciones Apóstrofe.
- Le Corbusier. (2003). *El espíritu nuevo en la arquitectura*. Murcia: Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de la Región de Murcia.
- Longás, H. (2015). El incendio de la Torre Windsor. Relato de los hechos según el auto judicial. Recuperado de http://elpais.com/elpais/2015/02/06/media/1423247036_011531.html.
- Sudjic, D. (2014). *B de Bauhaus. Un diccionario del mundo moderno*. Madrid: Turner Publicaciones.
- Un espectacular incendio devora un rascacielos en el centro de Madrid. (2005). El Mundo. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2005/02/13/madrid/1108251211.html>.
- Wolfe, T. (2002). *La palabra pintada & ¿Quién teme al Bauhaus feroz?* Barcelona: Editorial Anagrama.
- Zamora, M. (2007). *Fuego, calor y energía*. Badajoz: Abecedario Editorial.

EL CUERPO COMO CONTEXTO.
DE LOS DISEÑOS SOBRE LA PIEL

Carles Méndez Llopis

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez





En el presente capítulo se abordará la intensificación del cuerpo que ejerce el tatuaje, tomando el primero como un espacio primario y expresivo que, finalmente, de un modo u otro, acaba comprendiendo nuestro contexto. Aquél en el que a través del tatuaje representamos exteriormente nuestra interioridad. La fenomenología y la deconstrucción se harán servir como perspectivas para concretar estos cuerpos diseñados –y diseños en el cuerpo– como formas de visibilizar parte de nuestro lugar en el mundo, atendiendo esas producciones simbólicas que envuelven la piel desde el entendimiento de una gráfica viva, de diseños caminantes que fungen como construcción identitaria del individuo. De este modo, estas perturbaciones del cuerpo re-definen y rompen con las formas de dominación sobre los cuerpos, buscando estrategias que se resisten a su regulación, y reconfiguran cierto proyecto de liberación para hacer morir –como apuntaba Brohm– “lo que impide a lo viviente vivir de y en su cuerpo” (citado en Haber, Andriey y Molinier, 2007: 96).

Al ubicar el cuerpo como principal problemática contextual de este diseño específico que es el tatuaje, no será extraño iniciar con el narcisismo aplicado hoy en día a la *carne*, algo que inevitablemente puede conducir a la misión de normalizar el cuerpo. Esta vanidad insaciable, al fin y al cabo, entiende perfectamente aquello que cita Le Breton (2002) de: “actuar sobre el cuerpo para modificar el alma” (p. 90), es algo muy presente en las sociedades contemporáneas. Pero, ¿no podríamos quedar aquí?, ¿sobre el cuerpo? Creo que puede acarrear algo más.

La tradición corporal nos lleva a una división disciplinar que niega vinculaciones específicas: el cuerpo lo es para la biología, la psicología, la anatomía, la historia, la sociología, la pornografía, la filosofía, la antropología, la política, etc., y es referente para todas ellas, desde lo meramente físico a lo

más abstracto, desde “lo real” a “lo cultural”. Por ello, aquí deseo exponer una visión que se construya *en relación*, del interior al exterior y viceversa, de lo natural a lo cultural y de regreso, en el tiempo; pues la existencia en el tiempo, mezcla, amalgama y amasa los dos términos importantes aquí: el objeto y el sujeto en el cuerpo. La experiencia y la existencia relacionan cuerpo y mundo revelándose uno a otro, correspondiéndose *la carne con las cosas* (Ferrada, 2014). Así, pese a que pareciera en principio que el cuerpo está sometido a un superior íntimo que lo guía, quisiera entreabrir esa pequeña línea de porosidad en la que “el cuerpo se convierte en un espejo fraternal, otro/uno mismo con el cual cohabitar” (Le Breton, 2002: 91), eso que el individuo se descubre siendo y que abandona la oposición alma/cuerpo, pues alterar cualquiera de estos términos supone la modificación del otro.

Por esta razón, el tatuaje –y otras muchas modificaciones del cuerpo que no trataremos aquí– no sólo corresponde a una práctica ancestral que recorre las más variopintas geografías y se realiza en gran diversidad de culturas, sino que implica algo más que un estar-en-superficie. Este diseño en el cuerpo, esta marca re-presenta al sujeto que se autorrepresenta social e individualmente, con afán tanto de diferenciarse como de identificarse, como experiencia simbólica y comunicativa (Esteban, 2010; González García, 2013). Ahora, en la época actual y urbana, el tatuaje genera cultura e intención, política y sociedad, a partir de la creación de nuevos significantes que van más allá (o más acá) del peinado, el vestuario y las complementaciones, pues construyen otras identidades y presencias cotidianas. Este diseño es cuando el cuerpo se transforma en un contexto cultural y simbólico, re-significándose a través de estas expresiones. Puede que –en algún momento– fuera sólo superficie, pero ahora implica una geografía a recorrer, una inscripción del sí mismo y mapeo de la sociedad, como espacio de manifestación y de construcción, “en definitiva, es así entendido como el lugar de la vivencia, el deseo, la reflexión, la resistencia, la contestación y el cambio social, en una interacción compleja con las dimensiones económicas, políticas, sexuales, estéticas e intelectuales” (González García, 2013: 28).

Del cuerpo como contexto

En tanto que tengo un cuerpo y que actúo a través del mismo en el mundo, el espacio y el tiempo no son para mí una suma de puntos yuxtapuestos, como tampoco una infinidad de relaciones de los que mi consciencia operaría la síntesis y en la que ella implicaría mi cuerpo; yo no estoy en el espacio y en el tiempo, no pienso en el espacio y en el tiempo, soy del espacio y del tiempo (a Vespace et au temps) y mi cuerpo se aplica a ellos y los abarca.
(Merleau-Ponty, 1993: 157)

Escribía Jean-Luc Nancy (2007) que el cuerpo no es una totalidad, que no puede inscribirse como unidad, sino –como intentaba esbozar arriba–, existen “piezas, zonas, fragmentos” (p. 27). Es por ello que más que enfocarme a insertar un cuerpo –y sus pedazos– en cierta locación, época o cultura determinada, mi intención aquí será revelar éste como una sensibilidad que precisamente nos inserta en el mundo, cualquiera que éste sea. Un sismógrafo que reconoce los significados de lo cotidiano, abriendo posibilidades de sentido. Es aquello que posibilita el sentir a partir de relaciones, considerando más que el cuerpo solo, posibilitarlo *en y junto a* –según define Finol (2014)– su *corposfera*:

[...] el conjunto de los lenguajes que se originan, actualizan y realizan gracias al cuerpo, entendido éste como un complejo semiótico de numerosas posibilidades que requieren de una visión fenomenológica para su mejor comprensión [...] y abarcaría todos los signos, códigos y procesos de significación en los que, de modos diversos, el cuerpo está presente, actúa, significa (p. 163).

Esto, finalmente, admite situar los límites y fronteras –también ampliaciones y extensiones– de expresión al experimentar con la apropiación de la propia piel como marco de semiotización.

Poner al cuerpo en el centro como problemática presume, como vemos, concentrarse en sus diferentes dimensiones, desde su concepción objetual, social o estructural de lo humano; es su sustancia y forma parte del pensamiento y su manifestación. Y en esa constitución, la corporeidad es la vivencia tanto del hacer como del sentir y el pensar (Carvajal, 2014). Estacionar de este modo al cuerpo como problemática supone sentenciarlo a un proceso de interacción con la realidad, ubicarlo como contexto en el que nos construimos, la corporeidad de la vida, en su tiempo y en su espacio. Supone una *re-flexión* sobre la mismidad y la construcción de subjetividades, tomar conciencia de sí a partir de nuestra condición sintiente del mundo. Nancy (2007), diría en su *indicio* número 45 a este respecto que:

El cuerpo es *nuestro* y nos es *propio* en la exacta medida en que no nos pertenece y se sustrae a la intimidad de nuestro propio ser, en el caso de que éste existiera, de lo que precisamente el cuerpo debe hacernos dudar seriamente. Pero en esta medida, que no sufre ninguna limitación, nuestro cuerpo no sólo es nuestro sino *nosotros, nosotros mismos*, hasta la muerte, es decir, hasta en su muerte y su descomposición (p. 27).

Pero sabemos que esta concepción es de difícil alcance, la historia lo ha ido encarrilando en la alineación de sus valores y variaciones. Como apuntaba, en el escenario actual domina un narcisismo físico que se subyuga al control de lo biológico corporal, un sometimiento que lo precipita a las producciones ideológicas hegemónicas y como objeto de consumo cultural en el que convergen los más dispares intereses económicos. El cuerpo se nos presenta como objeto –y objetivo– aparente, una cosa entre las muchas que lo rodean, negándolo a él como constructo pensante y a la experiencia sensible como conocimiento al sentir y re-conocer el mundo al vivirlo, heredero aún del pensamiento cartesiano donde “el cuerpo es un objeto objetivable, una *res cogitans*, donde la dimensión corporal queda reducida a la materia” (Ferrada, 2014: 41). Es más, si nos detenemos a observar la proyección de la corporeidad, la sociabilización de las configuraciones

públicas del cuerpo, distinguiremos arquetipos funcionalistas y condescendientes con los intereses del marco capitalista: "El cuerpo de la modernidad –en estos últimos cinco siglos–, es un prototipo de la producción mercantil que diseña y modela la consagración de un cuerpo ajeno al sí mismo, para una utilidad vendible o transable en la sociedad de consumo" (Ferrada, 2014: 125), (Figs. 1 y 2).

Así, en este contexto, es difícil no observar los cuerpos –el cuerpo– como parte esencial de la economía e ideología contemporáneas; un sustento mercantil en el que se prima y se premia su exhibición. Sobre todo si ésta es saludable, aparente y plena, pues acelera los ritmos normalizadores –sean de clase, de género, de raza, etc., ya de por sí difíciles de descifrar–, que alimentan diversas construcciones sociales y dimensiones políticas usualmente incorporadas al plan institucional y sus usos redituables del cuerpo¹. Una voluntad histórica hacia la productividad de los cuerpos, que sólo es colapsada e interrumpida –o al menos, dinamizada– al compartir el sentir del mundo, de sus cosas, de sus cuerpos. Al provocar la apertura a un pensamiento social y político del cuerpo, que desestructura las visiones que lo postulan como territorio de consumo y rentabilidad, y comienza a considerar el cuerpo como el primer término de la existencia y eje de conexión con el exterior, un lugar en el que entran y salen las significaciones individuales y colectivas. Así, el cuerpo puede ser "ese vector semántico por medio del cual se construye la evidencia de la relación con el mundo: actividades perceptivas, pero también la expresión de los sentimientos, las convenciones de los ritos de interacción, gestuales y expresivos, la puesta en escena de la apariencia, los juegos sutiles de la seducción, las técnicas corporales, el entrenamiento físico, la relación con el sufrimiento y el dolor, etcétera" (Le Breton, 2002: 7).

1 Por poner un ejemplo, respecto a los vínculos entre el ámbito mercantil y el cuerpo biológico, Le Breton (2002) anota que: "Las necesidades de sustancias humanas reclaman al menos de cuatro usos: la investigación médica y biológica que precisa muchos materiales humanos; la fabricación de productos farmacéuticos; los trasplantes; los usos tradicionales de las facultades de medicina para la formación de los médicos" (p.75).



Figs. 1 y 2. La exposición Body Worlds – Sliced Human Body (Gunther Von Hagens) es un claro ejemplo de objetivación del cuerpo, convertida en espectáculo desvelador de nuestra anatomía.



Si el cuerpo es la *en-carnación* de un lugar y un tiempo, acodada en cierta mirada que configura su experiencia produciendo sentido-en-continuidad, habrá siempre un “otro” que dibuje los contornos de su universo, de su realidad simbólica. Es decir, el cuerpo es un lugar de contacto, una frontera y separación entre lo que es él y lo demás, el sí y la distinción que lo conforma, que aspira a ser una continuidad que, en lugar de disociación, signifique una integración con aquello “otro”. Como vemos, sería una irresponsabilidad rastrear al cuerpo separado de lo que indisolublemente lo habita, que es él mismo –de hecho, en principio no vemos cuerpos, sino personas–. No tendría sentido para este escrito considerarlo como la porción de carne de un sujeto, como un cúmulo de órganos con funciones determinadas y coordinadas en leyes naturales; pues recibe también proyecciones y producciones que conexionan ser, formas simbólicas y mundo. Pues si el cuerpo es una *ficción* –y no una realidad en sí– es porque es una construcción simbólica –cultural, social, etc.–, que nos sirve para operar con/en el mundo. El escenario por excelencia en el que también se vacían las influencias o afectaciones que emite un cuerpo hacia afuera, esas relaciones del cuerpo sujeto a sus acciones.²

Habría en todo caso que mantenerse en la búsqueda de una identificación del cuerpo que estreche estos nudos que se mencionan –desde el pensamiento hasta el universo–, que estructuren finalmente una constitución que lo vincule como contexto fuera de una dimensión biológica o subordinada a cierta genealogía corporal. Que lo proponga como modelo y sistema de funcionamiento vital, complejo y metafórico, que manobra y es maniobrado por otros sistemas y recintos: “Está allí, no delante de mí, sino conmigo,

2 No podemos regirnos únicamente por la organicidad del cuerpo, y tampoco evitar sus afectaciones sobre el mundo. Es interesante rescatar el trabajo de Mangieri (2014), quien propone básicamente dos tipos de acciones al respecto: “Hay acciones *transitivas e intransitivas*. Las *acciones transitivas* además de ser inherentes al cuerpo producen cambios externos en el mundo que rodea al personaje. Las *acciones intransitivas*, como los procesos biológicos internos, sólo afectan el mundo corporal individual del sujeto-actor” (p. 182)

estrechamente unido a mi conciencia en un vínculo irrompible. Yo no tengo, sino que soy mi cuerpo.” (Esposito, 2016: 115-116). Es así como podríamos pensar que se vive el/en un cuerpo, y por tanto, se entenderá como la primera construcción de subjetividad, nuestro primer contexto –íntimo reflejo del exterior, aquel otro contexto–, como el primer paso de nuestro exteriorizar lo que acontece en el interior. En esta tesitura, el cuerpo supera la dicotomía *dentro-fuera*, pues es ambas y ninguna. Una dimensión espacio-temporal del mismo proceso de la vida, donde se integran “sus múltiples experiencias y manifestaciones y es en él que se sintetizan, en una relación de interdependencia, sus diferentes dimensiones –biológica, cognoscitiva, motriz, emocional, relacional y comunicacional, ética, estética y trascendente–.” (Sastre, 2011: 180).

Por tanto, el cuerpo –en este ser contexto– no puede diferenciarse del *pensamiento en relación*, abandonando, por tanto, su ser objeto e instrumento para ser lenguaje, espacio, expresión y co-construcción del mundo, a la vez que síntesis del sujeto. Es un lugar expuesto en el que éstos –lenguaje, escritura y pensamiento– se encuentran, el borde que los hace entrar en contacto como forma de apertura de sentido. De hecho, así como Merleau-Ponty (1993) explica que “el cuerpo es nuestro medio general de poseer el mundo”³ (p. 163), podremos entender que éste es el origen de todos los otros espacios, a los que da lugar y forma –y viceversa–. Ese espacio expresivo que se entrelaza con otros –sean vivientes u objetuales– que se insertan en el universo que entra en contacto con nosotros, nuestro ser/estar en el mundo –encarnados–, pues: no toco el mundo si no está sobre mí, y es entonces cuando, como un solo tejido y un mismo espesor, lo re-conozco.

3 Es interesante cómo Merleau-Ponty (1993) para afirmar esto adopta el término *practognosia* de Grünbaum (en *Aphasie und Motorik*) para esta manera de acceder a la exterioridad: “una «practognosia» que debe reconocerse como original y, quizás, como originaria. Mi cuerpo tiene su mundo o comprende su mundo sin tener que pasar por unas «representaciones», sin subordinarse a una «función simbólica» u «objetivante».” (pp. 157-158)

Si el sentir siempre es en un afuera, el recuerdo siempre es adentro, pero ambos se refieren a un sí mismo. Es decir, esta afectación desde el exterior (sentido) no puede equipararse a la significación, que ofrece alcances –identificaciones y determinaciones– sobre aquella realidad. El sentido nos hace girarnos al mundo, porque posibilita las significaciones: “Los cuerpos son lugares de existencia, y no hay existencia sin lugar, sin ahí, sin un aquí, he aquí para el éste.” (Nancy, 2003: 15). Se podría aproximar, por tanto, que al modificar el cuerpo, en algún sentido, estamos conquistando y dando forma a los pensamientos de lo social, condensando simbólicamente discursos y políticas, nuestro propio vivir.

La membrana ilustrada. Las pieles en resistencia

Cuando se poetiza que lo más profundo es la piel, se busca también cierta superficie, pues es en ella que se surge, se manifiesta. La profundidad de esa piel llega al cuerpo, y a la inversa, el espesor del cuerpo reside en la piel. Todavía en el plano poético: todo deberíamos verlo desde la piel, desde el tacto al menos, que ulteriormente es el sentido que rige nuestro contacto con el mundo. Ella puede hacer de ese tacto⁴ una historia de la memoria que implique al cuerpo como lugar de pensamiento. De hecho, cuando Richir (2015) habla de esta interrelación inextricable entre el cuerpo y el pensar, anota que “no es el pensamiento el que se hace, por así decir, su cuerpo, sino porque, más precisamente, no hay pensamiento sin cuerpo” (p. 33).

Hablar de la piel puede ser hacerlo de un envoltorio, pero esa estructura establece los parámetros relacionales con el resto del mundo –hacia afuera–, así como los bordes de individualidad de nuestro para sí –hacia un adentro–. En cualquier caso, debe ser una especie de frontera, que organiza y regula este

4 Este sentido del tacto, excede la condición tradicional, pues “Tocar no implica necesariamente el contacto táctil de los cuerpos, sino que es un toque directo al interior del cuerpo, al ser sensible, desde el alma.” (Ferrada, 2014: 128)

cuerpo respecto a los otros cuerpos en diversos modos; es la creación de un límite que, en lugar de discontinuar, ofrece fragmentos de una voluntad de continuidad, de unificar el sentido: "Pero también un límite es un contacto, es decir establece acercamientos, permite aproximaciones entre actores, espacios y tiempos, y, desde allí, intercambios que pueden ser más o menos fluidos o más o menos tensos. Ahora bien, entre la separación y el contacto hay un tercer espacio que bien podríamos caracterizar como de transición." (Finol, 2014: 158) Es decir, también permite que una sustancia devenga otra a través de ella.

Dentro de las funciones de la piel,⁵ una que interesa en particular para esta vivencia contextual del cuerpo es la de borde semiótico, estableciéndose como territorio regulador de la comunicación y el intercambio de sentidos. Como veíamos, la geografía del tocar define lo que sería nuestra corporeidad, y la piel es lo que permite ese tocar, un tocar que pese a provenir del exterior, ubica al sujeto en un ahí. El tacto del mundo es el sentir del sujeto, como un afecto desde un afuera que se interioriza, por lo que la piel es nuestra vía de contaminación del mundo, un órgano que nos sitúa y da lugar a la vez que nos comprende en nuestra interioridad: "expone e interioriza a la vez el tacto del sentido y del sentir" (Ferrada, 2014: 101). Así, la piel se cierra, se contrae y se reconoce en sus límites y como margen, es el horizonte de lo pensado y lo sentido a la vez, autoconsciente de su sentir: nos acerca o distancia, nos siente y nos protege, etc., es la que hace que sintamos "un/el mundo alrededor y dentro de nuestro cuerpo. La piel corpora la realidad que vivimos, es decir, sentimos el mundo desde nuestro propio límite corporal" (Ferrada, 2014: 156).

Al moldear nuestro cuerpo, es responsable de él, por ello la intervenimos y alteramos en orden de significar nuestro ser expuestos al mundo, para interactuar con ese universo social. Las marcas, los diseños sobre los cuerpos, esos signos pintados en la piel, abren un territorio borroso de márgenes desdibujados en los que emergen las profundidades de nuestra relación con el ha-

5 Finol (2014) le asocia a la piel cuatro funciones fundamentales: "1) Protección 2) Termorregulación 3) Sensación 4) Secreción" (p. 167)

bitar el mundo –la piel habita así como es habitada–. Interpretar la superficie corporal asume un desciframiento de la alteración –lo tatuado, en este caso–, entendiendo las especificidades de cada topografía, en distinción y multiplicidad (en el hacia afuera y en el hacia adentro), por lo que habrá que comprender que cada cosmogonía expuesta habrá sido cimentada sobre la relación e intercambio simbólico del individuo. Siguiendo a Rossi (2011), no sería el caso arrojar la piel únicamente “como frontera o valla entre la interioridad del cuerpo y la exterioridad circundante, pues la piel como superficie genera un flujo orgánico y, al mismo tiempo, un intercambio social, clave en la vida de cada sujeto. Ciertamente, la piel representa un elemento sustancial de conexión y, desde ese lugar, se impone como instrumento cultural y simbólico; un estatus que la proyecta simultáneamente al espacio de la ritualidad y la sociabilidad.” (p. 18). El tatuaje será un uso del cuerpo desde la autonomía del individuo, “gesto de expresión, que se encarga él mismo de dibujar y de hacer aparecer afuera lo que enfoca, recupera el mundo” (Merleau-Ponty, 2006: 76).

“El cuerpo es el mundo y el mundo es en la piel tatuada” (Garrido, 2010: 11), pues después de ingresar a ese cuerpo, allí quedó registrado, en esa piel en apertura que continúa jugando a los sentidos.

La gráfica viva / El diseño caminante

El tatuaje en sí tiene un largo coqueteo con la gran mayoría de las culturas, y si bien su carácter ritualista se ha modificado y aligerado, como vemos, sigue teniendo una poderosa carga política. Es decir, aunque en gran parte de las geografías –sobre todo, primermundistas– ya no sea considerada su carga sanadora o su asociación a determinado prestigio social como en la antigüedad, su práctica no cesa de documentar las relaciones de/en el cuerpo con su entorno y consigo mismo. Incluso, si su uso es “decorativo”, quiero decir con un propósito no intelectualizado o dispuesto a los establecimientos de tendencias pasajeras, y carezca del sentido ancestral –entendamos original, si eso es posi-

ble–; incluso si se volviera una marca de la sociedad de consumo y su ejercicio ornamental se tejiera desde la desvinculación de ese sentir el sentido, incluso así, no debemos olvidar que esa “moda” ha de atenderse como documento histórico –estético y sociológico– que absorbe los sentidos y sensibilidades de un tiempo concreto. Y si el tatuaje tiene hoy su lugar en la sociedad, es porque supone una forma en la que las personas demuestran su identificación, exponen su autenticidad, manifiestan su rebeldía, intercambian sus experiencias o sus recuerdos, etc., por lo que: “El consumo cultural, en este sentido, se convierte en producción simbólica, es un acto expresivo y creativo en el que el sujeto se piensa a sí mismo y en relación con los demás toda la idea de comunicación como interacción” (Carvajal, 2014: 26) (Figs. 3 y 4).

Siendo así la piel ahora texto o discurso de algún tipo, entendemos que los distintos fines del tatuaje –expresivos, estéticos, rituales, terapéuticos, incluso punitivos, entre muchos otros– hayan marcado tanto la afirmación de una identidad como condenado socialmente al cuerpo portador. Conocido es el acercamiento e interés de los sectores marginales del siglo XIX y principios del XX –sobre todo en prisión– por este diseño corporal que acabó erigiendo una visión negativa y políticamente incorrecta de dicha marca en los ciudadanos. El tatuaje se movía por los márgenes por lo que su exposición implicaba una denominación de origen marginal (García y Guzmán, s.f.), pero aunque aún persisten las opiniones moralizantes sobre el tatuaje, aquéllas que equiparan cuerpo-tatuado a conductas ilícitas o antisociales, han ido progresivamente descendiendo.⁶ Su atribución periférica y barbárica sigue marcando los sistemas institucionales –aunque por ejemplo haya sido absorbido por los mecanismos de la moda–, y es generalmente considerada una práctica nociva alejada de los circuitos oficiales.

6 Garrido (2010) anota que ya la incursión del tatuaje a Occidente fue desde “una práctica marginal: marineros, presos, prófugos y condenados, se marcan la piel para encarnar el estigma y esa mirada aún perdura. Durante el siglo XX la práctica del tatuaje también se vinculó al ejercicio del horror: Auschwitz es el ejemplo paradigmático, donde los tatuajes tomaban la forma de un número identificatorio” (p. 3).



Fig. 3. Tatuaje de la famosa manzana de la compañía informática Apple en la muñeca.



Fig. 4. Vincent Langlois (Vin Los), modelo canadiense que tatuó su cuerpo con diversos mensajes a fin de corporizar la cultura pop y entrar en el mundo de la fama.

Por estas razones, reclamar un discurso por la vía del cuerpo, da carne a una existencia despreciada, a una experiencia vaciada (Fig. 5).

Ahora ya en el s. *xxi*, se entiende al menos su polisemia, tanto en su ámbito privado como su inserción pública. Como producción volitiva sujeta a una diversidad de factores comprende una larga serie de reflexiones desde ese diseño del cuerpo: pues se le considera una gráfica viva y caminante, que es ahora piel y que tanto mira como es punto de las miradas. Un diseño –sea éste ilustración, tipografía o símbolo– que es fácilmente topado; un mensaje expuesto que, junto con otras prácticas corporales, puede evidenciar esta esfera de construcción de sentido para sí del sujeto, esta construcción de sí mismo a través de ubicar su cuerpo como contexto. De este modo, propone una nueva configuración identitaria, “una marca que vela la primera identidad del sujeto o que la completa de manera imaginaria” ya que, al significarlo a través del signo, aquello “que no se pudo inscribir en lo simbólico; lo que no se puede poner en palabras, lo que no se puede elaborar desde el discurso, se pone en el cuerpo” (Foos, 2012: 28-29) (Fig. 6).

El tatuaje, en esta recuperación del mundo, podemos también pensarlo como inscripción de la memoria, y ésta como huella objetivada en el cuerpo, tallada para conmemorar aquello que no está, para ser presencia de una ausencia (Garrido, 2010). Al fin y al cabo, el tatuaje desea preservar algo, en principio para siempre –que el cuerpo aguante–, sea una imagen, una idea, un recuerdo o incluso un deseo, escrito para no ser olvidado, en un soporte que lo precie y mantenga su valor. Un recuerdo que revela su significancia al dimensionar visualmente –e incluso verbalmente– el objeto de deseo y al involucrar al cuerpo voluntariamente para su permanente ingreso al mundo; un recuerdo que, finalmente, se “hace piel” a través de las imágenes, que se imbrican con aquélla para incorporarla al plano del lenguaje. Comunicación viva, móvil y cambiante en una planicie que se niega a callar sin atestiguar y relatar su historia: “La memoria, reducida a la rememoración, opera siguiendo las huellas de la imaginación.” (Ricoeur, 2000: 21). Así, si por un momento atendiéramos a ese tatuaje como vestigio, que funciona de herramienta mnemotécnica, accederíamos a

los tres usos identificados por Ricoeur (2000): "huella escrita sobre soporte material; impresión-afección "en el alma"; impronta o huella corporal, cerebral, cortical" (p. 31), en sucesivas correspondencias entre la impresión del sujeto y aquella otra experimentada. Relaciones que no enfrentan el cuerpo como objeto al cuerpo viviente, al cuerpo como lenguaje y como significación (Figs. 7 y 8).

De este modo, el tatuaje podremos resumirlo a la vinculación –al menos, exterior– a una voluntad de rememoración de una afección que queda documentada en la piel. Pero más allá de esto, es una grafía que relata desde la carne, volviendo la piel un lugar de acontecimientos y construcciones simbólicas alejadas de la dominación de otros canales de comunicación. Supone una apropiación del propio cuerpo (Garrido, 2010) en contigüidad con el pensamiento, pues le otorga sentido, contenido y causalidad –incluso ficción– a su "realidad". Esto, establece tensiones con la idea tradicional del cuerpo y del diseño, como real, verdadero, global, homogéneo, etc., proponiéndose como negación de la voz unívoca para perpetrar sucesivas narraciones alternativas. Al apropiarnos del cuerpo lo activamos desde otra significación, desde aquella que da cuenta de que algo ha sido sentido, aquella que se niega a ser simple depósito de la subjetividad, a ser sólo "piel sin marcar" para la circulación pública: "El tatuaje reclama ser visto pues es una suerte de panóptico invertido –todos miran al uno– pero esta visibilidad no es constante: el tatuaje –según donde se halle– se muestra y se oculta, se vela y devela, a sus observadores" (Garrido, 2010: 10). Ubicando al cuerpo como medio de conocimiento y posesión del mundo, que nos permite habitarlo y comunicarlo, recordarlo y significarlo.

El cuerpo se percibe como testimonio de vida, del modo en que lo haría un diario. El cuerpo se percibe como un texto que habla del sujeto, de lo significativo en su vida, de aquello a lo que el sujeto da relevancia, de lo que tiene importancia: es un texto mediante el cual habla de sí mismo a otros. El cuerpo tatuado recrea, trae al presente y materializa de manera permanente aspectos del sujeto, los explicita, evidencia su filosofía de vida, sus compromisos existenciales o la ausencia de los mismos y asegura un sentido de trascendencia ontológica. El cuerpo es su identidad subjetiva (Sastre, 2011: 184).



Figura 5. Tatuaje con número identificador de superviviente, Ceremonia del Día Internacional del Recuerdo del Holocausto en la plaza Raoul Wallenberg en Estocolmo en 2013.



Fig. 6. María José Cristerna (Mujer vampiro), anunciando la Primera Convención Nacional de Tatuajes Mitad del Mundo en Quito (Ecuador, 2016).



Fig. 7. Fotografía del usuario Mez Love, tatuaje-recuerdo (SF Memorial).



Fig. 8. Fotografía del usuario canuckcrazedo07 de su tatuaje conmemorativo por el fallecimiento de su abuela (2011).

Y como medio de significación, el cuerpo tatuado propone la carne como discurso atípico, como voz indómita al curso oficial para la expresión de sentimientos, ideas y recuerdos. Porque como se preguntan Paula Corci y Mariano Mayer (1998): “¿Qué significa llenarse la piel de dibujos? [El dibujo como discontinuidad] no es un todo coherente sino la sumatoria de fragmentos, que poco tienen que ver unos con otros, más allá de tener el cuerpo que los soporta, como lugar común. Una verdadera hecatombe de fragmentos, un texto compuesto de piezas que provienen de imaginarios diferentes, pero sobre todo, lejanos [...] Por lo tanto, la continuidad debe ser posible en un afuera, en otro cuerpo [...] existen tatuajes que se continúan en varios cuerpos, como las piezas de un rompecabezas” (pp. 17-18). Se podría pensar que esta continuidad entre pensamiento y cuerpo que se expone el tatuaje es porque especula un espacio común para la coexistencia de ambas sustancias, aquélla que promete y la que posibilita narrarse a sí mismo. Es una narración en expansión, que se extiende por el cuerpo, que se porta para involucrar al resto e incentivar una sociabilización del relato, que se abre para dimensionar y construir otro tipo de memoria⁷, representada en una noción personal del pasado que posibilita nuevas configuraciones en el presente (Fig. 9).

Atentos a esta producción de y en los cuerpos que se narran para los otros, entraremos en las diversas lecturas y vinculaciones que se apuntalan

7 En este sentido, no estoy subordinando la idea de memoria a mero —que no es poco— recurso biológico, o incluso anatómico si se quiere, sino ampliándolo a las revisiones antropológicas, donde intervienen procesos sociales y culturales. A este respecto, si bien la biología otorga la materia de la maquinaria psicológica, Candau (2006) comenta “Estas facultades humanas [la memoria y la conciencia] y sus modalidades de organización no pueden reducirse a esta dimensión única, en todo caso en el estado actual de los conocimientos. En efecto, las interacciones sociales y culturales hicieron posible el pensamiento y la memoria, al permitir el establecimiento y la distribución de conocimientos, creencias, convenciones, la comprensión de imágenes, de metáforas, la elaboración y la confrontación de razonamientos, la transmisión de emociones y de sentimientos, etc.” (p. 15).

desde estas gráficas vivas, pues se encajan como historias en el mundo, insertándose como una memoria persistente que permite, de algún modo, una remembranza colectiva –de recuerdo personal hacia las otras historias– que se entrecruza con la individual. Al no permitir el olvido se está resistiendo a una fuerza natural –actualmente impuesta con barbarismo económico e ideológico–, tomando el recuerdo como materia prima del traer al ahora aquello ausente. Una ausencia que se autorreferencia constantemente, como ilusión de sí misma, enunciando una “verdad subjetiva”, una “ficción de realidad” para completarse.⁸

Es así como el tatuaje es el diseño y enunciación del propio discurso –como historia y narración, como relato y mediación–, como forma posible entre todas las permitidas, como una formulación cercana al pensamiento del tiempo, del acontecer, de la idea, de la experiencia, etc., todo lo fidedignamente próxima a la voz del sentido, ésa que ahora re-significa la piel. Como decía, (re)presenciando los datos que están ausentes, haciendo ahora figurativa la ficción del relato, un esfuerzo de pliegue, despliegue y repliegue, más allá de la apariencia, más como algo que aparece en relación con la memoria de aquello. Dotándole finalmente, una narración a cualquier acontecimiento de la vida de ese cuerpo que se oponga como resistencia y desplace ese peligro de ser olvidado. De esa historia de uno a imagen-recuerdo para el resto: “...el tatuaje es el límite entre la piel y el mundo, entre la existencia individual y colectiva. No es interior ni exterior, sino el lugar por el que el cuerpo expreso –como gesto comunicante– y desde el cual la significación ocurre con los otros” (Garrido, 2010: 15-16) (Fig. 10).

8 Este huir y guarecerse del olvido no ha de significar necesariamente una traducción o transducción fiel y verídica de aquello que sirvió para la figuración. Por el contrario, la individualidad y la subjetividad de las experiencias dejan paso a la imaginación y el deseo, por lo que el tatuaje es una expresión y dotación de sentido de un mundo –ni siquiera todos los mundos posibles–, y además, en su polisemia sirve a diversos trazados de la narración y en su metáfora a la apertura de su sentido.



Fig. 9. Fotografía de Rick Genest "Zombie Boy" en Londres en octubre de 2016, en el lanzamiento de Platform 15, nueva atracción del terror de Thorpe Park para la celebración de Halloween. "Zombie Boy" se tatúa en su superficie precisamente el interior, lo que es adentro es afuera y viceversa.



Fig. 10. Fotografía del exmilitar Daniel Crane participando en los Invictus Games (2014) en Londres. Su tatuaje en el miembro amputado dice "Faith and trust in what we cannot see" (Fe y confianza en aquello que no podemos ver), haciendo clara referencia a la ausencia de su antebrazo.

El peso del tatuaje es pues el sentido, que es ahora indistinguible del organismo que lo porta, elaborando el discurso del sujeto en su caminar, resistente, como todo recuerdo. Es la permanencia de la subjetividad en la superficie que hace expandirse al individuo “fuera de sí” pero a través de él mismo, exhibiendo su construcción y proceso simbólico en sus circunstancias de vida (diversas y complejas): “La experiencia de los sujetos que se tatúan presenta al cuerpo como posibilidad que puede abrir el espacio para contemplar otras facetas relacionadas: el cuerpo-diálogo, el cuerpo-presencia, el cuerpo-testimonio, el cuerpo-comunión con, el cuerpo-integración con el contexto. Esto implica un punto de vista más enriquecedor, más complejo y más dinámico en la reflexión sobre el cuerpo, la corporalidad y la corporeidad.” (Sastre, 2011: 189). El cuerpo en contigüidad de sentido, es fragmentado en su geografía para otorgar significación a su espacio; así, este diseño caminante, esta ilustración viva sobre los cuerpos, formaliza el ruido del discurso frente al silencio de la desnudez natural, fomenta el lenguaje articulado desde el cuerpo mismo como sistema autónomo de significación. Podemos decir que el tatuaje es una figuración que activa el cuerpo y lo pone en circulación (Foos, 2012), donde la interioridad sensible del sujeto se hace consciente y visible, donde reconoce su estar en el mundo a través del cuerpo, es mostrar cómo viven las cosas y las experiencias en nosotros por medio de la piel, cómo las hacemos carne.

Y esta impresión de la subjetividad en la superficie, supone una exposición al tacto del dibujo, de revelarse como exposición de sentido y colocarse como un escenario de posibilidades semánticas, sea desde el cuerpo vivido o desde el cuerpo expuesto al pensamiento en el mundo (Ferrada, 2014). Así, esta “escritura significante” en el cuerpo supone un contextualizar ese cuerpo, hacerlo nuestro contexto, hacerlo transitar –transitarnos– según nuestra experiencia del mundo, por y para los otros, no hay contexto que no sea contextualizarse, como estimulación individual a ser parte del mundo (Figs 11 y 12).

Discusión final

Testimonio 1: Contempla(r) con ojos radiantes el mundo que [lo] rodea, porque los mayores secretos se esconden siempre donde menos se piensa. El que no cree en la magia nunca la encontrará.
(Garrido, 2010, p. 17)

La finalidad del presente escrito ha sido la de establecer la posibilidad de vincular el espacio y el objeto de diseño, no precisamente en la curvatura de las superficies (objetos), sino en la de los sujetos/cuerpos. La ausencia de estudios de caso, por tanto, se debe principalmente a que dicho acercamiento panorámico desea instar a quien lo lea a levantar sus propios juicios al respecto. Como hemos visto, ni el cuerpo, ni la piel, ni siquiera el tatuaje, son una misma cosa que pueda definirse en su absoluto, pues sus diversos lenguajes y simbologías dependen de estados y contextos, de diferentes ranuras y construcciones. El cuerpo, por ejemplo, no sólo responde a un soporte de sentido, también ofrece especulaciones de nuestro ser/estar en cierto universo, “[...] sistema de sistemas consagrado a la inspección de un mundo, capaz de salvar las distancias, de penetrar el porvenir perceptivo, de di-bujar (sic) en la sencillez inconcebible del ser, huecos y relieves, distancias y desvíos, un sentido” (Merleau-Ponty, 2006: 75-76). El cuerpo en ocasiones es un *dentro* donde nos proyectamos, y otras veces un *fuera* que regula nuestras relaciones, así “el cuerpo significativo no cesa de intercambiarse dentro y fuera, de abolir la extensión en un único *órganon* del signo: ahí *donde* se forma y *de donde* toma forma el sentido” (Nancy, 2003: 54).

Es importante considerar que el cuerpo más que pertenecernos supone nuestro primer ambiente de acercamiento al mundo, pero más que eso: nuestro contexto es el cuerpo, el cuerpo es el que nos ofrece el mundo –y viceversa–, estamos allí con él. Pero no como cosa ajena, el mundo lo *vemos*, porque somos él y él es nosotros. Todo le habla a nuestro cuerpo, a nuestra vida. Somos el mundo y lo recuperamos en nuestra experiencia. Y para esta recuperación, diseñar



Fig.11. Fotografía de Lucky Diamond Rich, considerada "la persona más tatuada del mundo" por el Guinness World Records en 2006.



Fig. 12. Fotografía de miembros Yakuza en el Festival Sanja Matsuri (Tokio, 2007), el único en el que se les permite mostrar sus tatuajes.

nuestro cuerpo supone una herramienta significativa: Nuestro cuerpo “diseñado”, ilustrado o escrito con el tatuaje es contexto, precisamente porque refleja el entorno, porque supone nuestro sentir el afuera y exponerlo al otro. Es una significación y enunciación en el soporte del mismo discurso, un *sobrediscurso* que –así como la escritura⁹ de Nancy (2003)–, “se comporta como marca, impronta, sello en tanto que registro de significación” (Ferrada, 2014: 131).

Y hasta cierto punto, hemos observado cómo este registro puede ser tomado como imagen prohibida o representación en prohibición, quizás por la iconoclastia que significa “mancillar el cuerpo”, como si desconfiáramos de las imágenes sólo por el desplazamiento y el deslizamiento interpretativo que provocan, o por estar en un territorio –el cuerpo–, inusitado, que no es el suyo. Sin embargo, esta representación no es un simulacro o “reemplazo de la “cosa original; de hecho, no se refiere a una cosa: o es la presentación de lo que no se resume en una presencia dada o consumada (o dada consumada), o es la puesta en presencia de una realidad (o forma) inteligible por la mediación formal de una realidad sensible” (Nancy, 2007: 30). La presentación de una ausencia en la cosa que la piensa y la siente. El grabado en la carne, en la piel, es la huella de aquello que afectivamente ha quedado como signo en efecto y figuración. El tatuaje es en el cuerpo, ni fuera ni dentro. No es del todo interior, pero sin aquello no sería superficie, pues es el recuerdo el que ingresa de nuevo a través de la configuración visual sobre él, como eco de la voz interior. En él, fuera y dentro coexisten, por lo que “el tatuaje, entonces, no es una parte de sí mismo: es una síntesis del sí mismo, al identificar de manera explícita y objetiva aspectos de la subjetividad” (Sastre, 2011: 187).

9 Resulta interesante este concepto, pues “Si la escritura comunica el sentido de ser ella un medio para el pensamiento convencional del mundo, la noción deconstructiva de Nancy –*la escritura*– comunica un *sentido* que es llevado a un límite y puesto fuera de sí para sentirnos tocados por su pasaje. Este *sentido* pasa por y entre nosotros, y no entre sus significados y referentes para permitirnos estar en el sentir o si se quiere en el sentido de aquello en los márgenes de su significación.” (Ferrada, 2014: 103)

Este diseño corporal nace en una huella que el sujeto adopta para expresar su universo individual, para identificarse y hacerse visible –precisamente en su misma piel–, explicitándose tanto desde la diferencia como desde la pertenencia, pero subrayando siempre la unicidad del individuo (Sastre, 2011), pues su vida es única y el tatuaje será su síntesis visual de cierta singularidad en pintura indeleble. El tatuaje será un registro mnemotécnico permanente como costo del recuerdo.

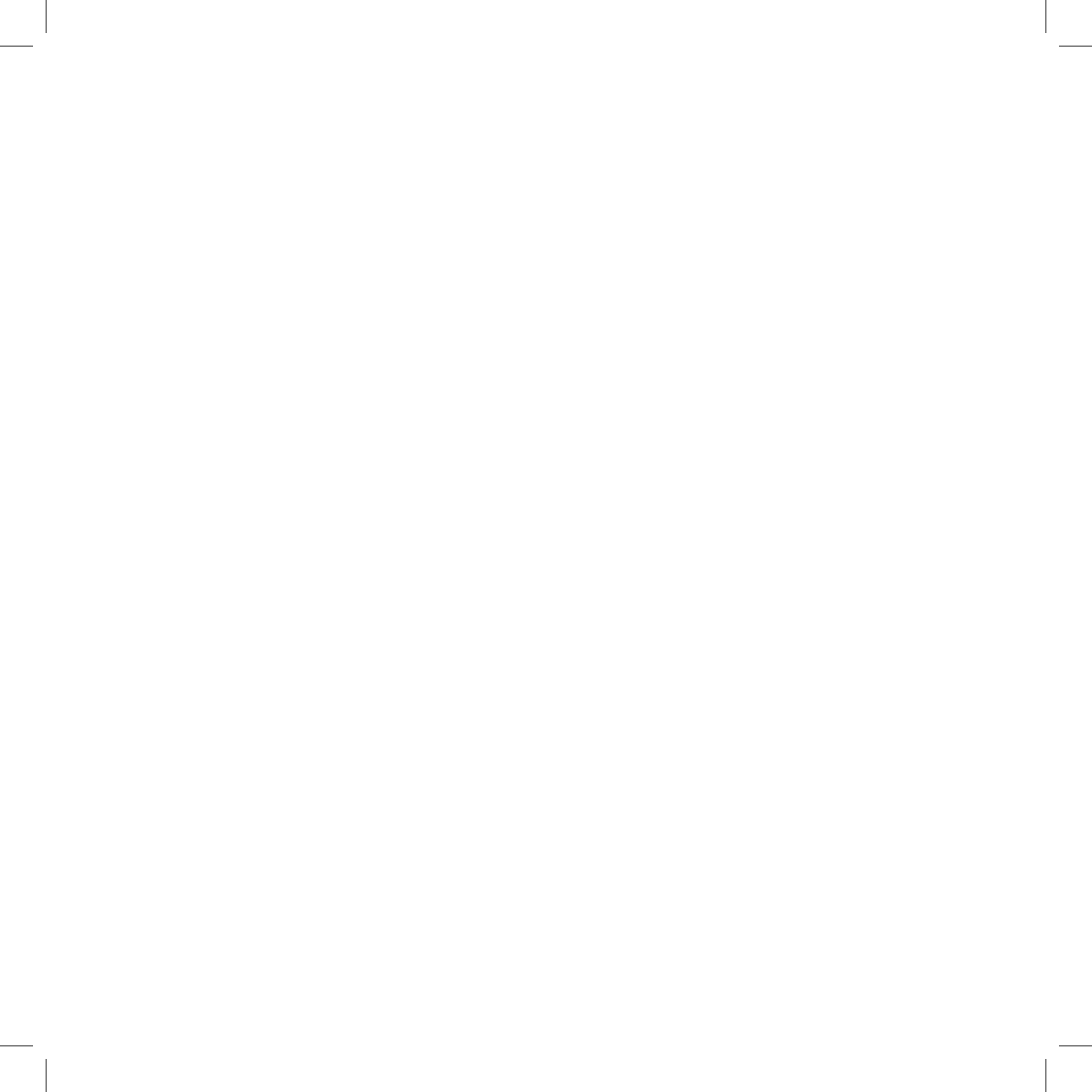
Esta gráfica caminante, permite el acceso a una imagen del sí mismo resistente a las regulaciones oficiales –del afuera–, gestionando discursos propios que reivindican el control del cuerpo expuesto. Recordemos que la piel no es una frontera impermeable, y que en/desde ella intercambiamos los mundos, una topografía en la que los mensajes transitan de un lado a otro, permean de una profundidad a la otra. La piel vive en movimiento y en relación, “se desplaza, de manera que tanto integra elementos exteriores como hace aflorar elementos interiores (...) Este doble movimiento configura en buena medida la operatividad como símbolo de la piel y del cuerpo” (Velasco Maíllo, 2008: 113)”. Este diseño se torna entonces herramienta que vehiculiza y facilita esa piel en transición, movimiento de ida y vuelta del individuo sobre el mundo, como un diseño de *autoencargo* en el que cada tatuaje ilustra y refleja las experiencias y subjetividades del individuo.

Finalmente, al considerar el cuerpo como reflejo (des)plegado –de lo de adentro y de lo de afuera–, he tratado de atisbar un momento, en el que el que la piel escrita, esta superficie grafiada por un tatuaje, permite el diseño en tinta de una subjetividad en un afuera. La comunicación en el límite que expone dicho cuerpo siendo sentido, corporizado y hecho contexto, modulando el espacio que se le ha dado y visibilizando –reclamando– su sentir del mundo.

Referencias

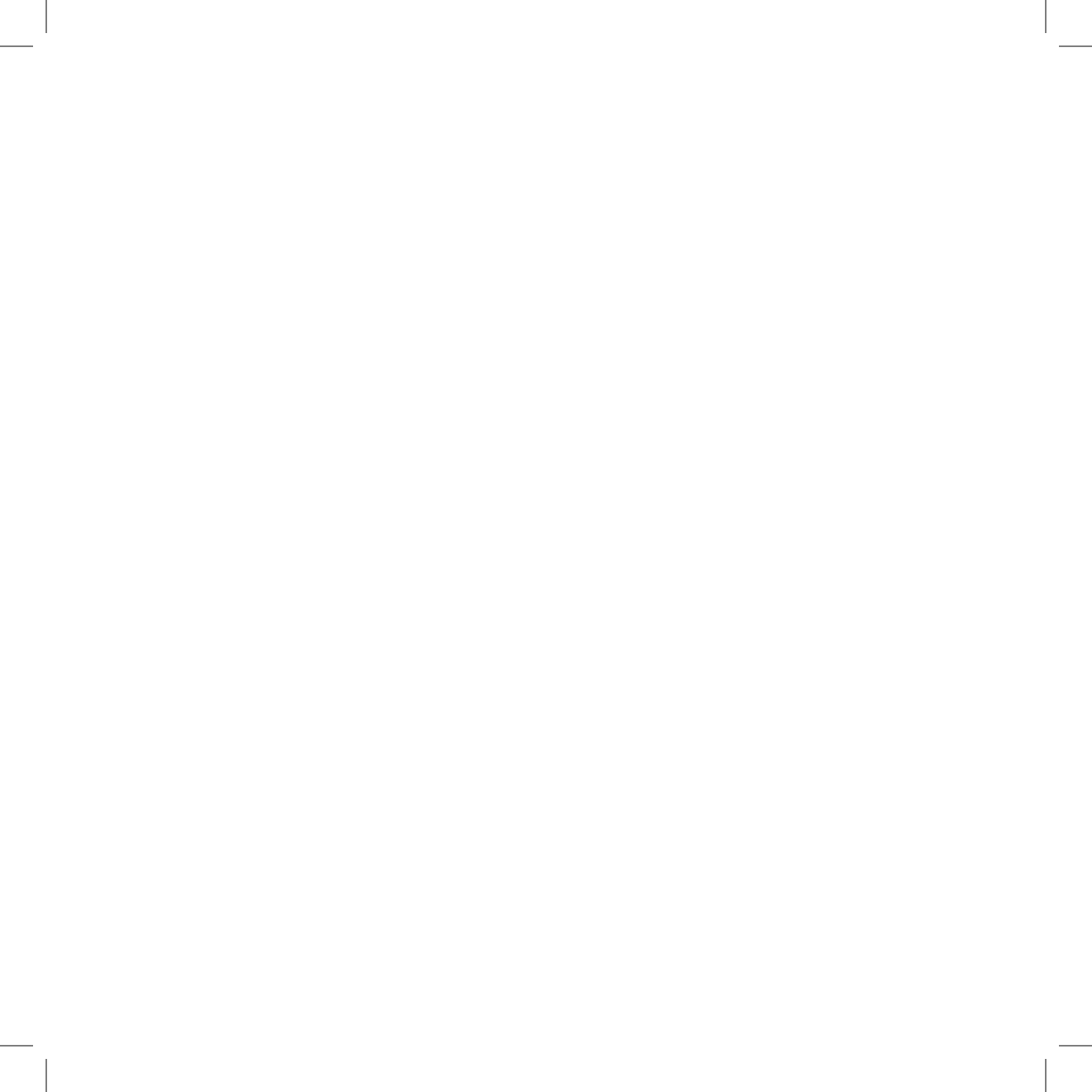
- Candau, J. (2006). *Antropología de la memoria*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Carvajal, J. (2014). *El tatuaje como un espacio emblemático de las marcas*. Trabajo de Grado para optar por el título de comunicador social. Facultad de Comunicación y lenguaje. Inédito. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Corci, P.; Mayer, M. (1998). *Biografía de la piel. Esbozo para una enciclopedia del tatuaje*. Buenos Aires: Libros Perfil.
- Derrida, J. (2011). *El tocar, Jean-Luc Nancy*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Esposito, R. (2016). *Las personas y las cosas*. Buenos Aires: Katz.
- Esteban, M.L. (2004). *Antropología del cuerpo. Género, itinerarios corporales, identidad y cambio*. Barcelona: Bellaterra.
- Ferrada, J. (2014). *El cuerpo como arquitectura del sentido (Para una poética de la luz en la obra de Alfredo Jaar)*. Tesis para optar al grado de Doctor en Filosofía. Santiago de Chile: Universidad de Chile, Facultad de Artes.
- Finol, J. E. (2014). Antropo-Semiótica y Corpofera: Espacio, límites y fronteras del cuerpo. En *Opción*, vol. 30, núm. 74, mayo-agosto, pp. 154-171. Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela.
- Foos, C. (2012). Lo que el tatuaje escribe en el cuerpo. El tatuaje como signo. En *Letras*, nº 4, pp.28-31. Conferencia pronunciada el espacio de Conferencias Introdutorias al Psicoanálisis del NUCEP-Madrid el 10-10-2011.
- García, R.; Guzmán, D. (s.f.). *Escrito en el cuerpo*. Gobierno de Santa Fe.
- Garrido, C.D. (2010). Cuando el recuerdo se hace piel: tatuarse para no olvidar. En las VI Jornadas de Sociología de la UNLP, pp. 1-18. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
- González García, A. (2013) El tatuaje y la perforación en la construcción de la corporeidad. En *Cultura de los Cuidados*. 17, nº37, pp. 22-29. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.7184/cuid.2013.37.03>
- Haber, S.; Andrieu, B.; Molinier, P. (2007). *Cuerpos dominados, cuerpos en ruptura*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Le Breton, D. (2002). *La sociología del cuerpo*. Buenos Aires: Nueva Visión.

- Mangieri, R. (2014). *Imagoletragrafía. Elementos de semiótica visual y teoría semiótica general*. Mérida: Universidad de Los Andes.
- Martínez Rossi, S. (2011). *La piel como superficie simbólica. Procesos de transculturación en el arte contemporáneo*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta-De Agostini.
- Merleau-Ponty, M. (2006). *Elogio de la filosofía. El lenguaje indirecto y las voces del silencio*. Buenos Aires: Nueva Visión
- Nancy, J.L. (2003). *Corpus*. Madrid: Arena Libros.
- Nancy, J.L. (2007). *58 indicios sobre el cuerpo. Extensión del alma*. Buenos Aires: La Cebra.
- Nancy, J.L. (2007). *La representación prohibida*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Richir, M. (2015). *El cuerpo*. Madrid: Brumaria.
- Sastre, Asceneth (2011). Cuerpos que narran: la práctica del tatuaje y el proceso de subjetivación. En *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, vol. 7, núm. 1, enero-junio. Bogotá: Universidad de Santo Tomás, pp. 179-191
- Velasco Maíllo, H. (2007). *Cuerpo y espacio: símbolos, metáforas, representación y expresividad en las culturas*. Madrid: Editorial Universitaria Ramón Areces.



RESEÑAS DE LOS AUTORES





CLAUDIA MOSQUEDA GÓMEZ

Licenciada en Sociología por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco; maestra en Ciencias y Artes para el Diseño de la misma unidad. Se ha especializado en Sociología de la Educación Superior por la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco y en Arte y Cultura para la Ciudadanía por la Universidad de Valladolid. Estudió el programa de doctorado en Ciencias Sociales por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco (México), además de ser doctora en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid (España).

Ha publicado diversos artículos y ponencias sobre las prácticas profesionales y la formación genealógica del arte y diseño y sobre los discursos contemporáneos del arte digital desde una perspectiva primordialmente filosófica, en revistas nacionales e internacionales. Es autora de libro *El origen irruptivo del diseño gráfico profesional*.

Ha participado en el programa de Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Cuajimalpa México. Actualmente es profesora-investigadora en la carrera de Arte y Comunicación Digitales de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Lerma. Correo electrónico: claudiamosg@yahoo.com.mx, c.mosqueda@correo.ler.uam.mx.

BLANCA ESTELA LÓPEZ PÉREZ

Profesora investigadora para el departamento de Investigación y Conocimiento para Diseño y jefa del área de Investigación de Análisis y Prospectiva del Diseño, CYAD (UAM-A). Licenciada en Diseño Gráfico (ULSA), maestra en Co-

municación Visual y en Multimedia Electrónica (ambas en la USB), y doctora en Diseño (UAM); también cuenta con formación como psicoanalista y perfil PROMEP. Docente de la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica, del posgrado Maestría en Literatura Mexicana Contemporánea y de la Maestría y Doctorado en Visualización de la Información (UAM-A). Especializada en comunicación y narrativa visual aplicadas al diseño de la comunicación gráfica y videojuegos, actualmente desarrolla investigación sobre narrativa y ficción en medios digitales y coordina el seminario "La ciencia ficción como método prospectivo". Es productora de los programas radiofónicos "Horroris Causa" y "Los Vagos de las Maquinitas", una producción UAM RADIO 91.4 FM. Es miembro de la IGDA México (International Game Developers Association). Correo electrónico: belp@correo.azc.uam.mx.

RICARDO LÓPEZ-LEÓN

Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño en el área de Estética Aplicada y Semiótica del Diseño por la Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Xochimilco. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel 1. Profesor Investigador de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, en el Centro de Ciencias del Diseño. Miembro del Consejo Académico de la Maestría en Arte (PNPC). Líder del Cuerpo Académico Estudios Integrales de Diseño. Colaborador de proyectos de investigación internacionales para distintas universidades nacionales e internacionales. Ponente en congresos especializados a nivel nacional e internacional. Autor de artículos y dictaminador para revistas indexadas a nivel nacional e internacional. En los últimos años ha orientado sus esfuerzos de investigación en áreas que competen a la Alfabetidad Visual y a la Educación del Diseño. Correo electrónico: ricardolopezleon@gmail.com.

MARIO ERNESTO ESPARZA DÍAZ DE LEÓN

Arquitecto por la Universidad Autónoma de Aguascalientes, México, 1999; doctor en Filosofía del Interior Arquitectónico por la Università degli Studi di Nápoli Federico II, Italia en 2014. Profesor Investigador Titular de la Universidad Autónoma de Aguascalientes desde 2005. Especializado en áreas de habitabilidad y teoría del diseño interior. Profesor y tutor de la Maestría en Interiorismo Arquitectónico y del Doctorado en Ciencias Filosóficas de la Universidad Iberoamericana León, Mexico y de la Università degli Studi di Nápoli Federico II, Italia, respectivamente. Correo electrónico: mario.esparza@edu.uaa.mx.

AARÓN ALBERTO RUIZ ESPARZA GUTIÉRREZ

Arquitecto por la Universidad Autónoma de Aguascalientes, México, en 2007 y maestro en Educación por la Universidad Interamericana para el Desarrollo, México en 2012. Especialista en áreas de habitabilidad, espacios educativos, representación arquitectónica y metodologías del diseño. Profesor Investigador en áreas del Diseño de Interiores y Arquitectura de la Universidad Autónoma de Aguascalientes desde 2009. Correo electrónico: aaron.ruiz@edu.uaa.mx.

DEYANIRA BEDOLLA PEREDA

Doctora en proyectos de Innovación tecnológica por la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC). Maestría en Diseño y Biónica por el Instituto Europeo di Design en Milán Italia. Actualmente, profesora investigadora adscrita a la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa, Departamento de Teoría y Procesos del Diseño de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño (DCCD). Área de investigación principal: "Evaluación del diseño centrada en el usuario", coordinadora del Cuerpo académico del mismo nombre y de

la "Red Académica de Diseño y Emociones". Cuenta con publicaciones a nivel nacional e internacional. Correo electrónico: dbedolla@correo.cua.uam.mx.

HORTENSIA MÍNGUEZ GARCÍA

Doctora *Cum Laude* en Bellas Artes (2006) por la Universidad Politécnica de Valencia en España. Desde 2007 es profesora-investigadora de tiempo completo en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, dentro del departamento de Diseño del Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte (IADA-UACJ).

Miembro del Sistema Nacional de Investigadores en México; SNI-1, desde 2008 y del REINCYT. Asimismo, participa colegiadamente con el cuerpo académico "Gráfica Contemporánea", del cual es la responsable desde su fundación en 2007.

Al día de hoy, ha publicado en diferentes editoriales y revistas de prestigio internacional en Inglaterra, Perú, España, México, Colombia, Argentina y Taiwán, especialmente en torno a los discursos y procesos creativos de la gráfica luego de la posmodernidad, el género del libro de artista, y la generación de proyectos interdisciplinarios entre Arte y Diseño. Correo electrónico: horteminguez@gmail.com.

LETICIA JACQUELINE ROBLES CUÉLLAR

Doctora en Filosofía del Interior Arquitectónico por la Università degli Studi di Nápoli Federico II, Italia en 2014. Maestra en Diseño y Arquitectura de Interiores por la Universidad Politécnica de Madrid 2011. Especialista en áreas de comercio visual y merchandising. Coordinadora de la Academia de Teoría y Métodos del Diseño de Interiores desde 2015 y del Diplomado en Diseño y Aplicación de la Iluminación de Espacios Habitables. Profesor Investigador de

la Universidad Autónoma de Aguascalientes desde 2015. Correo electrónico: leticia.robles@edu.uaa.mx.

OSCAR ALBERTO CASTELLANOS BERNAL

Maestro en Habitabilidad del Espacio Interior por la Universidad La Salle Bajío, México en 2016. Especialista en áreas del diseño efímero, comercial y merchandising. Profesor Investigador de la Universidad Autónoma de Aguascalientes desde 2005. Miembro de la red internacional Interning y participante en diferentes libros, artículos y ponencias en el ámbito de interiorismo comercial. Acreditador nacional e internacional de programas educativos de diseño de Interiores a través de la ANPADEH A.C. y los CIEES desde 2014. Correo electrónico: oscar.castellanos@edu.uaa.mx.

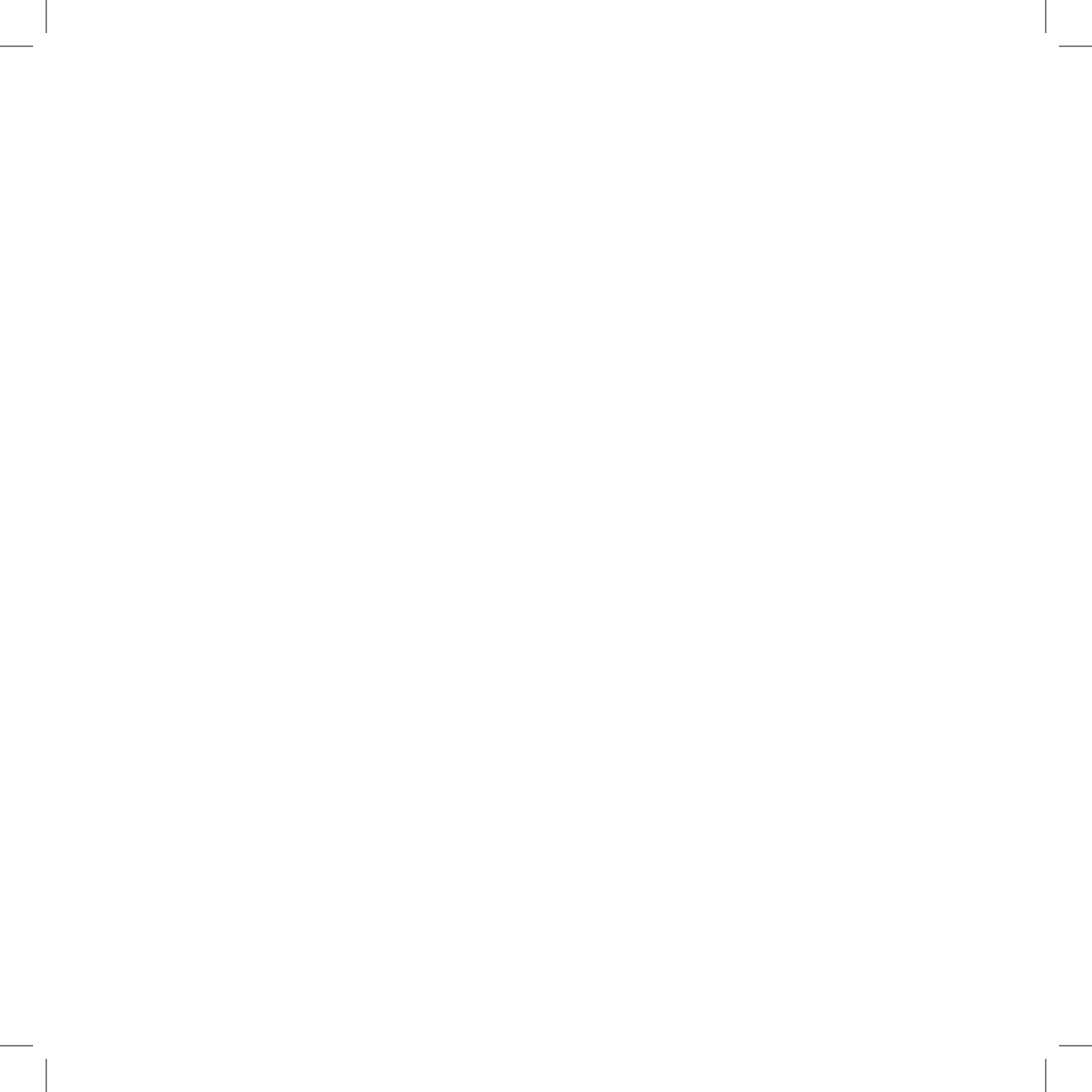
AARÓN J. CABALLERO QUIROZ

Estudió la carrera de Arquitectura en la Facultad de Arquitectura de la UNAM. Es Doctor en Teoría e Historia de la Arquitectura por la Universidad Politécnica de Cataluña, España. Actualmente es Profesor Investigador en la UAM, Cuajimalpa. Ha impartido clases en la Facultad de Arquitectura de la UNAM, en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona, en la Universidad del Claustro de Sor Juana. Actualmente forma parte del Cuerpo Académico de Evaluación del Diseño Centrada en el Usuario, EDCU, dentro de la línea Diseño y Modernidad. Es autor del libro *Universalidad, internacionalidad, instrumentalidad. Caracterizaciones en la arquitectura de la modernidad*, Editorial UAM 2015, y de diversos capítulos de libro. Ha presentado trabajos en eventos tanto nacionales como internacionales, en ciudades como Barcelona, Madrid, A Coruña, Oviedo, Sevilla, Cádiz, Granada, Buenos Aires y Concepción. Los temas

que definen su trabajo son la modernidad en lo objetos que la arquitectura y el diseño producen. Correo electrónico: acaballero@correo.cua.uam.mx.

CARLES MÉNDEZ LLOPIS

Doctor en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carles. Profesor-investigador titular de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez desde 2007. Integrante del Sistema Nacional de Investigadores, nivel SNI 1, cuenta con Perfil Acreditado del Programa de Mejoramiento del Profesorado (PROMEP). Miembro fundador del Grupo Artístico Internacional MEETA e integrante de la Red de Investigación en Artes (RIA) con sede en México y del Grupo de Investigación GIR, de Serigrafía Digital, de la Universidad Salamanca, (España). Ha comisariado múltiples exposiciones en España, México, Taiwán y Japón, así como participado en más de 50 exposiciones colectivas. Ha publicado diversos artículos, y ha sido autor, coautor y coordinador de varias publicaciones. Correo electrónico: cmendezllopis@gmail.com.





CONTEXTO Y DISEÑO
El binomio invisible

Primera edición 2017

El cuidado de la edición estuvo a cargo
del Departamento Editorial de la Dirección General de Difusión
y Vinculación de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.





APORTES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE TEORÍAS DEL VIDEOJUEGO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Rector • Enrique Luis Graue Wiechers

Secretario General • Leonardo Lomelí Vanegas

Secretario Administrativo • Leopoldo Silva Gutiérrez

Abogada General • Mónica González Contró

Director General de Publicaciones y Fomento Editorial • Joaquín Díez-Canedo

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

Directora • María Angélica Cuéllar Vázquez

Secretaria General • Arturo Chávez López

Secretario Administrativo • José Alejandro Santiago Jiménez

Jefe del Departamento de Publicaciones • Ilan Edwin Garnett Ruiz



dgapra

APORTES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE TEORÍAS DEL VIDEOJUEGO

JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRÍAS
Coordinador



Universidad Nacional Autónoma de México

Esta investigación, arbitrada a “doble ciego” por especialistas en la materia, se privilegia con el aval de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Nacional Autónoma de México.

Este libro fue financiado con recursos de la Dirección General de Asuntos del Personal Académico (DGAPA) de la Universidad Nacional Autónoma de México, mediante el proyecto “Los videojuegos como industria cultural. Aporte para la construcción de teorías de videojuego” del *Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica* (PAPIIT), IIA302516, coordinado por José Ángel Garfías Frías.

Primera edición: ?? de ???????? 2017

Reservados todos los derechos conforme a la ley.

D.R. © 2017 Universidad Nacional Autónoma de México
Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad de México.

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Circuito “Maestro Mario de la Cueva” s/n,
Ciudad Universitaria, Delegación Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad de México.

Aportes para la construcción de teorías del videojuego

Oficina del Abogado General
Dirección General de Asuntos Jurídicos
ISBN: 978-607-02-????-?

“Queda prohibida la reproducción parcial o total, directa o indirecta, sin la autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales”.

Impreso y hecho en México/*Made and printed in Mexico*

CONTENIDO

| | |
|--|-----|
| INTRODUCCIÓN | 9 |
| ————— CAPÍTULO 1 | |
| EL CAMINO A LAS TEORÍAS DEL VIDEOJUEGO | 15 |
| ————— CAPÍTULO 2 | |
| IMAGEN – JUEGO: PENSAMIENTO Y MOVIMIENTO EN LAS IMÁGENES GRÁFICAS PARA VIDEOJUEGOS. | 31 |
| ————— CAPÍTULO 3 | |
| JUEGO PASADO Y TECNOLOGÍA: UN ACERCAMIENTO AL ESTUDIO DE LA ESCENIFICACIÓN HISTÓRICA EN UN ENTORNO LÚDICO. | 61 |
| ————— CAPÍTULO 4 | |
| LA EVOLUCIÓN VISUAL DEL VIDEOJUEGO. | 81 |
| ————— CAPÍTULO 5 | |
| LOS VIDEOJUEGOS DE SHIGERU MIYAMOTO DESDE LA TEORÍA DEL AUTOR | 97 |
| ————— CAPÍTULO 6 | |
| USOS DEL VIDEOJUEGO AL INTERIOR DE LA CIUDAD DE MÉXICO: UN ANÁLISIS DE LA CULTURA GAMER Y EL CONSUMO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES INTERACTIVAS | 115 |



————— CAPÍTULO 7

EXPERIENCIAS DEL TRABAJO APRENDIZAJE EN JUEGO
COMO PRÁCTICA EMANCIPADORA 133

SOBRE LOS AUTORES. 143



INTRODUCCIÓN

José Ángel Garfías Frías

Hablar de videojuegos hoy en día implica aludir a la cultura misma, porque los videojuegos cada vez más son utilizados por diferentes públicos para múltiples actividades de la vida social. Gradualmente va quedando atrás la imagen negativa con la que siempre han batallado; los videojuegos se van integrando como otro más de los productos de la vida cotidiana. En la actualidad, jugar videojuegos representa una actividad aceptada socialmente por diversos sectores, un mundo al que todos quieren entrar.

Bajo este panorama de crecimiento masivo, el videojuego cobra importancia para este estudio, pues ha llegado el momento de reconocer que es una más de las actividades culturales con las cuales se están educando las nuevas generaciones. Lo anterior resulta de la necesidad de construir un marco teórico pertinente para el análisis de videojuegos, de los videojugadores y de las empresas que producen videojuegos.

Al pasar de los años, otros medios como el cine, de acuerdo a su evolución lógica, han sido reconocidos como arte, por lo que ha especializado el campo de estudio del audiovisual interactivo tanto para su crítica, como para su formación profesional. Basta señalar que en la misma UNAM se han creado escuelas donde se ha profesionalizado la carrera de cine, como el CUEC o la filmoteca de la UNAM para su preservación, y salas de cine en el espacio cultural para su disfrute. A partir de eso se estima que los videojuegos pueden llegar a tener este mismo reconocimiento en el siglo XXI.

Hoy en día, el videojuego resulta ser tan importante, que incluso grandes empresas buscan anunciarse a través de ellos, regalan videojuegos por medio de descargas donde los protagonistas portan sus marcas, y las grandes celebridades presumen jugar en línea desde sus hogares. Plataformas novedosas como

Pokémon Go son adoptadas de manera inmediata por una oleada de usuarios que, con sus amigos, salen a las calles a cazar monstruos. La industria del videojuego ya no es menospreciada y sus usos se reproducen como un gran fenómeno mediático, un fenómeno social que debe ser estudiado.

Entonces, conviene estudiar al videojuego desde diferentes perspectivas y enfoques, tal como se ha hecho con otros medios de comunicación como el cine, la radio y la televisión. Estos medios se han abordado desde la sociología, midiendo el impacto que producen en sus espectadores, hasta las artes, indagando la estética inmersa en su composición y montaje.

En el videojuego se pueden realizar estudios similares, pues como en cualquier otro medio, dentro de sus productos existen mensajes y técnicas para la composición de cada una de las sagas que conforman los diferentes títulos de la industria del videojuego.

En la evolución del juego de video digital, se han observado muchos cambios, tanto en la composición de sus situaciones lúdicas, como en la construcción de su lenguaje audiovisual. Ha pasado de ser otro medio, a contar historias que incluyen un contenido ejemplar plagado de símbolos y valores para todos los usuarios. Las historias y personajes esperan ser estudiados para revelar sus significados. Sin embargo, a diferencia de los otros medios, el videojuego posee dos características propias y fundamentales: la interacción y el juego.

Por su característica interactiva, el videojuego se distingue por contar las historias de cada producción, se requiere que el usuario se ponga al mando de los personajes que los programadores ofrecen a través de un control, aunque en fechas recientes se han desarrollado otro tipo de interfaces que pretenden acercarse al concepto de la realidad virtual.

Por otro lado, es a través de la interacción por medio de interfaces como se presenta el fenómeno del juego digital, el cual visto desde una perspectiva antropológica tiene gran importancia por su carácter educativo y formativo para todas las culturas.

El juego digital tiene sus propias reglas y espacios para desenvolverse. Su práctica puede considerarse un ritual, pues lleva a la recreación viva de los hechos y contenidos presentes en cada una de sus sagas, a través del uso que los videojugadores hacen de él, manteniendo vigente el contenido de sus producciones por medio de las actividades lúdicas en entornos virtuales.

Ambos conceptos, la interacción y el juego, que son práctica viva del acto presente, hacen que el hecho de jugar videojuegos sea un fenómeno social muy importante que guarda dentro de sí un gran contenido y poder simbólico, que

es sustentado por los usuarios para reflejarse en diferentes ámbitos, como lo social y económico. Lo importante es la experiencia que genera en los usuarios, ya que a través de estas experiencias obtienen nociones para interactuar e interpretar su realidad.

Uno de los entornos contemporáneos donde se desenvuelven los videojuegos es a través del juego en línea, en estos espacios se promueve la creación de comunidades que de manera conjunta resuelven tareas en pro de superar y ayudarse en los videojuegos, lo que garantiza el trabajo en equipo, el ensayo y error, así como el desarrollo de la inteligencia colectiva.

Son numerosos los factores que han llevado a su investigación en diferentes etapas de su existencia y con intereses diversos de acuerdo a los problemas presentados en cada época. Algunos ejemplos son: la adicción, los contenidos violentos o su posible uso y aplicación para la educación. Lo cierto es que el fenómeno de los videojuegos ha cobrado interés en diferentes centros de estudio en todo el mundo.

Aunque los videojuegos ya eran una práctica común en la década de los ochenta y la mitad de los noventa, sus impactos eran limitados por la propia tecnología utilizada para su desarrollo y las experiencias compartidas de los usuarios en estos sistemas. En aquel entonces, los videojuegos eran producidos por grupos reducidos de personas que se enfrentaban a limitantes gráficas y auditivas para crear *software* interactivo, tratando de simular de manera creativa situaciones de juego. Los videojuegos de esa época estaban basados en acumular puntos o completar historias interactivas en entornos bidimensionales.

Los videojuegos como fenómeno social de la década de los ochenta y parte de los noventa promovieron los estudios sobre su adicción y sobre la concurrencia de jóvenes “vagos” en los locales en donde se encontraban las máquinas con los juegos. La obsesión por superar marcadores o derrotar a otros usuarios en los juegos de pelea, provocó que se volcaran los ojos a estos locales siempre pensando en el daño y tiempo perdido que los niños y jóvenes gastaban en este pasatiempo.

Se promovieron estudios donde se encontraron los beneficios y perjuicios de su uso. Los resultados arrojaron que quienes jugaban videojuegos desarrollaban habilidades visuales y predisposición a la tecnología ante quienes no jugaban. Sin embargo, el abuso en el uso de los mismos les creaba una imagen a los jugadores de personas aisladas y con una mala condición física.

Durante la segunda mitad de la década de los noventa, cuando el uso de tecnologías de disco compacto, interconexión y el desarrollo de temáticas más inteligentes y complejas que se ha explotado desde entonces y hasta las

producciones contemporáneas, el videojuego y sus estudios tomó otro rumbo para su investigación.

En términos francos, el videojuego empezó a captar la atención como un producto de comunicación y de cultura, trayendo como consecuencia el interés de investigadores de diversas disciplinas al fenómeno de los videojuegos, para conocer su composición y las significaciones de sus mensajes.

La preocupación por investigar y tratar de explicar a los videojuegos de una manera científica, es también resultado de la brecha generacional que se creó en torno a ellos, como la que se genera con cualquier nueva tecnología. Para la década de los noventa, los adultos, principalmente padres de familia, sentían temor por lo que sus hijos jugaban y no entender los contenidos que para ellos era parte de su vida cotidiana.

Ante tales preocupaciones, se comenzaron a desarrollar investigaciones tanto para identificar problemas como para describirlos, a fin de entender y explicar el mundo de los videojuegos, incluso encontrar en ellos vertientes artísticas, pues ya eran parte de la cultura popular del momento.

Las investigaciones enfocadas a identificar problemas y tentativamente a tratar de resolverlos, por lo general se desarrollaban en laboratorios y consistían básicamente en colocar a una audiencia frente a los contenidos de videojuegos y evaluar conductas; de esta manera se calificaba el grado de influencia por contenidos violentos, conductas agresivas y temas bélicos, dentro de los usuarios.

La contraparte a esta satanización de los videojuegos llevó a efectuar estudios que fueran más descriptivos a fin de explicar el fenómeno de los videojuegos como parte del entramado cultural. También esto fue resultado de que las generaciones que crecieron jugando videojuegos en la década de los ochenta, serían ahora los adultos que investigarían a los videojuegos en su propio terreno y con conocimiento de causa.

En fin, las perspectivas de estudio del videojuego son amplias, pero lo más grave es que aún no existe una ruta crítica definida para la construcción de teorías del videojuego. Lo evidente es que el fenómeno se manifiesta dentro del plano de la cultura, y por lo mismo se vuelve necesario abordarlo desde un enfoque multidisciplinario.

De esta manera, la intención de este trabajo es la construcción de esa ruta crítica para el desarrollo de teorías del videojuego y configurar una aproximación a la construcción de una corriente que permita crear el *corpus* teórico de este fenómeno que cada vez tiene más presencia en el ámbito social y político.

Este libro se publica gracias al apoyo de la UNAM en su Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT), que dio luz verde al proyecto “Los videojuegos como industria cultural. Aportes para la construcción de teorías del videojuego”, con clave IA-302516.

Gracias a las facilidades otorgadas por la Máxima Casa de Estudios del país fue posible realizar, el 6 de octubre del 2015, el *Primer Coloquio de Investigadores de Videojuegos* en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. A través del coloquio se pudo convocar a diversos especialistas de diferentes universidades, que presentaron investigaciones sobre aproximaciones metodológicas a los videojuegos. Los resultados de ese Coloquio se presentan en este libro colectivo a manera de aproximación al desarrollo de las teorías del videojuego.

El primer capítulo, *El camino a las teorías del videojuego*, es un estado del arte sobre las investigaciones realizadas sobre videojuegos a lo largo de la historia. De esta manera se podrán observar los diferentes enfoques metodológicos y las disciplinas que se han utilizado para el estudio del videojuego. Esta es la introducción para enfrentar los demás trabajos.

Imagen-juego: Pensamiento y movimiento en las imágenes gráficas para videojuegos, es el segundo capítulo. Un análisis realizado desde el diseño gráfico que nos proporciona claves para entender la composición visual del videojuego, con la intención de generar inmersión y servir de puente entre la temática presente en el mismo.

El tercer capítulo, *Juego pasado y tecnología. Un acercamiento al estudio de la escenificación histórica en un entorno lúdico*, es una propuesta de análisis para entender los usos que tiene el videojuego de elementos históricos para la construcción de escenarios basados en sucesos del pasado. Es un análisis que permitirá ver cómo se integran en el diseño final del juego los elementos simbólicos en algunas de las sagas más importantes de la actualidad.

Dentro del cuarto capítulo, *La evolución visual del videojuego*, se realiza un análisis histórico para reflexionar sobre los cambios tecnológicos que han tenido los videojuegos y cómo han pasado del simbolismo incipiente de los primeros gráficos con píxeles, hasta la hiperrealidad de las últimas generaciones de videojuegos, la cual trata de emular con lujo de detalles la realidad. Ante este panorama, la pregunta acerca de si el videojuego puede ser considerado arte desde el punto de vista estético, queda abierta.

El capítulo cinco, *Los videojuegos de Shigeru Miyamoto desde la teoría del autor*, es un análisis desarrollado al estilo de quien es quizás el más famoso diseñador de videojuegos de la empresa Nintendo. Miyamoto es el creador de

Super Mario Bros, pero en todas sus obras mantiene un estilo particular. Este trabajo pretende ofrecer ciertas claves para entender cómo serían las bases de análisis para hablar de videojuegos de autor.

El capítulo seis, *Usos del videojuego al interior de la Ciudad de México. Un análisis de la cultura gamer y el consumo de tecnologías digitales interactivas*, se enfoca en los usuarios, particularmente en los de la Ciudad de México. Y a partir de la teoría de usos y gratificaciones, así como de una metodología de corte cualitativo, con etnografía en los lugares de juego, pretende demostrar las motivaciones de los usuarios para jugar videojuegos y sus espacios de socialización.

El séptimo y último capítulo, *Experiencias del trabajo–aprendizaje en juego como práctica emancipadora*, es un reporte de experiencias donde se han utilizado diferentes tipos de juegos para propósitos de convivencia y aprendizaje. A partir de la práctica lúdica se espera mejorar las actividades cognitivas y de socialización de los participantes.

De esta manera, el presente trabajo pretende convertirse en el primero de una colección de textos que ayuden a comprender el fenómeno llamado videojuego y seguir desarrollando teorías y metodologías para su estudio desde diferentes disciplinas. El camino se ha trazado y esperamos que numerosos colegas se unan a esta comunidad de investigación que hemos creado.

CAPÍTULO 1

EL CAMINO A LAS TEORÍAS DEL VIDEOJUEGO

José Ángel Garfias Frías

Los videojuegos han creado una sólida industria a través de la cual se obtienen grandes dividendos, gracias a los millones de usuarios que los consumen en todo el mundo. Su impacto social es también a gran escala. Por lo tanto, se ha vuelto necesaria la construcción de teorías cuyo objetivo sea estudiar todo lo relacionado a los videojuegos y los usuarios desde diferentes perspectivas y disciplinas.

La construcción de dichas teorías para el videojuego hace necesario entender y analizar a detalle el objeto de estudio para conocer su influencia y consecuencias tras su integración a la vida cotidiana. Los videojuegos han impactado a la sociedad a partir de la segunda mitad del siglo XX; son resultado de las investigaciones, el desarrollo de la informática, así como de la necesidad de entretenimiento del ser humano.

La tecnología ofrece diferentes posibilidades para el uso de estrategias artísticas y narrativas más profundas en los videojuegos, permitiendo a los desarrolladores crear temáticas y sistemas de juego más complejos en donde se abordan los problemas y situaciones de la actualidad.

Bajo la línea de las temáticas y situaciones de juego presentes en los videojuegos, y los estudios realizados para entender a los mismos desde su creación, se reconstruye el siguiente Estado del Arte basado en el texto de Mark P. Wolf (2003), para llegar a una aproximación a las teorías del videojuego y definir el camino que se ha de seguir en el aporte a dichos estudios.

Los estudios en el comienzo

Spacewar fue en 1962 el primer *software* de videojuegos. Desarrollaba una mecánica de competencia sencilla basada en disparos entre usuarios con dos naves que vagaban por un espacio vacío con el afán de eliminarse mutuamente. Sin embargo, lo único que le faltaba a *Spacewar* para ser un verdadero fenómeno de masas, era diversificarse, pues dicho programa sólo circulaba en centros de investigación y universidades de Estados Unidos que contaban con una computadora que pudiera soportar el videojuego, y las de aquel entonces no eran tantas ni estaban al alcance de cualquiera. El hecho de que sólo lo conocieran unos cuantos, no lo hacía un fenómeno social de su tiempo; por tanto, la necesidad de estudios sobre el impacto de los videojuegos no existía, y ni siquiera se pensaba en elaborarlos. La clave para llegar a estos estudios era el impacto masivo; no obstante, se comenzaban a vislumbrar investigaciones con los videojuegos como temática central que surgirían dentro de ese reducido grupo de personas.

Un libro que a la fecha se considera histórico, es el de Donald D. Spencer titulado *Game Playing with Computers*. Este escrito, publicado en 1968, señalaba que la programación de videojuegos era una práctica cada vez más recurrente en la creciente comunidad de especialistas en informática; y de hecho, Spencer vaticinaba que sería a través de la programación de videojuegos que se lograría la perfección en el diseño de otros programas, y a eso achacaba la adopción de esta actividad por parte de los especialistas. Spencer pronosticaba el crecimiento de la programación en videojuegos, al menos en términos de ejercicios en el salón de clase, pero no comentaría nada sobre su expansión como industria del entretenimiento.

Hasta principios de los setenta, Nolan Bushnell, un empresario de alta tecnología, logró colocar con éxito en las máquinas tragamonedas el mítico videojuego *Pong* (DeMaría, 2003: 20). Bushnell fue el primero que consiguió obtener dividendos por estos productos. Dicho videojuego, que recreaba un partido de *ping pong*, se volvió extremadamente popular al grado de masificarse a partir del modelo de explotación en máquinas tragamonedas, que hacía posible el acceso a los videojuegos en casi cualquier parte. Una máquina de *Pong* se encontraba fácilmente en gasolineras, bares y otros espacios públicos en Estados Unidos.

Con el videojuego en lugares públicos, permitiendo el acceso de varios usuarios, la necesidad de elaborar estudios en diferentes etapas de su historia ahora sí fue inminente. Y puesto que el videojuego es distinto para cada quien,

el interés estaría centrado en diversas perspectivas, como la narración, la simulación, el arte, la educación, un medio para la interacción social o simplemente un juguete para la distracción y el entretenimiento. De esta manera, a partir de *Pong* se han desarrollado una gran variedad de enfoques desde diferentes frentes que tratan de estudiar a los videojuegos de manera similar a los estudios que se realizan para el cine o la televisión. Así se han hecho presentes los enfoques de la semiótica, los estudios del juego, la teoría literaria, la informática, las teorías del hipertexto, el cibertexto, la interactividad, la identidad, el posmodernismo, la ludología, la teoría de los medios de comunicación, la narratología, la estética, la teoría del arte, la psicología, entre otros.

El tiempo de existencia de los videojuegos no es mucho en comparación con los años de vida que tienen otros medios como el cine, la radio o la televisión, pero no por eso los videojuegos en estos años se han quedado estáticos; al contrario, han evolucionado y se han transformado de manera muy veloz y drástica. Los videojuegos son un objeto de estudio en movimiento que se busca observar desde diferentes frentes para tratar de comprenderlos en relación al contexto al que pertenecen.

Los videojuegos tienen nombre

El primer paso en las investigaciones sobre los videojuegos era tratar de otorgarle un nombre a este tipo de programas. La discusión se llevó a cabo en la década de los setenta, cuando se consolidaba *Pong*, y tiempo más tarde salía a la venta la primera consola de videojuegos casera, el *Odyssey*, en 1972. No se tenía muy claro cómo denominar a estos nuevos productos; los nombres oscilaban entre “*electronic games*”, “*computer graphics*”, “*computer games*” o “*video games*”, todos ellos términos aproximados pero que sin duda no eran sinónimos (Wolf, 2003: 2).

De todos ellos, el término *Video games* rescató de manera más neutral la naturaleza de estas producciones, pues tomaba en cuenta lo lúdico y la característica audiovisual. Posteriormente, ambas palabras se unieron para crear *videogame* (videojuego), por lo que así ya se tenía una definición clara de aquello a lo que se estaba haciendo referencia. A la fecha, es como se sigue llamando más acertadamente a este tipo de *software*: videojuegos.

“El término *videogame* fue usado por primera vez en un título del número de la revista *Reader’s Guide to Periodicals* correspondiente a marzo de 1973, para

hacer referencia al fenómeno que se vivía con las máquinas tragamonedas de *Pong*, y las consolas caseras que se crearon para esas fechas” (Wolf, 2003: 2).

Los primeros artículos sobre videojuegos de la década de los setenta que se publicaron en revistas electrónicas y de programación, estaban escritos principalmente por aficionados y amantes de las computadoras y eran dirigidos a sus similares. En estas publicaciones, los videojuegos eran abordados con una terminología más técnica y con el afán de reproducir los experimentos en casa con programas sencillos, y algunos aparatos electrónicos, lo que los convertía en publicaciones más alejadas del común de la población.

Por otro lado, en revistas de ámbito general como *Newsweek* y *Time* aparecieron reportes de cómo crecía esta industria y quiénes eran las figuras clave. Los videojuegos se convirtieron en una moda para los aficionados de mediados de los setenta y se publicaban artículos sobre cómo construir las “máquinas de toques”, los “gatos” (*tic tac toe*) o las “damas”. Es decir, juguetes electrónicos, pero que de alguna manera hacían necesario contar con conocimientos de programación para mejorar códigos y compartirlos.

A partir de la segunda mitad de la década de los setenta, los juegos tragamonedas tuvieron una gran demanda, y aparecieron varias revistas para propietarios de salones con *maquinitas*, en donde el objetivo fundamental era explicar los movimientos y tendencias del mercado y hacer de ellos un mejor negocio: *PlayMeter* en 1974, *RePlay* en 1975 y *Star Tech Journal* en 1979 (Wolf, 2003: 3) eran claro ejemplo de ello. Ya casi entrada la década de los ochenta, establecer un local de máquinas de videojuegos se estaba volviendo un negocio muy rentable.

Finalizaba la década de los setenta, los videojuegos ya tenían nombre, objetivos y posibilidades de desarrollo, aunque no se explotaban, pero que no tardaría mucho para que se masificaban.

Los videojuegos en los ochenta crean personajes.

La década de los ochenta comenzó muy bien para los videojuegos. El negocio de las máquinas de *arcade* iba en pleno crecimiento, proliferando los locales donde se jugaban títulos como *Space Invaders*, *Pac Man*, *Donkey Kong* y *Defender*; las consolas de videojuegos caseras se consolidaban con el *Atari 2600* y el *Intellivision de Mattel*, así como con la venta de computadoras personales a través de los cuales los diseñadores de videojuegos aficionados creaban programas.

Era relativamente pronto, pero empezaron a aparecer los libros sobre la historia de la industria del videojuego: *Screen Play. The Story of Video Games*, de George Sullivan, en 1983, era un claro ejemplo. A él se sumaron muchos más títulos recreando los momentos clave de la industria, la cual, aunque incipiente, ya empezaba a llamar la atención de algunas editoriales.

En 1982, Chris Crawford escribió *The Art of Computer Game Design*, primer libro que cuestionaba la naturaleza de los juegos, indagaba sobre qué los hacía entretenidos, y proponía considerarlos como una forma de arte. Crawford vislumbraba el crecimiento de la industria, los problemas y críticas que ocasionaría tener a tantos usuarios enganchados a las pantallas por la pérdida de tiempo y la posible adicción. Esto daría pie, según él, a que se escribieran muchos libros y artículos sobre videojuegos, vaticinando una bibliografía muy rica y extensa para tratarlos desde diferentes perspectivas y disciplinas.

No tardaron en aparecer las corrientes psicológicas con títulos como *Mind at Play: The Psychology of Video Games*, de Geoffrey R. Loftus y Elizabeth F. Loftus, quienes examinaban en 1983 las motivaciones hacia los mismos y estudiaban los beneficios de jugarlos. No serían pocos los libros de psicología y experimentos de laboratorio con videojuegos para medir los efectos violentos y los cambios de comportamiento en los usuarios, creando mitos sobre su uso, tendiendo principalmente al amarillismo y sin aportar bases sólidas para su estudio y evolución.

El llamado *crash* de 1983, cuando muchas empresas de videojuegos en Estados Unidos se fueron a la quiebra por la falta de creatividad en sus producciones y la saturación del mercado, significó para muchos analistas la muerte de los videojuegos como práctica social e incluso se llegó a pensar que sólo habían sido una moda pasajera. Pero como no todo el mundo son los Estados Unidos, en Japón la industria de los videojuegos no iba del todo mal; al contrario, su crecimiento tecnológico y económico permitió exportar sus productos a otras latitudes en formatos de programas para computadora o máquinas de *arcade*. Sería Nintendo quien en 1985 regresaría la euforia por los videojuegos a toda América con su consola *Nintendo Entertainment System (NES)* y *Mario* como personaje insignia de la compañía.

Los recursos tecnológicos para videojuegos no se estancaron, y a medida que se aprovecharon mejor, las historias y personajes se volvieron más complejos. Asimismo, se crearon mitos en torno a dichos personajes, quienes hicieron que el videojuego regresara al mercado norteamericano para consolidarse como parte fundamental de la cultura contemporánea, que incluso debía tratarse con más respeto.

La década de los ochenta cerró con una imagen relativamente favorable hacia los videojuegos; se consolidaban como industria global multimedia y con estudios que comenzaban a hablar de su importancia e influencia tanto negativa como positiva entre los usuarios.

Los videojuegos trascienden medios

Para 1991, el libro *Playing With Power. Movies, Television and Video Games from "Muppet Babies" to "Teenage Mutant Ninja Turtles"*, de Marsha Kinder, situaba a los videojuegos en el mismo nivel que otros medios de comunicación y analizaba las conexiones entre unos y otros. Kinder no menospreciaba a los videojuegos y los trataba como algo cotidiano, que ya estaba integrado principalmente a la vida de los niños.

Los videojuegos trascendieron los medios, si bien es cierto que en los ochenta *Pac Man* gracias a su popularidad tuvo una serie de dibujos animados; para los noventa, otros personajes de videojuegos como *Mario*, *Link* o el *Capitán N* aparecían para trascender fronteras. Las historias y personajes de los videojuegos servían para algo más que jugar y durante la primera mitad de los noventa aparecieron las películas de *Mario Bros*, *Street Fighter*, *Mortal Kombat* y *Double Dragon*, todas en general muy malas para la crítica cinematográfica. Pero por lo menos, el interés en los videojuegos para otros medios incentivó a trabajar más en sus temáticas y seguirlas explotando para hacer negocio con ellas.

La década de los noventa aportó también algo fundamental para la industria de los videojuegos: el CD ROM. La gran capacidad de almacenamiento que permitió música, voces y video, acrecentó las cualidades expresivas de este medio; las historias se hacían más profundas, se podía indagar más en las motivaciones de los personajes y, por lo mismo, se hicieron más entrañables para los usuarios.

En 1993 salió a la venta *Myst*, el juego que hizo obligatorio el CD ROM, por los recursos informáticos que utilizaba, lo que lo hacía un juego complejo para su época. También fue el año de *Doom*, el videojuego que inauguraba masivamente el género de los disparos en primera persona (*first person shooter*); en él se debían recorrer pasillos y disparar a monstruos y bestias del infierno. En ambos casos una cosa era clara: ahora los videojuegos serían mucho más largos y su análisis de contenido no sería cuestión de unos momentos, ahora los videojuegos serían experiencias de larga duración. Y para realizar una crítica sobre ellos, se requería gente especializada, incluso para jugarlos.

Todos estos cambios tecnológicos hicieron necesario profesionalizar la carrera de creación de videojuegos. También en el año de 1993 abrió sus puertas la *DigiPen Applied Computer Graphics School*, la primera escuela de programación de videojuegos. La escuela ubicada en Canadá fue la pionera en ofrecer una educación de este tipo en el continente americano. A *DigiPen* le ha ido tan bien, que se hicieron las gestiones necesarias para otorgar a los estudiantes el grado en *Ciencia en Simulación Interactiva en Tiempo Real*. *Digipen* creció y se extendió a otro *campus* en Washington, donde se otorga un posgrado en *Simulación Interactiva en Tiempo Real* y otro en *Animación Informatizada en 3D*. En fechas recientes, las diferentes universidades y centros de estudio en el mundo han detectado el interés que se tiene en los videojuegos y la apertura de un amplio campo de trabajo, lo cual ha permitido crear carreras de animación digital y programación con especialidades en videojuegos.

Otro hecho fundamental para el crecimiento de los videojuegos, sus temáticas y sus investigaciones, lo dio la aparición de la *World Wide Web*, convirtiéndose en una de las enciclopedias de videojuegos más grandes ante la ausencia de publicaciones en papel para ese fin. Aparecieron las páginas *web* de coleccionistas, jugadores, reseñadores y editores, que elaboraban los aficionados. Una de las más importantes y aún vigente es la del *Video Game Musseum*, que contiene imágenes y datos sobre videojuegos en todos los soportes y en todas las épocas; se actualiza constantemente con contribuciones de los usuarios.

También están las páginas periodísticas, algunas ya con más de quince años de estar funcionando y que se han convertido en negocios rentables, como la de *IGN.com*, que es una de las fuentes más confiables para mantenerse al tanto de las noticias de videojuegos que constantemente fluyen en todo el mundo.

De lado más serio, se han abierto sitios como las páginas de investigación y académicas; por ejemplo, la de *Game Studies*, donde se comparten opiniones y artículos científicos sobre las investigaciones realizadas y se convoca a congresos en diversas partes del mundo. Y como un caso específico está el de David Winter, con su página *www.pong-story.com*, que se ha convertido en una de las mejores fuentes de información sobre *Pong* y sus imitadores; y aunque no es un libro impreso, su investigación ha sido citada por muchos académicos como tal.

Es cierto que nadie puede garantizar el control de la calidad de la información en las páginas *web*, pero la propia comunidad que es conocedora del tema corrige, avala y recomienda los contenidos para hacer de los sitios en Internet una de las herramientas más confiables para buscar información ante la ausencia de publicaciones impresas en papel.

En Francia se han hecho estudios sobre la relación entre el cine y los videojuegos, y la revista *Cahiers du Cinéma* ha ofrecido espacios para tratar esta relación. Dichos estudios se presentaron en la época en que los videojuegos tomaron muchos elementos cinematográficos para su composición audiovisual, pero los resultados arrojarían que más que copiar, los videojuegos iban en camino de la construcción de su propio lenguaje. A diferencia del cine, los usuarios se apropian de manera distinta de los videojuegos, y producen otras emociones, con lo que sin duda estarían trazando su propio camino. Los videojuegos cuestionarían al cine, lo tacharían de estático y replantarían lo que es una narración con imágenes interactivas, una propuesta más acorde a las nuevas generaciones acostumbradas a interactuar con las pantallas.

El fin de siglo y la sobre valoración de los videojuegos crearon un sentimiento de nostalgia en los niños que en su momento ya eran adultos y que crecieron con clásicos como *Pac Man* o *Donkey Kong*. Un nuevo movimiento de emuladores, que son programas de cómputo que permiten jugar versiones de videojuegos de consolas en computadoras personales simulando el *hardware*, se empezaron a difundir en la red, así como los compendios de juegos clásicos que llegaron a los sistemas de última generación.

En 1996, la exposición *Videotopía*, de Keith Keinstein, consistió en disponer de máquinas clásicas en el museo para que la conociera una nueva generación, la cual no tuvo oportunidad de jugar con ellas. Sobra decir que dicha exposición fue de gran éxito y con críticas muy favorables.

La nostalgia se ha visto plasmada en títulos como *Joystick Nation. How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*, de J. C. Herz, publicados en 1997, y cuya naturaleza es periodística. El libro reflexiona cómo los videojuegos de *maquinitas se convirtieron en parte fundamental de la forma de vida en el siglo XXI*.

En 1997 apareció otro libro académico dedicado a los videojuegos: *Cyber-text. Perspectives on Ergodic Literature*, de Espen Aarseth, quien analizaba a los videojuegos como un texto. Ponía énfasis en la naturaleza cibernética del texto, puesto que se preocupaba por la interacción entre el programa y el usuario, llevándolo a caminos insospechados y creando una forma muy especial de narración; de esta manera se otorgaba al videojuego posibilidades casi infinitas. Aarseth inició un ciclo de conferencias: *Digital Arts and Culture*, que darían pie a la revista en línea *Game Studies*.

Sobre los estudios de género y los videojuegos, apareció en 1998 *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, editado por Justine Cassell y

Henry Jenkins. En este libro colectivo escribieron feministas, mercadólogos, psicólogos y otros especialistas; buscaban indagar sobre si ésta era una industria de temáticas masculinas, si se debían concebir videojuegos para mujeres o si se deberían hacer temáticas más abiertas e igualitarias.

De corte similar, en el 2001 apareció *Utopian Entrepreneur*, de Brenda Laurel, quien examinaba la quiebra de su empresa *Purple Moon*, dedicada al diseño y la producción de *software* para chicas, y las luchas que tuvo que mantener para intentar que la empresa siguiera fiel a su misión.

El siglo XXI integró la visión sociológica al estudio de los videojuegos. El libro *Trigger Happy. The Inner Life of Videogames*, de Steven Poole, en el año 2000, estudiaba el papel de la proyección de la vida del usuario hacia los videojuegos, explicando la construcción de los mundos, las historias y cómo los personajes se vuelven ídolos. Para elaborar dicho análisis, Poole hacía referencia a autores como Adorno, Benjamin, Platón, Huizinga, Peirce y Wittgenstein.

El año 2000 sería la punta de lanza para los estudios sobre los videojuegos de manera seria y estable, ya no como teorías aisladas o investigaciones invitadas dentro de los institutos que desarrollaban otros trabajos. Los videojuegos dejaban de ser el nuevo medio para integrarse de lleno al *corpus* de la investigación mediática y cultural. El nuevo milenio integraría al campo de la investigación de videojuegos, la celebración de congresos anuales, los que se sumarían a los libros, cursos especializados y revistas en línea.

Los estudios de videojuegos en el siglo XXI

Con tales antecedentes se perfilaban ya varias tendencias en la investigación de videojuegos. América del norte y Europa aportarían diferentes visiones de cómo analizar este entretenimiento, teniendo la pretensión de estructurar una teoría del videojuego. Dicha teoría del videojuego dividió a la comunidad de investigadores entre quienes estudiaban estas producciones a partir de la narratología, otros desde de los estudios cognitivos, unos más bajo las teorías de la representación y los que optaban por la ludología, entendida esta última como el estudio del juego y su estructura. Todos proponiendo que el estudio del videojuego debería ser a través de alguno de estos enfoques y en lo posible tratando de descalificar a los demás.

Ante la ausencia de estudios sobre videojuegos y narratología, los investigadores echaron mano de teorías narratológicas propias del cine o la literatura

y encontraron bastantes coincidencias formales que aparecen en ambos medios. No obstante, también es cierto que la gran variedad de videojuegos en sus géneros ofreció dudas en aquellos donde la historia no es primordial y lo importante es el juego.

Los debates académicos sobre la naturaleza de los videojuegos se han intensificado y se han organizado congresos como el de la *Society of Cinema and Media Studies*, donde se abrieron espacios para abordar estas temáticas. De manera más específica, la discusión en la materia se ha implementado en los congresos de videojuegos como el *Digital Art and Culture*, que se ha llevado a cabo en 1998 y 2000 en la Universidad de Bergen (Noruega), 1999 en el Georgia Institute of Technology (Atlanta, Georgia, Estados Unidos), 2001 en la Brown University (Providence, Rhode Island, Estados Unidos), 2003 en la RMIT University (Melbourne, Australia), 2005 en la Universidad de Copenhagen (Dinamarca), 2007 en la BEAP (Australia) y 2009 en la Universidad de California (UCLA).

Con ese espíritu de composición global, la revista en línea *Game Studies* se conformó con integrantes de varias nacionalidades. Sus once miembros fundadores proceden de siete países diferentes, y los dos miembros daneses, Jesper Juul y Lisbeth Klastrup, organizaron el primer congreso académico sobre videojuegos, el *Computer Games and Digital Textualities*, que se realizó en la Universidad de Copenhagen en marzo de 2001.

La Universidad de Copenhagen en Dinamarca incluso abrió el *Center for Computer Games Research*. Dicho instituto inició a partir de 1999 la investigación del videojuego como fenómeno cultural a través de su estructura, función e impacto social, con el apoyo de diferentes disciplinas del área de humanidades.

Este grupo de estudiosos ve al videojuego como un producto cultural que debe estudiarse inserto dentro de la cultura como un fenómeno más de entre los muchos estímulos que se reciben a través de otros medios como el cine o la televisión, proponiendo incluso debatir sus características estéticas para considerarlos como una nueva forma de arte, así como el análisis de su situación ontológica.

La motivación del estudio del videojuego por parte de los investigadores de esta región se debe además de su gran desarrollo tecnológico, principalmente porque al ser países de clima frío, la mayor parte de las interacciones sociales se dan a través de otros espacios virtuales. El videojuego en línea se ha convertido en un espacio de interacción fundamental para ellos, y por ende una fuente muy importante de cultura e información.

Una publicación reconocida en esta área es *Half Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, de Jesper Juul, en 2005. El autor trata de abordar gran parte de las inquietudes antes mencionadas con la teoría de que los videojuegos siguen el esquema de reglas de juego dentro de un mundo ficticio, pero a la vez, las reglas presentes en los videojuegos obedecen a las reglas sociales del mundo real, lo que facilita su reproducción y consumo. Juul busca comenzar un debate para construir una teoría de los videojuegos más compleja.

También habría que mencionar los esfuerzos que realiza la *Serious Game Initiative*, con sede en Washington, Estados Unidos, la cual busca estudiar y experimentar con los diferentes usos que puede tener el videojuego para la capacitación.

Los experimentos que han desarrollado sobre la relación entre videojuegos y medicina, han tenido bastante impacto. Según ellos, los médicos cirujanos que han jugado y se entrenan con videojuegos tienen más destreza al momento de realizar operaciones que los que nunca lo han hecho, e inclusive entrenan a nuevos médicos por medio de videojuegos. Dentro de sus desarrollos más importantes está el programa Interactive Trauma Trainer, que es un simulador de operaciones en quirófano que ha ayudado a practicantes de medicina.

La *Serious Game Initiative* difunde sus hallazgos e investigaciones a través de conferencias, mediante las cuales dan a conocer los avances tanto en medicina como en políticas públicas por medio de los videojuegos, pues las investigaciones desarrolladas por la *Serious Game Initiative* buscan con los juegos de video llegar a todos los sectores, no sólo la medicina, a fin de mejorar la calidad de vida.

De forma similar, algunas empresas desarrolladoras de juegos de video los intentan llevar a otros usos y disciplinas como la neurología, donde se ha descubierto que al jugar se activan ciertas partes del cerebro de manera particular, evitando con esto las enfermedades degenerativas de la mente como la pérdida de memoria que se presenta con la edad. Todos estos resultados se han visto reflejados, por ejemplo, en la serie de videojuegos *Brain Age* y *Big Brain Academy de Nintendo*, los cuales preparan a los usuarios para ejecutar ejercicios mentales. Además, estos programas han sido notables éxitos comerciales.

El aprecio a los videojuegos se volvió cada vez más evidente y sin más pretensiones que elaborar un recuento histórico de lo que es y ha sido la industria del videojuego. Autores norteamericanos como Burnham y DeMaría han recopilado, en su libro *High Score*, la historia ilustrada de la industria del videojuego, documentos y testimonios de los productores y diseñadores de videojuegos para recrear lo que se ha jugado durante diferentes periodos en el mundo. Este tipo de

investigaciones se han hecho más frecuentes e inclusive por periodos, resaltando los avances obtenidos en cada uno de ellos con una nueva generación de aparatos para reproducir los videojuegos.

En América Latina no ha pasado desapercibido el fenómeno de los videojuegos y en 1997 apareció *Los videojuegos un fenómeno de masas*, de Diego Levis, quien vaticinó que el crecimiento en los estándares de producción y recursos multimedia traerían como consecuencia debates sobre los contenidos y educación proveniente de los videojuegos. Levis seguiría la línea de la educación y se alejaría de los estudios sobre videojuegos.

El uruguayo Gonzalo Frasca, quien estudió en la Universidad de Copenhagen en Dinamarca y que también fue miembro fundador de *Game Studies*, regresó a su país con una amplia variedad de conocimientos que después se verían aplicados a artículos e investigaciones que se han ventilado en la red, e inclusive se llevaron a la práctica en algunas campañas de elección a cargos políticos en su país. Según él, el juego tiene un campo de aplicación que va más allá del mero entretenimiento.

En Japón, donde pareciera que los estudios sobre el videojuego deberían ser muy amplios, la verdad no lo son tanto, ni tan profundos, puesto que las investigaciones se reducen a los aspectos tecnológicos, cuyo afán consiste en elaborar mejores productos en una industria que por mucho han sabido dominar y conquistar en todo el mundo. Según Matthew Weise, investigador en juegos, miembro del equipo del proyecto *Games-to-Teach*, del MIT, las figuras reconocidas de la industria como Shigeru Miyamoto, creador de los videojuegos de *Mario* y *The Legend of Zelda*, y Hideo Kojima, autor de la saga de videojuegos de *Metal Gear*, ofrecen conferencias sobre sus experiencias en la creación de videojuegos. Lo que dicen Miyamoto y Kojima debe ser considerado como la verdadera teoría y práctica del videojuego, puesto que su palabra es casi ley en la industria; qué mejor que ellos para tener una visión complementaria y sistémica sobre los efectos y la tendencia que seguirán estas producciones.

Otro campo de estudio en los videojuegos está enfocado a la mercadotecnia y se refiere a los estudios demográficos elaborados para identificar a los usuarios y saber cómo y por qué consumen los videojuegos, con el afán de obtener información para elaborar estrategias de mercado para que mejoren las ventas.

En este ámbito, existen instituciones en diferentes países que se encargan de realizar la investigación; no obstante, la de mayor peso a nivel mundial es la *ESA Entertainment Software Association*, la cual se dedica a desarrollar investigaciones para Estados Unidos, aunque gran parte de sus resultados se utilizan y difunden para el resto del mundo.

En la *ESA* se llevan a cabo estudios sobre los usos de los videojuegos, los cuales se publican anualmente en un documento de difusión gratuita titulado *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*. En dicho documento se plantean las preguntas: ¿Quién juega videojuegos? ¿Quién compra videojuegos? ¿Cuánto tiempo tienen los usuarios de ser videojugadores? ¿Cuánto se vendió el año pasado? ¿Cuáles son los géneros de videojuegos más vendidos? ¿Cómo se ha jugado en línea?, etcétera.

Además de estas investigaciones de mercado, la *ESA* ha promovido el desarrollo de otras organizaciones como la *ESRB Entertainment Software Rating Board*, que se dedica a clasificar el contenido de todas las producciones de videojuegos para Estados Unidos. Esta clasificación también se utiliza en el resto del continente. Otros países cuentan con organizaciones similares para la clasificación de contenido.

Hacia las teorías del videojuego

De esta manera, se tiene un panorama general del Estado del Arte de los videojuegos con el tipo de investigaciones, su uso y la forma en que se han llevado a cabo en todo el mundo. El aumento del número de libros, periódicos y congresos sobre videojuegos lleva a pensar que se está formando una red internacional de investigadores en videojuegos, y que la teoría del videojuego empieza a tener consistencia.

Es lógico que se busque contar con parámetros comunes y llegar a una teoría del videojuego que domine toda la comunidad científica, pero aún deben ser abordados por diferentes caminos para llegar al consenso.

Uno de los intentos por llegar a este consenso en la creación de teorías del videojuego, se plantea en el libro *An introduction to Game Studies. Games in Culture*, de Frans Mayrā, publicado en 2008. En este libro se empiezan a tejer las bases de cómo debe ser esta teoría del videojuego y dejar atrás las discusiones sobre qué enfoque es el fundamental para su estudio.

A pesar de ser una disciplina nueva, las contribuciones por parte de la red de investigadores en todo el mundo han logrado que las discusiones y los debates sean cada vez en mayor medida en torno a esta perspectiva. Tal interés puede explicarse por muchos factores, el principal y más obvio es que los videojuegos se encuentran en un momento en que gozan de bastante popularidad y de opiniones favorables. Otro factor es el uso de dispositivos multimedia que hacen

de los videojuegos un gran producto para la explotación y exploración de estos recursos tecnológicos. Los videojuegos se han convertido en los facilitadores para el acceso a la tecnología en los hogares, principalmente en países industrializados. Una definición breve y clara de los *Game Studies* es la siguiente: “Los Game Studies es un campo multidisciplinario de estudio y aprendizaje con los juegos y sus fenómenos relacionados como objeto de estudio e interés” (Mäyra, 2008: 2).

El enfoque de Frans Mäyrä en su libro sobre los *Game Studies* centra a los videojuegos en el plano de la cultura, lo que implica orientar el estudio desde tres puntos de vista muy particulares: el estudio de los juegos, el estudio de los jugadores y el estudio del contexto en que se desarrollan los otros dos. Con este enfoque se pretende contar con una visión más compleja del fenómeno de los videojuegos, a fin de entender de manera más adecuada y completa, que su carácter multidisciplinario es la clave para el buen desarrollo, tomando al videojuego como parte del entramado cultural.

Entender a los juegos como parte de un proceso cultural implica observar a la práctica lúdica como una forma particular de la misma. Y la cultura entendida como un sistema de significaciones tendrá dentro de sí gran cantidad de símbolos particulares que deben ser entendidos y descifrados para explicar el fenómeno de los juegos y los videojuegos en su totalidad.

La cultura como sistema de significaciones y el juego como parte de ella cobran sentido una vez que se han establecido ciertas convenciones; su práctica se lleva a cabo por individuos que entienden su objetivo, se sujetan a las reglas establecidas para el juego y disfrutan de sus mensajes.

El entendimiento de esos significados en el juego se puede lograr a través del análisis de los elementos comunicativos que surgen en su práctica. El juego funciona al nivel de la comunicación, al establecer convenciones y transmitir significados. En resumen, el enfoque de los *Game Studies* contempla que esa labor de análisis se desarrolle en tres niveles, el contenido del juego, los jugadores y el contexto.

Conclusión

Como ha podido observarse, el videojuego ha sido un objeto de estudio que ha tenido diferentes significaciones para los investigadores, quienes en un principio lo consideraban como algo negativo y adictivo. Con el paso del tiempo,

más allá de llevarlos a la censura, se ha buscado la manera de utilizarlos con diferentes fines productivos. Ejemplo de lo anterior es el texto *¿Por qué los videojuegos pueden cambiar al mundo y mejorar tu vida?*, de Jane McGonigal, publicado en 2013. Es un estudio bajo el enfoque de la psicología positiva, que intenta encontrar mejores usos y una participación colectiva en proyectos de beneficio comunitario.

El objetivo de este Estado del Arte ha sido el de ofrecer nociones sobre la evolución del videojuego y sus estudios. Sin duda, se debe defender la perspectiva cultural a partir de la cual los videojuegos son entendidos como construcciones simbólicas, consumidas por usuarios que se sujetan a su estructura y sus reglas. El análisis del videojuego debe ser realizado en relación al contexto de producción, porque las temáticas y los intercambios entre usuarios no deben perderse de vista ni dejarse fuera de la investigación.

Referencias

- Aarseth, Espen (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, California, JHU Press.
- Cassell, Justine (2000), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, Cambridge, MIT Press.
- Crawford, Chris (1984), *The Art of Game Computer Design*, USA, Mc Graw Hill.
- Demaría, Rusel (2003), *High Score: La historia ilustrada de los videojuegos, España*, Mc Graw Hill.
- Hertz, J. C. (1997), *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarterns, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*, USA, Little Brown.
- Juul, Jesper (2005), *Half Real, Videogames between real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press.
- Kinder, Marsha (1983), *Playing With Power: Movies, Television, and Video Games from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, California, UCLA.
- Laurel, Brenda, (2001), *Utopian Entrepreneur*, Cambridge, MIT Press.
- Loftus, Geoffrey R (1983), *Mind at Play, The Psychology of Videogames*, USA, Basic Books.
- Mäyrä, Frans (2008), *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, Londres, Sage.
- McGonigal, Jane (2013), *¿Por qué los videojuegos pueden cambiar al mundo y mejorar tu vida?*, Buenos Aires, Siglo XXI.
- Poole, Steven (2004), *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*, USA, Arcade Publishing.
- Spencer, Donald (1968), *Game Playing with Computers*, USA, Spartan Books.
- Sullivan, George (1983), *Screen play: the History of Videogames*, USA, Warne.
- Wolf, Mark P. (2003), *Video Game Theory Reader*, New York, Routledge Press.

Referencias web

- www.digipen.edu. En esta página es posible encontrar información relativa a esta escuela de videojuegos, cuya oferta académica ha crecido desde su fundación. Actualmente se ofrecen posgrados enfocados al diseño y desarrollo de videojuegos.
- www.vgmuseum.com/ Página con información histórica sobre casi cualquier videojuego en el mercado. Consultada en agosto de 2016.
- www.ign.com/ Una página para conseguir noticias sobre la industria del videojuego. Consultada en agosto de 2016.
- <http://gamestudies.org/> Página de la revista electrónica que sirve para la investigación de videojuegos. Consultada en agosto de 2016.
- www.pong-story.com. Página que alberga el libro electrónico de Winter, quien tuvo que alojar su material en la red por falta de interés de una editorial para publicar el libro en la época que lo escribió (a mediados de los noventa). Consultada en agosto de 2016.
- www.videotopia.com Página con información de la exposición que se ofreció sobre videojuegos. Consultada en agosto de 2016.
- www.cmstudies.org/ Página de la organización dedicada al estudio de las imágenes y nuevos medios. Realizan un congreso anual. Consultada en agosto de 2016.
- <http://dac09.uci.edu/> Página del último congreso *Digital, Art and Culture* celebrado en la UCLA. Consultada en agosto de 2016.
- <http://game.itu.dk/> Página del Centro de Investigación de Videojuegos de la Universidad de Copenhagen, Dinamarca. Consultada en agosto de 2016.
- www.gamesforhealth.org/index3.html. Página de la organización estadounidense donde se abordan los temas en relación a los videojuegos y a la medicina. Consultada en agosto de 2016.
- www.educationarcade.org/gtt/home.html. Página del proyecto financiado por Microsoft y que sirve para la educación. Consultada en agosto de 2016.
- www.theesa.com/ Página de la organización estadounidense para orientar los intereses comerciales de los industriales de los videojuegos. Consultada en agosto de 2016.
- www.esrb.org. Organización no gubernamental de Estados Unidos que se dedica a clasificar el contenido de los videojuegos. Consultada en agosto de 2016.

C A P Í T U L O 2

IMAGEN-JUEGO: PENSAMIENTO Y MOVIMIENTO
EN LAS IMÁGENES GRÁFICAS PARA VIDEOJUEGOS

Blanca Estela López Pérez

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. 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. En su calidad de producciones audiovisuales, el videojuego ofrece experiencias que pueden ser explicadas desde la narratología, así como también desde las teorías de la narrativa audiovisual, especialmente las cinematográficas.

En este sentido, las imágenes audiovisuales en los videojuegos comprenden un lenguaje que implica esquemas de pensamiento específicos y que, en consecuencia, pueden ser comprendidos desde modelos y herramientas construidos para el estudio de dichos lenguajes que han sido utilizados en medios como el cine y la literatura. Sin embargo, esto no implica que la aplicación de modelos como los de Gilles Deleuze o Jacques Rancière pueda darse de manera directa; debido a las particularidades de un objeto como el videojuego, es necesario atender aquello que su lenguaje demanda por parte del jugador (tanto pensamiento como acción).

El presente texto se deriva de la tesis doctoral “Dimensiones narrativas e imaginarios para las imágenes de los MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-playing Games*)”, en donde se realiza una crítica al aparato analítico de Deleuze

para imágenes cinematográficas con el objetivo de proponer una traducción del mismo para su aplicación al análisis narratológico de los videojuegos. La primera sección comprende el trabajo sobre el movimiento y el tiempo que Deleuze toma del filósofo Henri Bergson, para dar cuenta de la construcción de pensamiento; en un segundo momento el texto aborda los distintos elementos de la imagen-movimiento de Deleuze, así como su vínculo con la cinematografía. El texto concluye con la propuesta de la imagen-juego como parte del sistema de pensamiento a partir de imágenes audiovisuales.

El movimiento y la concepción del tiempo

Uno de los problemas en los que Henri 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).

El concebir al tiempo y el espacio como un todo integrado provee una vía para la comprensión de lo que Bergson llama “sentido de vida interior”. De ese 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. 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: 74-75).

De esta manera, se puede afirmar que el movimiento es abordable por las facultades racionales debido a 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 corresponde al contenido de una percepción sensible” (Zaragüeta, 1941: 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: 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 del cine como de un videojuego? Al ser finito y cuantificable, el espacio es limitado desde la perspectiva deleuziana que lo considera como materia y posee de alguna manera menor complejidad que el tiempo determinado, que no implica procesos de cambio o de actualización (es un principio de estaticidad); de hecho, es ya una actualización de lo abstracto, es ya un producto de un cambio. El tiempo, por su parte, implica procesos y acontecimientos, es difícilmente cuantificable debido a 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, debido a 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: 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 gráfica, corresponden a diferencias de grado, ya que sólo refieren a lo perceptible. Pero en el caso de la diferencia de naturaleza, se trata con el sujeto pensante, el cual 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*” (Bergson, 2007). 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 diferimos un poco con el autor, debido a que la imagen puede *parecer* un objeto concreto, aunque en realidad es un momento dentro del movimiento o cambio, lo que implica que la imagen sea 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.

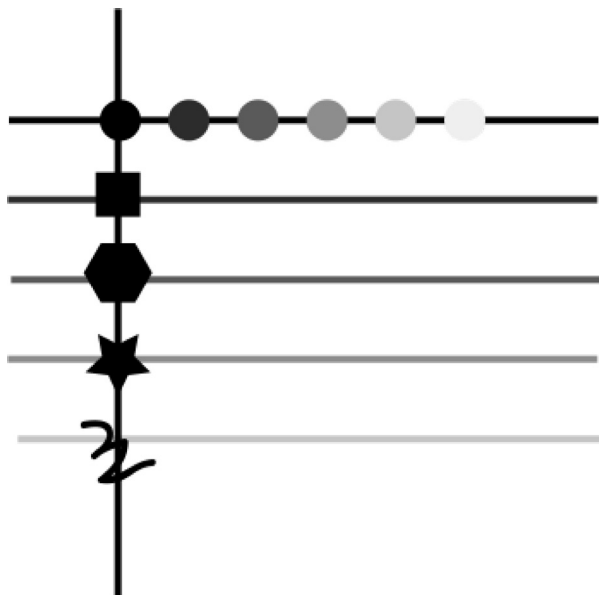
Regresando a Bergson, el autor propone dos ejes: “uno vertical que implica el recordar y vincular en abstracto” (esquema) (Zaragüeta, 1941: 89), sobre el cual los sujetos cambian constantemente de plano; este eje se mueve en el tiempo y corresponde al esquema o virtualidad. El otro eje es horizontal, el eje de lo concreto, lo actualizado y de las imágenes perceptibles; puede comprender el espacio.¹ 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 novelas 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 halla en la obra con lo que se encuentra dentro del sujeto. Lo anterior comprende la experimentación de 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.

¹ 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 1

Diferentes ejes para representar las operaciones de esquema y naturaleza según Bergson



Fuente: Elaborado por el autor.

Como se observa en el Esquema 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; así, aunque las imágenes se encuentren cercanas, los esquemas pueden diferir, provocando un acontecimiento de sentido diferente.

Tenemos dos imágenes visuales concretas semejantes en estos casos; no obstante, el esquema es sumamente distinto: en el primer caso, se trata de una narración autobiográfica que intenta 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 solución de una crisis creativa, sino a la simbolización de una demanda de amor abordada desde un registro imaginario.

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, 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: 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 elaboradas con anterioridad, las cuales son buscadas para conectarlas con los fenómenos 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. En esta exploración de la memoria 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: 109).

Existe entonces una memoria que es capaz de crear e imaginar, debido a que no persigue fines prácticos sostenidos por una lógica causal, y una memoria de repetición que posibilita resolver situaciones inmediatas. Cuando se participa en un juego, la imaginación permite la creación de escenarios, situaciones, historias, personajes, etcétera; 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: 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 esbozar 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 Nicolai Hartmann, por otro; sin embargo, existen elementos de la postura de este 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: 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 qué medir, no pueden encontrar manifestación en lo real.

El autor divide ambas dimensiones 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: 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 transcurre durante años o una vida entera. Con respecto al espacio, la filmación pudo llevarse a cabo en un *set* o en locaciones de las que 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 en *El hombre con la cámara* (1929), muestra fotogramas de la ciudad de San Petersburgo; 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 proyectado. Esa concreción en la imagen proyectada, es una representación del espacio real; es decir, la proyección de los espacios en una película, en realidad, 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, etcétera.

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”; que no existe el espacio, porque no es necesario “moverse”. No obstante, ambas situaciones no serían otra cosa que la construcción del espacio y del tiempo intuitivo representado 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 algunos de los títulos 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 la 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 muestra 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. En 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).

Ahora, se analizará cómo se presenta este intercambio en la expectativa 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 filmicos, 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, por un lado, y memoria-repetición y memoria-recuerdo, por otro.

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: 114). La manera en que se enfrenta cada acontecimiento de la vida oscila entre ambos extremos; difícilmente permanecerá en un solo punto de manera indefinida, porque ello implicaría una existencia autómatas, o bien una netamente circunscrita a un mundo mental que no logra 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, etcétera; 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 distintos, 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.

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 mismo, 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.

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. En primer lugar, porque el interés está centrado en la imagen que “se puede ver” y, en segundo, la manera en que

se altera para concretar un esquema de pensamiento y lograr la reacción perseguida en nuestras audiencias y jugadores. Lo anterior requiere 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; sin embargo, 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 (lugar donde ocurre el desplazamiento). 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: 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 atenderán 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: 90). La intención de identificar estas dos posibilidades de imagen es describir en un primer momento las relaciones entre elementos visuales hacia dentro del objeto y en un segundo 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 determinada 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: 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 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, que al encuadrar ofrecen una visión que se refleja en dichos elementos (Deleuze, 1984: 113); es decir, lo que ocurre en cuanto a movimiento es planeado, 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:

TABLA 1
Relación de planos e imágenes

| | |
|-----------------------|-------------------|
| Plano cinematográfico | Imagen movimiento |
| Plano de conjunto | Imagen-percepción |
| Plano medio | Imagen-acción |
| Primer plano | Imagen-afección |

Fuente: Elaborada por el autor.

La imagen-percepción permite observar 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, debido a 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:

TABLA 2
Relación de estados de agregación y tipos de imágenes cinematográficas

| <i>Tipo de cine</i> | Cine francés | Cine ruso | Cine de Estados Unidos |
|--------------------------|--------------------------|-----------|---|
| <i>Estado de materia</i> | Líquido | Sólido | Gas |
| <i>Movimiento</i> | Flujo | Intervalo | Dispersión |
| <i>Imagen</i> | El torrente, el continuo | Fotograma | Montaje hiperrápido, parpadeante, refilmación o regrabación |

Fuente: Elaborada por el autor.

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 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. Esto 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. 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, al cine de otros países. 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.

A continuación, se explicarán las variedades de imagen-movimiento según Deleuze. La imagen-percepción como primera categoría de la imagen-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, 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. 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 un 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).

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: 99).

Se trata, como se señaló anteriormente, de la imagen más recurrente y operativa de los videojuegos. Sin embargo, cabría plantear una distinción hacia dentro de la imagen acción: por un lado, como dice Deleuze, se tiene al plano medio donde se observa al personaje haciendo algo, realizando una acción. En ese aspecto, la imagen-acción se queda circunscrita al 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, debido a 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, ya 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 permanece conectado, pensando; en el videojuego, dicho circuito existe si el sujeto actúa, reacciona (es decir, juega). Si el sujeto puede jugar, es porque puede pensar.

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, cuestión 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, etcétera. 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 exteriorizar varias acciones distintas (la imagen bergsoniana).

En el caso del videojuego, 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, a pesar del grado de realismo gráfico técnicamente logrado al día de hoy. 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. 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*, observamos que cuentan con escenas 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 que plantea el pensamiento de Spinoza es retomada por Deleuze. Este señala sobre Spinoza, que la elección al cual el afecto está asociado, no es una elección nuestra (Deleuze, 2005: 77). 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 visualización de información, 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 dispara el pensamiento al traer recuerdos que apoyan la selección de la acción a tomar, ya sea para corregir la situación o para mantenerla.

En consecuencia, debido a que la acción es primordial para la existencia del juego y ésta tiene más probabilidades de ser estimulada por otras actividades, 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 convierte en acción, pero que resulta expresivo.

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, debido a que la afección llega por medio de una imagen y la acción que ésta pueda desembocar 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 determinados

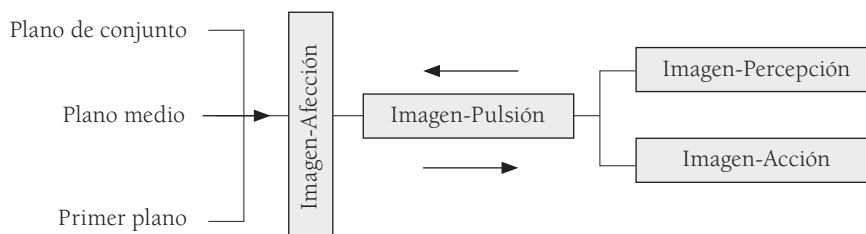
por la manera en que podemos o decidimos movernos en ese espacio. La acción queda, entonces, como una pieza fundamental del circuito de pensamiento; por ello, su movimiento dentro de las dimensiones de tiempo y espacio será de suma importancia. Sin embargo, lo que conecta esta dinámica de la acción con la afección será explicado por Deleuze mediante la imagen-pulsión.

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 la imagen-movimiento capaz de estimular el pensamiento puede quedarse dentro de ese límite. La generación de un circuito de movimiento del pensamiento puede ser producto de 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.

La diferencia con la afección provocada por una imagen-movimiento radicarán 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. 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 a 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 debe señalar 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 determinada, 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 2



Fuente: Elaborada por el autor.

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, etcétera) 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 continuar ejecutándose.

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, 2008). 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. En este mundo originario, 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: 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 vincula 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 ya se mencionó, 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. 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.

La imagen-juego en el videojuego

Como es evidente, el juego 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 con las distintas clases de imágenes-pensamiento.

El juego, a pesar de implicar la diversión (*fun*) y el quiebre con la cotidianidad, no se trata de una manifestación sencilla y determinada. En contra de lo que algunos autores puedan proponer, el juego como imagen-pensamiento es capaz de mover y quebrar esquemas, estipulándose como 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 Friedrich 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, etcétera) como *SimCity* (Maxis, 1989), *Civilization* (Microprose, 1991) o *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), e incluso en donde las características de los personajes (raza, clase, alineación, etcétera) habilitan ciertas acciones, pero impiden otras, como se observa en *WoW* (Blizzard Entertainment, 2004), o *Dungeons & Dragons Online* (Wizards of the Coast, 2006). En el caso de la *paidia*, el jugador habrá de establecer 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, sentimiento 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.² En consecuencia, no cualquier tipo de juego puede estimular al pensamiento para provocarle movimiento con posibilidad de ruptura.

² Incluso deseándolo, puede no presentarse.

Para ilustrar lo anterior, se puede contrastar el algoritmo y la situación propuesta por el videojuego en un *survival horror*, como la serie *Resident Evil* (Capcon, 1996-2010) frente al de un juego muy rudimentario como *FarmVille* (Zinga, 2009). En el primero, las acciones del jugador le llevarán a salvarse a sí mismo y a otros jugadores, resolver la conspiración, completar niveles, etcétera; 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 gráfica 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 siguientes imágenes:

IMAGEN 1



Fuente: Saga *Resident Evil* (Capcon 1996-2010).

IMAGEN 2



Fuente: Saga *Resident Evil* (Capcon 1996-2010).

En cuanto al segundo juego, *FarmVille*, éste posee un algoritmo sencillo que lo hace accesible para público que no acostumbra jugar videojuegos o que no lo ha 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, mandar obsequios, apoyo en misiones comunes, etcétera.

IMAGEN 3



Fuente: FarmVille (Zinga, 2009) en aplicación para Facebook.

IMAGEN 4



Fuente: FarmVille (Zinga, 2009) en aplicación para Facebook.

La tensión y energía libidinal depositadas en esta clase de juegos es mucho menor que en los descritos con anterioridad; su finalidad es exclusivamente el entretenimiento y distensión de la mente. Este tipo de estímulo lleva a lo que Bergson (2007: 304) y Deleuze (2006: 21) llamaron 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 debido a 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 se puede ejemplificar al actuar como espectador de cine o televisión: una película puede presentar a la audiencia interrogantes a fin de captar su atención e involucrarlos al jugar con ellos a “adivinar” que ocurrirá después; a pesar de eso, los espectadores pueden no encontrar un estímulo que les provoque afección (ya sea positiva o negativa). Por consecuencia, este acto implicará 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” (Bergson) y así experimentar redes de conexiones que provoquen que el sentido se manifieste.

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, etcétera), sino por las construcciones cognitivas y afectivas que dicho sujeto pueda generar 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 reproducen las acciones y cómo se encuentran conectadas (dimensión temporal), o por los personajes (dimensión actorial). A ese estímulo, habrá de seguir la imagen-afecto, cuya carga (positiva o negativa) puede mover o 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 muy importante debido a 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. También permite la integración de 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. También implica atravesar por periodos de incertidumbre debido a 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.

Conclusión

Se considera necesario incluir este tipo de imagen en la familia de imágenes-pensamiento propuesta por Deleuze, por tratarse de una particularidad de las formas de interacción que el sujeto puede tener con una imagen audiovisual articulada como lenguaje y que puede incitar el movimiento del pensamiento. Si Deleuze sólo consideró el cine y no contempló los medios de comunicación como el internet (además de factores como los históricos y los generacionales), no puede tenerse como una falla de su modelo, debido a 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 semejantes a las producidas por una película, un programa de televisión, el teatro, una pintura, la lectura de un libro, etcétera. Así, no haber contemplado el videojuego como medio y artefacto, puede resultar casi irrelevante ante el tipo de operaciones psíquicas que se están trabajando, ya que la posibilidad de pensamiento lúdico ha estado siempre presente independientemente de los soportes mediáticos. Sin embargo, la ausencia de esta imagen-juego en los circuitos de las imágenes-movimiento y tiempo, sí comprende un gran vacío y sería necesaria su inclusión para el análisis narratológico de un videojuego desde los postulados deleuzianos. La ausencia de esta imagen-pensamiento implica descartar una de las principales maneras en que el lenguaje permite articular y simbolizar aquello no-pensado.

Referencias

- Bergson, Henri (2007), *La evolución creadora*, Buenos Aires, Cactus.
- Deleuze, Gilles (2006), *Repetición y diferencia*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Deleuze, Gilles (2006), *Diferencia y repetición*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Deleuze, Gilles (2005), *En medio de Spinoza*, Buenos Aires, Cactus.
- Deleuze, Gilles (1984), *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine*, Barcelona, Paidós.
- Freud, Sigmund (2008), *Pulsiones y destinos de pulsión, la represión, lo inconsciente. Complemento metapsicológico a la doctrina de los sueños*, en *Obras completas*, vol. XIV, Buenos Aires, Amorrortu, 1976.
- Hardt, Michael (2004), *Deleuze, un aprendizaje filosófico*, Barcelona, Paidós.
- Hartmann, Nicolai (1960), *Ontología. IV Filosofía de la naturaleza. Teoría especial de las categorías*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Manovich, Lev (2005), *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, España, Paidós.
- Zaragüeta, Juan (1941), *La intuición en la filosofía de Henri Bergson*, Madrid, Espasa-Calpe.



CAPÍTULO 3

JUEGO, PASADO Y TECNOLOGÍA: UN ACERCAMIENTO AL ESTUDIO DE LA ESCENIFICACIÓN HISTÓRICA EN UN ENTORNO LÚDICO

Germán Sosa Castañón

Introducción: Juego y pasado

En este artículo se muestran algunos de los resultados obtenidos de un amplio análisis acerca de los usos del pasado en la industria de los videojuegos. El trabajo tiene como objetivo observar las formas que adoptan las imágenes y textos dentro de esta industria, resaltar el carácter intertextual que esto conlleva, así como advertir la particularidad que adoptan en un soporte lúdico. Entendido el pasado como toda impronta y evocación de lo ausente-acontecido, su intersección con la práctica y el concepto de juego da lugar para pensar en cómo, desde la práctica cotidiana con el juego electrónico, se construyen diferentes sentidos a su alrededor, así como a la historia y la política.

El propósito general es lograr un acercamiento teórico para pensar la forma en que lo acontecido cobra existencia y relevancia en la producción de videojuegos. A partir del análisis comparativo del videojuego *Expeditions: Conquistador* y de las sagas *Age of Empire* y *Assassin's Creed*, se propone mostrar cuáles son las formas que adoptan las presentaciones simbólicas del pasado en el quehacer de los desarrolladores de videojuegos.

La apropiación de relatos históricos por parte de las industrias del entretenimiento no es algo nuevo, ni siquiera si nos remitimos exclusivamente al caso de los videojuegos. Los estudiosos se han dedicado a las producciones televisivas, como la telenovela, o las escenificaciones fílmicas, dejando de lado la persistencia que la producción de juegos ha mostrado sobre el pasado.¹ En

¹ Mientras que en la industria de los videojuegos encontramos como los primeros exponentes de esta relación a los juegos *Civilization* (Sid Meier, MicroProse, 1991, PC) y *Romance of the Three Kingdoms* (Koei, 1989, NES), existen claros antecedentes en los juegos de mesa *Stratego* (Royal Jumbo, 1947) y *Risk* (Parker Brothers, 1958).

este artículo se revela una aproximación teórico-metodológica hacia el estudio de la relación juego-pasado dentro de la industria de los videojuegos.

Desde principios de la década pasada, ya existían esfuerzos por abordar estas producciones, generalmente publicados en formato de artículos en ámbitos académicos, *blogs* y otros espacios de difusión. *Grosso modo*, estos trabajos siguen tres líneas de investigación: los esfuerzos de los estudios por escenificar “fielmente” el pasado (Ghys, 2012); su capacidad de enseñar o difundir historia (Burns, 2002);² la repetición de relatos nacionales y del discurso colonialista (Cox, 2013; Komel, 2014). Desde estas líneas y sus preguntas, se han denunciado o aplaudido diferentes puntos en la relación pasado-juego que dicha industria ha producido.

Estos trabajos (exceptuando el de Komel) tienen la particularidad de centrarse en la forma en que las imágenes y relatos evocan el pasado, dejando descuidado el análisis de las mecánicas y reglas de juego. Nos referimos a la forma en que los posibles jugadores pueden vincularse con el pasado diseñado para estas mercancías culturales.

Para ello hablaremos de los “usos” (De Certeau, 2000) del pasado que emplea esta industria, es decir, la forma en que los estudios sobre los videojuegos se valen de los textos e imágenes, testimonios o improntas de lo acontecido, así como de los textos producidos desde el discurso académico y estatal. De igual forma, también se refiere a los préstamos tomados de otros productos culturales como la literatura y el cine. “Para de Certeau, estos ‘usos’ implican una práctica en que es imposible la repetición de lo dicho, el establecimiento de un efecto unívoco y previsible” (2000: 35-48). Esto equivaldría a la noción de los diseñadores de juegos como un punto desde donde los relatos del pasado emanados del Estado cobran forma y sentido distintos.

Estamos ante un campo eminentemente intertextual. Como apuntó Kristeva, la intertextualidad es una transposición de un sistema de signos a otro, lo cual exige “una nueva articulación de lo tético –de la posicionalidad enunciativa y denotativa” (Navarro, 1996: vii). El uso de elementos provenientes de diferentes discursos sobre el pasado dentro del diseño de videojuegos, además, conlleva una particularidad que no se debe pasar por alto: estas “citas” son reordenadas y reinscritas en los espacios, momentos y acciones del juego. La actividad lúdica trae consigo una serie de características que difícilmente dejan incólume los fragmentos utilizados.

² Esto también ha sido abordado desde una perspectiva más general, centrándose en el videojuego como una herramienta para educar dentro y fuera del aula (Gros, 2008; Esnaola, 2006).

La literatura especializada sobre el videojuego ronda por lugares dispersos e incluso irreconocibles entre sí cuando se trata de conceptualizar el “juego”. Si rastreamos el concepto, tenemos que retomar trabajos que lo abordan desde la antropología, la historia cultural y la psicología social. Retomado en un principio por Huizinga y su inquietud por definir qué era el juego y cómo se mostraba como un elemento omnipresente en cualquier cultura, se consideró como una de las prácticas fundantes de una sociedad, consubstancial de todo ritual. “La cercanía con los estudios sobre los rituales generó una limitante en la posibilidad de emplear estos trabajos para entender los videojuegos” (Simons, 2013).

En Huizinga, el juego, o la actitud del juego, tuvo que atravesar por lecturas críticas que matizaban y profundizaban su propuesta, pero todas tratando de colocar al juego en ámbitos que rebasaban el tema del ritual. Desconocer en el siglo XX las prácticas a las que cotidianamente se les concede el apelativo de juego, no podía durar mucho. Roger Caillois (1986) siguió la pauta histórica que Huizinga puso al juego; es decir, su devenir como siempre presente e indiferenciado de toda actividad humana en las sociedades premodernas, pero después diferenciable como la contraparte del acto “serio” del trabajo. Además, hizo un esfuerzo por correlacionar juegos contemporáneos que pudieran entrar en la definición de su antecesor. Para ello se dispuso realizar desde la psicología una clasificación del tropel de actos indiferenciados que nombramos juegos acercándonos esta discusión a las prácticas que hoy rodean al videojuego.

Aquí el concepto que fue ideado para analizar los rituales, para mostrar la indeterminación en los formalismos y que en los actos solemnes no impera la seriedad, fue aplicado a los aspectos cotidianos del ajedrez, del deporte, de los juegos de azar y las divagaciones de los niños. Si bien se ha reconocido esta disparidad, procurando definir cuándo se está hablando del juego como práctica y cuándo como concepto, las distinciones no duran y se termina cayendo en el reconocimiento del uno en el otro y viceversa.

Los autores que han abordado el problema desde este enfoque (resaltan Huizinga, Caillois y Duvignaud), le otorgan al juego un tiempo y un espacio propio, que configura una naturaleza de lo lúdico; y que si se ve interrumpido por algo ajeno a él, sólo puede ser en detrimento de su esencia. Esta idealización ha provocado cierto distanciamiento respecto a las materialidades que le corresponden, específicamente en lo que le atañe al juguete o a los soportes de juego. De esta manera, cuando ocurrió la irrupción de la tecnología como única base y sustento de una forma específica de jugar, en auge y continuo ascenso hoy en día, se exhibieron toda clase de problemas para pensar esta práctica desde el concepto generado a inicios del siglo pasado.

Pensar en el juego como una actividad mediada exclusivamente por la tecnología computacional, implicó un desconocimiento del cómo considerar la actividad lúdica dentro del devenir de las sociedades y las preocupaciones por analizar, así como comprender las innovaciones que esta industria aportaba a la idea de juego. La imagen digital, la programación, la interfaz, lo audiovisual y las nociones de inmersión e interactividad, se volvieron tópicos que marcaban las preocupaciones acerca de los videojuegos, su producción y uso.

La presencia del pasado dentro de la actividad del juego hace necesario tomar cierta distancia de la idealización de sus espacios y momentos como cerrados en sí mismos y el temor sobre la cancelación de la libertad lúdica mediante la imposición de una “lógica adulta” (Duvignaud, 1997). La guerra, el conocimiento histórico y las tramas entre Estados, al ser traducidas en juego, en primera instancia crean una impronta que enlaza indistinguiblemente el ocio con los espacios de producción de saberes, como la escuela y la academia. Por ello, tampoco se deben considerar las exhibiciones archivísticas (documentos y fotografías de época, recreaciones de personajes, objetos y edificios, etcétera) como separadas o inalteradas por la pulsión lúdica.³ Así como todo conocimiento histórico forma parte de la dinámica memoria-olvido, de la producción estatal de la historia, de la selección de lo que se recuerda y aquello que se deja fuera de los relatos sobre el pasado y la forma en que se narran, los videojuegos también hacen lo propio. Mientras que al mismo tiempo reproducen ciertos discursos, también son atravesados por prácticas que están mejor descritas por nociones como flujo y fascinación (Duvignaud, 1997) y las formas de juego impuestas por las reglas o contratos entre participantes⁴ (Caillois, 1986).

Entre aprendizaje y entretenimiento

Si bien existe un amplio debate en torno a los videojuegos y su papel dentro de la enseñanza y el aprendizaje, constantemente se hace referencia a la capacidad que este soporte tiene para transmitir conocimiento o ejercitar habilidades psicomotoras y valores sociales.

³ En otra línea, la escenificación del pasado puede entenderse desde la noción de presentificación (Ricoeur: 70-71); esto es, la recreación de lo ausente bajo una forma tangible caracterizada por la suspensión de la realidad, donde es necesario que el lector o espectador establezca una relación de “como sí” frente a él.

⁴ Me refiero especialmente a las cuatro etiquetas en que Roger Caillois divide las pulsiones psicológicas hacia el juego: *Agon*, *mimicry*, *allea* e *ilinx*.

Desde hace algunos años las discusiones en torno al potencial educativo de los videojuegos han cobrado cada vez mayor relevancia, tanto como herramienta didáctica, aprovechada por pedagogos y especialistas dentro de los programas de enseñanza escolar, como por ser un elemento que contribuye a la construcción del mundo simbólico de los jugadores. Las discusiones se han centrado principalmente en dos problemas. Primero está el uso de las nuevas tecnologías de la información, en este caso vinculadas al juego, para ser apropiadas por otros sectores. Begoña Gros (2008) entabla el diálogo desde la posibilidad de incluir el juego electrónico como una herramienta más dentro del aula. Por otra parte, la investigadora Jane McGonigal hace énfasis en la necesidad de elaborar videojuegos encausados a enseñar y fomentar ciertos valores sociales y humanos.

En segundo lugar, están los estudios que se enfocan en observar la forma en que la industria de los videojuegos exhibe la presencia de fragmentos de conocimiento de distintos campos, con los que la actividad ociosa del juego cobra un carácter problemático. Algunos han resaltado este fenómeno como la renovación del valor cultural de esta industria, la reivindicación del juego como tiempo perdido y la formación de las personas fuera de los tiempos y espacios escolares (Esnaola, 2006). Otros nos recuerdan que estas producciones, y el conocimiento exhibido en ellos, resultan ser un producto ideológico (Cox, 2013), imbuido de imaginarios particulares y que pretenden hablar del mundo desde la híbriz del punto cero engendrada por Europa, como parte de la corriente ilustrada. Los trabajos que van sobre esta línea se encuentran fuertemente apoyados en los estudios poscoloniales, evidenciando que los principales países productores de videojuegos a nivel mundial difunden mediante éstos su visión del mundo.

En estas discusiones podemos advertir que existen dos enfoques que a su vez dividen la producción de videojuegos. Por un lado, están aquellos que diseñan con el fin de crear una herramienta de aprendizaje; por el otro, quienes diseñan para entretener y divertir, dejando lo educativo como un producto incidental u optativo. Aunque existen juegos en los que esta línea es difusa, aun podemos observar una prioridad en su hechura.⁵ Aquí habría que resaltar el artículo de Telles y Alves (2015), en el que conceptualizan, desde un concepto de narración,

⁵ Principalmente los juegos de estrategia en tiempo real, como la saga *Total War*, han llamado la atención por mostrar una mayor preocupación por ahondar en los detalles históricos y crear una escenificación más o menos “precisa” del pasado. Sin embargo, los desarrolladores atestiguan continuamente durante entrevistas que su preocupación está más en producir algo divertido y que a su vez muestre una historia “más verdadera” como para distanciar a los jugadores de sus prenociones.

a estos juegos como obras de frontera (*boundary works*), es decir, obras no-historiográficas y su importancia.⁶

Ante tal panorama, en este artículo se abordará el segundo caso: aquellas producciones que tienen por objetivo principal el de entretener y ser atractivas para el mercado; el primer caso merecería un esfuerzo aparte. Me remito de manera amplia a la forma en que el pasado se relaciona con la práctica del juego incluida específicamente dentro de industrias, tanto multimillonarias como pequeñas, cuyos productos son consumidos por un porcentaje mayoritario de jugadores. Con ello me propongo mostrar que esta relación ha sido abordada por otros autores desde una concepción particular y poco reflexionada del pasado.

Al incluir controversias acerca de lo acontecido, la relación con el juego se vuelve problemática, y su descripción como conductor de saberes neutrales de la historia resulta menos natural o incluso inoperante. Cuando en algunos trabajos se habla acerca de cómo los videojuegos exhiben un acervo de datos e imágenes que se sustentan en una fuente legitimada de saber, se considera que los jugadores tienen acceso a un conocimiento histórico. La legitimación del acto de jugar que se esgrime desde esa postura, proviene de una visión particular del pasado sometido a una historia entendida desde el espacio escolar. “La repetición de las narraciones y mitos de las epopeyas nacionales, así como la de considerar válido sólo la versión científicista del pasado, terminan por absorber la relación aquí estudiada. Es algo más cercano a la memoria-hábito y a la memorización” (Ricoeur, 2010).

Mediante advertencias sobre la presencia de elementos ficticios, como la que se nos ofrece al inicio de cada entrega de *Assassin's Creed*,⁷ la relación del pasado como conocimiento y del juego se abisma aún más. Con ello los desarrolladores se deslindan de toda responsabilidad sobre esa “precisión histórica” que pretenden emular. Pero no por eso dejan de utilizar al interior del juego una serie de herramientas retóricas, propias del código hermenéutico, que sirven para intensificar el contrato de *mimicry* con los jugadores; hacer creer al usuario que está jugando, en un escenario lo más cercano posible al pasado.⁸

⁶ Lamentablemente, este trabajo no se encontraba publicado antes de finalizar la investigación, por lo que no se pudo incorporar como un texto clave.

⁷ “*Inspired by historical events and characters, this work of fiction as designed, developed and produced by a multicultural team of various religious faiths and beliefs*”; y que se nos recuerda dentro del juego con el credo de los Asesinos: “*Nothing is true, everything is permitted*”.

⁸ Las tres producciones aquí estudiadas poseen amplios compendios informativos sobre el periodo histórico que se escenifica, y están escritas en un lenguaje enciclopédico. La información que se ofrece al jugador está diseñada para hacer alusión sólo a elementos presentes dentro

La *lexía* como propuesta metodológica

Para analizar los videojuegos se ha utilizado un gran número de marcos metodológicos provenientes de distintas disciplinas, cada una elegida acorde a las preguntas que han considerado las investigaciones. En este caso me estoy preguntando acerca de las formas que adquieren los textos e imágenes que evocan el pasado. A su vez, no me remito a las formas y a la cercanía de estas traducciones con el discurso escolar o académico, sino a posibles sentidos que la conjunción de los textos, imágenes e interfaz, puedan generar. Por ello se debe recurrir a una metodología que permita acceder no sólo a la forma en que la industria del videojuego se apropia de un archivo sobre lo acontecido, también debe permitir observar cómo sus distintos elementos se articulan para producir significados específicos sobre el pasado.

Esta articulación se presenta en torno a los *semantemas*, las cuales definen el relato completo y la jugabilidad. Se trata de una o varias ideas centrales que cruzan la totalidad del videojuego y que se refuerzan a través de cada detalle presente.

La búsqueda de posibles sentidos también hace obligatorio que se anule la distinción analítica entre forma y contenido. Si se entiende el videojuego como un medio comunicativo, se debe reparar sobre la forma en que los posibles receptores se relacionarán con el mensaje. En el contenido de un videojuego un entorno histórico, ya sea la trama o relato de guerra, de aventura, espionaje, etcétera, la jugabilidad será el mecanismo de “lectura” con el cual se podrá acceder. La clasificación que la industria y la prensa especializada han hecho de la jugabilidad, atestigua formas disímiles de juego que afectarán la forma en que se “leen” esos usos del pasado. Por ello, los *semantemas* se analizarán a través tanto de los contenidos (textos, imágenes, etcétera) como de las mecánicas de juego.

Esto se abordará a partir de la propuesta de Roland Barthes de fragmentar un texto en *lexías*, o unidades mínimas de sentido (Barthes, 2011). Los videojuegos se analizan a partir de la búsqueda de fragmentos de texto o diálogo, imágenes y partes de la interfaz de juego que nos ayuden a comprender cómo cada uno de ellos por separado y sus engranajes refieren a los *semantemas* que definen una noción de pasado. Es decir, el mirar, el leer, el escuchar y el jugar, se pueden combinar y separar indistintamente para conformar el objeto de análisis.

del mundo del juego, ya sea como imágenes, textos, sonidos o fragmentos de la interfaz. Estos elementos deben ser considerados como retóricos en su capacidad de verosimilizar (Kristeva, 1981, vol. 2, pp. 11-14).

Los *semantemas* variarán dependiendo de cada juego; sin embargo, se propone un modelo estructural basado en la distinción de tres niveles de análisis: el sujeto, el espacio y el tiempo.

Al considerar el cambio de los usuarios-lectores a usuarios-jugadores, de la lectura al juego, el concepto de actante enarbolado por Greimas ofrece ciertas oportunidades, puesto que al referirme a la instancia del sujeto en un videojuego en realidad me estoy refiriendo a un elemento generado por la conjunción del personaje diseñado y las acciones ejecutadas por un jugador implícito (Sicart, 2009: 23).

El actante generalmente se identifica con el sujeto de la oración y cobra sentido en una estructura narrativa a través del complemento. La narración, entonces, se articula mediante los procesos y eventos que dan cuenta de la relación, acertada o no, entre sujeto y objeto, que a su vez provoca que los actantes puedan estar conformados por varios actores o personajes (Mier, 1984: 67-69). En otras palabras, los actantes se analizan a través de las acciones que realizan dentro de la trama y no simplemente por su descripción.

Ateniéndonos a la particularidad de los videojuegos, las acciones son el vehículo ideal para analizar el nivel del sujeto, puesto que comprenden tanto al personaje como el nivel de las acciones realizadas a través de la interfaz de juego. Los actores y sus acciones se ven intervenidos por la participación ineludible de los usuarios del “texto”, que terminarán por definir al actante; los objetivos del sujeto pueden ser alterados por la aparición de los objetivos o prácticas de los jugadores (Hayot y Wesp, 2009). Es decir, las mecánicas de juego deben ser consideradas como parte intrínseca del análisis de todo videojuego.

Tomando este sujeto como base, el análisis de las *lexías* del espacio se torna sobre los momentos y las formas en que ese personaje/jugador se desplaza, apropia y altera el terreno de juego, que a su vez sirve como tablero. El espacio, como imagen, funciona como telón de fondo que ayuda a remitir al jugador a un momento y lugar pretérito. Generalmente, el diseño de los espacios está constituido por la creación y digitalización de imágenes provenientes del intertexto con los discursos escolar y académico del pasado, siempre y cuando puedan ser reconocibles o que apelen a la familiaridad.⁹ Las *lexías* que sirven

⁹ Esto ocurre también en los usos públicos del pasado, donde se busca exhibir el pasado nacional en formatos que intentan reproducir imágenes donde el sentido se encuentre estable, familiar (Rufer, 2012: 153).

ron de apoyo, se basan en la búsqueda tanto de esos escenarios elegidos en los que se llevará a cabo el relato, como su funcionamiento a través de imágenes interfaz¹⁰ con la que se interactúa.

Como se señaló anteriormente, esta propuesta metodológica pretende la búsqueda de dos actantes: *el actante narrado* por el texto y las imágenes, y *el actante ejecutado*¹¹ por los jugadores, cuya conjunción comprende el binomio personaje/jugador. A su vez, esta manera en que funcionan los videojuegos es considerada como un indicio sobre el lugar que ocupa el individuo en el devenir histórico; una interpretación, reflexiva o no.

El espacio cobra relevancia si consideramos que no sólo funge como telón de fondo para un relato ficcional, sino que corresponde con los escenarios en los que se gestan las historias nacionales. De igual manera, a través de las acciones de los sujetos, los espacios cobran un rol particular en la construcción de un pasado que es posible jugar; atestiguan una noción de la ubicación en la que se llevan a cabo los acontecimientos históricos, el lugar donde éstos se producen. Las lexías deben evidenciar esta interrelación del espacio como telón de fondo, con el sentido otorgado a través de las proezas del personaje/jugador. El espacio se puede alterar tanto en forma como en sentido por medio de la interacción lúdica, el cual en última instancia producirá las lexías acerca del tiempo.

En los videojuegos se revelan formas particulares de entender el pasado; como proceso histórico, como maraña de eventos indistintos, como edad de oro o como un tiempo donde sólo las epopeyas importan. Esto se establece a través de los flujos del juego, donde el escenario, los personajes y acontecimientos están encadenados a un ritmo de acción impuesto por la dinámica de juego o por las decisiones de los jugadores. Las lexías son elegidas por su capacidad de mostrar tanto el nivel macro de la narración, que muestra una estructura que configura el tiempo en el conjunto de los mecanismos y narraciones del juego, como el nivel del espacio o escenario, es decir, la forma en que se denota el punto preciso del pasado en que se desarrolla la acción. Con ello se

¹⁰ Imágenes que no sólo están dispuestas como referentes escenográficos, sino que tienen una función dentro del progreso del juego, y con los que los jugadores pueden interactuar (Taylor, 2003).

¹¹ Aquí traemos a colación el problema del jugador implícito, el modelo de jugador que sirve como destinatario para el videojuego; es el usuario óptimo que explotará la narración y las mecánicas de juego como ha sido anticipado por los diseñadores. Pero éste, a su vez, escapa de las predicciones de la industria y puede instaurar formas novedosas de apropiación de la interfaz. Teniéndolo a él en mente, la configuración del actante narrado y de su juego con el pasado cobran un propósito y características específicas.

podrá entrever cómo operan las nociones de evento y proceso históricos en la producción de videojuegos.

Se trata de observar las formas en las que se establecen los ritmos del devenir. ¿De qué depende la aparición de un acontecimiento? ¿Quién decide los puntos de inflexión en el desarrollo de la trama y cómo se detonan? Estas preguntas, que sirven de guía en la búsqueda de lexías, refieren nuevamente al entrecruzamiento del diseño de la narración y las mecánicas de juego, con la forma en que éstas serán empleadas por el jugador implícito. Es el fruto de la tensión entre la imposición de los textos, imágenes, sonidos e interfaz, y la tendencia liberadora del juego (*play*), el espacio y tiempo de la experimentación con las mecánicas y su apropiación. El tiempo resulta la última instancia de significado en que se articulan los usos del pasado en los videojuegos.

Debido a las características de esta propuesta analítica, la investigación arrojó resultados diferentes en cada situación estudiada. Puesto que el *corpus* estuvo compuesto por videojuegos que integran diversos tipos de jugabilidad, con mecánicas de interacción peculiares, la producción de sentido de los usos del pasado varía acorde a ello. El énfasis que se pone sobre el actante y sus decisiones en un juego de rol, como fue el caso de *Expeditions: Conquistador* es diferente al de la saga de acción y espionaje *Assassin's Creed*. En ambos ejemplos se presenta una distancia en la forma en que los jugadores se vincularán con el espacio de juego o *gameworld* y la producción del ritmo o tiempo en la saga *Age of Empires*.

A continuación, me propongo mostrar tan sólo unos ejemplos del análisis realizado en esta investigación, para ilustrar la forma en que opera esta propuesta metodológica, así como sus resultados. En ello se muestran algunas lexías agrupadas por cada uno de los juegos estudiados y para cada nivel de análisis. Para el caso del sujeto abordaré la problemática entre el juego de rol y la Conquista en el juego *Expeditions: Conquistador*. En cuanto al espacio en la saga *Age of Empires*, se muestra una relación entre espacio, dominio y las actividades extractivas. Por último, abordaré la forma en que a través de la interfaz y la narración se establece un devenir temporal, una forma de entender el tiempo, en la saga *Assassin's Creed*.

La Conquista, el rol y el sujeto en Expeditions: Conquistador

El primer caso de nuestro *corpus* se trata de la *opera prima* de un estudio danés compuesto por egresados de la IT University de Copenhagen. Consiste en un

juego de rol táctico,¹² el cual introduce al jugador como un explorador español y su comitiva, que se embarcan al Nuevo Mundo a principios del siglo XVI. Durante el prefacio se nos informa que nuestra expedición precede a la de Hernán Cortés. Esto nos coloca en un aparente punto de inflexión donde ocupamos el lugar de un personaje que funge como héroe o Némesis en las narraciones nacionales de América Latina y España. Las características del juego de rol ejercen la necesidad de ofrecer posibilidades al personaje/jugador, quien podrá elegir su forma de actuar durante los eventos.

Como fue atestiguado por los mismos desarrolladores, repetir la interpretación de los relatos sobre los conquistadores cerraría las posibilidades que un juego de rol debe ofrecer.¹³ En este caso se hizo énfasis en la problemática moral de la crueldad de la Conquista, abriendo la posibilidad de interpretar a un conquistador “moralmente bueno”. Esto se deja ver desde la primera parte del juego, donde se nos permite establecer los parámetros que determinarán las habilidades del personaje, poniendo a disposición algunas cualidades que buscan alejarse de las denotaciones de la Conquista por medio de la violencia. La diplomacia y las habilidades de sobrevivencia nos muestran dos caminos alternos por el que nuestra compañía puede moverse por América. El diseño del personaje y la forma en que se ejecutarán sus acciones, impone una revaloración de la imagen tradicional del conquistador enclaustrada en Hernán Cortés, ofreciendo la posibilidad de alejarse del verbo “conquistar”. En esta línea, el juego ofrece un espacio para experimentar la diferencia desde la individualidad (Voorhees, 2013), creando una distancia del personaje histórico denotado.¹⁴

¹² El juego de rol táctico (*tactical roleplaying game/TRPG*) es aquel en que los jugadores toman el papel de un personaje en una situación ficticia, donde deben actuar y tomar decisiones en consecuencia de su carácter y atributos. Lo táctico se refiere al énfasis que se le pone al diseño de la interfaz de combate, compuesta por un terreno segmentado, emulando las casillas del tablero de ajedrez. Generalmente el ataque se lleva a cabo por un sistema de turnos en que los jugadores deben mover y utilizar las habilidades de sus unidades o piezas.

¹³ En una entrevista, Jonas Wæver, escritor y *lead designer* del juego *Expeditions: Conquistador*, en junio del 2013, declaró que la precisión histórica era un obstáculo a la inmersión y al objetivo del juego, especialmente porque se opondría a la libertad de los jugadores de tomar sus propias decisiones en cada escenario (<http://www.efgmagazine.com/3aday/0/process-interview-expeditions-conquistador.html>. Última visita: noviembre, 2013).

¹⁴ Durante uno de los diálogos en la parte introductoria del juego, se ofrece la posibilidad al jugador de manifestar sus intenciones en el Nuevo Mundo. Éstas se engloban en sólo tres opciones: buscar la grandeza de la Corona, buscar la grandeza personal o realizar un trabajo intelectual de cartografiar y estudiar la historia y cultura de los pueblos indígenas.

Sin embargo, aunque parece que el juego de rol permite intervenir en la caracterización de dicho personaje en las narraciones nacionales latinoamericanas, no es posible crear una distancia ante el europeo, quien se asume como el protagonista de los eventos. Es el español, el jugador, quien impone la dirección del juego y del relato. Si decidimos evitar las acciones de conquista militar y nos mantenemos a raya de las disputas políticas de los pueblos mesoamericanos, el territorio se nos presenta como un espacio abierto para que el conquistador lo explore.¹⁵

De acuerdo al género del rol, es en el diálogo donde se determina la evolución del relato. Al elegir una de las opciones que se nos ofrecen, se desencadenarán eventos distintos. En algunos casos se pondrán a prueba nuestras habilidades verbales, de acuerdo a los parámetros con los que hayamos diseñado al personaje. Si poseemos un alto nivel de diplomacia, podemos acceder a opciones con las que es posible evitar un encuentro armado, o si contamos con un puntaje superior en táctica podremos conseguir una posición ventajosa al inicio de las batallas.

Durante una de las primeras misiones, se nos ordena que investiguemos los rituales que algunos indígenas realizan en unas ruinas aledañas a Santo Domingo. Nuestra misión consiste en desalojar a los oficianes por cualquier medio disponible, puesto que ofenden la susceptibilidad de los colonos españoles. Al llegar al sitio de la ceremonia se nos ofrecen diferentes opciones de acción y diálogo para poder aproximarnos al grupo de taínos. Desde el comienzo podemos asaltar por sorpresa a los presentes, dando lugar casi inmediatamente la batalla. También existe la posibilidad de aproximarnos “en son de paz” iniciando una secuencia de diálogos y decisiones con la líder de los indígenas, cuyo resultado puede decantar nuevamente en el enfrentamiento armado en una resolución “pacífica”: los indígenas prometen desalojar las ruinas después del ritual ante la amenaza española.

En esta escena se nos presenta a un personaje/jugador que está inmerso en la maquinaria de violencia colonial, y que a pesar de las aperturas que el juego de rol promete, no tiene la capacidad de oponerse frente a la colonización. El héroe está atrapado bajo el yugo de la autoridad y su empresa, sin importar sus motivaciones, depende en última instancia de la aprobación o desaprobación de la Corona.

¹⁵ Una reseña de este juego desde una mirada poscolonial se puede encontrar en Filipowich (2013).

El género también interviene, permitiéndonos crear un avatar femenino, el cual no variará en las funciones de la interfaz, aunque nos ofrece algunos diálogos extra abocados principalmente a cuestiones matrimoniales, tanto con españoles como con indígenas.

Esta tendencia por abrir la caracterización de este personaje hacia la construcción de “lo que no fue”, es fruto directo del género de rol. Algunos han propuesto que estos juegos sean considerados como *life simulators* o simuladores de vida, “puesto que los jugadores deciden planos a mano para mostrar sobre las acciones de los personajes y su impacto en el mundo diegético siguiendo una tendencia del “como si” fueran parte de la sociedad escenificada” (Voorhees, 2013). Incluso los desarrolladores del juego aseguraron que las opciones propuestas a los jugadores son las “opciones reales” que se tenían en la época, las cuales eran vitoreadas o reprochadas por personajes secundarios; como si el diseño del juego se dirigiera a la simulación de un entorno de debate del siglo XVI. El contrato de lectura depende de si los jugadores aceptan o no esa “realidad” propuesta y actúan acorde a su capacidad de vincularse a través del *mimicry*.

El espacio, el mapa y el tablero en Age of Empires

En cuanto a la configuración del espacio, la saga *Age of Empires* nos ofrece dos lexías importantes para entender los usos del pasado como escenificación o telón de fondo, y como una expresión de la relación contemporánea de la sociedad con el entorno.

Cuando hablamos de telón de fondo debemos considerarlo como la producción de ese lugar común a partir de la creación y digitalización de imágenes que se desprenden del intertexto que conforma el tejido del videojuego, no como la representación empírica del pasado, ni como la visualización del saber histórico,¹⁶ sino como una parte de la significación de un relato ficcional en el que se puede entrever un discurso sobre el pasado.

Hay que entender las acciones y los espacios como la expresión de las reglas que imponen las escenas que conforman la historia universal eurocéntrica. Ya en varios trabajos se ha hecho alusión sobre la forma en que este videojuego ejemplifica una noción en la cual el territorio sirve sólo para la explotación

¹⁶ Recordemos que el intertexto también se produce por la apropiación de las imágenes cinematográficas y de los relatos nacionales.

de recursos naturales, donde en cuanto mayor sea la capacidad extractiva de una “civilización” (el personaje en este caso), mayor es la posibilidad de los jugadores para imponerse frente a los demás. Sin embargo, poco se ha dicho sobre la forma en que esto ejemplifica la visión del territorio como parte de un discurso histórico claro.

Es en este punto donde el carácter agonal del juego entra como un elemento analítico vital para este caso. Todos los juegos poseen elementos del *agon* descrito por Caillois, entendido éste no sólo como la competencia entre rivales, sino también como la necesidad de superar obstáculos que condicionan el progreso; en los juegos de estrategia en tiempo real está en el centro de todo. Siempre hay un contrincante que empieza en las mismas condiciones y posee las mismas posibilidades de acción. Todos los elementos dentro de la interfaz están dispuestos para la competencia sobre quién es el que mejor logra aprovechar las reglas del encuentro, es decir, las condiciones del tablero, y las características de las fichas. La competencia por hacerse de los recursos esparcidos en el tablero muestra una visión agonal del pasado, una competencia por la dominación del territorio y de los pueblos vecinos en que poco importan las diferencias culturales de las civilizaciones que se nos presentan, sino ese principio de igualdad que debe poseer cada partida.¹⁷ Esto comprende el elemento central a la hora de pensar el tablero como la abstracción del campo de batalla (Ahlqvist, 2011: 278-280).

Las acciones del personaje/jugador van en pos de explorar el territorio para poder explotar y administrar los recursos que están a su disposición. El terreno se presenta como fuente de las riquezas necesarias para desarrollar a nuestro personaje colectivo e incrementar su poder militar para imponernos ante los contrincantes. De igual forma, sirve como un *sandbox*¹⁸ a través del cual edificar y expandir nuestra ciudad. Conforme se va despejando el espacio de ciertos

¹⁷ Las diferencias en cuanto a la apariencia arquitectónica, de vestimenta o habla (por ejemplo pagodas, pirámides y castillos), son ejemplificaciones del *tokenism*, es decir, la tendencia por presentar las diferencias culturales, pero de manera superficial (Cox, 2013). La preocupación sobre la complejidad o las causas de la alteridad queda fuera. Esto no sólo es válido para la caracterización de la cultura, también lo es en lo que se refiere al territorio. Sobre las diferencias en cuanto a los árboles de tecnologías, se recomienda el artículo de Tuur Ghys (2012).

¹⁸ Los videojuegos etiquetados como *sandbox* son aquellos que ofrecen al usuario un mundo virtual abierto para su alteración, relativamente libre. Uno de los casos más destacados en los últimos años es *Minecraft*. Esta etiqueta no corresponde totalmente a los juegos de estrategia en tiempo real, puesto que la competencia agonal impone un ritmo de acción ausente en los primeros. Los *sandbox* generalmente tienen como fin mismo la edificación y la alteración creativa del entorno. En los juegos de estrategia la construcción debe seguir una lógica táctica para vencer al otro.

obstáculos (árboles para madera, animales de caza, yacimientos de minerales, etcétera), se puede alterar la vista del terreno reemplazando los elementos del entorno con edificaciones.¹⁹

Por otra parte, esos espacios de juego dispuestos a la explotación y al asentamiento, se encuentran atados a la creación de un verosímil sobre un punto geográfico específico. Por ello, la saga ha hecho uso de los mapas para poder situar a los jugadores en un entorno concreto e identificable. Por supuesto, estos mapas no están exentos del ejercicio de traducción que hasta el momento hemos estado observando.

Como ejemplo tenemos la forma en que se divide el continente americano en *Age of Empires III*. Antes de empezar el juego, se nos presenta una breve descripción del territorio donde se llevará a cabo la partida, junto con un mapa en el que se muestra el punto geográfico en el que se localiza. Tomemos el caso de “Sonora”. Este tablero ocupa más de la mitad del territorio que actualmente es México. La otra mitad se nos presenta como otro tablero denominado “Yucatán” y que se expande por toda América Central. En primera instancia se nos muestra un mapa impreciso, emulando los trazos de un cartógrafo, quien ante la falta de técnicas mejores, debe exagerar los bordes de los ríos y penínsulas; en segunda instancia, una división del territorio y su caracterización anacrónica. Observar el territorio mexicano dividido en dos nociones monolíticas (desierto-selva) atestigua que la forma en que presenta el espacio como referente del pasado continúa la lógica de generar entornos de juegos diversos y comprensibles para los jugadores. No es la búsqueda de profundizar en el referente, sino en observar el mundo como un conglomerado de tableros potenciales, donde su complejidad no importa.

En este juego resalta el elemento agonial a la hora de escenificar el pasado. El mundo dispuesto como tablero de juegos es el espacio en el que se gesta una competencia entre todos sus pobladores, aprovechándose de cada elemento disponible para sobrepasar al Otro. No existe una determinación *a priori* del resultado, cada participante tiene las mismas posibilidades de vencer. En el juego, como en la historia, los desarrolladores parecen decirnos que el vencedor nace por habilidad administrativa, no por suerte ni por destino.

¹⁹ El minimapa es la representación más clara de ello. Las unidades y edificios de los jugadores se manifiestan como puntos de colores llamativos y los recursos económicos con colores tenues, pero visibles. Conforme avanza una partida, los colores llamativos aumentan exponencialmente, mientras que los tenues van desapareciendo, generando una competencia por los últimos yacimientos de recursos.

Tiempo, mito y tecnología en *Assassin's Creed*

Por último, para ilustrar el caso del tiempo, el elemento de la barra de sincronización en la saga *Assassin's Creed* engloba toda una idea de temporalidad, así como el papel que juega la tecnología como parte del relato y, a su vez, como elemento metanarrativo sobre la relación entre pasado y verdad.

La trama de la saga comprende la lucha de dos sociedades secretas a lo largo de la historia europea y estadounidense, que compiten por imponer su ideología al mundo utilizando artefactos de una civilización antigua que creó a los humanos como mano de obra. En la narración de un mito fundacional, se relata cómo los humanos se rebelan y emprenden su historia bajo la égida de la separación del control de esos “dioses”²⁰ (Adán y Eva). Sin embargo, esta guerra secreta continúa bajo dos miradas: intentan imponer en el mundo un sistema de dominación totalitaria parecida al de los antiguos dioses, y otra tratando de mantener la libertad que se ganó durante ese primer mito fundador. En la actualidad, ambas miradas son enarboladas y alentadas por las versiones contemporáneas de los “Templarios” (una gran compañía transnacional) y los “Asesinos” (“pequeñas células identificadas en ocasiones como criminales y terroristas”).²¹

Con la ayuda de artefactos míticos, emprenden una nueva campaña en la guerra en que el principal objeto de disputa son los recuerdos y experiencias del pasado. Esto lo logran mediante la invención de una tecnología que permite “revivir” las experiencias de los antepasados reconstruidas a través del procesamiento del ADN por una máquina llamada *Animus*,²² basada en tecnología “divina”. El usuario de la máquina se sumerge en una realidad virtual (donde no puede morir ni sufrir), pero que resulta ser la reconstrucción exacta del pasado a través de la impronta que la experiencia de sus antepasados le han legado a través de sus genes.²³

²⁰ Los Templarios identificarán ese acontecimiento con el mito de la pérdida del Paraíso, mientras que para los Asesinos será un mito prometéico arrebatar el poder a los dioses para beneficio de la humanidad. Los personajes contemporáneos llegan a cuestionarse sobre la viabilidad de la postura templaria.

²¹ En algún artículo se ha mostrado cómo la imagen de los “Asesinos” en esta saga implica un cambio en la forma en cómo hasta el momento se había interpretado a esta secta (Kornel, 2014).

²² También resulta interesante el nombre que recibe esta máquina, puesto que refiere a la conceptualización de un tipo de labor imaginativa vinculada con lo práctico y la creación de proyectos; contrapuesta al *anima*, la cual hace alusión a ensoñación libre (Bachelard, 2011: 88-148).

²³ Esto surge de una línea de investigación histórico-antropológica que busca utilizar el ADN como un documento para estudiar “pasados biológicos”. Incluso estos investigadores hablan del genoma humano como un archivo (Soodyal, Morar y Jenkins, en Hamilton, 2002: 191).

Sin salir de la introducción de la primera entrega de esta saga, podemos observar cómo es la máquina la que engloba toda una noción de temporalidad, vinculada estrechamente con la industria de los videojuegos. La “realidad” creada por el *Animus*, utilizando los genes como archivo, es experimentada dentro de la trama como testimonio fiel del pasado; pero al mismo tiempo, mediante la producción de imágenes figurativas por parte de los desarrolladores del videojuego, busca que también opere así para los jugadores.²⁴

Siguiendo el impulso del *mimicry*, existe todo un esfuerzo por crear una apariencia de realidad en la escenificación del pasado. Los jugadores deben tener las herramientas necesarias para asegurar que el entorno virtual en el que juegan, esté lo más cercano posible al pasado, por lo menos en apariencia. Así como el *Animus* es la forma en que el personaje se vincula con el pasado, los jugadores entran en contacto con lo acontecido a través del videojuego, su interfaz, sus imágenes, sonidos y textos.

Uno de los elementos fundamentales de la interfaz es la “barra de sincronización”, que en este caso funciona como un mundo que determina la “vida”, aunque también es un recordatorio de que nuestras acciones como jugadores están delimitadas por los eventos “verdaderos” de ese pasado. Si nos desviamos de las etapas del antepasado se agotará la barra, expulsándonos del pasado y regresándonos al presente para volver a intentarlo. Lo acontecido es inalterable, y la máquina a modo de guardiana de la ciencia histórica nos penaliza si intentamos alterarlo libremente. Lo que nos queda es retornar a ese archivo secreto de la ficción para poder darle sentido y provecho.

Con este engranaje entre narración, interfaz y el metarrelato del pasado manejado a través de su imagen figurativa, podemos atestiguar la afinidad entre el tiempo presente del ocio con el tiempo de lo acontecido. El tiempo presente es donde cobra sentido y relevancia el pasado.²⁵

Conclusiones

El uso de la *lexia* permitió observar algunas recurrencias en la forma de escenificar el pasado en la industria de los videojuegos. Analizando producciones de

²⁴ Esta relación metafórica entre el *Animus* y la tecnología del videojuego se presenta con mayor fuerza a partir de *Assassin's Creed: Black Flag*, donde la trama se desarrolla en las oficinas de una empresa que busca comercializar el *Animus* como herramienta de entretenimiento.

²⁵ Incluso, en una de las escenas finales de *Assassin's Creed: Revelations*, es el personaje del pasado quien exige a nuestro contemporáneo darle sentido a la guerra.

diferentes estudios, podemos observar que las formas de juego alteran el sentido que el tiempo, el espacio y el sujeto, adquieren en relación con lo acontecido.

El espacio va en concordancia con el lugar que se les otorga a los personajes, como indicadores de dónde se produce lo histórico y en la medida en que participa como pieza clave de las mecánicas de juego, como eje del devenir histórico. Al mismo tiempo, consiste en un documento sobre la forma en que se piensa la relación del hombre con su entorno.

Cuando hablamos del tiempo en estos videojuegos, se trata de la conjunción de dos formas de tiempo. Primero, el de la escenificación del pasado y del *mimicry*, aquel que cobra valor en tanto su capacidad para que los jugadores hagan “como si” estuvieran frente al pasado; es decir, su valía está en erigirse como referente verosímil del pasado. En segundo lugar, nos encontramos con el predominio del presente, la irrupción del tiempo del ocio del juego.²⁶ La alocronía, como esa forma de establecer la distinción entre los tiempos de Occidente con sus otros, los cuales no pertenecen al mismo flujo temporal.

De igual manera, el análisis de estos videojuegos y su particular relación con el pasado hace menester un replanteamiento teórico sobre el juego, no desdeñando los trabajos realizados a lo largo del siglo pasado. A través de una lectura crítica, es posible advertir las continuidades que las grandes y medianas producciones del entretenimiento digital conservan con lo que anteriormente recibía el apelativo de juego. Aquí se hizo especial énfasis en dos de las cuatro categorías de Caillois, el *mimicry* y el *agon*, y la forma en que intervienen en la producción de sentido sobre el pasado, o de los énfasis que éste cobra.

La presencia de fragmentos del discurso académico y escolar en forma de amueblamientos icónicos (Fernández, 2004) dentro de los espacios y momentos lúdicos, debe ser repensada bajo algunos criterios esenciales. Los usos del pasado, o el jugar con el pasado, implica una tendencia a buscar en los relatos históricos puntos opacos, donde la incertidumbre pueda resolverse por medio del ejercicio de la ficción. La industria ejerce lo que Huyssen (2002) caracterizó como la despreocupación posmoderna por resolver la distinción entre hecho y ficción; incluso, es alentada. El anacronismo también deja de operar como error y se torna en un elemento consubstancial y deseable en el diseño de juegos, es lo que permite que el conjunto de datos y relatos del pasado cobren inteligibilidad y adquieran sentido.²⁷

²⁶ Esto forma parte de una experiencia de temporalidad que Sobchack denominó como la síntesis de los tiempos pasado y futuro dentro del presente (1996, pp. 6-7).

²⁷ El videojuego, entendido desde el contexto de la labor creativa que implica su producción y desde la idea de su capacidad por emular verosímilmente el pasado. Herzfeld (2009) trabaja esta relación desde la producción de *souvenirs* en sitios de turismo histórico.

La relación entre la industria de los videojuegos y sus usos del pasado radica en una tensión que gira en torno a la estabilidad de los datos de los que se apropia, y la fascinación por el juego radicada en la indeterminación de toda partida y la tendencia por apoyarse en los silencios de los relatos para crear sus propias historias.

Referencias

- Ahlqvist, Ola (2011), “Converging Themes in Cartography and Computer Games”, en *Cartography and Geographic Information Science*, no. 38 (3), pp. 278-285.
- Bachelard, Gaston (2011), *La poética de la ensoñación*, traducción de Ida Vitale, México, Fondo de Cultura Económica, 321 p.
- Barthes, Roland (2011), *S/Z*, traducción de Nicolás Rosa, edición, revisión y corrección, México, Siglo XXI, 270 p.
- Burns, Alex (s/f), “*Civilization III: Digital Game-based Learning and Macrohistory Simulations*”, <http://alexburns.net/Files/CivilizationIII.pdf>, 16 p.
- Caillois, Roger (1986), *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, traducción de Jorge Ferreiro, México, Fondo de Cultura Económica, 331 p.
- Cox, Angela (2013), “The Othering of Time in *Age of Empires II*”, August, disponible en <http://www.playthepast.org/?p=3902>, [Última visita: junio, 2014].
- De Certeau, Michel (2000), *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*, traducción de Alejandro Pescador, México, Universidad Iberoamericana e Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 229 p.
- Duvignaud, Jean (1997), *El juego del juego*, traducción de Jorge Ferreiro Santana, Santafé de Bogotá, Fondo de Cultura Económica, 159 p.
- Esnaola, Graciela Alicia (2006), *Claves culturales en la organización del conocimiento. ¿Qué enseñan los videojuegos?*, Buenos Aires, Alfagrama.
- Fernández Prieto, Celia (2004), “El anacronismo: formas y funciones”, en *Actas do Colóquio Internacional Literatura e História*, vol. 1, Porto, pp. 247-257.
- Filipowich, Mark (2014), “Expeditions: Conquistador and Post-imperial Aarrogance”, en *The Border House Blog*, junio, 2013, en <http://borderhouseblog.com/?p=10962>, [Última visita: noviembre].
- Ghys, Tuur (2012), “Technology Trees: Freedom and Determinism in Historical Strategy Games”, en *Game Studies. The international journal of computer game research*, volume 12, issue 1, Septembe, en http://gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys
- Gros, Begoña (coord.) (2008), *Videojuegos y aprendizaje*, Barcelona, Grao, 149 p.
- Hamilton, Carolyn et al. (ed.) (2002), *Refiguring the archive*, London, Kluwer Academic, 368 p.

- Hayot, Eric y Edward Wesp (2009), "Towards a Critical Aesthetic of Virtual-world Geographies", en *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, volume 9, issue 1, April, en http://gamestudies.org/0901/articles/hayot_wesp_space
- Herzfeld, Michael, (2009), "Rhythm, Tempo and Historical Time. Experiencing Temporality in the Neoliberal Age", en *Public Archaeology. Archaeological Ethnographies*, vol. 8, nos. 2-3, pp. 108-123.
- Huyssen, Andreas (2002), *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*, traducción de Silvia Fehrmann, México, Goethe Institut y Fondo de Cultura Económica, 284 p.
- Komel, Mirt (2014), "Orientalism in *Assassin's Creed*: Self-orientalizing the Assassins from Forerunners of Modern Terrorism into Occidentalized Heroes", en *Teorija in Praksa*, no. 1, pp. 72-90.
- Kristeva, Julia (1981), *Semiótica*, dos volúmenes, traducción de José Martín Arancibia, Madrid, Espiral, segunda edición.
- Mier Garza, Raymundo (1984), *Introducción al análisis de textos*, México, Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, 136 p.
- Navarro, Desiderio, selección y traducción (1996), *Intertextualité, Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*, La Habana, Unión de Escritores y Artistas de Cuba, Casa de las Américas, 215 p.
- Ricoeur, Paul (2010), *La memoria, la historia, el olvido*, traducción de Agustín Neira, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, segunda edición, 673 p.
- Rufer, Mario (2012), "De las carrozas a los caminantes. Nación, estampa y alteridad en el Bicentenario argentino", en Mario Rufer (coord.), *Nación y diferencia. Procesos de identificación y formaciones de otredad en contextos poscoloniales*, México, Ítaca, pp. 151-186.
- Sicart, Miguel (2009), *The Ethics of ComputerGames*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology Press, 264 p.
- Simons, Jan (2013), "Narrative, Games and Theory", en *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, vol. 7, issue 1, October, web: <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>
- Sobchack, Vivian (ed.) (1996), *The Persistence of History. Cinema, Television and the Modern Event*, New York and London, Routledge, 265 p.
- Taylor, Laurie (2003), "When Seams Fall Apart. Video Game Space and the Gamer", en *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, volume 3, issue 2, December, <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>
- Telles, Heylom Viana y Lynn Alves (2015), "Narrative, History and Fiction: History Games as Boundary Works", en *Comunicação e Sociedade*, vol. 27, pp. 319-333.

CAPÍTULO 4

LA EVOLUCIÓN VISUAL DEL VIDEOJUEGO

Roberto Carlos Rivera Mata

Introducción

Este trabajo pretende realizar una apropiación desde la academia y arrebatarse del sustrato empírico al videojuego, para comprenderlo, explicarlo y reinterpretarlo bajo la tutela impertérrita de la ciencia.

El videojuego, que en un primer momento se debatía en soslayar las necesidades expresivas, valiéndose de distintas artimañas sintéticas que, sin pretenderlo, se apropiaban de las capacidades comunicativas de los símbolos. Este camino empírico siguió su derrotero implacable, bajo la égida de las necesidades expresivas y de la mano de los avances tecnológicos. Prueba de ello es la evidente búsqueda de una mimesis con la realidad, con nuestra realidad, que ha desembocado en una hiperrealidad, y que en esa búsqueda de parangón ha incluido el desarrollo de atmósferas sonoras junto con interacciones hápticas por medio de los mandos.

Pero no nos adelantemos, retomemos el derrotero del píxel, ése que por medio de una aprehensión de las características más evidentes, en algunos casos, requería de un esfuerzo de mayor calado para navegar por los requerimientos diegéticos de cada juego.

Y es que, desde su más temprana edad, el videojuego ha manifestado la necesidad de parecer real; dan cuenta de esto las espectaculares imágenes que acompañaban a los cartuchos de la *Atari*, o las carcasas de los locales de “maquinitas”. Estos esfuerzos de representación se limitaban a la parte externa, pues recordemos que los primeros videojuegos utilizaban líneas o, mejor dicho, vectores,

elementos visuales que guiaban la mirada en un fondo negro, que –como se podrá comprender– limitaba enormemente las capacidades expresivas.¹

Se debe destacar que pese a todos sus esfuerzos, es sólo hasta la presente generación de consolas que se puede hablar de un logro en ese sentido, pues no basta parecer, se necesita de un desarrollo tecnológico para que el videojuego, además de atrapar la mirada, sea capaz de dar la sensación de realidad, lo que en el *argot* del videojuego se llama “la física”; es decir, que las acciones correspondan cabalmente como lo harían en nuestro plano de realidad. Andar a pie, circular en auto, caer, explotar, rebotar, etcétera. Deben reaccionar nuestros personajes y su entorno bajo dicha premisa, la de realidad. Lo que incide directamente en el plano de las sensaciones, esa sensación inefable que ofrece la posibilidad de establecer una correlación directa entre la inmersión, la interactividad y la física en una sinapsis total. Con esto como horizonte prepararemos una breve recapitulación de cómo ha ocurrido esta evolución. Pasó de emplear símbolos, es decir, una aprehensión de las características más representativas del elemento que se pretendía emular, hasta llegar a recrear fielmente el objeto aludido.

El videojuego

Conviene comenzar con la pregunta: ¿qué es un videojuego? Para Roman Gubern, se trata de “una modalidad de imagen digital interactiva [...] cuyas imágenes constituyen un verdadero dialecto icónico, pues distingue no sólo por su uso social específico (lúdico) para un mercado específico...” (1996: 150). Para Edgar Goeyens, es la posibilidad de “manipular objetos en la pantalla para alcanzar un fin determinado” (2002: 9). Esta definición ha quedado rebasada, ya que los videojuegos actuales plantean el desarrollo de una historia en la cual podemos tener una cierta influencia. Una definición mucho más precisa

¹ A este respecto resulta interesante la reflexión de Marie-Laure Ryan, en su libro *La narración como realidad virtual*, en donde aborda la inmersión, la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. En el libro señala: “Jonathan Steuer ha observado que en lo que respecta al *hardware*, la habilidad de un sistema para establecer la presencia es cuestión de la profundidad y la amplitud de la información... la profundidad está en función de la resolución de la pantalla, mientras que la amplitud depende del número de sentidos a los que se dirija dicha información.” El avance que percibimos al seguir esta línea de pensamiento en nuestros días alcanza ambos aspectos, “profundidad y amplitud”, pues si bien en el plano visual podemos hablar de hiperrealidad, como más adelante se demostrará, también el desarrollo implica sensaciones hápticas que corresponden con la amplitud, pues involucra al sentido del tacto (Marie-Laure, Ryan, 2001).

es la de José Garfias cuando asegura que un videojuego “es un programa de cómputo interactivo destinado principalmente para el juego” (Garfias, 2006: 8).

Garfias aporta la noción lúdica que, sin duda, es indisociable del término. El videojuego no sería tal, si no se tratara de un juego con reglas y objetivos a perseguir dentro de su estructura. Si no existiera la posibilidad de la derrota y revancha, no tendría ningún sentido ponerse al mando de alguna de estas producciones, pues sería demasiado frustrante perder siempre, o exclusivamente aburrido ganar de manera constante.

Dicho lo anterior, entremos en materia. Para que en las pantallas aparezca cualquier cosa, antes se debe realizar una planificación sistemática y estructurada por parte de sus creadores. Gubern nos brinda una definición muy precisa sobre la estructuración del videojuego como historia, y la define como: “una trayectoria con un principio, una secuencia de desplazamiento; salpicada de incidentes redundantes que el operador debe intentar controlar y un final que con su puntuación premia o descalifica al operador” (1996: 153). Los videojuegos más elementales se resuelven de ese modo, la realidad ahora es que en algunos juegos los puntos son accesorios y lo relevante consiste en completar la historia a partir de la toma de decisiones; en algunos casos con implicaciones moralistas, que de un modo u otro las alteran y, no sólo eso, también modifican el desarrollo y la conclusión de nuestro periplo lúdico. Las puntuaciones se han reinterpretado, y ahora son una suerte de currículum general que distingue a cada jugador.

El simbolismo. Punto de partida en la representación de los videojuegos

En especial, los videojuegos de primera generación, por falta de recursos tecnológicos, necesitaban representar conceptos grandes con pocos elementos: un auto o una persona, dentro de un escenario, con sólo algunos píxeles. El símbolo fue el recurso que quizá de manera intuitiva utilizaron los programadores en esta etapa primigenia.

Recordemos que un símbolo es un producto que surge de una convención tácita o accidental, en donde se intenta sustraer al objeto de su realidad utilitaria y se le coloca en una esfera elevada, en relación con el trato que se le dará con dicha adquisición de valores. No obstante, el modo en cómo se aborda al objeto dependerá, sin duda, de los fines que se persigan; por ejemplo, *La Última Cena*, de Leonardo Da Vinci, para los católicos es la representación de un dogma de fe, pues representa la institución del misterio eucarístico; para un

pagano implicará un trabajo realizado con una técnica depurada, con una temática determinada; para el más inculto ser, que los hay, se tratará simplemente del recubrimiento de una pared, sin ningún aprecio por las cualidades estéticas. Sin duda, en el primer caso, la representación se encuentra cargada de esta funcionalidad simbólica, es decir, se percibe a la pintura con un mensaje añadido, algo más que simplemente representar una cena. Ésa es, sin duda, la principal cualidad de un símbolo: exponer de manera simultánea y clara los varios aspectos que le componen.

Erich Fromm establece una escala en tres categorías para el símbolo: “a) El convencional, b) El accidental, c) El universal” (Cirlot, 2003: 36).

Al primero corresponden los símbolos que son constituidos sin la mediación de un fundamento óptico o natural. Estos son los que, generalmente, son empleados en matemáticas o en la industria; por ejemplo, las barras transversales amarillas y negras que indican precaución. El segundo tipo es generado por condiciones temporales, originadas por un contacto casual; por ejemplo, se puede utilizar la bandera a cuadros para identificar al ganador de una carrera, pero que pierde la condición otorgada una vez que se pasa a otra actividad. El tercer tipo es resultado de una relación intrínseca entre el símbolo y lo que se le ha confiado representar, como es el caso de la producción artística.

La forma en que los seres humanos se apropian de dichos conceptos, es mediante el lenguaje. Barthes (1993) afirma que:

el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas substancias, por eso puede estar presente en el cuento, la novela, el mito, el cine, las tiras cómicas, las noticias, películas y videojuegos” (p. 163).

Para reforzar esta idea, la reflexión que sobre este asunto hace Jung (2002), ofrece una idea más clara cuando afirma que: “el hombre emplea la palabra hablada o escrita para expresar el significado de lo que desea transmitir, su lenguaje está lleno de símbolos, pero también emplea con frecuencia signos o imágenes que no son estrictamente descriptivos” (p. 17). A este respecto, cabe hacer una reflexión, ya que para que algo se considere como un símbolo, debe cumplir con la premisa de poseer connotaciones definidas, además de un significado común y obvio. La carga que posee el símbolo le confiere vida, por así decirlo, ya que en él evocamos emociones, valores e ideales, como se puede constatar en las representaciones de carácter religioso.

Antes que todo, estas creaciones emplean la imagen, ya sea representativa, idéntica o mental, como el vehículo que la pueda llevar por los meandros más rebuscados hasta dejar de lado la simple alusión de algo concreto, además de atribuir a la imagen de valores, de valores simbólicos. Las representaciones del mundo antiguo perseguían sin que nada mediara; es decir, el mundo no era más grande que la percepción corpórea, todo se mostraba de manera sucinta, lacónica. Mientras se avanzaba en el conocimiento de más territorios, más se transformaba la versión del mundo y la riqueza de su explicitación. “La significación simbolista de un fenómeno tiende a facilitar la explicación de esas razones misteriosas porque liga lo instrumental a lo espiritual, lo humano a lo cósmico, lo casual a lo causal...” (Cirlot, 2003: 18).

Es común, entonces, que se cometa el error de convertir por completo cada aspecto de la realidad en algo análogo dentro del mundo simbólico, como suele suceder cuando personas poco profesionales interpretan los sueños con modelos fijos sin tomar en cuenta la particularidad de cada caso:

[...] el error del artista y del literato simbolistas fue precisamente querer convertir toda esfera de la realidad en avenida de impalpables correspondencias, en obsesionante conjunción de analogías, sin comprender que lo simbólico se contrapone a lo existencial; y que sus leyes sólo tienen validez en el ámbito peculiar que le concierne (Cirlot, 2003: 17).

Debido a que se trata de creaciones enteramente de la psique y aunque el pensamiento simbólico se asocia a un pensamiento primitivo, es también cierto que tiene un vínculo estrecho con la realidad que representa, ya que revela de ésta los aspectos más profundos. Goodman asegura que existe una ligereza en el empleo del término símbolo, el cual

abarca letras, palabras, textos, cuadros, diagramas, mapas, modelos y demás, sin conllevar implicación alguna de aspectos colaterales u ocultos. El retrato más literal y el paisaje más prosaico, son tan “altamente simbólicos” como lo más imaginativo y figurativo puede serlo (Goodman, 1976: 15).

También hay que recordar la función del símbolo: ocupar el lugar de lo que está representando. Otro aspecto a ponderar es la imaginación “Toda la parte del hombre esencial e imprescindible, que se llama ‘imaginación’, nada en pleno simbolismo y continúa viviendo de mitos y de teologías arcaicas”

(Eliade, 1999: 19). Muchas de las historias más trascendentales tienen su fuente en esta característica intrínseca de la humanidad. Como se puede observar, es la imaginación una fuente inagotable que alimenta la creación de historias fantásticas e inverosímiles, y en los videojuegos encuentra un palimpsesto inagotable, un lienzo irreductible, un sustrato que da toda clase de libertades expresivas. Entre el hombre y el mundo existen diferentes tipos de relaciones, pero la principal es la que se muestra entre lo sensible y lo inteligible. Esto es posible gracias a los sentidos; así, lo sensible pasa por el tamiz de la inteligencia y como telón de fondo está la experiencia. Por ejemplo, el agua se siente, se bebe, refleja, es posible sumergirse en ella, se puede retratar, representar, pero lo que le proporciona la sustancia es la experiencia, la misma que permite sus evocaciones. Por medio de imágenes se pueden sintetizar las experiencias, volcarlas a la conciencia y por tanto hacerlas sensibles; es decir, volverlas asequibles a la razón humana. Las imágenes permiten la percepción sensible de modelos inteligibles. Y un modelo es una concepción formal expresada con símbolos matemáticos y memorizados en forma de programa informático. El videojuego es, pues, un modelo de la realidad, una aprehensión representada y a la vez interactiva casi dúctil, según las libertades propias de la diegesis particular de cada historia.

Una característica ampliamente relacionada con la generación de los símbolos es la que se refiere a la analogía, misma que denota una “relación de dos hechos o proposiciones entre los que hay similitud y por lo menos un elemento igual” (Cirlot, 2003: 20). Se puede concluir que la eficacia de la comprensión de un símbolo pasa intrínsecamente por un tamiz personal, que opera dentro de otro colectivo. Para entender al videojuego de primera generación fue necesario tipificar al fenómeno, emparentarlo con otro fenómeno que nos sirva de piedra de toque para trazar los linderos y no divagar o perdernos.

Así, el uso del símbolo fue convocado, pues guarda una estrecha relación con la construcción de ideas generales con recursos estéticos limitados. Sin olvidar que el símbolo nace de una convención, debe cumplir con la premisa de poseer connotaciones definidas, además, claro, de un significado común y obvio. Al ser un producto que convoca a nuestro pensamiento primitivo, resulta más fácil el asociarlo con la imaginación; por tanto, es un vehículo ideal para la inmersión, la cual nos transporta a otros modelos de realidad, una realidad identificable, una mimesis interactiva, sólo limitada por las capacidades técnicas (en las consolas de esta primera generación) y diegéticas (en las consolas de última generación).

¿Cómo se genera el símbolo?

Una vez que se ha comprendido lo que significa un símbolo, para qué sirve y cuál es su valor, conviene revisar su génesis, es decir, cómo se crea para después utilizarse de acuerdo a cada propósito.

Al intentar representar las ideas en el mundo sensible, en una primera instancia, se integran, las directrices que servirán de hoja de ruta a los receptores de las ideas. “Son símbolos y tienen cierto significado simbólico bajo ciertas condiciones [...] Así es que una palabra o una imagen es simbólica cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio” (Jung, 2002: 18). Entonces, para su génesis, el símbolo, debe operar en el significado, ya que afecta directamente al contenido. “El signo, pues, está compuesto por un significado. El plano de los significantes constituye el plano de la expresión y el de los significados el plano de los contenidos” (Barthes, 1993: 39). Esto refuerza lo señalado por Saussure cuando postulaba que “[...] el significado de la palabra buey, no es el animal buey, sino su imagen psíquica [...]” (Barthes, 1993: 42). Entonces, se puede afirmar que cuando se recibe el mensaje, en el momento justo que se intercambia la información, en los términos de “convención cultural” (Eco, 1988: 117), la diferenciación lograda al distinguir términos, unos de otros, se debe a que esa convención pasa a convertirse como “unidad cultural” (Eco, 1998: 117). Al simbolizar, se refuerzan las formas elementales que el ser humano evoca para poder contextualizar con cada forma, con cada figura. En estas evocaciones, un elemento provee de vida a estas creaciones: el “ritmo común” (Cirlot, 2003: 47), el cual fue propuesto en una primera instancia por Schneider.

Y al respecto comenta:

El “ritmo común” de Schneider, la analogía entre dos planos de la realidad, se fundamenta en la existencia, en ambos, de un “ritmo común”[...] así entre la serpiente viva que se mueve ondulante y la serpiente de un relieve pétreo, puede existir una analogía no sólo formal (de diseño, disposición, forma concreta de animal), sino de ritmo, es decir, de tono, de modalidad, de acento y de expresión (Cirlot, 2003: 38).

Esto quiere decir que nuestra representación de serpiente debe contener los elementos más característicos, es decir, debe tener un parentesco esencial, lo que le permite un reconocimiento colectivo. Si bien el campo de operaciones del símbolo es la actividad psíquica, al ser traspolado a los ámbitos tangibles

de la realidad y cambiar de aspecto, permanece inamovible su función, pues de lo que se trata es de reconocer su faceta. Sin ningún tipo de cifrado, un significado abierto para el colectivo social que lo creo.

El símbolo en el videojuego

Al recurrir a imágenes simbólicas, en el videojuego se apela al primitivismo sensorial en donde se reconoce al objeto, representado de manera simbólica, al objeto mediante la aprehensión de los rasgos más característicos y sobresalientes. Existe entonces una idea muy ingenua en lo que se refiere a la representación, “A representa a B, si y sólo si A se asemeja notablemente a B” (Goodman, 1976: 21). Y es que, según Goodman, no se trata de representación, sino de semejanza “[...] La semejanza, sin que importe en qué grado, no es una condición suficiente para la representación” (Goodman, 1976: 21). Según esta idea, no habría casi de ningún modo una representación en este nivel creado dentro de los videojuegos primigenios, que sólo insinuaban, ya que los elementos distintivos que servían de guía eran simples siluetas.

Los primeros videojuegos estaban lejos de establecer una semejanza con los elementos reales que pretendían representar, pero de alguna manera buscaban mecanismos para introducir al videojugador en la realidad. Para construir esa sensación, convocaban la ayuda de portadas vistosas en las cajas, cartuchos de los videojuegos, *spots* de TV y espectaculares cargados de una ingente cantidad de información que ayudaba a generar inmersión, para hacer más fácil imaginar las acciones representadas en la pantalla.

Las construcciones de los videojuegos con pocos recursos se basaron en lo que define Cassirer (1985) como “pensamientos elementales” (p. 160), los cuales forman parte del imaginario al ser figuras reconocibles en el entorno. El mundo de los videojuegos se ha desarrollado de tal manera que ha trascendido los límites de la representación, y estamos en condiciones de hablar de relaciones sociales virtuales, ya sea en comunidades virtuales o en juegos enteramente lúdicos. Este parecido con la realidad es lo que ha trascendido hasta el grado de lograr un símil con el mundo real, y las consolas de última generación alcanzan una calidad de imagen superior a la del cine, reforzando con esto dicha capacidad de ser mundos paralelos. Al superar la calidad fotográfica, el videojuego ha evolucionado en su capacidad de representación, pues sostengo que el parámetro de fotorrealismo se ha superado y hablamos acá de hiperrealismo. El cambio no

sólo es nominal, es decir, el cambio viene desde una base epistemológica en la que la base etimológica de la palabra fotorrealismo, que contiene la partícula foto, lo que por antonomasia implicaría que la aprehensión de las imágenes serían de carácter analógico, cuando en el caso del videojuego se trata de una construcción de las imágenes desde una base digital.

Retomando nuestra premisa, este parecido no se limita a la apariencia, sino que llega a tocar el mundo de las sensaciones, ya que acciones y movimientos son completamente parecidos a la realidad, respetando totalmente las leyes del movimiento y de la física, pero dentro de una caja de cristal como lo es el monitor.

Como en la literatura, se establece una realidad independiente que sirve como referente. Esta realidad logra una independencia capaz de validarse a sí misma, aunque es capaz de mantener una multiplicidad de grados. Esta realidad se encuentra referenciada, destacando los elementos reconocibles dentro de la cultura. De igual manera ocurre en el videojuego, que rescata elementos y los inserta dentro de una historia interactiva.

En el derrotero que ha seguido la evolución visual del videojuego, los elementos tecnológicos y las necesidades de expresión de los desarrolladores comenzaron a dejar las representaciones simbólicas, para dar paso a representaciones más cercanas a los objetos aludidos. Iniciamos, entonces, la revisión de lo que es el realismo, cómo se genera, en dónde opera y qué tiene que ver con el videojuego. Tratando de encontrar una explicación de las capacidades comunicativas de lo presentado en la pantalla de nuestros videojuegos, se trazó una ruta de la génesis del símbolo, el cual debe cumplir con la premisa de poseer connotaciones definidas, además, claro, de un significado común y obvio.

Al transpolar el uso del símbolo en el videojuego, se reconoce al objeto, representado de manera simbólica, mediante la aprehensión de los rasgos más característicos y sobresalientes, que Cassirer definía como “pensamientos elementales” (1985), los cuales de ningún modo son transmitidos ni influenciados, es decir, forman parte del imaginario al ser figuras reconocibles en el entorno.

La evolución tecnológica continuó, y pudimos observar cómo nuestro monitor nos mostraba imágenes cada vez más realistas. Parece existir en el humano una necesidad de hacer parecer, para hacer sentir; esto es, mientras más se parezca la representación, personaje y escenario, se logrará una mejor inmersión y, por tanto, la sensación de estar dentro de la historia. Baste recordar los procedimientos de captura de imagen utilizados en *Mortal Kombat*; el personaje no parece un humano, es un humano. El *quid* no es que parezca,

el *quid* se es que se convierte en un ser, y da pie a lo que en la hiperrealidad será un motor de la inmersión, entrar al mundo de las sensaciones.

Realismo en el videojuego

La categoría de realismo le viene a los medios masivos casi por antonomasia; es decir, a las cámaras de TV, cinematográficas o fotográficas, se les consideró vehículos de la verdad, a grado tal que en México se les permite a los televisores ser las niñeras de generaciones enteras, con las evidentes consecuencias. A los multimedia, en cambio, no se les otorga esa categoría; por el contrario, se desconfía de ellos a pesar de que las técnicas de manipulación de imagen nacieron con los medios analógicos.

Para entender el realismo logrado en estas producciones multimedia, se deben de aterrizar ciertas precisiones. Primero, con el advenimiento de consolas cada vez más poderosas, en términos de la cantidad de información que pueden manipular, se abrió la posibilidad de representar a los personajes y los escenarios con un mayor parecido a la realidad, y con esto lograr sensaciones. Gradecki lo evidencia en su obra: “lo importante es darse cuenta de la necesidad de representar mejor los objetos si queremos crear una realidad virtual que se parezca lo más posible a nuestra realidad real” (1995: 10). La composición de estas imágenes logra una mejor sensación de realidad cuando incorpora a detalle la diferenciación clara de las texturas de cada objeto. Sobre el caso, Eco comenta que “en las reproducciones el tipo es diferente del espécimen. El tipo prescribe sólo las propiedades esenciales que el espécimen debe realizar para que se lo considere una reproducción satisfactoria” (Eco, 1988: 280).

Entonces, las representaciones del tipo realista se apoderan, por así decirlo, de las propiedades del objeto en distintas facetas, que pasan por las de tipo cultural y las propias de los objetos, caracterizando con esto el contenido de dichas representaciones. Así se logra una inmersión total en el caso del videojuego.² Los videojugadores valoran sobremanera las posibilidades, cada vez más amplias, de controlar lo que sucede dentro de la pantalla, además de que

² El realismo aquí descrito coincide plenamente con lo desarrollado en el cine, se libra al encuadre de la rigidez característica de la fotografía. En este medio destaca la obra del cineasta alemán E. A. Dupont, en su cinta *Variété* de 1952. Este melodrama contó con la colaboración de Kart Freid, quien aportó “la cámara desencadenada, hecho que aporta agilidad al relato con desplazamientos, detalles y el uso del punto de vista subjetivo, además de planos y contraplanos.” (Roman Gubern, *Historia del cine*, vol. 1, p. 221).

cada vez existe más espectacularidad dentro del relato. Esto Levis lo describe como “pasar de la mirada a la acción” (1997: 182), convirtiendo esta ficción en una vivencia.

Levy ofrece una descomposición de los elementos sensoriales, para entender la percepción: “el teléfono para el oído, la televisión para la vista, los sistemas de telemanipulación para el tacto y la interacción sensomotriz” (Levy, 1998: 28). En el caso del videojuego, éste tiene la virtud de reunir todas estas sensaciones somáticas y vincularlas en una actividad dentro de un mundo virtual, que integra la presencia humana dentro de una actividad común. En algunas consolas, durante las partidas en línea, se puede conversar por medio de una diadema con otros videojugadores. También se da el caso extremo de que el cuerpo del jugador sea el mando, sin ninguna mediación. Entonces, para que los mundos virtuales tengan más parecido al mundo real, no hay nada mejor que poblarlos de humanos.

Surge entonces la pregunta: ¿cómo se genera este realismo? La génesis del realismo tiene como punto de partida la necesidad de hacer parecer, para hacer sentir; esto es, mientras más se parezca la representación, personaje y escenario, se logrará una mejor inmersión y por tanto la sensación de estar dentro de la historia. Para Umberto Eco se trata de un “doble exacto” (1988: p. 274) para lograrlo, explica que la representación debe tener en cuenta cierto número de rasgos. Algo que parece fundamental para el realismo es la puntual reproducción de las características y propiedades, conservando el mismo orden. En palabras de Eco: “Duplicar no es representar ni imitar (en el sentido de ‘hacer una imagen de), sino reproducir, mediante procedimientos iguales condiciones iguales” (1988: 274). En el caso del videojuego, se puede hablar de las mismas condiciones, pues se respetan las leyes de la física y del movimiento.

Así llegamos al último punto de este breve derrotero: el hiperrealismo en el videojuego. Una hiperrealidad, producto de los que acá presentamos, nació de la necesidad de parecer, para pasar al ser, y desembocar en un percibir; es decir, el videojuego entra en un plano sensorial.

Hiperrealismo en el videojuego

Sólo con la llegada de la alta definición, es posible hablar de hiperrealismo en los medios electrónicos, pues dicha tecnología posibilita la reproducción y la producción en una calidad visual igual a la de la fotografía e incluso superior.

Se tiene que echar mano de artimañas, como hacer borrosas las imágenes para simular planos, pues ofrecen nitidez perfecta, lo que permite percibir las como artificiales de tan perfectas que son. Dichas creaciones no están sometidas a las limitaciones del ojo humano o de las cámaras digitales. Pueden tener una resolución y un nivel de detalle casi ilimitado, están libres del efecto de la profundidad de campo, sus colores son más saturados, más nítidos, más limpios; sus líneas y bordes más pronunciados y geoméricamente perfectos. En definitiva, son el resultado de una visión diferente, más “perfecta” que la visión humana. En este sentido podríamos decir que son “hiperreales” o, mejor, “hiperrealistas”. Castañares agrega que “En cualquier caso, como advierte el mismo Manovich (2005: 256), este realismo es muy desigual: unos aspectos están muy logrados y otros no tanto. De ahí esa extrañeza que a veces nos causan” (Castañares, 2007). No obstante, las cosas han cambiado un poco, pues las consolas de nueva generación ofrecen una resolución superior a lo visto en 2005, época en la que Manovich hizo su aportación.

Dentro de sus principales características y aportes destaca la construcción de una nueva narrativa, justificada en la necesidad de satisfacer el conocimiento a detalle del mundo sensible. Es una postura que privilegia las características de la imagen como vehículo de entrada a nuestra percepción.

La tendencia actual es trasladar lo real hasta sus últimas consecuencias en los medios masivos como el cine y los demás medios audiovisuales de nuestra mediósfera; “al continuar produciendo, y superproduciendo, es resucitar lo real que se le escapa. Por eso, tal producción «material» se convierte hoy en hiperreal” (Baudrillard, 1978: 49). Baudrillard desarrolla la idea de simulacro “como fenómeno que atraviesa a las sociedades contemporáneas y que se caracteriza por el surgimiento de la hiperrealidad, la simulación, la confusión entre signo y sentido, siendo que el primero elimina al segundo...” (Razón y Palabra, 2011). Es decir, la anulación del objeto por su reflejo.

Como se puede apreciar, hay teóricos que demuestran ya no sólo las características de los productos multimedia, sino también las capacidades del espectador, reduciéndolo a un infante capaz de ser alienado, que sucumbe al embeleso de las imágenes cual canto de las sirenas, y que le llevan al inevitable naufragio. Se estaría pues en posición de responder a tal afirmación, que para evadir la realidad un pensamiento es suficiente, ni libros; ni artilugios tecnológicos son responsables de nuestros devaneos.

Reflexiones finales

En primera instancia vale la pena resaltar que la pantalla del videojuego ha evolucionado de manera sorprendente. Los gráficos limitados ubicaban al juego en el imaginario de los usuarios a través de una relación de semejanza con los objetos reales, utilizando totalmente la economía del símbolo. De esta manera, y sólo con la ayuda de un par de cuadritos, se construía una figura de cinco picos que guardaba una relación de semejanza con los autos de *Fórmula 1*. Así se hacía creer al usuario que estaba al mando de un vehículo muy poderoso, cuyos motores retumbaban con gran fuerza, aunque ni siquiera sonaban parecidos.

Los videojuegos como industria del entretenimiento tienen la peculiaridad de que se han desarrollado de manera sorprendente a un ritmo acelerado. Pensar en retrospectiva sobre sus orígenes lleva a hacerlo en una generación que creció ante la pantalla del videojuego a un ritmo mucho más rápido que quienes se educaron con otros medios. Para quienes crecieron con el cine, quizá sólo tuvieron unos cuantos momentos de explosión y éstos eran generacionales. Por decirlo así, hubo una generación que recibió a las imágenes en movimiento, otra que recibió al sonido, una más que vio nacer al color y la que recibió la digitalización en la pantalla gigante. La historia de más de 100 años de la industria cinematográfica así lo avalan. Los beneficios que el cine ha recibido de la tecnología han sido a gran escala, pero como se han espaciado temporalmente, han dado tiempo para procesarlos y aceptarlos.

Con los videojuegos no sucede así. Si se parte del hecho de que una generación se produce cada 25 años, el mismo individuo que jugó los videojuegos en los años setenta, ahora está realizando la misma práctica, pero con otras connotaciones. El desarrollo veloz ni siquiera ha dado tiempo a pensar en las consecuencias de lo que el ojo observa en pantalla ni hasta a dónde podría llegar, ni con qué sentido.

La consecuencia previsible de esto es su propia naturaleza comercial, que tiene como meta la rentabilidad, sin más motivación que desarrollar los mejores gráficos para vender más copias. Los videojuegos echan mano de sus recursos para enfrentar a la voraz competencia y lo han hecho bien. Sin embargo, ha sido de una manera un tanto fría, sin reparar en otros objetivos más trascendentales para aprovechar los recursos del sistema, sustituyendo tecnologías viejas por nuevas, desechando lo que ya no sirve.

En la década de los noventa, en su primera mitad, la programación tridimensional cambió las formas de programar y presentar la información en pantalla; se llegó incluso a producir híbridos donde se simulaba el entorno

tridimensional, pero programado con objetos en dos dimensiones, que si bien funcionaban, llegaría el momento en que se harían obsoletos. La ya mencionada evolución de los dispositivos ayudó a contar con gráficos más pulidos con polígonos como materia base, pero sin perder de vista los conceptos claves de estética y jugabilidad.

Como última reflexión, se puede señalar que los videojuegos han aportado muchos elementos para entender al ser humano del siglo XXI, y a que por medio de su lenguaje visual se logra este entendimiento; no obstante, es poco lo que se puede conseguir si sólo se analiza la imagen de los videojuegos, pues la interactividad de los mismos le da otra connotación a lo que se ve y lo que se siente por lo que aparece en pantalla.

El videojuego se convierte en un portador de valores y emociones, las cuales están presentes no sólo por los colores o la forma que tienen, sino por el uso que se hace de ellos en experiencias de juego. Un análisis de los videojuegos no estaría completo si no se tomara en cuenta qué se puede hacer con ellos. No se debe temer la idea simplista y maniquea que postula que el videojuego es un vector que nos inculca violencia.

Sin duda, el videojuego posee un lenguaje propio que resulta de la conexión del ojo y la mano a través de la pantalla, pero que requiere de otros mecanismos mucho más amplios para poder estudiarse. Mientras tanto, ojalá que este pequeño acercamiento a través de la imagen, el símbolo y la hiperrealidad, hayan sido útiles para la reflexión y acerquen el interés de los especialistas e investigadores a las ofertas que el videojuego y su propio lenguaje pueden ofrecer para el quehacer humano.

A manera de cierre, en primera instancia, vale la pena resaltar que la pantalla del videojuego ha evolucionado de manera sorprendente. Los gráficos limitados ubicaban al juego en el imaginario de los usuarios a través de una relación de semejanza con los objetos reales, utilizando totalmente la economía del símbolo, lo cual dio paso al realismo y a una hiperrealidad. Pero como ha sido evidente, este avance ha transitado por la senda de lo empírico, sin una reflexión por parte de la academia, los usuarios y los productores.

Resulta que lo que parecía inexpugnable, gracias a la labor de este grupo de investigadores puede ser llevado al imperio de la ciencia, ya que tal vez desde la academia, al proponer bases ontológicas, nos ayude a explicar a este fenómeno multifacético llamado videojuego. Es completamente asequible. Así se dejaría ese reduccionismo que ubica al videojuego como el “malo” de la película, cuando

en realidad, como se puede observar, es un medio que desde siempre ha tratado de imitar nuestra realidad.

Quede pues este esbozo que a través de la imagen, el símbolo y la hiperrealidad, sirva para la reflexión y el acercamiento al interés de los especialistas e investigadores.

Mientras tanto, quién no sueña después de participar de estas experiencias cargadas de hiperrealismo en conducir un monoplace de la máxima categoría del automovilismo, la *Fórmula 1*, y correr a más de 300 km/hr.

El videojuego, con sus ambientes y mundos, por el momento sacian cabalmente este deseo.

Referencias

- Barthes, Roland (1993), *Análisis estructural del relato*, Barcelona, España, Editorial Paidós.
- Baudrillard, Jean (1978), *Cultura y simulacro*, Barcelona, España, Editorial Galilée.
- Cassirer, Ernst (1985), *Filosofía de las formas simbólicas*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Castañares, Wenceslao (2007), *Cuadernos de información y comunicación*, CIC, vol. 12, España, Universidad Complutense de Madrid: 29-48.
- Cirlot, Juan Eduardo (2003), *Diccionario de símbolos*, España, Editorial Siruela.
- Eco, Umberto (1988), *Tratado de semiótica general*, Barcelona, España, Editorial Lumen, 4ª edición.
- Garfias Frías, José Ángel (2006), *Mitología para el consumo global de videojuegos. Análisis de "Zelda", "Halo" y "Metal Gear"*, Tesis de Maestría, México, UNAM, FCPYS.
- Goeyens Vargas, Edgar (2002), *Entretenimiento electrónico, historia de la industria del videojuego*, México, Editorial Vid.
- Goodman, Nelson (1976), *Los lenguajes del arte*, Barcelona España, Editorial Seix Barral, Biblioteca Breve.
- Gradecki, Joe (1995), *Realidad virtual, construcción de proyectos*, Madrid, Editorial Ra-Ma.
- Gubern, Román (1996), *Del bisonte a la realidad virtual*, Barcelona, España, Editorial Anagrama.
- Jung, Carl (2002), *El hombre y sus símbolos*, España, Editorial Biblioteca Universal.
- Levis, Diego (1997), *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Barcelona, España, Editorial Paidós.
- Levy, Pierre (1998), *¿Qué es lo virtual?* España, Editorial Paidós, Multimedia 10.
- Mircea, Eliade (1999), *Imágenes y símbolos*, España, Editorial Taurus, Humanidades.

Razón y Palabra (2011), número 75, México, ITESM, febrero-abril.

Ryan, Marie-Laure (2001), *La narración como realidad virtual, la inmersión, la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, España, Paidós.

Saltzman, Mark (2001), *Como diseñar videojuegos, los secretos de los expertos*, España, Editorial Norma.

CAPÍTULO 5

LOS VIDEOJUEGOS DE SHIGERU MIYAMOTO DESDE LA TEORÍA DE AUTOR

Sergio Valdivia Velázquez

Introducción

Shigeru Miyamoto es uno de los creadores de videojuegos más importante de la historia. Él concibió las sagas de *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* y *Donkey Kong*, además de que ha colaborado en el desarrollo de otros éxitos de Nintendo como *Pokémon*, *Kirby*, *Pikmin*, *Star Fox*, la serie *Wii* y más. A finales de los años setenta, los éxitos del momento eran títulos como *Pong*, *Space Invaders* y *Pacman*, los cuales generaron ganancias billonarias en corto tiempo. A principios de los años ochenta la industria sufrió un *crash*, una crisis económica y de prestigio. Fue en esta etapa crítica que Miyamoto ganó reconocimiento.

Con la salida de *Super Mario Bros.* (1985), Miyamoto rescató a toda la industria al reactivar las ventas de videojuegos en todo el mundo, restauró su popularidad, creó una de las sagas más famosas e inauguró una etapa donde la japonesa Nintendo se posicionó como la compañía dominante durante la siguiente década.

Su trabajo ha sido reconocido tanto por la misma industria, los jugadores, así como por organizaciones culturales y académicas de todo el mundo. Cuenta con distinciones como ser considerado el desarrollador de videojuegos más influyente de la historia, el BAFTA, la Orden de las Artes y las Letras de Francia, el Premio Príncipe de Asturias y otros. Esto de muestra que los videojuegos se han convertido en expresión cultural equiparable con otras artes, ciencias y disciplinas.

En este apartado se expondrán algunos periodos de la historia de los videojuegos, con el fin de contextualizar su trabajo y poder mostrar su relevancia.

Para lograrlo, se empleará la teoría del autor, que se utiliza para analizar producciones cinematográficas y que será ajustada para los videojuegos.

En 1962, Andrew Sarris, crítico de cine estadounidense, propuso el estudio de tres categorías para analizar el trabajo de un cineasta: competencias técnicas, que es la capacidad de entender y ejecutar tareas que potencien el lenguaje del medio; estilo individual, los elementos que unifican el cuerpo de trabajo de un creador, significados personales, las innovaciones que introduce y la manera en que el director plasma su visión del mundo dentro de su obra.

Cuando un creador reúne estas tres cualidades, puede ser considerado un autor. Así se pueden definir las características de su trabajo, que es lo que lo hace único, revela por qué es influyente para otros creadores y justifica su reconocimiento.

Con la teoría de autor aplicada a videojuegos, se pueden encontrar directores que cumplen con las tres categorías mencionadas. Estos son diseñadores competentes, con un estilo único y definido, capaces de plasmar su personalidad y visión del mundo en sus creaciones. Miyamoto puede ser considerado un autor por como su obra ha contribuido al desarrollo del medio. Por ello, en este trabajo se hablará de la historia de los videojuegos, de Nintendo, la biografía de Miyamoto y la teoría de autor; con estos elementos podremos realizar el análisis.

En particular se estudiarán dos series: *Super Mario* y *The Legend of Zelda*. Estas fueron creadas por él, y gozaron de fama, altas ventas e influyeron en los creadores de juegos. De cada una se examinarán dos títulos: *Super Mario Bros.* (1985), *Super Mario 64* (1996), *The Legend of Zelda* (1986) y *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998).

Biografía de Shigeru Miyamoto

Shigeru Miyamoto nació el 16 de noviembre de 1952 en Sonobe, una zona rural ubicada 50 km al norte de Kioto, Japón. Como no tenía posibilidades de acudir al cine o ver televisión, sus actividades se enfocaron hacia el dibujo, los instrumentos musicales y el excursionismo (Kent, 2001).

En sus excursiones, Miyamoto recorrió praderas, cañones, cuevas, e incluso una vez descubrió un lago que no estaba señalado en ningún mapa. Estas experiencias lo marcaron de manera personal e impactaron en su trabajo más adelante (Paugmartin, 2010). En 1970 ingresó al Colegio de Artes de Kanazawa, donde estudió la carrera de diseño industrial, graduándose cinco años más tarde.

En 1977, su padre lo contactó con Hiroishi Yamauchi, amigo suyo y presidente de Nintendo. Después de varias entrevistas y exámenes, Miyamoto ingresó a la empresa cuando contaba con 24 años. Desde un principio fue asignado bajo el mando de Yokoi. Entre sus primeras tareas estuvieron ilustrar los gabinetes de las arcadas *Sheriff* (1979) y *Radar Scope* (1979), además de diseñar la carcasa de la *Color TV-Game* (1977).

En esa época, Nintendo lanzó el juego *Radar Scope* con el fin de expandirse a nivel mundial, pero el título fracasó. Para evitar pérdidas, se decidió reutilizar el mismo *hardware* con ciertas modificaciones que fueran lo menos costosas posible. De todas las propuestas, la de Miyamoto fue la seleccionada. No sabía programar, así que tuvo que consultar con los técnicos para conocer las capacidades del equipo y poder diseñar el juego. Kai Chen (2002) considera que ésta fue la primera vez que se aplicó el concepto de diseñador de videojuegos. Yokoi supervisó el desarrollo. Su relación creció y se convirtió en una influencia determinante y reconocida para su carrera (Itoi, 2008).

El resultado fue *Donkey Kong* (1981), juego en el que había que guiar a *Jumpan*, el protagonista, para rescatar a su novia, quien había sido raptada por un gorila. Su temática no se ajustaba a aquellas predominantes de disparos ni deportes, pero fue bien recibido; en su primer año vendió más de 80 mil unidades.

Ryan (2001) menciona que en 1984 Miyamoto fue nombrado jefe de un área de Investigación y Desarrollo, cuyo propósito era diseñar más juegos. Al estar al frente adquirió importancia, influencia y libertad para desarrollar ideas, con personal y con presupuesto. Con estas condiciones, su creatividad liberó su potencial.

Para su próximo proyecto retomó a *Jumpan*, el protagonista de *Donkey Kong*, para desarrollar un juego alrededor de él, no sin antes hacerle algunas modificaciones. El personaje fue rebautizado como *Mario*. Su primera aparición fue en *Mario Bros.* (1983), diseñado y dirigido por Miyamoto y Yokoi.

Ese mismo año, en Japón Nintendo puso a disposición del público la consola NES. Para promover su lanzamiento en el resto del mundo, se requerían nuevos títulos. Miyamoto tuvo la idea de preparar la secuela de *Mario Bros.* y en 1985 lanzó *Super Mario Bros.* Éste introdujo personajes como *Koopa*, la *Princesa Toadstool* y presentaba ocho mundos divididos en cuatro sub-mundos, lo que daba un total de 32 escenarios completamente diferentes, algo inédito para la época. Su mecánica era de *side-scrolling*, donde el personaje se desplaza de izquierda a derecha.

El juego fue incluido en el lanzamiento de la consola en Estados Unidos y vendió más de 40 millones de copias, convirtiéndose en el segundo más exitoso

de la historia. Estas altas ventas posicionaron a Nintendo como la compañía dominante a nivel mundial y revivieron el interés del público por los juegos, terminando con el *crash*.

Su innovación no se detuvo, pues un año más tarde lanzó *The Legend Of Zelda* (1986), que contaba la historia de *Link*, un niño que se aventura al mundo para rescatar a la princesa *Zelda*, quien había sido raptada por el hechicero *Ganon*.

Hasta entonces, todos los juegos eran lineales; o sea, las acciones presentadas siempre estaban determinadas y sólo había un camino que recorrer. En títulos como *Pac-Man* y *Space Invaders*, la pantalla siempre era la misma y la acción continuaba indefinidamente. En *Super Mario Bros*, el personaje se movía de izquierda a derecha y avanzaba hasta llegar al final del nivel.

Miyamoto cambió esta situación e introdujo una mecánica de mundo abierto, donde le dio libertad al jugador de moverse hacia cualquier dirección, sin darle instrucciones de qué hacer ni hacia dónde ir. *Zelda* vendió más de 6 millones de copias en todo el mundo y fue aclamado por la crítica por su calidad y extensión.

Miyamoto consiguió tres éxitos en tan sólo cinco años (*Donkey Kong*, *Mario* y *Zelda*). Por la experiencia que adquirió, fue asignado como productor, con lo cual supervisaría el desarrollo de otros proyectos dentro de la compañía. Al estar en contacto con otros creadores, él se convirtió en mentor de los nuevos talentos. En 1991 conoció y guió el trabajo de Satoshi Tajiri, creador de *Pokémon* (1996). El juego vendió más de 24 millones de copias y fue un fenómeno mundial que se expandió a otros medios como televisión, cine, juguetes y más.

Sheff (1999) señala que durante su etapa como productor, Miyamoto contrajo matrimonio con una empleada de Nintendo, Yasuko, quien trabajaba en el Departamento de Administración. A los pocos años tuvieron dos hijos.

El trabajo de Miyamoto en 3D

En 1996, con motivo de la salida del *Nintendo 64*, la primera consola de la compañía capaz de desplegar gráficos en 3D, Miyamoto fue puesto a cargo de la dirección de un título de lanzamiento. Para esto retomó a *Mario* y elaboró un juego basado en la exploración de vastos mundos abiertos. El resultado fue *Super Mario 64* (1996), que fue un éxito, pues vendió más de 11 millones de copias en todo el mundo. Este juego fue aclamado por introducir la exploración en mundos tridimensionales y por su alta calidad, aunque estaba contenido en

un cartucho, con menor poder gráfico y de almacenamiento comparado con un CD, el cual ya era el estándar para la época.

En 1998 lanzó *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Aunque la mecánica era similar a la de sus predecesores, fue el primero de la serie que permitió la exploración en entornos 3D. El juego salió en noviembre de 1998, y fue un éxito instantáneo, pues vendió más de 7.5 millones de copias.

Este videojuego fue alabado y recibió múltiples reconocimientos como el *Juego del Año 1998*, por parte de publicaciones y eventos especializados. Fue el título más vendido de ese año en cualquier plataforma. *Ocarina* es considerado como uno de los mejores juegos de la historia por su innovación y buena calidad.

A partir del año 2000, su trabajo de dirección cesó y desde entonces se ha dedicado a la producción y diseño de juegos. Una de sus ideas fue *Pikmin* (2001), el cual está basado en su afición a la jardinería (Ryan, 2011: 395). Éste salió para la consola *GameCube* y fue bien recibido. Hasta ahora cuenta con dos secuelas.

Miyamoto también produjo para la consola *Wii*, la cual introdujo nuevas maneras de jugar basadas en el movimiento corporal de los jugadores. Fue productor de *Wii Sports*, un juego de simulación de deportes que vendió 82 millones de copias, convirtiéndose en el más vendido de la historia.

En 2005, la familia de Miyamoto adoptó un perro *Shetland* como mascota. Después de aprender los cuidados que requería y disfrutar su compañía, tuvo la idea de crear un juego sobre cómo atender y darle afecto a un canino. El resultado fue *Nintendogs* (2005), el cual vendió 24 millones de copias en todo el mundo (Ryan, 2011: 393).

Miyamoto reveló que durante su etapa como productor, “el estrés, el quedarse todo el día sentado en la oficina y fumar mucho, le ocasionó problemas de salud, al grado de subir de peso y comenzar a tener problemas del corazón, además de desarrollar adicción a las máquinas tragamonedas” (Miyamoto, 2007). En 1992 cumplió 40 años y decidió cambiar sus malos hábitos. Dejó el cigarro, las tragamonedas y comenzó a practicar natación para perder peso y liberar la tensión. Para adquirir buena condición, monitoreaba a diario su peso y su figura corporal.

Los hábitos de cuidar su cuerpo y su salud se convirtieron 15 años después en el concepto de *Wii Fit* (2007), título del *Wii* en el que el jugador se pesa y monitorea todos los días con un aditamento especial y realiza actividades como yoga, trotar, gimnasia, etcétera, para mejorar su condición (Ryan, 2011). El título vendió 22 millones de copias.

Miyamoto continúa produciendo juegos para el *Nintendo 3DS* y el *Wii U*. En julio de 2015, tras la muerte de Satoru Iwata, presidente de Nintendo desde 2002, él y Genyo Takeda, otro experimentado empleado, asumieron de manera provisional como Directores Representantes a partir del 13 de julio.

El 14 de septiembre del mismo año, Tatsumi Kimishima, Director General de la Compañía, fue designado nuevo Presidente por el Consejo Directivo. Posteriormente, Miyamoto y Takeda fueron nombrados “Consejero Creativo” y “Consejero Tecnológico”, respetivamente, con el objetivo de que tuvieran recomendaciones al interior de Nintendo para mejorar la operación de las diferentes áreas.

A lo largo de su carrera, Miyamoto ha sido merecedor de premios y reconocimientos provenientes de organizaciones especializadas en videojuegos, así como de instituciones dedicadas a otras áreas de todas partes del mundo. En 1996, Miyamoto ingresó al salón de la fama de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas (*Academy of Interactive Arts & Sciences*) por ser considerado fundamental para el desarrollo de las artes audiovisuales. En 2006, Miyamoto recibió la Orden de las Artes y las Letras (*Ordre des Arts et des Lettres*) de parte del Ministerio de la Cultura y la Comunicación, de Francia, como reconocimiento a su capacidad de innovación, de combinar nuevas tecnologías con la creación artística y por reconocer a los juegos como una industria cultural que contribuye a la economía de todo el mundo.

En 2006, la revista *Time* lo incluyó en su especial “60 años de los Héroes de Asia”, por su participación en el crecimiento y consolidación de Nintendo en los años ochenta (Wright, 2006). En 2007 fue incluido en la lista de las 100 personas más influyentes del año por promover a los videojuegos como un medio accesible para todo público.

En 2010, Miyamoto recibió la Membresía Honorífica (*Fellowship*) de la Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión (*British Academy of Film and Television Arts* o BAFTA), en reconocimiento a su trabajo y contribuciones. En 2012 recibió el *Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades*, por ser considerado el principal artífice de la revolución del videojuego didáctico, formativo y constructivo. Se reconoció su trayectoria, su papel en la consolidación de los videojuegos como una industria cultural compartida por millones de personas en todo el mundo y por promoverlos como un elemento integrador de la familia y de la sociedad.

La teoría de autor

Para analizar la obra de Miyamoto y comprender su impacto, es necesario conocer su biografía, el contexto en el que desarrolló su trabajo y utilizar una teoría adecuada para revelar sus características. Para esto se utilizará la teoría de autor, la cual proviene de los estudios cinematográficos y se utiliza para analizar a un director, su trabajo, su estilo, valores, ideas y significados contenidos en su obra.

Los estudios del autor iniciaron en 1948 en los textos de Alexander Austruc, director y crítico de cine francés. Él planteaba que un director puede expresar sus pensamientos y sentimientos en su obra al utilizar la cámara de la misma manera que un escritor emplea la pluma para escribir. La idea fue retomada de la revista *Cahiers du Cinema*, donde un grupo de críticos buscó revalorar películas rechazadas por no ajustarse a los modelos europeos y por considerarse puramente comerciales, particularmente las de Estados Unidos.

Este grupo sostenía que si el director era la fuente principal de valores y significados de la cinta, entonces era posible lograr su expresión siempre y cuando éste fuera un experto en el manejo de los aspectos técnicos del medio. Más adelante, Andrew Sarris, crítico de cine estadounidense, retomó las ideas de *Cahiers* y planteó tres categorías para definir a un autor:

- a) Competencias técnicas: poseer la capacidad de ejecutar tareas técnicas para potenciar el medio.
- b) Estilo individual: elementos comunes que unifican el cuerpo de trabajo.
- c) Significados personales: puntos de vista sobre el mundo y su inserción en la obra. Quien reuniera las tres cualidades, entonces era considerado un autor de cine.

Sarris dijo: “Los roles que corresponden a un director pueden designarse como los de un técnico, un estilista y un autor. No hay un orden preestablecido en el cual un director tiene que pasar a través de estos tres círculos” (1962: 592).

Sarris consideraba que los directores estadounidenses eran quienes mejor lograban alcanzar esta situación, ya que como su industria era la más controlada por las casas productoras y patrocinadores, éstos se veían obligados a pasar las limitaciones que les imponían a través del arreglo de los elementos visuales. Es importante recordar que el director no tiene un control absoluto sobre su trabajo, pues colabora con actores, productores, fotógrafos, músicos, etcétera. Así que debe ser capaz de guiarlos bajo su percepción y darle cohesión al trabajo de todos.

Un autor no produce una sola obra importante sin un grupo de trabajo destacado, capaz de crear una teoría o tradición con la que otros creadores pueden basar su trabajo. Foucault considera que el autor ocupa una posición “transdiscursiva”, pues sus ideas no se limitan sólo a su trabajo, sino que influyen en el de otros. Por lo tanto, esta forma de investigación requiere el análisis histórico del discurso para averiguar cómo se ha transformado, cómo circula, cómo es valorado y cómo influye en la producción subsecuente. Tener el nombre de un autor es tan importante, que su sola mención da indicios del género, estilo y temas que serán tratados. Éste representa una garantía para que el público se acerque y consuma su trabajo.

Foucault dice: “Un nombre puede agrupar un cuerpo de textos y diferenciarlos uno del otro. Un nombre también establece las diferentes formas en que éstos se relacionan” (Foucault, 1977: 123). Unificar un cuerpo de trabajo alrededor de un autor implica establecer una relación de homogeneidad y explicación de sus elementos. A diferencia de un nombre común, el del autor permite separar su producción de la del resto, define su estilo, características, el tipo de discurso que emplea e indica su estatus dentro de la sociedad donde circula su obra (Foucault, 1977: 123).

La teoría de autor en los videojuegos

Kerem (2008) menciona que debido al dominio de grandes compañías, los altos volúmenes de ventas y el dinero circulante, se tiene la idea de que el videojuego no puede ser entendido como un producto cultural ni artístico, situación similar a la que vivió el cine cuando apareció por primera vez.

Él propone utilizar la teoría de autor para aplicarla al estudio de los videojuegos como método crítico para analizar los valores contenidos detrás de una producción y encontrar la creación artística y personal del director. Para esto retoma las categorías de Sarris y las adapta a los elementos propios del medio.

Sobre las competencias técnicas, el autor debe conocer las cualidades del medio para saber sus capacidades, adaptar sus expectativas, lograr el diseño de niveles, personajes, narrativas, etcétera. Aunque el director no sepa programar, debe contar por lo menos con nociones generales y tener contacto permanente con los programadores con la finalidad de lograr la implementación y potenciación de su perspectiva.

En el estilo individual, se analizan los rasgos en el estilo de trabajo del director, como la narrativa, gráficos, mecánicas de juego y reglas. Esto implica que el director está involucrado en más de un aspecto de la producción, como escribir el guión, dar las indicaciones para los motores gráficos, seleccionar la música y supervisar todos los aspectos de su producto.

En cuanto a significados personales, se analiza la manera en que el director plasma su visión del mundo en sus creaciones, por lo que es necesario conocer su biografía y contexto en el que desarrolló su trabajo. Aquí también se consideran las innovaciones y excentricidades que ponga en práctica.

Kerem lo resume al decir que

Estas [categorías] sugieren que el autor de un juego es un diseñador competente y un creativo que construye mundos con una visión crítica reflejada en sus juegos. Un autor de juegos debe crear una serie de juegos para ser tomado en serio, y sólo bajo estas condiciones podemos criticar su trabajo. Alternativamente, es posible que el autor modelo es creador de un género o revoluciona uno (Kareem, 2008: 33).

Análisis de la obra de Miyamoto

Se analizarán cuatro títulos: *Super Mario Bros.* (1985), *The Legend of Zelda* (1986), *Super Mario 64* (1996) y *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), todos dirigidos por Miyamoto. Los dos primeros sentaron las bases de sus franquicias; los otros dos fueron las primeras versiones tridimensionales. Los cuatro introdujeron innovaciones, gozaron de altas ventas y de la aclamación del público. Después de revisar la biografía y el contexto histórico, se estudiarán los juegos con las categorías de Sarris. Primero se analizarán puntos importantes de cada uno de los títulos para poder determinar la presencia de autor.

Super Mario Bros. (1985)

Éste fue el título que le dio el impulso al *NES* durante su lanzamiento en Estados Unidos en el año 1985. Vendió más de 40 millones de copias en todo el mundo, posicionó a Nintendo como la compañía líder a nivel mundial y terminó con el *crash*.

Para crear el juego, Miyamoto estudió y comprendió los elementos técnicos de la consola. Prueba de ello es que supo combinar características de otros cinco títulos en los que estuvo involucrado para concebir una mecánica única: *Donkey Kong* por su física; *Mario Bros.* por sus personajes, enemigos, sonidos y escenarios; *Devil World*, por su multijugador y el despliegue de personajes grandes y coloridos; *Excitebike*, por su *gameplay* de *side-scrolling* (Kondo, 2010); y *Ballon Fight*, por el juego aéreo (Miyamoto, 2009).

Para hacer más efectiva esta ejecución, Miyamoto reclutó al personal que trabajó en estos juegos; así él diseñaba y daba las órdenes a sus colaboradores a través de planos elaborados a mano que mostraban los escenarios, la disposición de los elementos y anotaciones. Al unirlos se creaban grandes mapas (Kondo, 2010).

Satoru Iwata, ex presidente de Nintendo, señala que el diseño del personaje fue dictado por la función. Muestra es la creación de *Mario*. Como la memoria de los cartuchos de la época era limitada, no se podían incluir muchos detalles. Miyamoto omitió los rasgos faciales del personaje ocultándolos con un bigote; la gorra eliminó la necesidad de animar el cabello; su cuerpo fue resaltado con tonos brillantes, y para distinguir sus brazos y sus piernas, el personaje utilizaba un overol (Miyamoto, 2009).

En cuanto al modo de juego, Miyamoto privilegió la exploración y la aventura en vez de enfocarse en la acumulación de puntos sin fin. La inclusión de 32 niveles extensos y diferentes uno de otro fue algo inédito para la época. Kai Chen dice que la popularidad de *Super Mario Bros.* se atribuye a que por todos sus elementos, el jugador era obligado a pensar más que en cualquier otro juego típico para poder descubrir todos sus secretos y disfrutar más de la experiencia.

The Legend of Zelda (1986)

El juego continuó con el impulso del *NES*, pues vendió más de 7 millones de copias. Además, fue el primero en poseer la capacidad de guardar los avances en una batería, debido a que era muy extenso como para completarlo en una sola sesión. Fue elaborado de manera simultánea con *Super Mario Bros.*

La mecánica es de mundo abierto, donde el jugador se puede desplazar hacia cualquier dirección sin caminos predefinidos. Esto lo diferenció de los juegos de la época, que presentaban un solo escenario o de desplazamiento *side-scrolling* (como *Mario*). No tenía contador de puntos ni límite de tiempo,

con el fin de incentivar a los jugadores a explorar con calma todos los rincones del videojuego.

El método de desarrollo fue el mismo de *Mario*, en cuanto a elaborar la disposición de los elementos, detalles técnicos y anotaciones. La realización de cientos de pantallas diferentes para el extenso y detallado mundo de *Zelda*, dio como resultado ilustraciones de gran extensión.

La inspiración para crear *Zelda* provino del gusto de Miyamoto por explorar lugares desconocidos, al igual como lo hacía en los bosques cercanos a su ciudad cuando era niño, y de la afición de Takashi Tezuka, co-director del juego, a las novelas de aventura y fantasía; fue él quien escribió el guión del juego. A diferencia de la mayoría de los títulos de la época, *Zelda* presenta una perspectiva elevada de tres cuartos (Kai, 2002), donde el personaje y la acción son visualizados desde arriba, configuración que se repitió en los subsecuentes juegos de mundo abierto en sistemas 2D.

Super Mario 64 (1996)

Fue el título de lanzamiento del *Nintendo 64* y la primera entrega de *Mario* con gráficos tridimensionales. Vendió más de 11 millones de copias a nivel mundial. Aunque no fue el primer juego en 3D, se convirtió en un estándar para toda la industria por la calidad de sus gráficos y sonido, el aprovechamiento de la palanca análoga del control y el sistema de cámara controlado por el jugador.

Durante unos años, Miyamoto ejerció sólo como productor y diseñador, por lo que dejó de dirigir (con la excepción de *Super Mario Bros. 3* en 1988 y *Super Mario All-Stars* en 1993). Así su regreso no fue sólo para encabezar un nuevo proyecto, sino para diseñarlo con un sistema completamente diferente a los acostumbrados. Su experiencia le valió la confianza de Nintendo para la labor.

Miyamoto estudió las capacidades de la consola y exploró el potencial del nuevo control, el cual contaba con más botones y una palanca análoga que rotaba 360 grados. Antes de diseñar niveles, primero se determinaron los movimientos de *Mario*, basados en el control y en particular en la palanca. Se tuvieron que elaborar más de 100 configuraciones diferentes antes de conseguir la versión final (Goddard, 2010).

Aunque la configuración de los movimientos fue complicada, el reto fue crear el sistema de cámara, el cual tenía que mostrar al personaje como el eje central, pero al mismo tiempo permitir la visualización de vastos escenarios.

Para esto se generaron más de 1,000 versiones diferentes (Goddard, 2010). La creación del juego estuvo basada en la experimentación, implementación de nuevas ideas, prueba y error. Como fue desarrollado simultáneamente con el próximo título de *Zelda* para el 64, algunas ideas y elementos de ambos proyectos fueron intercambiados, situación similar a la de 10 años antes en el NES.

El juego se convirtió en una referencia para la realización de futuros títulos en 3D por la calidad de sus gráficos, sonidos, control y sistema de cámara. Miyamoto demostró una gran capacidad técnica al poder desarrollar juegos exitosos y de alta calidad en consolas de diferentes generaciones y sistemas.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)

El juego fue la primera entrega de *Zelda* en una plataforma 3D. Apareció el 21 de noviembre de 1998 y se convirtió en el juego más vendido del año, con 7 millones de copias. Ganó múltiples reconocimientos como el *Juego del Año* en eventos y publicaciones especializadas en videojuegos. Con el paso del tiempo ha sido considerado uno de los mejores videojuegos de la historia.

El juego permite sólo un jugador y ofrece la mecánica de exploración en un mundo abierto en 3D. Fue desarrollado por el mismo equipo de *Super Mario 64*. Por lo ambicioso y complejo del proyecto, Miyamoto ejerció como director general y bajo su cargo había cinco directores dedicados al guion, sistema de juego, diseño de personajes, sistema 3D y programa gráfico (Goddard, 2010).

Como Miyamoto ya conocía las capacidades de la consola por su trabajo previo con *Mario 64*, pudo explotar al máximo el poder del aparato. Algunos aspectos que se perfeccionaron fueron el motor gráfico y el sistema de cámara. Miyamoto menciona que para él no es tan importante desarrollar el perfil ni el *background* de los personajes, sino determinar su presencia con base en la relación que tendrán con el personaje principal y la trama. Iwata señala que esto obedece a que la trama está basada en la función que cumplirán los elementos en el juego y no por cuestiones narrativas ni estéticas (Aonuma, s/f).

El sistema de “Z-Targeting” o mira automática fue incorporado por primera vez en este título. Es una de sus contribuciones más importantes, la cual consiste en posicionar en la mira a un objeto o enemigo y mantener la atención del personaje únicamente en éste. Otros juegos han replicado la misma función.

Después de que se han repasado los puntos importantes de los cuatro títulos, ahora se analizarán las tres categorías establecidas por Sarris para definir al autor.

Competencias técnicas

Es evidente en Miyamoto una gran competencia técnica, al demostrar la comprensión de los sistemas con los que ha trabajado, tanto a nivel de *software* como de *hardware*, que se refleja en la dirección de juegos y en el diseño del sistema físico de las consolas como el *Nintendo Color TV-Game* (1977), *Racing 112* (1978) y *Block Breaker* (1979).

Van de Weyer (2014) considera que Miyamoto mejoró el diseño de las consolas respecto a las versiones anteriores, pues facilitó su utilización con ambas manos y sustituyó los textos de las instrucciones por códigos de colores.

“Miyamoto no es sólo un buen diseñador de juegos, sino también un hábil diseñador industrial, pues con su trabajo mejoró notablemente las interfaces y cubiertas previas de Nintendo” (Van de Weyer, 2014), agregó de Weyer.

Miyamoto sabe adaptar mecánicas de diferentes títulos para crear nuevas maneras de jugar. Tal es el caso de *Super Mario Bros.*, en donde incorporó elementos de otros cinco juegos, o la forma en que combinó las capacidades técnicas del demo de *Super Mario 128*, con su pasatiempo de la jardinería y creó *Pikmin*.

Esta comprensión le permitió desarrollar juegos de gran complejidad y novedad para su época, tales como los 32 niveles diferentes de *Super Mario Bros*, el extenso mundo abierto de *Zelda* o la alta calidad de los gráficos y del sistema de cámara de *Mario 64*, pese a que no había referentes en los que basó su trabajo.

Estilo individual

Miyamoto ha desarrollado un estilo propio marcado por ciertos patrones utilizados en la metodología de trabajo, mecánicas de juego y la colaboración con un mismo equipo a través de los años.

Sobre su metodología, siempre analiza las capacidades y limitaciones técnicas de los sistemas, por lo que busca soluciones creativas a los problemas con los recursos que tiene a la mano. Él considera que la energía de los desarrolladores surge al enfrentar una restricción y resolverla por uno mismo (Miyamoto, 2010).

Un rasgo fundamental de él, es que su trabajo es guiado con base en la función y no en la narrativa o en aspectos técnicos, como motores gráficos o la estética. Prueba de ello es el diseño de *Mario*, elaborado específicamente para superar las limitaciones del sistema técnico o en cómo incorpora o elimina elementos con base en las interacciones con el personaje principal y no en el guión del juego.

Iwata resumió esta visión al señalar que “El diseño entero fue un caso donde la forma fue dictada por la función. Se puede notar que su campo de especialidad [de Miyamoto], el diseño industrial, es evidente en el resultado final” (Miyamoto, 2009).

Sus creaciones están centradas en mecánicas de exploración y aventura, sin importar que se trate de un juego *side-scrolling* o de mundo abierto, pues en todos existen amplios y variados mundos disponibles para explorar. Además, le resta importancia o elimina mecánicas como la acumulación de puntos y el límite de tiempo; éstos los emplea sólo de manera esporádica para retos especiales.

En los cuatro juegos analizados, Miyamoto colaboró con tres personas: Takashi Tezuka, Toshihiko Nakago y Koji Kondo, quienes han elaborado guiones y co-dirección, programación y música, respectivamente. Su relevancia es tal, que Iwata consideraba que Miyamoto, Tezuka y Nakago son el “Triángulo Dorado” de Nintendo (como la Trifuerza de *Zelda*), pues en su relación de casi 30 años han creado varios éxitos de la compañía (Aonuma s/f).

Significados personales

Miyamoto ha introducido aspectos personales en sus creaciones, como gustos, hábitos y experiencias. Su pasión por la exploración fue plasmada en *Zelda*; sus aficiones por la jardinería y los perros se transformaron en *Pikmin* y *Nintendogs*; la práctica regular de ejercicio inspiró *Wii Fit*. Entre las innovaciones que han introducido estos juegos se encuentra la configuración de escenarios *side-scrolling*, presentando extensos mundos y la popularización del género de mundo abierto. Además, estableció estándares para el desarrollo en 3D.

Gracias a su formación como diseñador y en afición al dibujo, Miyamoto cambió la manera en que se visualizan los videojuegos, primero con la perspectiva elevada de tres cuartos en *Zelda* y después con el sistema de cámara controlado por el jugador para *Mario 64*. Asimismo introdujo el sistema “Z-Targeting” para *Ocarina*.

La marca “Miyamoto”

Como se mencionó, un autor no sólo crea una obra exitosa, sino un cuerpo de trabajo reconocido y de tal impacto, que se vuelve icónico e influye en las subsecuentes generaciones de creadores. Con sólo mencionar su nombre, el público se da una idea del contenido, asegura su consumo y su presencia.

El nombre de Miyamoto es tan conocido, que basta con mencionarlo para obtener la atención del público, de la prensa y de los jugadores. En *Nintendo* se sabe esto, y por ello frecuentemente es invitado a la presentación de nuevos juegos, conferencias, premiaciones, publicidad, videos y entrevistas. La estima que la industria tiene por él es tal, que ha sido homenajeado o aparecido en juegos como *Pokémon*, *Nintendogs*, *Daikatana* y el *Game Boy Camera*.

La unión de Miyamoto con *Nintendo* es tal, que cuando él ha aludido o mencionado planes de retiro, o se esparcen rumores al respecto, el valor de las acciones de la compañía ha caído, y la empresa rápidamente ha tenido que emitir comunicados para desmentir o aclarar la situación. Esto ha ocurrido en más de una ocasión.

Miyamoto autor y legado

Después de haber revisado el trabajo de Miyamoto, se encuentra que cumple con las tres características establecidas por Sarris: comprensión de los sistemas técnicos, poseer un estilo individual a lo largo de su obra y el hecho que ha plasmado significados personales en su obra. A esto se suma la influencia que ejerce sobre la industria y los reconocimientos que ha obtenido dentro y fuera de ésta. Por lo tanto, él puede ser considerado un autor de videojuegos.

Su legado se puede resumir en los siguientes puntos:

- Haber superado el *crash* de la industria con *Super Mario Bros*.
- Posicionar a Nintendo como una de las empresas más importantes de videojuegos a nivel mundial y líder de 1985 a 1995.
- Transformar el género de *side-scrolling* al presentar escenarios extensos y diferentes para cada nivel, en vez de repetirlos indefinidamente.
- Popularizar el género de mundo abierto. Aunque *Zelda* no fue el primer juego que lo utilizó, sí fue el pionero en tener una popularidad masiva, buena calidad gráfica y de sonido, trama compleja y contar con una batería para guardar los avances logrados.

- Introducir la visualización con la perspectiva elevada de tres cuartos en *Zelda*, sistema replicado en subsecuentes juegos de aventura.
- Creación de un sistema de cámara funcional para *Mario 64*, capaz de mostrar al mismo tiempo personajes detallados y mundos extensos en 3D.
- Introducir el sistema “Z-Targeting” o mira automática.
- Dirigir juegos de altas ventas: *Super Mario Bros.* (40 millones), *The Legend of Zelda* (7 millones), *Super Mario 64* (11 millones) y *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (7 millones). Además, colaborará con el diseño o producción de series como *Pokémon*, *Wii Sports*, *Nintendogs*, etcétera.
- Dificilmente existe otro creador de videojuegos involucrado en la realización de tantos proyectos exitosos que abarque sistemas de diferentes épocas. En su caso: las arcadias (segunda generación), el NES (tercera), el SNES (cuarta) y el *Nintendo 64* (quinta), además de diseñar y producir en *Gamecube* (sexta), *Wii* (séptima) y *Wii U* (octava generación).

Referencias

- Aonuma, E., T. Iwawaki, T. Kawagoe, Y. Koizumi y T. Osawa (s.f.), *Iwata Asks – The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Vol. 2: Original Development Staff - Part 1). Fecha de consulta: 5 de agosto de 2015. Disponible en <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/3ds/zelda-ocarina-of-time/1/4>
- Foucault, Michel (1977), *Language, Counter-Memory, Practice: Selected Essays and Interviews*, Nueva York, Cornell University Press, 240 pp.
- George, Richard (2011), *Nintendo: Miyamoto Not Stepping Down*, IGN, 8 de diciembre. [Fecha de consulta: 23 de mayo, 2015]. Disponible en <http://www.ign.com/articles/2011/12/08/nintendo-miyamoto-not-stepping-down>
- Goddard, G. (2010), *The Making Of Super Mario 64*, full Giles Goddard Interview (NGC), 13 de septiembre. [Fecha de consulta: 22 de junio 2015]. Disponible en <http://pixelatron.com/blog/the-making-of-super-mario-64-full-giles-goddard-interview-ngc/>
- Gottlieb, Rick (s.f.), *Mario Sales Data*, *Gamecubicle*, [Fecha de consulta: 29 de julio, 2015]. Disponible en http://www.gamecubicle.com/features-mario-units_sold_sales.htm
- Itoi, S. y Miyamoto S. (s.f.). *Iwata Asks – The Legend of Zelda 25th Anniversary (Special Edition: Creative Small Talk)*. Consultado: 5 de agosto, 2015. Disponible en <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/wii/zelda-skyward-sword/7/0>
- Kai Chen, Patrick (2002), *Shigeru Miyamoto: Game Designer* [en línea], 17 de marzo, [Fecha de consulta: 5 de noviembre de 2014]. Disponible en: http://web.stanford.edu/group/htgg/sts145papers/pchen_2002_1.pdf

- Kerem Yavuz, Demirbas (2008), *Towards a New Understanding of Games: Auteur Game Criticism*, Tesis (Maestría en Comunicación), Copenhague, IT University of Copenhagen, 81 pp.
- Kent, Steven L. (2001), *The Ultimate History of Videogames: From "Pong" to "Pokemon" and Beyond... The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, EUA, Prima Pub, 608 pp.
- Kondo, K., S. Miyamoto, T. Nakago y T. Tezuka, (2010), *Iwata Asks. Super Mario 25h Anniversary* (vol 5: Original Super Mario Developers), 13 de septiembre 2010 [Fecha de consulta: 5 de agosto, 2015]. Disponible en <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/wii/mario25th/4/2>
- Miyamoto, S. (2010). *Iwata Asks. Super Mario 25h Anniversary* (vol. 1, Shigesato Itoi Asks in Place of Iwata), 13 de septiembre, [Fecha de consulta: 5 de agosto 2015]. Disponible en <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/wii/mario25th/0/4>
- Miyamoto, S. (2009), *Iwata Asks. New Super Mario Bros. Wii* (vol. 1, New Super Mario Bros), [Fecha de consulta: 5 de agosto 2015]. Disponible en <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/wii/nsmb/0/3>
- Miyamoto, S. (2008). *Iwata Asks. Wii Music* (vol. 1: Shigeru Miyamoto), 13 de septiembre. Fecha de consulta: 3 de junio, 2015]. Disponible en http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/wii/wii_music/0/0
- Miyamoto, S. (2007). *Iwata Asks - Wii Fit* (vol. 1, A New Creation). 8 de noviembre, [Fecha de consulta: 3 de junio, 2015]. Disponible en http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/wii/wii_fit/0/0
- Nintendo (2015), *Notice Regarding Personnel Change of a Representative Director and Role Changes of Directors*, 14 de septiembre, [Fecha de consulta: 16 de septiembre, 2015]. Disponible en <http://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2015/150914e.pdf>
- Paumgarten, Nick (2010), *Master of Play. The Many Worlds of a Video-Game Artist*, The New Yorker [en línea], 20 de diciembre, [Fecha de consulta: 5 de noviembre, 2014]. Disponible en: <http://www.newyorker.com/magazine/2010/12/20/master-of-play>
- Ryan, Jeff (2011), *Super Mario: How Nintendo Conquered America*, EUA, Portfolio Trade, 320 pp.
- Sarris, Andrew (1962), "Notes on the Auteur Theory", [en línea], *Revista Film Culture, Invierno*, [Fecha de consulta: 8 de febrero, 2015]. Disponible en http://alexwinter.com/media/pdfs/andrew_sarris_notes_on_the-auteur_theory_in_1962.pdf
- Sheff, David (1999), *Game Over. Press Start to Continue*, EUA, CyberActive Media Group Inc., 494 pp.
- Sloan, Daniel (2012), *Jugar para ganar. Nintendo y el resurgimiento de la industria de videojuegos*, México, Grupo Editorial Patria, 277 pp.
- Van de Weyer, Martin (2014), *Shigeru Miyamoto's Secret Identity: Industrial Designer as Game Creator* [en línea], [Fecha de consulta: 5 de noviembre, 2014], Disponible en http://www.academia.edu/7521650/Shigeru_Miyamotos_Secret_Identity_Industrial_Designer_as_Game_Creator

Wright, Will (2006), *Shigeru Miyamoto, Shigeru Miyamoto, The video-game guru who made it O.K. to play*, Time Asia. Diciembre, [Fecha de consulta: 4 de julio, 2015]. Disponible en http://wayback.archive.org/web/20100614082307/http://www.time.com/time/asia/2006/heroes/bl_miyamoto.html

CAPÍTULO 6

USO DE VIDEOJUEGOS AL INTERIOR DE LA CIUDAD DE MÉXICO: UN ANÁLISIS DE LA CULTURA GAMER Y EL CONSUMO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES INTERACTIVAS

David Cuenca Orozco

Introducción

El presente artículo realiza un análisis detallado a propósito del uso de juegos digitales de video por parte de distintos grupos de videojugadores que radican al interior de la ciudad de México.

En primera instancia, se hace una descripción sobre los videojugadores al tiempo que se retoman algunas creencias generalizadas por décadas (sus mitos y estigmas), bajo las que se han circunscrito a videojuegos y a jugadores para, posteriormente, contrastarlas con un estudio empírico que consiste en observaciones profundas y testimonios de videojugadores expertos.

Definir formalmente los motivos, las necesidades y hasta exigencias por las que los *gamers* recurren a los videojuegos, tiene por finalidad, por un lado, contribuir a replantear ciertas constantes que permanecen en la actualidad sobre los videojuegos y sus jugadores dentro del ámbito de la investigación y otros sectores como la educación, la política, la cultura, el arte, etcétera.

Por otro lado, busca actualizar el debate en materia de tecnología interactiva, evidenciando las potencialidades reales que alcanzan los videojuegos recientemente.

Desde hace décadas, diversos sectores de la sociedad han externado su insatisfacción en torno a los videojuegos y también sobre quienes los juegan (Tisseron, 2006), (Valleur, 2005).

A los primeros, los videojuegos, se les culpa de ser uno de los principales agentes causantes de aislamiento social, autismo juvenil, distintos tipos de machismos, violencia tanto física como simbólica entre jugadores, y un largo etcétera.

A los segundos, sus videojugadores, se les aprecia como sujetos que pierden su tiempo en una actividad improductiva (principalmente a los ojos de quienes no juegan, por supuesto) e incluso se les mira como personas inmaduras incapaces de sostener relaciones sociales fuera de una pantalla.¹

Los estigmas (arraigados culturalmente de manera diferenciada en distintas latitudes alrededor del mundo) con los que han tenido que cargar tanto el videojuego como sus videojugadores, han obstaculizado el avance en torno a su propio entendimiento y a su misma investigación.

Es indispensable, por tanto, comprender la manera en la que esas tecnologías audiovisuales son empleadas precisamente por los propios sujetos que participan de ellas cotidianamente, para así mostrar sus verdaderos usos, así como las potencialidades que ofrecen para la sociedad actual como sistemas digitales interactivos.

Ahora bien, las observaciones que se presentan en el presente trabajo, forman parte de los resultados de una investigación cuyo interés principal se centra en la exploración de diferentes aspectos relacionados con los usos y las gratificaciones que se obtienen de los juegos de video en locales y plazas comerciales dentro de la Ciudad de México² por parte de distintos grupos de videojugadores.

Dicha investigación aborda, por un lado, el hábito de consumo de tecnologías interactivas de distintos videojugadores mediante observaciones en profundidad llevadas a cabo al interior de locales de videojuegos ubicados en plazas y centros comerciales en la Ciudad de México.

Esos espacios son lugares en los que existe una amplia presencia de distintos tipos de videojuegos, así como otros elementos relacionados directamente con el juego de video (*anime, cómics, manga, cosplay, visual kei*, música, *figuras de acción, J-pop, J rock*, revistas, libros, artefactos tecnológicos, tarjetas, series televisivas, *karaoke*, platillos gastronómicos tradicionales de oriente y muchos otros), que se consideran también como productos culturales que los jugadores consumen de forma frecuente dentro de esos sitios.

Por otro lado, la investigación contempla una serie de entrevistas en profundidad a un grupo de jugadores clave que juegan videojuegos y conviven

¹ Dichas apreciaciones derivan precisamente de los mismos testimonios de videojugadores expertos estudiados en profundidad al interior de esta investigación.

² Esa investigación, titulada “Usos y gratificaciones de los videojuegos en la Ciudad de México”, realizada para la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, abarca un espacio de seis meses de exploración profunda.

cotidianamente dentro de esos mismos sitios, para comprender a través de sus propios testimonios sobre los usos y las compensaciones que satisfacen con dichos juegos digitales.

Como ocurre en otros países de Latinoamérica, en México existe una importante presencia de establecimientos de videojuegos, a pesar de que la producción de algunos sistemas de juego en específico se ha reducido significativamente en la última década para apostar por los dispositivos más redituables, como es el caso de los juegos portátiles y las consolas que generan ganancias económicas mayores; las dos empresas a nivel global más grandes son MICROSOFT y SONY.

A pesar de ello, los videojugadores generan hábitos de consumo específicos a partir de los propios círculos sociales tanto físicos como virtuales que poseen. Además, un factor fundamental para la práctica de juego digital es precisamente que éste implica una tecnología como ninguna otra: es interactiva y puede ser operada instantáneamente de forma tanto masiva como en línea.

Tomando el control. Qué son los videojuegos

Un elemento indispensable para los sujetos que radican en la Ciudad es la tecnología, ya que ella los acompaña gran parte de su día facilitando, entre otras cuestiones, distintos procesos de comunicación e interacción. Los videojuegos, en ese mismo sentido, pueden entenderse como dispositivos electrónicos que permiten emplear dichas tecnologías y potencializar sus funciones y aplicaciones debido a que se encuentran ensamblados por las mismas; su arquitectura interna relaciona características de distintos dispositivos en un solo artefacto; son producto tanto de un *software* como de un *hardware*.

Además, sus narrativas presentan espacios en los cuales sus usuarios pueden actuar eligiendo diferentes opciones para el desarrollo individual y colectivo de una trama, permitiendo así tomar el control de lo que sucede en pantalla hasta determinado punto.³

³ Los videojuegos aparecen en la segunda mitad del siglo XX bajo dos circunstancias que tienen que ver con la sociedad y el modo en que es representada: en primera, surgen como una necesidad de la gente por tener control sobre distintos enfrentamientos bélicos (Levis, 1997). No sólo las potencias mundiales podían librar batallas contra enemigos, sino que, gracias al videojuego, cualquiera podía incidir en combates, aunque de manera virtual. En segunda, los medios de información electrónicos de ese entonces no permitían la capacidad de réplica por parte de sus auditorios: es decir, los contenidos de los media eran un subproducto o resultado

Los videojuegos muestran un despliegue de narrativas con múltiples posibilidades, lo que implica no sólo elegir a un personaje o situación determinada, sino que permiten también cambiar los finales.

Incluso pueden no tener narrativas en estricto sentido, sino más bien son espacios de navegación interactivos a manera de cajas de arena en los que se puede construir, destruir o simplemente contemplar.

Si el usuario no llega a tener comprensión de lo que sucede en la pantalla mientras juega por lo menos puede llegar a tener noción del funcionamiento mínimo de ese artefacto tecnológico, así como de la mecánica implícita en el propio acto de jugar y con ello puede llegar a adquirir una alfabetización audiovisual en relación a la presentación y formato de los contenidos del juego lo que, probablemente, le facilitará el contacto con otro tipo de dispositivos tecnológicos semejantes.

Los juegos de video son interfaces (espacios de interacción digitales) audiovisuales disponibles tanto en los hogares como en lugares públicos como plazas comerciales, restaurantes, bares, o salones recreativos. Se trata de sistemas de juego que disponen de soportes acondicionados para una experiencia específica de juego.

Por ejemplo, si un usuario juega un título de carreras en una plaza comercial, su soporte digital (*software*) contará con un simulador de automóvil físicamente (*hardware*): botones, medidor de combustible, palanca de velocidades, acelerador, asiento, volante y otros aditamentos reales manufacturados con materiales como la fibra de vidrio, madera, cristal o el acero para tratar de brindar a sus usuarios una experiencia semejante a la realidad. Ese tipo de videojuegos se encuentran decorados en su exterior por imágenes y diseños gráficos y visuales alusivos a los títulos con que disponen.⁴

de la Guerra Fría (EUA contra la URSS) (Egenfeld, 2008). Los noticieros y programas públicos informaban a la población en cuanto a las nuevas tecnologías y los avances en los que sus respectivos países eran pioneros y la distancia que iban guardando con respecto a otras naciones. Por tanto, la gente tenía la necesidad de incidir en los medios de manera que todos pudieran participar y colaborar con ellos.

⁴ Los videojuegos tienen sus antecedentes en las galerías de tiros, parques de diversiones y salones recreativos: se trata de sistemas electromecánicos que permiten jugar ingresando monedas y así poder actuar conjuntamente con la máquina mediante manivelas, palancas o botones. Los videojuegos electrónicos Arcade hacen su aparición a comienzos de los setenta cuando la industria se consolida bajo firmas internacionales, como ATARI y MAGNAVOX, inspiradas en la misma lógica de actuar conjuntamente con un artefacto físico, pero cuentan, sin embargo, con la presencia de mecanismos electrónicos en su interior.

Lo anterior quiere decir que ese tipo de artefactos tecnológicos se encuentran conformados en su arquitectura interna por una unidad central de procesamiento de datos, la cual se encarga de leer e interpretar determinadas informaciones que sus usuarios envían mediante tapetes, botones, palancas, pistolas, sensores de movimiento y otros periféricos y que, posteriormente, son traducidos y desplegados por medio de dispositivos de salida en forma audiovisual.

Algunos videojuegos están condicionados para jugarse en línea, como es el caso de las consolas, las computadoras personales o los sistemas portátiles, mientras que otros se juegan tanto de manera individual como colectiva compartiendo un mismo espacio geográfico⁵ y además cuentan con ranuras para ingreso de monedas, fichas o tarjetas de crédito pre-pagado para comenzar una partida. Las narrativas de ese último tipo de videojuegos son similares a las de otros soportes de juego.

Es común que se realicen conversiones de historias originalmente basadas en sistemas caseros y portátiles para otros sistemas para espacios públicos comerciales. Dichas narraciones, presentes en las tramas de estos juegos de video, proyectan contenidos simbólicos de la realidad, así como exigencias, consternaciones, apreciaciones y otras cuestiones por medio de objetos manipulables y controlables⁶ hasta cierto punto.

Perdiendo el control. Polémica sobre los videojuegos.

Por satisfactorio que esto parezca, el videojuego ha tenido una carga negativa desde su aparición (hace más de cuarenta años) hasta épocas recientes. Se le ha culpado de ser una *droga virtual*,⁷ ya que puede llegar a causar adicción y

⁵ Aunque los videojuegos permiten la participación conjunta de manera directa entre varios jugadores en un mismo sitio, también puede llevarse a cabo incluso a distancia por medio de Internet, conformando así comunidades virtuales aisladas o a distancia entre videojugadores.

⁶ Cabe hacer la distinción entre *play*, el acto de jugar que produce un placer por la mera condición de participar de una actividad sin tomar en cuenta determinadas directrices de operación; y *game*, que es la acción de jugar con reglas definidas, las cuales permiten generar cierta destreza, así como la elaboración de narraciones que pueden culminar en objetivos particulares y brindan la sensación de éxito, competitividad y desafío.

⁷ Con respecto a los videojuegos, no deben relacionarse deliberadamente los términos de adicción con dependencia, ya que es sabido que estos dispositivos generan placer y otras cuestiones cuando se participa de ellos; la distinción entre dicha adicción y la dependencia radica en que en el primero el consumo se presenta de forma descontrolada y en el otro hay un proceso mental derivado de selección y compensación de una exigencia previamente suscitada.

ataques epilépticos en videojugadores. Incluso, ha sido abordado en investigaciones científicas principalmente considerando sus efectos y hasta la violencia que sugieren sus contenidos.⁸

Otro tema de discusión respecto a los juegos de video, es la posibilidad de tomarlos en cuenta como medio de comunicación. A pesar de existir la capacidad de réplica por parte de los videojugadores mediante los distintos dispositivos de entrada que poseen los juegos de video, esta respuesta se encuentra limitada a los protocolos y directrices establecidas dentro de los mismos videojuegos.

El jugador no puede participar más allá de los parámetros programados previamente. Incluso, la Inteligencia Artificial se basa en la codificación de lenguajes con un abanico de posibles soluciones lógicas, pero limitadas dentro del videojuego.

Estas características más bien apuntan hacia un medio de información,⁹ ya que la interacción de un usuario y su juego está determinada y condicionada por sus diseñadores. Quien juega no puede hacer que el personaje que parece controlar responda a intereses distintos a los establecidos por sus creadores; el juego tampoco permite un puente para dar a conocer los puntos de vista de los videojugadores a sus creadores, desarrolladores y diseñadores.

Aun así, el videojuego es entendido como un medio de comunicación, debido a que se trata de un producto o dispositivo cultural que corresponde a un determinado contexto, sociedad y fines (Levis, 1997).

Además, desde esta perspectiva, es capaz de expresar ideas y críticas e de determinados autores, las cuales se ven reflejadas en las narrativas dentro de un juego, así como en las formas de sus personajes y la duración y forma de jugar particular.

Otra polémica surge en relación a los espacios donde los *gamers* juegan videojuegos. Existe la creencia de que esos locales de videojuegos son algo negativo

⁸ (Alarcón, 1987), (Arreola, 2008), (Baena, 2002). Aunque, por supuesto, existen otros trabajos que contemplan al juego, por ejemplo, como una industria cultural, es decir, como una mercancía donde uno de sus principales sustentos proviene del desarrollo tanto de *hardware* como *software* de videojuegos.

⁹ Información se interpreta como “dar forma a un contenido” (Prieto, 1987). Bajo esta lógica, el videojuego se considera un medio informativo, ya que se transmite a través de él contenido e información desarrollada por programadores (desarrolladores), los cuales no tienen la capacidad de ser retransmitidos de vuelta a la instancia donde fueron emitidos originalmente. Eso supondría la falta de un sistema de significados socialmente compartidos de esas informaciones, así como de una puesta en común o relación de sentido que pudieran adquirir.

para la sociedad. Se les ha llegado a considerar como lugares de ocio y vagancia que los jóvenes frecuentan para ocultarse y organizarse.¹⁰

También se les identifica como sitios que fomentan la ociosidad en donde los jugadores se entrenan, por medio de armas virtuales, a matar y a asesinar a otros sujetos. Aunque, en la actualidad, estos espacios han proliferado y su expansión cada vez es más evidente, al punto que este tipo de lugares abundan dentro de plazas y centros comerciales públicos.

Sin embargo, los videojuegos han sido empleados en el campo de la salud y son tomados en cuenta como agentes facilitadores en el desarrollo de funciones motrices y reflejos. Asimismo, son utilizados para mejorar la resistencia física por medio del ejercicio y otras actividades que permiten realizar.

A pesar de las ideas negativas asociadas a este dispositivo electrónico o la indeterminación de si es un medio de comunicación o no, la gente sigue prefiriéndolo y usándolo más allá de ciertos prejuicios que existen a su alrededor, ya que se piensa que incrementan el analfabetismo y la brecha digital.¹¹ Por tanto, es significativa la necesidad de entender y evaluar las consecuencias que implica dicho videojuego en la sociedad contemporánea.

Si bien los videojuegos sugieren conductas violentas en quienes los juegan, por el alto contenido de sangre (ataques, agresiones, golpes, asesinatos, etcétera) y otros elementos (pornografía, racismo, extorsión, machismo, etcétera) que se incluyen en sus narrativas,¹² es cierto además que permiten la liberación de impulsos agresivos mediante la representación de escenas de ese tipo; es posible que ahí radique su gran demanda, así como su elevado nivel de uso.

¹⁰ No es extraño que en una sociedad que vive la Ciudad como un territorio hostil, existan sujetos que sean inducidos por su entorno familiar y social, o por sus propios miedos, a refugiarse en espacios cerrados (Levis, 2003). Que existan lugares de encuentro, no debe llevar a pensar que se trate de vagos o viciosos, sino personas en busca de otros sujetos con gustos, intereses y actividades afines.

¹¹ Desde esta perspectiva, los juegos de video pueden producir una división cultural, así como una exclusión de aquellos sujetos que no son competentes con las tecnologías o no poseen los capitales culturales necesarios para relacionarse con ellas. No obstante, a grandes rasgos, esta observación apunta a la complejidad de conocimientos y la competitividad de una sociedad basada en la productividad, misma que excluye a aquellos que no pueden adaptarse a exigencias tales como la globalización o la interconexión.

¹² Los videojuegos reflejan y son reflejo de los valores de la sociedad; o mejor dicho, de los grupos de poder que controlan a los medios de comunicación. De esta manera, puede entenderse que la violencia presente en los juegos de video no es más que la expresión de la existente en una sociedad que resuelve sus conflictos y diferencias mediante guerras y sufrimiento en nombre de la pacificación mundial.

Este fenómeno requiere ser atendido desde una perspectiva como la de los Usos y Gratificaciones, para identificar las exigencias que pueden satisfacer los usuarios de los videojuegos, más allá de la posible influencia o manipulación que estos juegos pudieran sugerir.

Retomando la partida. Usos y gratificaciones

Los videojuegos pueden entenderse como sistemas de expresión tecnológicos, capaces de mediar de distinta manera en las prácticas sociales que sus múltiples jugadores llevan a cabo.

Para entender, desde esta perspectiva, cómo, por qué y para qué se recurre a un videojuego y las posibles exigencias que pueden satisfacer o gratificar, tanto el diseño como el proceso y la fase analítica de la investigación han estado apoyados en un enfoque teórico enmarcado en una perspectiva psicosocial de la comunicación y los medios (De Fleur-Rokeach, 1982).

Cuando se habla de usos, es importante poner el énfasis en la capacidad consciente de los auditorios, en este caso preciso de los jugadores, para actuar y así lograr elegir un medio que pueda cubrir sus gustos, exigencias y necesidades.

La idea de que existen dispositivos tecnológicos que manipulan y gobiernan sobre la conducta de sus receptores e incitan a tomar actitudes y comportamientos como agredir, golpear e insultar a otros sujetos, se reduce cuando se toma en cuenta que no importa qué tan masificado e influyente puede ser un medio, no puede causar reacción sobre un sujeto al que la información o impacto creado por dicho *media* no le resulte útil dentro de un contexto determinado (Nosnik, 1991).

Desde esta lógica,¹³ los usos de los medios tecnológicos tienen diferentes finalidades y pueden abarcar niveles tanto individuales como sociales. Por ejemplo, existen situaciones cotidianas que crean conflictos y tensiones, los cuales pueden reducirse cuando se recurre a un medio. Estos últimos, incluso, presentan informaciones y contenidos que a sus usuarios les resultan útiles.

Ciertos dispositivos tecnológicos, como es el caso de los videojuegos, logran concientizar a sus públicos sobre las problemáticas y circunstancias de

¹³ Cabe mencionar que existen otras perspectivas desde las que se pueden entender los usos; por ejemplo, los usos como consumo cultural consideran la utilización en términos de la atribución de sentido; los usuarios reelaboran y resignifican los contenidos conforme a su experiencia cultural (Cantú- Cimadevilla, 1998).

su entorno; y dichos usuarios recurren a sus programas y sus narraciones para enterarse y saber cómo resolverlas (McQuail, 1979).

Puede existir una sensación de placer, en primera, obtenida durante el consumo del producto, del contacto con un medio; en segunda, cuando se adquiere determinado conocimiento que puede ser empleado en situaciones reales (Varela, 2001). El uso de un dispositivo, es una respuesta a las exigencias suscitadas por el mismo usuario (Valbuena, 1997). Por tanto, la iniciativa de utilizar ese medio es obra del propio usuario y se presenta como producto de una elección particular.

Esto quiere decir que los dispositivos tecnológicos de información y comunicación no satisfacen necesidades por sí mismos, sino más bien sus usuarios derivan esas compensaciones dependiendo de sus propias exigencias previas. Así, una persona puede elegir el medio que mejor se adapte a sus deseos e inquietudes. De esta manera, los dispositivos electrónicos o medios compiten por gratificar de la manera más eficiente las necesidades (Moragas, 1982) de quienes acuden a ellos.

Los videojuegos al interior de la Ciudad de México.

La primera cuestión que se ha establecido en torno a la presencia de videojuegos en la Ciudad de México, es su ubicación de manera pública concentrada en plazas comerciales y sitios exclusivos que cuentan con estos sistemas de juegos de video. El primero de esos sitios es un centro comercial llamado Atenas Plaza.¹⁴

Se trata de un lugar donde no sólo abundan sistemas de juego de video en el tercero y cuarto de sus pisos, sino que, entre otros ámbitos, sus instalaciones cuentan con otros artefactos tecnológicos como son venta de celulares, consolas, títulos de juegos de video, monitores, memorias, reproductores mp3 y mp4, venta de cartas, *mangas*, *anime*, películas, series, etcétera.

Es un punto de encuentro para miles de personas que acuden a informarse, entablar conversación y aprender en relación a las industrias orientales y, por supuesto, a jugar diversos títulos de juego.

Lo mismo sucede con “La Plaza Bazar del Entretenimiento y el Videojuego”.¹⁵ Es un sitio donde se pueden encontrar diversos artículos, artefactos, dispositivos

¹⁴ También llamada Plaza Atenas, se encuentra ubicada en Eje central Lázaro Cárdenas número 10, en la colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, de la Ciudad de México.

¹⁵ Se le conoce también como Plaza Bazar de la Computación y el Videojuego. Cabe mencionar que informalmente recibe el nombre de *friki* plaza. Está ubicada en Eje Central Lázaro Cárdenas número 9, colonia Centro, en la Delegación Cuauhtémoc de la Ciudad de México.

y productos culturales de las industrias de entretenimiento y comunicación orientales.

Se organizan torneos de videojuegos, de *cosplay*¹⁶ o disfraces de personajes de videojuegos y otras cuestiones. Se reúnen cientos de personas a intercambiar tarjetas en mesas que están instaladas especialmente para ello. El lugar también cuenta con servicio de renta y venta de videojuegos, disfraces, y además se preparan una variedad de platillos tradicionales orientales de países como Japón, China, Corea y Tailandia. La plaza cuenta con un salón de tatuajes y perforaciones corporales con estilos y temas sobre ciencia ficción y videojuegos, por mencionar algunos.

El tercer sitio es un negocio comercial que cuenta con sistemas de videojuegos exclusivamente. Es importante evidenciar que algunas consolas caseras como *Xbox 360* o el *PlayStation 3* han sufrido modificaciones para convertirse en videojuegos públicos, con su respectivo límite de tiempo dependiendo del monto agregado a sus sistemas. El lugar cuenta con videojuegos que incluyen simuladores de taxi, automóviles de carreras, motocicletas y sistemas de baile, disparos, etcétera, con su *hardware* específico.

Uno de los factores que cohesiona a los distintos grupos sociales dentro de las plazas y locales de videojuegos es el videojuego mismo, ya que diferentes grupos culturales minoritarios como *gamers*, *darks*, *emos*, *metaleros*, *skatos*, *geeks*, *otakus*, *visual's*, etcétera, coinciden en esos lugares y participan mutuamente jugando juegos digitales, aunque también presencian en conjunto los conciertos que se realizan en áreas exclusivas para videojuegos.

Esto último no sólo muestra su amplia demanda y vigencia en la ciudad, sino además la manera en que gradualmente se ha naturalizado el videojuego, sobre todo en los sectores más jóvenes. Por tanto, existe la necesidad de superar las miradas clásicas despectivas sobre los videojuegos, provenientes en su mayoría de sectores sociales que no tienen contacto con ellos y mucho menos los juegan.

¹⁶ Resulta de la conjunción *costumers-players*. Esta práctica tiene sus orígenes en el Japón feudal del siglo XII, donde las *geishas*, así como los actores y bailarines del teatro *kabuki* hacían sus actuaciones utilizando maquillajes, vestidos floreados y perfumados con aromas naturales, etcétera. para tratar de rescatar mediante sus caracterizaciones pasajes históricos o escenas románticas y de valor sentimental (García, 1995). Esta práctica ha sufrido deformaciones, pues ahora no se acostumbra hacer remembranza a una trama histórica del Shogunato, como en sus inicios, sino que se imitan y rescatan mediante disfraces las características, movimientos y atributos estéticos de personajes incluidos en videojuegos, *anime*, *manga*, etcétera, tratando de parecer lo más posible a ellos.

Dentro del universo de los videojugadores

En un primer acercamiento a los grupos que tienen contacto con los juegos de video, se ha identificado que estos sujetos mantienen contacto con otras industrias culturales audiovisuales orientales. No sólo gustan de los videojuegos, sino que además prefieren otro tipo de medios que están presentes en esos sitios, como son el *manga*, el *anime*,¹⁷ el *cosplay*, las tarjetas, el cine oriental de países tales como India, China, Corea y Japón y otros más. Esto se debe a que muchos de esos elementos están incluidos dentro de los aspectos estéticos y narrativos de los videojuegos.

Los videojugadores tienen contacto con los nuevos dispositivos tecnológicos no sólo porque los juegos de video los incluyen, sino también porque en las plazas comerciales donde acuden a jugar y reunirse existe una amplia presencia (renta y venta) de artículos electrónicos de punta.

Asimismo, cuentan con un conocimiento básico sobre la cultura japonesa, que es proporcionado en ocasiones por el mismo videojuego. Los juegos narran mitologías y presentan nombres, lugares y situaciones del Japón antiguo y contemporáneo. Los usuarios deciden, en muchas de las veces, las opciones posibles dentro del juego con base en ese conocimiento.

Los *gamers* poseen una destreza y coordinación que les son brindados por el propio dispositivo, pues la ejecución de movimientos, secuencias, requiere de cierta precisión y agilidad.

Además, los juegos tienen trucos y errores en su programación, los cuales les gusta descubrir a sus usuarios para mostrárselos a otros sujetos afines a ellos. Los videojugadores juegan y compiten entre ellos debido, en muchas ocasiones, a que se realizan torneos que se acompañan de remuneraciones económicas, consolas, juegos y otros artículos.

No pocos son los jugadores que gustan de reunirse en plazas para convivir y compartir sus experiencias relacionadas al juego de video. Prefieren llamarse

¹⁷ El *manga* y el *anime* son dos industrias relacionadas entre sí. Los orígenes del *manga* se remontan al siglo XI en Japón. Se trataba de grabados en papiro hechos de corteza de árbol que retrataban costumbres de la nobleza o hazañas de héroes prominentes de aquella época (Berndt, 1996). Estas producciones impresas continuaron y a partir de la Segunda Guerra Mundial se transformaron en su forma y contenido, ya que en la actualidad tratan temas como violencia en las Ciudades, explotación de recursos, contaminación y otros. Por su parte, el *anime* o *animation* es una técnica de producción audiovisual inspirada en producciones *manga* que realizan animaciones gráficas para cine y televisión.

sí mismos *gamers* o *frikis*,¹⁸ conformando un gremio exclusivo, lo que a su vez los distingue de otros grupos sociales.

Por tanto, los videojugadores recurren a los juegos de video de manera consciente y con una serie de propósitos particulares. Aunque no siempre será el medio preferido para compensar una exigencia. Hay quienes prefieren aprender de un libro o entretenerse más con un *anime* que con un sistema de juego digital.

Usos y gratificaciones de los jugadores

Existe una serie de gratificaciones en el uso de los juegos de video. Mediante el empleo de este tipo de dispositivos, por mencionar un ejemplo, se puede evadir la rutina y el aburrimiento.

Muchos jugadores prefieren divertirse desarrollando una narrativa virtual, ya que pueden sumergirse en las fantasías del juego, es decir, explorar, navegar o descubrir estructuras multi-lineales.

Sin embargo, el videojuego puede generar angustia, nerviosismo y frustración por el alto nivel de desafío y competencia que requiere vencer a un contrario y también por la sensación de desconcierto y temor a perder ante lo desconocido.

Algunos videojugadores aseguran relajarse de los problemas cotidianos tanto mental como físicamente cuando utilizan los videojuegos. Esto se debe a que los juegos permiten actuar conjuntamente con sus usuarios y llevar a cabo acciones dentro de una narración que, en ocasiones, expresa de manera virtual las emociones de sus participantes.

Esto se relaciona con la presencia de placer estético en los juegos producto de los personajes con atributos diferentes a la realidad (según algunos usuarios son *sexys*), los escenarios fantásticos, las formas y la diversa gama de colores y estrategias dentro de los juegos.

Los videojuegos sirven como una válvula de escape, aunque ésta se encuentra limitada solamente a aquellos que pueden pagarla, pues los sistemas de juego digital requieren de algún tipo de crédito para poder operarse o para adquirirse.

¹⁸ La palabra *friki* se deriva de *freak*, que significa literalmente raro o extraño. Se emplea para definir a aquellas personas extrañas, *raritos* o considerados fenómenos dentro de una comunidad. Sin embargo, el término ahora sirve como sinónimo de aquellas personas que gustan de los videojuegos, la ciencia ficción, el *manga*, el *anime* y derivados (Levi, 1996).

Eso confirma no únicamente su presencia en los hogares, sino además dentro de plazas y centros comerciales, locales donde hay vigilancia y cámaras de seguridad, lo que contrasta con la idea de que dichos locales de juego de video son un sitio de vicio y crimen.

Los juegos de video son incluso un espacio que permite adquirir sugerencias y opiniones sobre la realidad, ya que se puede explorar y experimentar dentro de sus escenarios, lugares y situaciones virtuales, lo que permite entender el mundo real. Presentan de manera virtual elementos que se encuentran en la realidad, como sujetos, lugares, objetos, formas, colores y otras cosas. Además, reflejan a distintos grupos sociales presentes en la sociedad. Por tanto, son vistos por sus propios jugadores como un lugar virtual de ensayo de la realidad, lo que facilita la identificación con ellos. De este modo, permiten desarrollar el sentido de pertenencia.

Los juegos de video son una plataforma de interacción con otros semejantes, ya que sus soportes dan la posibilidad de una acción conjunta de tres o cuatro jugadores simultáneamente en un mismo momento y espacio. Además, dan de qué hablar con los semejantes en el entorno más inmediato.

Sin embargo, estos dispositivos audiovisuales incluso pueden llegar a deteriorar y fragmentar las relaciones sociales,¹⁹ por el alto nivel de reto y el elevado desafío que presentan sus tramas.

Mediante el uso de los videojuegos se pueden adquirir distintas habilidades que pueden ser empleadas en la vida real. Un ejemplo de ello son los juegos de motocicletas, automóviles y aviones, por mencionar algunos juegos, los cuales permiten interactuar con sus soportes semeando pistas y escenarios reales.

Dentro de estos videojuegos existen espacios que simulan la realidad, lo cual puede preparar a los usuarios para enfrentar situaciones reales. Los gráficos del juego virtual son importantes, pero actuar y moverse dentro de esos espacios ayuda a adquirir información y experiencia.

Los juegos requieren un proceso mental de selección e identificación de las diferentes opciones, escenarios, personajes y otras cuestiones, incluidos en sus narrativas. Las *Arcadias*, además, favorecen el uso del cuerpo para jugar, lo que implica que tocar, moverse, etcétera, no son simplemente acciones, sino que son

¹⁹ Se ha comentado que los juegos de video causan trastornos en la personalidad como el aislamiento. A pesar de esta consideración, los sistemas de juego ubicados dentro de lugares públicos requieren en múltiples ocasiones de la participación de dos o más sujetos para desarrollar una trama particular. Asimismo, debe considerarse el replanteamiento de la noción de aislamiento de cara a los mundos virtuales habitados por miles de videojugadores diariamente.

maneras de entender el mundo; es decir, son formas que tiene el cuerpo para adquirir información y apreciar el entorno. Los usuarios de las *Arcadias* tienen motivaciones tanto psicológicas como sociales para emplear un juego que cumpla con sus expectativas; será mediante un proceso mental de selección que consideren un título en particular para ello.

Los juegos de video brindan un sentido de dominio y control en las vidas de quienes participan de ellos. Esto proporciona, por un lado, la sensación de seguridad y, por otro, puede ayudar a reforzar las convicciones personales mediante un entrenamiento y dedicación constantes. Estos elementos pueden contribuir a mejorar la autoestima debido a que, dentro de sus narrativas, se pueden superar obstáculos objetivos y misiones que dan la sensación de avance y progreso.

No pocos son los videojugadores que les gusta ser observados mientras juegan. Algunos jugadores aseguran que les brinda una sensación de poder. Otros aseveran que ponen más énfasis en el juego, si hay a su alrededor con quienes compartir su experiencia y habilidades para el juego.

Incluso, a ellos les agrada compartir sus conocimientos en torno al juego de video con otros retadores o participantes. El mismo juego digital se vuelve un motivo para crear lazos y amistades.

Conclusión

Los videojugadores decidirán cuándo y de qué manera utilizar ese medio. A los juegos de video no se les puede considerar únicamente como aparatos de ocio o máquinas que causan efectos violentos en quienes los juegan.

Sus usuarios recurren a ellos para satisfacer una necesidad previa y, mediante el uso de este dispositivo, gratifican una exigencia particular. A los videojuegos se les ha hecho responsables por asesinatos y otras cuestiones relacionadas.

Sin embargo, existen distintas recompensas que pueden generar más allá de su carácter sangriento y homicida, y éstas se encuentran relacionadas directamente con las necesidades, exigencias, cuestionamientos, motivaciones, inquietudes, etcétera, de quienes entran en contacto con ellas.

La presencia de videojuegos orientales y otras industrias han incidido en la forma en que se aprecia la cultura *gamer*. Muchas personas de diferentes edades y situaciones sociales juegan en sitios donde existe una gran variedad de elementos de la cultura oriental, mismos que se relacionan en muchas

ocasiones directamente con esos juegos. Los jugadores, en ese sentido, ajustan los medios a sus propias necesidades, dependiendo de su experiencia y nivel de contacto con esas industrias.

Los locales y plazas comerciales donde se encuentran distintos tipos de videojuegos resultan ser para muchos sujetos un sitio de escape a situaciones cotidianas rutinarias, como la escuela, el trabajo y los deberes del hogar.

Quienes acuden a ellos, tienen diversos y distintos intereses. Los usuarios de los videojuegos pueden no ser los más importantes y distinguidos personajes dentro la sociedad; sin embargo, en esas plazas cuentan con un espacio y reconocimiento por aquellos saberes, gustos y tendencias que en otro lugar son considerados como extraños o anormales.

Los sitios de encuentro con los juego de video cumplen una función social: de esparcimiento y recreación. Sin embargo, sirven también como punto de encuentro para miles de personas con gustos determinados por la cultura oriental y en particular la japonesa. Además, los videojugadores se contemplan dentro de la cultura *otaku*.²⁰ Se trata de un término

Aquellos sujetos que juegan videojuegos dentro de los establecimientos antes mencionados, seleccionan conscientemente mediante un proceso mental tanto un juego como un tipo de exigencia que cubra sus expectativas.

Los videojuegos constituyen una forma de preparación para las demandas cognitivas en torno a la tecnología presente en la sociedad contemporánea. Entre otras cuestiones, ayudan y facilitan determinadas pautas de comportamiento y favorecen la posibilidad de actuar con otros sujetos, sirviendo de plataforma para la interacción social.

Ahora bien, no será lo mismo que los videojugadores posean el poder sobre cuándo y para qué utilizar esas interfaces electrónicas, a que dichos *gamers* cuenten con la capacidad para influir en la estructura de los mismos.

Esto último sugiere la posibilidad de una relación jerárquica en la difusión y organización de los contenidos, así como en el uso de los juegos, la cual se encuentra subordinada por encima de los propios jugadores, lo que seguramente se traducirá en un despliegue de contenidos limitados hasta cierto punto.

De tal forma que parece que las fronteras entre usuarios y diseñadores cada vez se diluyen más, y aunque México es un país donde se consume el videojuego

²⁰ Significa literalmente *fanático* y se emplea en oriente para identificar a aquellos sujetos fanáticos a un aspecto de la sociedad en particular. En Occidente es un término que categoriza a aquellos fanáticos de los videojuegos, *anime*, *manga*, ciencia ficción y derivados.

más de lo que se crea, la presencia de espacios independientes de programación de juegos sigue en aumento.

Referencias

- Alarcón, Federico (1987), *Análisis de contenido del videojuego y los posibles efectos en el niño mexicano de 6 a 12 años*, Tesis de Licenciatura, Universidad Intercontinental, México, p. 235.
- Arreola, Eugenio (2008), *Relación entretenimiento-violencia que existe en los videojuegos*, Tesis de licenciatura, México, Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco, p. 149.
- Baena, Guillermina (2002), *Impacto de los videojuegos en los usuarios. Usos y abusos de las nuevas tecnologías*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, p. 47.
- Belli, S. y L. Cristian (2008), *Breve historia de los videojuegos*, España, Athenea Digital/ Universidad Autónoma de Barcelona, p. 179.
- Berndt, Jacqueline (1996), *El fenómeno manga*, Barcelona, Ediciones Martínez Roca, p. 204.
- Cantú, A. y C. Gustavo (1998), “Consumo, recepción y uso de los medios. Una propuesta de articulación conceptual”, en *Revista Brasileña de Ciencias de la Comunicación*, vol. XXII, núm. 2, julio-diciembre de 1998, p. 54.
- Darley, Andrew (2002), *Visual Digital Culture: Surface And Spectacle In New Media Genres*, London, Routledge, p. 225.
- De Fleur M. y S. Rokeach (1982), *Teorías de la comunicación de masas*, Buenos Aires, Paidós, p. 463.
- Egenfeld, Simón (2008), *Understanding Videogames. The Essential Introduction*, New York, Routledge, p. 293.
- Esnaola, Graciela (2006), *Claves culturales en la organización del conocimiento. ¿Qué nos enseñan los videojuegos?*, Buenos Aires, Alfagrama, p. 157.
- García, Santiago (1995), *Mangavisión: guía del cómic japonés*, Barcelona, Ediciones Glénat, p. 149.
- Gee-James, Paul (2009), *What Videogames Have To Teach us About Learning and Literacy*, New York, Palgrave MacMillan, p. 178.
- Jenkins, Henry (2009), *Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración*, Barcelona, Paidós, p. 333.
- Kerr, Aphra (2006), *The Business and Culture of Digital Games: Gamework / Gameplay*, London, Sage Publications Ltd., p. 169.
- Levis, Diego (1997), *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Barcelona, Paidós, p. 222.
- Levis, Diego (2003), “Videojuegos: cambios y permanencias”, en *Comunicación y pedagogía*, número 184, enero, 2003, pp. 12-24.

- Levy, Antonia (1996), *Samurai From Outer Space: Understanding Japanese Animation*, Chicago, Open Court Publishing Company, p. 169.
- McQuail, Denis (1979), *Sociología de los medios masivos de comunicación*, Buenos Aires, Paidós, p. 165.
- Moragas, Miquel (1982), *Sociología de la comunicación de masas*, Barcelona, Gustavo Gili, p. 614.
- Nosnik, Abraham (1991), *El desarrollo de la comunicación social. Un enfoque metodológico*, México, Trillas, p. 166.
- Prieto, Daniel (1987), *Discurso autoritario y comunicación alternativa*, México, Prima Editora, p. 182.
- Sellers, John (2001), *Arcade Fever. The Fans Guide to the Golden Age of Video Games*, Philadelphia, Running Edit., p. 159.
- Taylor, Tom (2006), *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, Massachusetts, The MIT Press, p. 197.
- Tisseron, Jorge (2006), *Internet, videojuegos, televisión: manual para padres preocupados*, Barcelona, Editorial Graó, p. 137.
- Valbuena, Felicísimo (1997), *Teoría general de la información*, Madrid, Noesis, p. 625.
- Valleur, Marc (2005), *Las nuevas adicciones del siglo XXI: sexo, pasión y videojuegos*, Barcelona, Paidós, p. 262.
- Varela, José (2001), “La dura realidad. Usos y Gratificaciones aplicada a los Reality Shows”, en *Razón y palabra* (en línea), núm. 24, México, diciembre 2001-enero 2002, p. 24. Sitio consultado el día 4 de abril de 2011. Disponible en línea http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n24/24_jvarela.html



CAPÍTULO 7

EXPERIENCIAS DE TRABAJO-APRENDIZAJE EN JUEGO COMO PRÁCTICA EMANCIPADORA

Jacinto Quesnel Álvarez

Lo lúdico

Es indudable la importancia que siempre han tenido los juegos en la sociedad humana, desde las olimpiadas de la antigüedad, hasta la contemporaneidad de juegos como el *Go* o el ajedrez, que siguen evolucionando aún después de tanto tiempo, y son características de las personas más cultas y sabias de nuestros mitos –léase el cine, o la literatura, por ejemplo.

Lo lúdico presenta variables internas que son comunes a muchas otras circunstancias de acción humana. El juego es dinámico en su definición y significado. El juego se mueve y es placentero. De repente, pareciera que a todo lo cultural se le pueden imprimir características lúdicas, y que juego y cultura se encuentran entrelazados como hilos de una misma cuerda. Todos los mamíferos jugamos y los humanos tenemos una capacidad de neotenia para el juego, que se expresa en toda nuestra cultura.

Al entrar en contacto con lo lúdico, entramos también en comunicación con variables internas que son comunes a muchas circunstancias de la acción humana; por ejemplo, jugar y crear juegos son acciones humanas y humanizantes. Las Olimpiadas son un buen ejemplo de cómo la gente se reúne en torno al juego y es capaz hasta de suspender guerras para jugar. Muchos juegos se manifiestan en la cultura de manera directa; sería obcecado negar la importancia del fútbol, del box o de la lucha libre en nuestro país. En nuestro contexto, de constante variación y renovación, encontramos piso firme en nuestros juegos, porque jugando es como nos conocemos a nosotros mismos y a los que nos rodean; el juego, bien que mal, infecta alegremente nuestra percepción de identidad. Los juegos generan significado.

El juego, o lo lúdico, es eso que da esencia a las cosas. Y es aquí, en esta figura –en la esencia– que encontramos algo muy descriptivo a respecto a él. El juego se encuentra antes de cada poesía, ley, experimento o ritual; e incluso podemos decir que en cierto modo, “el juego es más viejo que la cultura” (Huizinga, 1954: 11). El *Homo sapiens* es también *Homo faber* y *Homo ludens*. Ya sea hacer cultura, arte, tecnología, conocimiento o fe, todas son acciones de creación de juego, situaciones “factolúdicas”. El juego es previo a la humanidad misma. Sin embargo, más allá del conocimiento, la creación y el juego, son importantes definiciones de lo humano. Aquí, el término de lo “factolúdico” entra en juego. El juego es dinámico en su definición y significado, el juego se mueve; de pronto todo es juego y nada es juego. El juego no es solamente un medio, sino también un instrumento. El juego se usa y no existe sin jugador. Todo puede ser divertido, o salirse del camino; todo tiene reglas; y se hace trampa; y las reglas cambian; a todo se le pueden imprimir características lúdicas.

La creación de juegos es profundamente interdisciplinaria; se establecen vínculos entre diferentes campos de conocimiento y habilidad para un fin común. La cultura y el juego se engarzan de manera continua. Biología, tecnología, ingeniería, estética, matemáticas, pedagogía, antropología, epistemología, semiótica, neurofisiología, psicología y ética, apenas alcanzan para describir el vasto campo de acción entre juego y cultura. Como si juego y cultura fueran la misma cosa sin serlo. Porque el juego es de otra manera, la vida común y corriente. Y como el juego es interactivo, podría a veces ser entendido como un instrumento.

Adentrándonos en el juego, encontramos una variedad de disciplinas, medios y artefactos que lo exponen por completo. Imagen fija y en movimiento, artes visuales, videojuegos, ingeniería, matemáticas, economía, antropología, teatro y arte, que pretende ser juego en sí mismo, juego-arte. Pero también la política, las leyes y la participación –hasta la moral misma– tienen características en común con él.

Según Roger Callois (2006), al juego le corresponden cuatro clasificaciones [o propiedades] generales: *Agon* [de competencia y concurso], *Alea* [de azar y coincidencia], *Mimicry* [de rol y representación] e *Ilinx* [de vértigo y –me atrevo a agregar– experiencia estética]. Es evidente que esto puede aplicarse a otras áreas.

El diseñador de juegos

Aunque el diseñador de juegos como profesionalista es una figura relativamente nueva, pues adquiere ese nombre en el contexto de la industria del videojuego, los creadores de experiencias lúdicas han existido desde hace muchos años. Hablando de videojuegos, tendríamos que remitirnos a la época en que los juegos eran producto de “creadores de juegos” y aun no se perfilaba como una disciplina de diseño. En cuanto a la parte técnica, podemos encontrar orígenes en los albores de la inteligencia artificial, con *El Ajedrecista*, de Manuel Torres Quevedo; o con el *Autómata Turco*, de Wolfgang von Kempelen.

Las disciplinas de la planeación de parques de diversiones (entretenimiento visceral) y el turismo, surgen bajo la premisa de crear experiencias únicas al público y alejarlos de su vida corriente, e incluso de estimularles los sentidos de maneras únicas. Los desarrolladores de deportes son creadores de experiencias lúdicas-agonales. Finalmente, los creadores de juegos de tablero.

Diseño de juegos

La pre-figuración del juego; es decir, su proceso de diseño implica entender a fondo sus características para uso humano. Tenemos que entender, por tanto, que los juegos no son solamente medios, sino que también son instrumentos, o bien “artefactos culturales” (Sallaberry, 1995). Los juegos se utilizan, se usan, cuando los jugamos. Y en ese mismo sentido, jugar un juego nos acerca al consumo del mismo, nos convertimos en usuarios, a diferencia de quizás otras cosas que son más medio que artefacto; por ejemplo, una pieza musical, donde somos escuchas y podemos ser pasivos; o una obra cinematográfica, o de otro novel artístico, donde somos espectadores; y la literatura, donde somos lectores. Pero en el juego no sólo somos jugadores, somos usuarios, estamos usando el juego y eso implica otra problemática. No sólo somos consumidores pasivos del medio, si no que el usuario es un consumidor que interactúa (lo que implica ser activo) con este producto cultural; con ello está alterando el producto al estar interactuando con él. Entonces, el jugador tiene que entenderlo a un nivel muchísimo más profundo, tiene que comprender la lógica interna del juego al que se enfrenta. Así, el diseñador de juegos tiene que transmitir el funcionamiento del juego en sí, para que el jugador lo entienda. El diseñador de juegos es un pedagogo de experiencias lúdicas.

Orígenes

Relativamente hace poco tiempo varias universidades del mundo empezaron a ofrecer programas en torno al diseño de juegos, respaldando así esta profesión. Aunque el Diseñador de Juegos (o *Game Designer*) como profesional es una figura relativamente nueva, pues adquiere ese nombre en el contexto de los años sesenta, con diseñadores de juegos de mesa como Gary Gygax, co-creador de *Dungeons & Dragons* (Sullivan, 2008). Los diseñadores de experiencias lúdicas han existido desde hace mucho tiempo. Hablando de videojuegos, tendríamos que remitirnos a cuando los juegos los concebían “creadores de juegos” y aun no se perfilaba como una disciplina de diseño. Incluso deberíamos ir un poco antes, a los orígenes del turismo como disciplina.

Aunque el turismo como tal nace en el marco de la revolución industrial, en periodos anteriores, encontramos las peregrinaciones religiosas, como las que se dirigían a los oráculos de Delfos y de Dódona en la antigua Grecia, o las visitas de los romanos a las termas de Caracalla. Sin duda, es posible observar éstas como experiencias interactivas, aunque no necesariamente podamos hablar todavía de diseño.

Por otro lado, tenemos el caso de las olimpiadas, que en este sentido adquieren mucho interés, ya que en su paso de olimpiadas griegas a juegos olímpicos romanos asumieron un carácter lúdico que es digno de mención en el proceso de entender la historia de la creación de juegos.

El turismo tiene como principal motivador el placer, es lo que lo diferencia del trabajo. Hay que entender que en todos los años previos, viajar a otro lado, y en particular a otro país, era una experiencia de lo más extraordinaria. No aseguro que haya dejado de serlo, pero con la mediatización de hoy en día y las nuevas facilidades para viajar, cada vez se convierte en algo más frecuente el que una persona sepa mucho de otro lugar sin nunca antes haber estado ahí (aunque es cierto que esto tampoco es nuevo, ahí tenemos el ejemplo de Jules Verne).

Con la revolución industrial, la experiencia turística se rediseña como un producto. El creador de una experiencia turística tendrá que entender el viaje, y su experiencia en sí, como un objeto de diseño, y como una experiencia interactiva con un cierto valor. El turista, al que llamaremos también usuario, utiliza el viaje a su antojo, y normalmente dentro de los límites y agenda delineados por la agencia de viajes, o quienquiera que esté proporcionándole el servicio-objeto-artefacto.

En muchos casos, el diseñador de la experiencia turística tiene que asumir su tarea de la misma manera que un diseñador de experiencias interactivas en general. Y atenerse a un sentido de la usabilidad de las mismas, aunque, por ahora, empleamos este término sólo en sentido figurado. Aquí ya se vislumbra una de las claves para entender el diseño de juegos; en efecto, son un medio, pero son también artefactos, objetos de uso.

El Turco, de Wolfgang von Kempelen (1769), con el cual se podía jugar ajedrez, tuvo un importantísimo impacto a nivel del imaginario público de su tiempo. El títere simulaba ser un autómatas, tenía forma de cabina de madera con un maniquí vestido con túnica y turbante tras de él. *El Turco*, una vez activado, era capaz de jugar una partida de ajedrez contra un oponente humano. Hay que señalar que aunque *El Turco* era una estafa, era en sí mismo una experiencia diseñada de juego. Este es un claro ancestro a los videojuegos. En cuanto a la parte técnica, podemos encontrar orígenes en los albores de la inteligencia artificial con *El Ajedrecista*, de Manuel Torres Quevedo (1912), considerado por muchos el primer juego de computadora de la historia (Gilmore, 1997).

La planeación de ferias y parques de diversiones es otro gran ejemplo de diseño lúdico. *Six Flags* comenzó con la construcción de “*Six Flags Over Texas*” (España, Francia, México, la República de Texas, Estados Unidos de América y los Estados Confederados de América) en 1960. “Este primer parque incluía un pueblo indio americano, un viaje en góndola, un trenecito, algunos espectáculos del Viejo Oeste, un viaje en diligencia y la *Skull Island (Isla Calavera)*, y una atracción con tema de piratas. Había también una excursión inspirada en las expediciones de La Salle a bordo de barcas francesas y una espesura llena de títeres animados” (B. C. Shaw, s.f.). El diseño del parque implicaba darle opciones al espectador, hacer de su visita al parque algo profundamente lúdico. Y es en esta inteligencia que el parque se va modificando con el tiempo, al grado de diseñar el consumo, ya que al inicio se ofrecen las “palomitas” prácticamente gratis (para que produzcan sed) y más adelante los precios de los refrescos son muy elevados. Cada atracción conlleva a una experiencia diseñada desde la entrada. Otro factor que hace interesantes a los parques de diversiones, es la ingeniería que se requiere para la construcción de las atracciones, de suma importancia para la vida misma de los visitantes y que tiene que armonizar con la experiencia estética (o Ilinx) del juego mecánico.

El diseño de parques de diversiones (también conocido como entretenimiento visceral) se ejerce bajo la premisa de crear experiencias únicas al público y que lo separe de su vida corriente, e incluso le estimulen los sentidos de maneras

únicas, produciendo un “pánico voluptuoso en lo que de otra forma sería una mente lúcida” (Caillois, 1958).

No debemos olvidar tampoco a los inventores de deportes, que son creadores de experiencias agonales (de competencia). Es ejemplar la historia del fútbol, que derivado de orígenes ancestrales, toma su forma moderna desde el siglo XVIII, con los primeros clubes dedicados a su juego. Hoy día, plantear una modificación al fútbol implica una gran responsabilidad, y sin embargo su evolución no se detiene, ahí tenemos las modificaciones al tamaño y costuras del balón con el mundial de Sudáfrica 2010, el célebre *Jabulani* de Adidas.

Los creadores de juegos de tablero tienen muchas similitudes con otras disciplinas de diseño. Los Parker Brothers y Milton Bradley agregan a sus juegos lo que en la creación de juegos se llama *color* (Costikyan 2002) y comienzan a explorar la importancia de la narrativa, a veces desde nivel exclusivamente gráfico y en otras ocasiones auxiliándose también de texto. Un gran ejemplo de ello es el juego *Candyland*, que es en sí muy similar a un simple Juego de la Oca, donde el “color” genera un atractivo para el público infantil y sigue influenciando hasta nuestros días, pudiendo ser un discreto ancestro al “color” presente en el videojuego *Candy Crush Saga*.

Tradición y pedagogía

La palabra tradición, del latín *tradere* (entregar), es fundamental en el diseño de juegos. El creador de juegos debe entrenar a su jugador; él es un meta-didacta: debe provocar que el juego mismo enseñe el juego a los usuarios.

Los creadores de juegos son pedagogos; mejor dicho: *Li Jchanubtasvaeje*, que traducido del Tzotzil quiere decir “alguien que habitualmente hace aprender algo a alguien”. El jugador es un aprendiz y el creador de juegos es un conductor del aprendizaje. El juego es en sí mismo una experiencia de aprendizaje.

Lo que sea que aprendemos haciendo juegos, va de la mano con la cultura en general, y en particular con el entorno de lo social, económico y político. No serían extrañas algunas posibles aplicaciones de la nueva disciplina de diseño de juegos en otros entornos, incluso más allá de los juegos mismos, como los negocios, donde el empleo de diseñadores de juegos ha estado ganando reciente popularidad; “el diseño de juegos es diseño de negocios” (Levy, 2012).

En la industria de los juegos todavía hay más estudiantes del fenómeno que maestros. Todos somos aprendices, estamos aprendiendo a concebir los juegos al

crearlos. Somos estudiantes del fenómeno y su rejuego; es decir, estamos construyendo en la mente una representación útil de la lógica interna del fenómeno, en este caso de la lógica interna de la creación de juegos.

Hay que entender que los videojuegos son productos culturales, y que en términos generales podrían compartir espacios con el arte y el diseño. Tenemos que comprender también, y hay muchas investigaciones al respecto, que cada juego es en sí mismo un aprendizaje, aunque no siempre estemos seguros de lo que aprendemos. Cada uno de los videojuegos a los que nos enfrentamos, es en sí mismo una experiencia de aprendizaje, de didáctica especializada, y por lo tanto una práctica emancipadora.

Las comunidades que desarrollan juegos y videojuegos tienen que familiarizarse con una cantidad impresionante de conocimiento. De algún modo, todo creador de experiencias lúdicas se convierte en un pedagogo del proceso, del sistema y del procedimiento, pues debe aprender una gran variedad de disciplinas para generar el juego.

Cada juego, cada género de juego, tiene una aplicación pedagógica; es decir, crear un juego implica el saber cómo transmitir esa forma de jugar al jugador. Cómo “entregársela”. Aquí entramos a un término que José P. Zagal denomina *Ludoliteracy* o *Literacidad Lúdica* (Zagal, 2010). Podemos hablar en este caso de *Game Literacy* o un “alfabetismo lúdico”. Aunque siendo específicos, el asunto aquí es una “Metadidáctica Factolúdica”, una cuestión difícil de alcanzar. Factolúdica sería algo relativo a la creación de los juegos; y metadidáctica, debido a que no sólo hablamos de los juegos como algo didáctico, sino de la creación de juegos como algo didáctico de algo didáctico. La didáctica de una didáctica especializada.

De este modo y recordando la búsqueda de Freire en su *Pedagogía de la Autonomía* (Freire, 1966), la creación de juegos implica formación junto a la reflexión de la práctica educativa, lo cual otorga autonomía a los educandos.

Videjuegos en México

Como se comenta en el libro *Videogames Around the World* (Cervera y Quesnel, 2015), en el artículo sobre México, los videojuegos están profundamente enraizados en la cultura popular mexicana. Casi cualquier consumidor que haya vivido en esos tiempos recordará cómo era complicado conseguir a buen precio una consola en tiendas departamentales. No obstante, los dominantes

mercados gris y negro cubrieron la necesidad local. Los salones recreativos, a los cuales no referiremos como “las maquinitas”, eran muy importantes a lo largo de todo el territorio nacional, e influyeron en muchas personas, pero era difícil acercarse a la creación de juegos. En los últimos años, el Foro Internacional del Juego (DEVHR) ha crecido de la mano con la industria de videojuegos, con una asistencia de hasta 20,000 participantes, cifra que da fe de la relevancia que han adquirido los videojuegos. Pareciera que hoy en día todo tiene que ver con juegos, y empezamos a reconocer el lugar que éstos tendrán en nuestro futuro cercano.

Propuesta

Entendemos, pues, que el diseño de juegos tiene implícita una actividad de entretenimiento interactivo, que invita a disfrutar experiencias lúdicas. Comprendemos también que los diseñadores de juegos no somos los primeros en ofrecerlas; antes de nosotros, los diseñadores de los parques de diversiones, de prácticas turísticas, ya lo estaban intentando, por lo menos realizando esbozos de experiencias lúdicas; y somos herederos de esos avances.

En un esquema en donde contemplamos a la pedagogía como un constructo armado de la antropología, la epistemología, la semiótica, la psicología y la neurofisiología, existe también la didáctica especializada, que es justamente de la que estamos hablando, y es el entendimiento del fenómeno al que se está enfrentando, en este caso, el diseñador. Es decir, alcanzar una imagen mental o una reflexión propia de lo que está ocurriendo allá fuera. Tenemos que entender que el jugador es un aprendiz; por lo tanto, el creador de juegos se convierte en un guía del aprendizaje. Así, existe una metadidáctica de por medio: la didáctica de la didáctica especializada en cada juego, donde el creador es un estudiante del juego en sí. Y en este sentido, todos los creadores de videojuegos seríamos pedagogos, o docentes de algún tipo.

El Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital de la Secretaría de Cultura de México en el último año ha explorado las posibilidades de este campo en diversas expresiones. En este espacio se pretende trabajar con la interdisciplina inherente al juego, entendiendo al jugador como un ente en constante hacer y compartir; con lugares activos donde ocurren *game jams*, *hackatones*, charlas y eventos ligados a la lúdica, el arte y la cultura colectivo-participativa. Se propone un proyecto incluyente, que vincula de manera autogestiva a infantes,

jóvenes, profesionales y comunidades diversas para mejorar sus habilidades digitales; fortalecer la equidad, vínculos y conciencia ciudadanos, y apoyar la innovación y el emprendimiento.

Referencias

- B. C. Shaw, G.P. (s/f), *Six Flags Timeline*, Department of Recreation, Parks & Tourism Administration, California State University, Sacramento, California. Disponible en http://www.csus.edu/indiv/s/shawg/articles/facilities/six_flags_timeline.html.
- Caillois, R. (1958), *Les Jeux et les Hommes: le Masque et le Virtige*, Gallimard.
- Caillois, R. (2006), *The Definition of Play and the Classification of Games*, K. Salen & E. Simmerman (eds.), *Game Design*. Disponible en http://www.yorku.ca/jjenson/gradcourse/gamecourse2008/readings/gdreader_caillois.pdf [Consulta: noviembre, 2013].
- Costikyan, G. (2002), *I Have No Words & I Must Design. Toward a Critical Vocabulary for Games*, CGDC Conf.
- Freire, P. (1966), *Pedagogía de la autonomía*, Siglo XXI Editores, 11th ed.
- Gilmore, C. (1997), *Automaton Chess*. Disponible en <http://www.chessgraphics.net/ac.htm>, [Consulta: enero, 2013].
- Huizinga, J. (1954), *Homo Ludens* 2007th, Alianza Editorial.
- Levy, E. (2012), *Game Design is Business Design*, *Game Developers Conference Online*. Disponible en <http://www.gdcvault.com/play/1016686/Game-Design-is-Business> [Consulta: enero, 2013].
- Quesnel, J. & Cervera, H. (2015), Humberto Cervera and Jacinto Quesnel, en M. J. P. Wolf (ed.), *Videogames Around the World*, Cambridge MA, MIT Press, pp. 345–357.
- Sallaberry, J.M.V. (1995), *Sinopsis histórica de la inteligencia artificial*, Actuarios, Universidad de Cantabria, julio, pp. 66–75.
- Sullivan, P. (2008), E. Gary Gygax (Co-Creator of Dungeons & Dragons), *Washington Post*, Disponible en http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2008/03/04/AR2008030402784_pf.html [Accessed November 28, 2013].
- Zagal, J.P. (2010), *Ludoliteracy: Defining , Understanding , and Supporting Games Education*, Most. Disponible en: <http://www.ludoliteracy.com/>, p. 162



SOBRE LOS AUTORES

JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRÍAS

Licenciado en Ciencias de la Comunicación, Maestro en Comunicación y Doctor en Ciencias Políticas y Sociales por la UNAM, donde es profesor de tiempo completo. Ha colaborado como docente en la Universidad del Claustro de Sor Juana, SAE Institute y Centro Universitario de Comunicación. Ha implementado la línea de investigación de videojuegos en diversas instituciones. Coordina el Centro de Investigación La Finisterra. Sus principales líneas de investigación, además de los videojuegos, son la lucha libre, cómics, animación, nuevas tecnologías, publicidad y mercadotecnia. Es luchador profesional, pero ése es un secreto.

BLANCA LÓPEZ PÉREZ

Profesora investigadora del Departamento de Investigación y Conocimiento para Diseño, área de investigación de Análisis y Prospectiva del Diseño, CYAD (UAM-A). Licenciada en Diseño Gráfico (ULSA) y Artes Plásticas (UNAM), maestra en Comunicación Visual (USB), maestra en Multimedia Electrónicos (USB) y Doctora en Diseño (UAM). También cuenta con formación como psicoanalista. Es docente de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Gráfica e imparte las asignaturas de Estética, Sistemas de Signos y Medios de Comunicación. Desarrolla investigación sobre narrativa y ficción en medios digitales y videojuegos, y coordina el seminario de metodología *La ciencia ficción como método prospectivo*. Es productora del programa radiofónico *Horroris Causa*; y en SAE Institute imparte las asignaturas de Psicología del Juego y Análisis Histórico de la Imagen.

GERMÁN SOSA CASTAÑÓN

Profesor e investigador multidisciplinario dedicado al estudio de los actos comunicativos vinculados con los usos del pasado. Es maestro en Comunicación y Política por la Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco y licenciado en Historia por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Actualmente su línea de investigación está dirigida hacia el análisis de los videojuegos de escenificación histórica desde una problemática del juego, la tecnología y la semiótica social. Ha sido ponente nacional sobre dichos temas, ha participado en la realización de guiones en teatro y ha colaborado en poblaciones periódicas y de difusión cultural.

ROBERTO CARLOS RIVERA MATA

Es Licenciado en Ciencias de la Comunicación y Maestro en Comunicación por la UNAM. Es profesor en posgrado del Centro Universitario de Comunicación. Se dedica al estudio de los videojuegos desde el punto de vista audiovisual, trabajando temas de arte tanto en videojuegos como animación. Sus líneas de investigación son los videojuegos, tecnologías de comunicación e información, animación, productos audiovisuales. Es gran aficionado a los videojuegos de carreras de autos.

SERGIO VALDIVIA VELÁZQUEZ

Licenciado en Ciencias de la Comunicación con la especialidad en Comunicación Política. Realizó estudios de comunicación y lengua japonesa en la Tokyo University of Foreign Studies, en Tokio, Japón, de octubre de 2013 a abril de 2014. Se desempeñó como voluntario en el Centro Mexicano para la Filantropía (CEMEFI) de octubre de 2014 a septiembre de 2015.

DAVID CUENCA OROZCO

Es Licenciado en Comunicación y Cultura por la UACM y cuenta con Maestría en Comunicación por la UNAM. Actualmente realiza el doctorado en Ciencias Políticas y Sociales en la UNAM. Es profesor de la carrera de Ciencias de la Comunicación en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Investiga videojuegos, tecnologías audiovisuales interactivas y la cultura *gamer* desde perspectivas etnográficas digitales. Sus líneas de investigación son videojuegos, animación japonesa, *manga* e industrias culturales.

JACINTO QUESNEL ÁLVAREZ

Fundador del Foro Internacional del Videojuego (DEVHR), que se realiza anualmente desde 2011, y de la México City Game Week (MXGW). Estudió Maestría en Docencia en Artes y Diseño, entre las cuales sobresale la Unidad de Vinculación Artística (UVA), de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), School of Arts Engineering (SAE) Institute México, Centro Cine-Diseño-Televisión y la Universidad del Valle de México (UVM). Actualmente es coordinador del área de juegos del Centro de Cultura Digital y diseña juegos educativos.



Aportes para la construcción de teorías del videojuego editado por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, se terminó de imprimir el ?? de ??????? de 2017, en los talleres de Ediciones Cocina del Fénix ????????? ??? C.P. ?????????, Ciudad de México. El tiraje consta de 500 ejemplares, impresos en Offset en papel Cultural de 75 gramos. En su composición se usó el tipo ITC BERKELEY OLDSTYLE STD 11/13.2 puntos. Revisión de originales y cuidado de edición: Enrique Vera Morales. Diseño de portada y formación de interiores: ???????????????????????????????????????..



APORTES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE TEORÍAS DEL VIDEOJUEGO 2.0

José Ángel Garfias Frías

(coordinador)



Universidad Nacional Autónoma de México

México 2018

APORTES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE TEORÍAS DEL VIDEOJUEGO 2.0

Este libro fue financiado con recursos de la Dirección General de Asuntos del Personal Académico (DGAPA), de la Universidad Nacional Autónoma de México, mediante el proyecto “Los videojuegos como industria cultural. Aportes para la construcción de teorías del videojuego”, coordinado por José Ángel Garfías Frías, como parte del Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT), IIA302516

ÍNDICE

Introducción

LOS TRES NIVELES DE ESTUDIOS DE LOS VIDEOJUEGOS.....

José Ángel Garfias Frías

VIDEOJUEGOS Y SU CONTEXTO

Capítulo 1.

La apropiación ritual del espacio público con *Pokémon Go*.

José Ángel Garfias Frías

Capítulo 2.....

Aprendizaje, Compromiso cívico y juegos serios.

Ruth S. Contreras Espinosa y José Eguia Gómez

VIDEJUEGOS Y VIDEOJUGADORES

Capítulo 3.....

Imagen-juego, dolor y devenir: transformaciones psíquicas en la actividad de juego.

Blanca Estela López Pérez

Capítulo 4.....

Journey, Abzû y el sublime lúdico.

Rubén Darío Hernández Mendo

Capítulo 5.....

Las motivaciones de los jugadores y la confianza en los MMOs.

Adolfo Gracia Vázquez

VIDEOJUEGOS Y SU ESTRUCTURA

Capítulo 6.....

La experiencia dentro de los videojuegos. Análisis de los principios de participación interactivos dentro del juego digital.

David Cuenca Orozco

Capítulo 7.....

Los elementos expresivos presentes en el videojuego.

Roberto Carlos Rivera Mata

INTRODUCCIÓN

LOS TRES NIVELES DE ESTUDIO DE LOS VIDEOJUEGOS

Este libro sigue la línea de investigación que se ha desarrollado sobre el estudio de los videojuegos, y de la misma manera realiza una propuesta para la construcción de teorías propias para el medio. Los videojuegos son una industria creativa en la cual se pueden expresar muchas ideas; si bien siguen existiendo cuestionamientos sobre sus efectos negativos, cada vez son más los investigadores que descubren los usos positivos de los videojuegos, así como la manera de hacer de ellos herramientas para el cambio, la educación y el aprendizaje.

El libro *Reality is Broken*, publicado en Estados Unidos en 2011, fue traducido y publicado en español por la editorial siglo XXI, en el año 2013 con el título: *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar al mundo?* Esta obra, escrita por Jane McGonigall, representa uno de los trabajos de divulgación sobre videojuegos que rompe con la tradición de observar lo malo y atender las críticas como bandera para llamar la atención; y más bien, McGonigall reconoce la permanencia del videojuego en la sociedad y la necesidad de realizar estudios positivos que permitan obtener mejor provecho de las horas de juego.

Los videojuegos han sido severamente criticados a lo largo de los años por sus contenidos violentos. Una discusión de este tipo no ha reducido el número de videojuegos con contenido procaz, ni ha desincentivado su uso. Los críticos de esta industria deberían entender que estamos frente a uno de los productos de mayor crecimiento en los últimos años y que actualmente ocupa un lugar importante en la sociedad. Los videojuegos están

presentes en diversos dispositivos y plataformas; existe una gran variedad de géneros, e incluso las competencias de videojugadores serán hoy en día verdaderos eventos que rivalizarán con el deporte tradicional dentro de algunos años.

Ante este panorama resulta más provechoso iniciar una corriente de estudios sobre los usos positivos del videojuego y formular teorías que permitan sacar ventaja de los mismos, para generar un verdadero cambio desde dentro. Lo anterior recae en el campo de los llamados *Serious Games*, los cuales son entendidos como juegos que tienen un propósito distinto más allá del de entretener y se enfocan más en el aprendizaje.

Por supuesto, las críticas prevalecen hoy en nuestros días y las teorías e investigaciones que ayudan a describir las consecuencias negativas de los videojuegos se pueden complementar para que a través de dos frentes epistémicos se consigan teorías más completas para este medio interactivo.

Este libro es resultado del segundo año de investigación del proyecto PAPIIT *Los videojuegos como industria cultural. Aportes para la construcción de teorías del videojuego*, con clave: IA302516. Los apoyos brindados por la Dirección General de Personal Académico de la UNAM han sido utilizados para desarrollar la investigación que esperamos se consolide como una de las líneas de estudio de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Cada vez son más los académicos que se animan a desarrollar estudios sobre videojuegos. Existe un interés latente por parte de la comunidad científica de evaluar de forma rigurosa a los videojuegos; por lo mismo hay un compromiso para realizar este trabajo con calidad y rigor académico para poder intercambiar información con aquellos que desarrollan investigación sobre videojuegos en otras partes del mundo.

Uno de los más grandes logros obtenidos a lo largo de estos dos años ha sido la creación de *La Finisterra*, una comunidad de investigadores de videojuegos y otras industrias creativas que han encontrado en este espacio el punto de reunión para crear una red de investigadores primero en nuestro país y posteriormente en el mundo.

Gracias a *La Finisterra* se ha podido brindar apoyo y asesoría en titulación y se ha logrado una amplia colaboración con otros investigadores. Se han organizado talleres de análisis de videojuegos y se han creado mesas de análisis para los mismos. De igual forma, se ha convocado por cuatro años al *Coloquio de Investigadores de Videojuegos* y se ha tenido una presencia constante en redes sociales por internet y en medios de comunicación tradicionales.

El trabajo de *La Finisterra* es bastante atractivo para el público en general. Para muchos significa analizar desde una perspectiva diferente lo que para otros es una afición. Cuando se comienza un diálogo y se comprende la manera de crear y consumir videojuegos, el propio videojugador entiende con otros ojos lo que tiene en sus manos y logran conocer elementos particulares y temas cada vez más amplios.

El nombre de *La Finisterra* significa “el fin de la tierra conocida”; bajo esa definición, el grupo pretende dejar atrás los temas de investigación ya estudiados y apostar por la investigación en campos inéditos. Analizar a los videojuegos y proponer teorías nuevas, es el espíritu que se busca; enfrascarse en la aventura y aportar al campo de conocimiento que está en proceso de construcción.

El contenido de este libro se centra en las aportaciones que realiza el videojuego en el seno de la vida cotidiana, particularmente en instancias que inciden en el cambio de la

sociedad. Al mismo tiempo precisa articular un cuerpo de conocimientos capaces de incorporarse en el mismo sector de las industrias creativas.

Los trabajos aquí presentados provienen de investigadores de diferentes disciplinas, quienes ofrecen su particular punto de vista aplicando teorías y fundamentos epistemológicos a casos reales de videojuegos, videojugadores y la cultura del videojuego.

La presente obra se compone de siete capítulos divididos de forma estratégica en tres partes, las cuales llevan los siguientes títulos: Contexto, Jugadores y Videojuegos. Este criterio de articulación se basa en los campos de estudio del videojuego, desarrollado y propuesto por Franz Mäyra en su libro *An Introduction to Game Studies* de 2008. En este trabajo Mäyra plantea una ruta teórica para el estudio de los videojuegos en tres niveles, donde el investigador se puede posicionar dentro de alguno de ellos. Es importante mencionar que dicha obra forma parte de la denominada corriente de los *Game Studies* que se ha desarrollado en países nórdicos, particularmente en Dinamarca.

Describiendo a profundidad los tres niveles, el contexto hace referencia al entorno en que los videojuegos se juegan. Hay una incidencia de la realidad y la ficción en un camino que tiene ida y vuelta. Lo que se juega está condicionado por las temáticas presentes en la vida cotidiana; y a su vez, lo que se juega genera un impacto en el contexto. Este nivel es el más fértil para desarrollar acciones que generen un impacto de los jugadores en su entorno social.

El nivel de los jugadores se centra en el proceso que los individuos experimentan en relación a lo que juegan; y también en las relaciones que ellos mantengan al momento de jugar.

Finalmente, el videojuego es el nivel que se centra en el estudio de la obra misma, la cual pretende entender estructuras en los videojuegos analizando su estética, mecánicas y en general el proceso de producción. A continuación se explica a profundidad cada uno de los capítulos en el orden ya mencionado.

El capítulo 1, *La apropiación ritual del espacio público con Pokémon Go*, es un análisis de los cambios tecnológicos que han devenido por las nuevas plataformas de esta era. Gracias a los soportes de geolocalización, se logró una interacción única con los usuarios, cambiando el ritual de los videojuegos, donde el concepto de espacio público ayudará a comprender a profundidad todas las nuevas formas de interacción social que trajo consigo el videojuego *Pokémon Go*.

El capítulo 2, titulado *Aprendizaje, compromiso cívico y juegos serios*, genera una reflexión acerca de la participación ciudadana ante la creación de *Serious Games* como una herramienta de aprendizaje hacia el compromiso de los individuos frente a los intereses de ciudadanía. Ruth S. Contreras Espinosa, en colaboración con José Luis Eugenia Gómez, analiza el videojuego *ICivics*, el cual tiene como finalidad ayudar a la ciudadanía a conocer su propio gobierno.

Blanca Estela López, en su artículo *Imagen-juego, dolor y devenir: transformaciones psíquicas de la actividad de juego* elabora un análisis desde un enfoque psicoanalítico, en donde las imágenes percibidas por los videojugadores provocan pulsiones específicas en ellos, otorgando una nueva forma de concebir el dolor: la principal fuente de motivación.

Journey, Abzû y el sublime lúdico, de Rubén Darío Hernández Mendo, es el cuarto capítulo de este libro. En él se analiza la perspectiva de los videojuegos hacia una

concepción de obra artística basada en la estética. El autor comparte diversas teorías y modos de análisis aplicados en los videojuegos *Journey* y *Abzû*, específicamente, demostrando de forma teórica y visual las características artísticas que contienen ambos videojuegos.

El capítulo 5, *Las motivaciones de los jugadores y la confianza en los MMOS*, es un análisis de las formas de interacción social que se ubican en los Juegos Masivos de Multijugador en Línea. Adolfo Gracia Vázquez estudia los sistemas de comunicación específicos en este tipo de plataformas, para comprender cuáles son las motivaciones que generan estos videojuegos en los participantes y el desarrollo de la confianza que forjan los grupos.

David Cuenca Orozco, en el capítulo 6, *La experiencia dentro de los videojuegos. Análisis de los principios de participación interactivos dentro del juego digital*, muestra los elementos que han evolucionado tecnológicamente en conjunto con el progreso narrativo, que nos han llevado a las experiencias videolúdicas con las que podemos contar hoy en día. La concepción del videojuego se ha reestructurado, por lo que el autor puntualiza varias consideraciones que se deben resaltar para comprender el fenómeno estudiado.

Finalmente, en el capítulo 7, de Roberto Carlos Rivera Mata, en el artículo *Los elementos expresivos presentes en el videojuego*, hace una conclusión de la labor rigurosa que implica realizar una taxonomía de los elementos que generan una expresión en los videojuegos. Y la elabora con la finalidad de brindar un aporte que facilite la producción y estudio de esta clase de contenidos digitales. Desde un análisis artístico hasta el estudio de la narratología, el autor aplica su propio modelo de análisis a los Videojuegos de Mundos Fantásticos.

El libro establece un acercamiento que da cuenta de que los videojuegos requieren de sus teorías propias. Así mismo los reconoce como un objeto de estudio particular que a diferencia de otras industrias creativas, requiere de herramientas precisas que ayuden a entenderlo a profundidad. Esta obra plantea comenzar un viaje óntico y epistémico, tanto teórico como metodológico hacia la búsqueda de esas teorías de videojuegos que permitan construir un pilar fundamental para una de las industrias audiovisuales más importantes del siglo XXI.

José Ángel Garfías Frías

Ciudad Universitaria, noviembre de 2018.

VIDEOJUEGOS Y SU CONTEXTO

CAPÍTULO 1

LA APROPIACIÓN RITUAL DEL ESPACIO PÚBLICO CON POKÉMON GO

José Ángel Garfías Frías

Introducción

La fecha, 21 de agosto de 2016; el lugar, el Centro de Cultura Digital, ubicado en la entrada al Bosque de Chapultepec, debajo de la *Estela de Luz*. En una mesa colocada a la entrada, nos disponemos a expresar algunas palabras a una audiencia ansiosa de salir a cazar *pokémones* con sus teléfonos inteligentes. Muchos de ellos no conocían el lugar, pero gracias a la convocatoria que realizaron los organizadores en redes sociales, se logró una asistencia de más de diez mil personas.

El coordinador del Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital, Jacinto Quesnel, abrió la charla con un discurso donde resaltó la importancia del juego en la sociedad, pues desde pequeños cualquier especie animal utiliza el juego con el afán de aprender y conocer al mundo. *Pokémon*, los teléfonos móviles y la tecnología, sirven para que los seres humanos jueguen en la era digital.

El discurso de Jacinto entusiasma a los participantes. Es mi turno. Como representante de la UNAM hablo de la importancia de los videojuegos como fenómeno social, de cómo estas nuevas plataformas y dispositivos se vuelven imprescindibles en la sociedad, del por qué no podemos estar ajenos a ellos y por qué es necesario encontrar el mecanismo para integrar estas nuevas tecnologías a la vida cotidiana a fin de sacarles el mejor provecho. Asimismo, no pierdo la oportunidad para invitar a padres e hijos que en ese momento están reunidos, a colaborar juntos y convivir con los *pokémones*, sin miedo a

las cuestiones negativas que se dicen y que lo ocupen como una herramienta de integración familiar.

Se da el banderazo de salida y comienza la caminata *Pokémon*. El objetivo es ir en conjunto al bosque para capturar a las criaturas. Padres, niños, jóvenes *geeks* y *fans* de la franquicia se dirigen a las puertas de entrada. Muchos de ellos, como yo, nos damos cuenta de que hace mucho de tiempo que no caminábamos por el Bosque de Chapultepec, quizá varios años. De no ser por esta convocatoria y *Pokémon Go* no habiéramos hecho un espacio en la agenda para caminar por Chapultepec en la tan ajetreada vida de la Ciudad de México. El objetivo de capturar *pokémones* es suficiente para emocionar a los paseantes; en cierto tramo del trayecto, alguien grita “Aquí hay un *Poliwrath*”, o “Por acá apareció un *Kabutops*”. Gran parte de la multitud se dirige a la zona y trata de capturarlos. Algunos en tono de broma gritan: “Por aquí hay un *Charizard*” y la multitud se moviliza, pero es una falsa alarma en la que varios caemos.

Para quien no sabe qué es un *Poliwrath*, *Kabutops* o *Charizard*, baste decir que son los *pokémones* más difíciles de conseguir, por eso los verdaderos conocedores saben que no hay que perder la oportunidad de atraparlos cuando se manifiestan de manera imprevisible.

Las lanchas del lago están completamente ocupadas, porque hay cierto tipo de *pokémones* que sólo aparecen en el agua. El dueño de las lanchas está feliz por el repunte de las ventas de su negocio. Mientras caminamos, nos damos cuenta que en esa mañana han pasado muchas cosas. *Pokémon* ha modificado las actividades cotidianas de varios, la economía se ha activado en varias zonas y la ciudad es vista con otros ojos gracias a esta aplicación.

La euforia no puede durar por siempre, pero en ese momento *Pokémon Go* nos hace evidente que una herramienta digital tiene implicaciones muy concretas para la vida cotidiana. No hay que perder la oportunidad, y *El Día Pokémon* se vuelve un espacio muy valioso para la investigación. Echando mano de la observación participante, no pierdo la oportunidad de efectuar el recorrido, redactar un diario de observación y aprovechar el día para realizar investigación. A fin de cuentas, ése es mi trabajo; soy investigador en Ciencias Sociales y tanto los videojuegos como los jugadores son mi objeto de estudio. Así, me propongo a observar las razones que hacen de *Pokémon Go* una herramienta para la apropiación de espacios públicos en la ciudad de México a través del juego en un acto ritual.

El marco teórico de la presente investigación es de corte antropológico. Si bien se describe más adelante el concepto de espacio público, así como las tecnologías empleadas en *Pokémon Go*, los conceptos clave son ritual y juego, ambos ligados a este tipo de tecnologías, para indagar sus consecuencias y funciones presentes bajo un enfoque cualitativo. No obstante, antes deseo describir los orígenes de este videojuego.

***Pokémon*, Nintendo y un concepto poderoso**

El objeto de estudio del presente trabajo es el videojuego *Pokémon Go*. Para comenzar habría que remontarnos al origen del concepto *Pokémon* en el año de 1996, cuando la empresa *Nintendo* sacó al mercado el primer videojuego en Japón bajo el desarrollo creativo de la empresa *Game Freak* y con *Satoshi Tajiri* como el principal creador del concepto. Dicho videojuego se comercializó para la consola portátil de *Nintendo* de aquellos años, el *Game Boy*, reforzando la idea principal de *Pocket Monster*, de donde adquiere el nombre de *Pokémon*, traducido como monstruo de bolsillo.

La base de *Pokémon* es un juego de rol, al igual que muchos de aquella época, como *Final Fantasy* o *Dragon Quest*; se puede decir que las mecánicas de juego no difieren mucho, pero los grandes cambios se dieron en el contexto en que se desarrolla el juego. *Pokémon* está enfocado en niños que salen a recorrer el mundo y cazan monstruos para entrenarlos y ponerlos a pelear. De esta manera, el protagonismo recae en el entrenador, pero la batalla es protagonizada por dichos monstruos. La supremacía de los mismos depende de las habilidades desarrolladas por el cuidado y nivel de entrenamiento de los captadores. El atractivo principal, surgido de la afición de Tajiri de coleccionar insectos, es la de viajar en el ficticio mundo de *Pokémon* por diferentes regiones para atrapar hasta 151 monstruos diferentes, con lo que se amplían las posibilidades de combates y entrenamiento. Así, cada jugador puede encontrar entre tantos personajes un equipo de monstruos personalizado con el cual identificarse.

Pero la mejor cualidad de *Pokémon* fue que intentó romper la cuarta pared de los videojuegos, lo cual se consiguió al publicarlo en dos versiones y hacer uso del cable *link* para conectar dos *Game Boy* e intercambiar *pokémones*. De esta manera, dependiendo del color de la versión, verde y roja en Japón, azul y roja en el continente americano, había monstruos exclusivos que sólo podían obtenerse al intercambiarse entre ediciones con ayuda de un cable. Lo anterior provocó en aquellos años la necesidad de salir y buscar a otro jugador para realizar el intercambio en tiempo real.

La apuesta de *Pokémon* siempre ha sido intentar ofrecer dicho concepto en cada versión. También habría que señalar que el videojuego no se comercializó muy bien en los primeros años, con sólo 200,000 unidades de lanzamiento, por lo cual tardó un par de años en ser llevado traducido de Japón a Norteamérica (Kent, 2001).

En esos años, *Pokémon* contó con el apoyo de una estrategia de mercadotecnia sustentada en la animación, películas y promociones, de la mano de otras empresas. Aquí en México se logró con los famosos tazos que se obtenían en las botanas; tapas de refrescos y otros artículos.

De esta manera, el concepto *Pokémon* se volvió un verdadero fenómeno transmedia y a la postre surgieron diferentes versiones nuevas para consolas portátiles de *Nintendo*, así como variantes de otros videojuegos. Pero la saga principal se compone de lo que denominan “generaciones”. Cada nueva presentación de *Pokémon* se presenta en dos o tres versiones, donde cada una de ellas posee:

- Un nuevo protagonista cazador de monstruos.
- Una nueva región donde se desarrolla la historia.
- Algunas mecánicas nuevas de juego.
- Más *pokémones* que la versión anterior.

De esta manera se distinguen siete generaciones, la cuales son:

- Primera generación: *Pokémon red, blue, green yellow.*
- Segunda generación: *Pokémon gold, silver cristal.*
- Tercera generación: *Pokémon ruby, shaphire, emerald.*
- Cuarta generación: *Pokémon pearl, diamond, platinum.*
- Quinta generación: *Pokémon black, white, black 2, white 2.*
- Sexta generación: *Pokémon X, Y.*
- Séptima generación: *Pokémon sun, moon.*

Es decir, *Nintendo* ha desarrollado esta franquicia a lo largo de 20 años con estas siete generaciones, lo cual significa en términos de mercado, poseer un posicionamiento muy importante con sus jugadores, que se ha extendido de padres a hijos, haciendo de esta

franquicia uno de los principales bienes simbólicos (Thompson, 1998) de la empresa. Por muchos años, *Pokémon* se ha convertido en un producto que ha mantenido a flote a *Nintendo* en sus momentos de mayor crisis.

Como empresa japonesa *Nintendo* muestra el orgullo y nacionalismo propio de su país de origen, en 2009, la empresa se enfrentaba a la amenaza de los teléfonos inteligentes como dispositivos para jugar videojuegos. El *Iphone* de Apple había vendido en dos años 50 millones de unidades, lo que significaba una competencia para las hasta en ese entonces 100 millones de consolas portátiles, incluyendo el *Game Boy* y variantes de *Nintendo* (Sloan, 2012). Por ello la empresa fue cuestionada sobre su posible incursión en el mercado de los dispositivos móviles desarrollando videojuegos, a lo que *Nintendo* contestó que nunca lo haría, puesto que las finanzas iban muy bien por las grandes ventas de su consola casera *Wii* (Sloan, 2012).

A pesar del éxito del *Wii*, la tecnología avanzaba y se volvía necesario un cambio general tanto en consolas portátiles como caseras, por lo que *Nintendo* respondió en 2011 con la portátil *Nintendo 3DS* y en 2012 con el *Wii U*.

El *Nintendo 3DS* ofrece una tecnología de tercera dimensión en su pantalla que permite observar objetos tridimensionales sin necesidad de lentes. En un principio, sus ventas no causaron gran impacto, pero a través de diversas estrategias y promociones se consolidó como la nueva versión portátil de *Nintendo* y la plataforma ideal para comercializar los videojuegos de *Pokémon*. Por su parte, el *Wii U* no tuvo mucha aceptación entre los videojugadores, y hasta la fecha nunca despuntó, generando pocas expectativas de crecimiento económico para *Nintendo*. La empresa, entonces motivada por la baja económica, se interesó en replantear la posibilidad de generar videojuegos para dispositivos móviles, abriendo la puerta a lo que sería *Pokémon GO*, para lo cual sería

necesario asociarse con una empresa que le supiera sacar provecho a la franquicia *Pokémon*.

Niantic, la tecnología detrás de *Pokémon GO*.

Para el desarrollo de *Pokémon GO*, *Nintendo* se asoció con *Niantic*, una empresa constituida en 2010 por John Hanke, antiguo trabajador de Google que estuvo estrechamente ligado a *Google maps*, la aplicación que hoy en día se utiliza para ubicar direcciones físicas a través de sus mapas desarrollados con tecnología vía satélite, geolocalización y reconstrucción de vistas de calle. *Google maps* es una herramienta imprescindible en la actualidad para la movilización ciudadana.

Con toda esa experiencia en mapas y geolocalización, Hanke fundó la empresa con el objetivo de utilizar la tecnología de los mapas para desarrollar aplicaciones, pero principalmente juegos que aprovechan dicha tecnología. *Pokémon GO* existe prácticamente desde 2012, año en que la empresa desarrolló la primer versión beta de *Ingress*, un videojuego que se lanzó al mercado un año después y que es técnicamente el esqueleto de lo que sería *Pokémon GO* en 2016.

Ingress se trata de dos facciones que deben controlar lugares de gran energía y de gran significado a lo largo del mundo. La historia es un tanto oscura y pretende que los jugadores adopten alguna de dichas facciones para que a través de sus recorridos por la ciudad reclamen posiciones para su facción. Esta energía se encuentra en esculturas, monumentos públicos y edificios importantes de las ciudades. De esta manera, el jugador debe caminar por la ciudad tratando de tomar control de esos lugares estratégicos y colaborar con su facción.

El videojuego hace uso de la geolocalización y está completamente basado en *Google maps* como herramienta de apoyo. En una conferencia de prensa de 2014, cinco meses después del lanzamiento oficial de *Ingress* para sistemas *Android*, Hanke revelaba las intenciones y objetivos de dicha aplicación. Según él deseaba que la gente jugara como cuando eran niños, además de conocer los monumentos y los espacios públicos importantes de diversas ciudades (Hanke, 2014). Examinando dicha conferencia el día de hoy, Hanke reveló ahí toda la base de lo que sería años después *Pokémon GO*.

El concepto de *Ingress* es por demás innovador y, sin duda, capturó la atención de periodistas, jugadores y expertos en tecnología, que observaron en esta aplicación diferentes formas de jugar empleando herramientas de dispositivos móviles.

La motivación para conjuntar a *Ninatic* y a *Nintendo* en *Pokémon GO* se dio a partir de una broma lanzada el 1º de abril de 2014, el Día de los Inocentes en Estados Unidos. *Google* tiende a ser una empresa con una política corporativa basada en las bromas y lo ha demostrado modificando su logotipo en el motor de búsqueda de acuerdo a diferentes fechas históricas para diversas regiones. En este caso, la broma fue utilizando como plataforma a *Google maps* bajo el concepto de *Pokémon Challenge*. En dicha guasa, *Google* de la mano de presidente de *maps*, Brian McLendon, lanzó el reto para convertirse en *Pokémon master* empleando *Google maps* y dentro de la aplicación buscar *pokémones* ocultos en todo el mapa (Google, 2014).

La broma de *Google* fue bien recibida en las redes sociales y los usuarios pedían que se creara un videojuego tomando en cuenta dichas características. *Pokémon Challenge* desapareció, pero sirvió como una prueba de mercado para observar la reacción del público ante una aplicación de tales características, y sin duda sería bien recibida.

El resto es historia, la tecnología de *Ingress* se conjuntó con la franquicia de *Pokémon* de *Nintendo* y se anunció en 2015 un tráiler memorable donde los *pokémones* aparecían en el mundo real; sin embargo, pero sólo podían ser vistos a través del teléfono móvil. El tráiler cierra con una épica batalla entre los *pokémones* y *Mewtwo*, uno de las criaturas más poderosas y entrañables del juego, en pleno *Times Square* de Nueva York. Sin duda, este avance conmovió a los fanáticos y dejaba a todos esperando la salida del videojuego en 2016, disponible para teléfonos con sistema operativo *Android* y *IOS*.

Uno de los mayores atractivos de *Pokémon GO* es la realidad aumentada, lo que permite contemplar a los *pokémones* sobreexposados en el mundo real a través de las cámaras de los teléfonos inteligentes, con lo que el concepto adquiere más realismo y los usuarios pueden tomar fotos de sus presas.

En algunas regiones, *Pokémon GO* estuvo disponible para su descarga en julio de 2016. A partir de ese momento se convirtió en una de las aplicaciones más descargadas en la historia, y en su momento llegó a tener más tiempo de uso que otras aplicaciones como *Twitter*, o *Facebook* (Pérez, 2016). Muchos usuarios no pudieron esperar y buscaron mecanismos ilegales para descargarlos antes en su región. Pero la espera no fue mucha y en poco más de un mes la aplicación se podía obtener en territorio mexicano.

Pokémon GO complementó muy bien lo desarrollado en *Ingress* y lo utilizó como fundamento. De esta manera, las fuentes de energía ubicadas en murales y monumentos se convirtieron en paradas *Pokémon* y gimnasios. Las paradas *Pokémon* ubicadas en murales, esculturas y capillas, sirven para que los usuarios obtengan ítems para poder jugar, además de que incrementan el nivel de los jugadores. Por otro lado, los gimnasios vienen a ser las fuentes de energía que había que capturar en *Ingress*, pero en el caso de *Pokémon* defendía

los colores de alguno de los tres equipos disponibles: Valor, Instinto y Místico, representados por los colores, rojo, amarillo y azul, respectivamente.

En los recorridos, los *pokémones* aparecen de manera aleatoria, dependiendo de las condiciones del terreno, la hora y otros factores; y se deben de capturar a fin de completar la colección de 151, lo cual no es fácil, puesto que hay *pokémones* exclusivos en diferentes regiones del mundo y algunos legendarios, que se liberaron tiempo después.

De esta manera, *Pokémon GO* cumple lo que *Ingress* se proponía al principio: salir a y recorrer la ciudad para visitar parques y monumentos, con la finalidad de hacer de la calle un espacio nuevo para jugar. Se conjuntó un buen concepto y una franquicia exitosa que a la postre significó para *Nintendo* un alza en sus acciones, (The Guardian, 2016) así como un gran impacto social en los videojugadores, que de nuevo se apropiaban de las calles para hacer de ellas su terreno lúdico.

Espacio público y ritual

Tras conocer los pormenores de la creación de *Pokémon GO*, se puede entender a éste como una herramienta para su uso en la calle; sólo es necesario usar un teléfono móvil y servicio de datos para poder jugar.

De esta manera, la calle se vuelve el espacio importante del juego, pero habría que entender a ésta como un espacio público. La calle, que tiene sus orígenes en las ciudades feudales servía como un elemento de distinción entre la propiedad privada y el espacio de circulación general, lo que llevaba a las plazas públicas, parques y otros espacios para la convivencia común.

El concepto de espacio público es desarrollado por Habermas, quien entiende un espacio de convivencia social, que incluso se desenvuelve más allá del aspecto físico y

trasciende a los medios de comunicación donde se desenvuelven varias acciones sociales y políticas. (Habermas, 1986). Este espacio público en una zona de convivencia en donde se pueden hacer patentes las inquietudes y se lleva a cabo el desarrollo de la vida cotidiana. Es decir, el espacio público es tanto lo físico, en otras palabras, la calle, así como los intereses que se desenvuelven en dicho espacio, como en su momento fueron las ágoras griegas.

El espacio público de la Ciudad de México es muy complejo, es una ciudad con una torpe movilidad en donde la lluvia hace estragos, las manifestaciones son constantes, haciendo muy difícil la circulación de los automóviles y peatones. Sin embargo, en la ciudad también conviven muchos sitios históricos y monumentos, que dentro del caos son un espacio para la reflexión y la convivencia.

A veces, los espacios públicos son rehenes de la inseguridad; hay calles, parques y avenidas que son lugares de malvivientes, lo que provoca que la gente se aleje, ocasionando que estos espacios se pierdan. Posteriormente, los programas de gobierno se ocupan para tratar de recuperar dichos lugares a partir de actividades de convivencia, como los paseos en bicicletas, conciertos o actividades al aire libre. De esta forma, los espacios públicos se recuperan y de nuevo la ciudadanía tiene el control de ellos.

Bajo esta premisa habría que preguntarse si *Pokémon GO* puede servir como una herramienta para caminar y recorrer la ciudad. El procedimiento para teorizar sobre el asunto es desarrollar el concepto de ritual y ligarlo al uso de la plataforma *Pokémon GO*.

El punto de partida para entender lo que es el rito, es ofrecer una definición. A este respecto Cazeneuve asegura que el rito es:

Un acto individual o colectivo que siempre, aún en el caso de que sea lo suficientemente flexible para conceder márgenes a la improvisación, se mantiene fiel a ciertas reglas que son, precisamente, las que constituyen lo que en él hay de ritual (Cazeneuve, 1976: 16).

En esta definición, Cazeneuve resalta tres elementos importantes. El primero de ellos es la definición de rito como un acto; por consiguiente, la sustancia constitutiva será la acción, lo vívido. Un segundo elemento significativo es el carácter del rito, el cual puede ser individual o colectivo, puesto que quien lo practica lo puede hacer solo o acompañado; con ello se tiene en cuenta, que el hacerlo solo no significa generar una práctica exclusiva de un solo individuo dejada al libre albedrío, ya que cada practicante de alguna manera está conectado socialmente con otros usuarios debido al tercer elemento, las reglas. Por mucho que se lleve a la improvisación, la acción debe estar sujeta a ciertas convenciones que no son más que aquello que socialmente se ha establecido como lo que se debe de hacer y tiene significado entre aquellos que son practicantes. Las reglas del ritual serán uno de los elementos a los que se pondrá más atención por su posterior relación con el juego y por ende en los videojuegos.

El rito en los videojuegos, sin duda, estará más del lado del uso y la costumbre que de lo sagrado; pero no por ello carecerá de significación y devoción por parte de los usuarios por sus símbolos constitutivos, por los que incluso llegan al fanatismo.

Para el estudio del ritual no sólo basta obtener conclusiones a partir de lo que ocurre en las acciones observables, sino que se debe entender lo que está detrás de personajes y símbolos utilizados dentro del ritual y que están basados en el mito, para realizar un análisis y obtener conclusiones.

Lo anterior es recurrente y motivo de alarma para quien pretende entender y juzgar los videojuegos a través de una acción observada en un solo momento. En esa mirada no se puede entender la motivación verdadera del videojuego en una historia que requiere horas de juego para saber el porqué de cada situación. Las acciones del juego se explican con la historia, y la historia se ilustra a través de las acciones en esta mutua dependencia. De esta

forma, simbolismo, importancia y significación de cada *Pokémon*, es atribuido por los usuarios que están familiarizados con ellos. La construcción ritual es sólida, porque ofrece elementos memorables para los practicantes; acciones que sirven para recordar una idea de gran simbolismo donde el objetivo es ligar el concepto con acciones y emociones.

Es complicado llegar a una convención exacta sobre los elementos constitutivos del ritual, ya que como menciona Collins, existen cuatro ingredientes básicos en su estructura (Collins, 2009: 71):

1. Dos o más personas se encuentran en el mismo lugar, de modo que su presencia les afecta recíprocamente.
2. Hay barreras excluyentes que transmiten a los participantes la distinción entre quienes toman parte y quiénes no.
3. Los participantes enfocan su atención sobre un mismo objeto y al comunicárselo entre sí, adquieren una conciencia conjunta de su foco común.
4. Comparten un mismo estado anímico o viven la misma experiencia emocional.

Una vez que se han establecido las características principales del ritual, hay que hablar de sus efectos. Dentro de las funciones del rito están las de fortalecer una identidad compartida a través del mito del que provienen; por ejemplo, en las iniciaciones rituales. Los ritos de iniciación son de los más importantes puesto que la figura del héroe proporciona el ejemplo a seguir, y repetir el proceso de iniciación invita a las nuevas generaciones a aprender sobre las hazañas a través del ritual y compartir sus valores. Las iniciaciones rituales, donde los individuos se ponen a prueba para dar el paso de niños a

hombres, tienen como finalidad a través de un sacrificio, a veces muy severo, que estos individuos se apropien tajante y contundentemente de los valores morales más representativos de su cultura, tal y como el héroe fundador lo ha hecho mediante de una prueba que sirve como un medio fundamental de creación de identidad para arraigar los valores morales en el iniciado. *Pokémon GO* tiene algo de esto, pues el verdadero maestro *Pokémon* se distingue por haber dominado a todas las criaturas y por haber completado toda la colección de monstruos, lo cual lo va a convertir en una leyenda.

En los videojuegos, los usuarios deben avanzar en el juego etapa por etapa, por lo que las pruebas son básicas para obtener avances, a la par que sirve de entrenamiento. El usuario que ha superado una etapa difícil, o que ha obtenido algún logro importante, querrá compartir la hazaña con los demás y, sin duda, será un factor de integración en la comunidad de videojugadores, a la vez que revela su nivel y habilidades.

En algunas ocasiones, el concepto básico de la prueba ritual se puede resumir a un objeto sagrado que simboliza la hazaña del héroe; por ende, el objeto será clave para que el iniciado pueda llevar a cabo su labor y se haga acompañar de ella. Los objetos que se emplean en el videojuego se vuelven preponderantes por sus acciones implícitas y captan la atención de los usuarios de una manera muy concreta.

Con respecto a los efectos y beneficios sociales que el individuo obtiene en la práctica ritual, Collins identifica cuatro principales (2009: 73):

1. La solidaridad grupal, sentimiento de membresía.
2. Energía emocional individual: una sensación de confianza, contento, fuerza, entusiasmo e iniciativa para la acción.

3. Símbolos que representan al grupo: emblemas u otras presentaciones (íconos, palabras, gestos) que los miembros perciben asociados a sí mismos como colectividad. Las personas imbuidas de sentimientos de solidaridad grupal se muestran reverentes con esos símbolos y los defienden de las faltas de respeto de los gentiles, y más aún, de los renegados.
4. Sentimientos de moralidad: la sensación de que sumarse al grupo, respetar sus símbolos y defenderlos a ambos de los transgresores, es hacer lo correcto; a esto se une una percepción de la impropiedad y la vileza moral inherente a vulnerar la solidaridad grupal o a ultrajar sus representaciones simbólicas.

El primer efecto en el individuo que implica el ritual, es la solidaridad grupal. Es evidente porque al practicar un rito, inmediatamente se está participando con más individuos que comparten los mismos gustos y aficiones. Eso es fundamental para que *Pokémon GO* funcione. Los videojugadores experimentan esta identificación porque durante mucho tiempo la práctica del videojuego fue vista como una patología e incluso una adicción, que mantenía a los jugadores un tanto relegados ya que era poco aceptada su actividad, creando una subcultura de jugadores que se escondían para jugar. En tiempos recientes, los videojuegos y los videojugadores ya no son mal vistos, por lo que ahora jugar videojuegos es incluso una actividad familiar y por tanto aceptada socialmente.

El segundo efecto, la energía emocional, es el elemento que captura la atención y reitera la confianza de los participantes; es, por así decirlo, el pago que se obtiene en la práctica ritual. Lo anterior es una de las razones por la que los ritos no se abandonan y por la que los videojuegos, son tan apasionantes. En el caso específico de los videojuegos, la

energía emocional podría equipararse al concepto de la diversión, la cual está estrechamente ligada al juego y que además se obtiene a través de la vivencia.

El resultado de todo lo anterior es la confianza, un sentimiento que debe existir para que los participantes en conjunto aporten y reciban su dosis de motivación.

Sobre el tercer punto que se refiere a los símbolos presentes en el ritual y que otorgan identidad, sólo haría falta agregar que en combinación con las emociones y sentimientos la fórmula se vuelve aún más poderosa, y ese factor es el que hizo la diferencia entre *Ingress* y *Pokémon GO*. El segundo tuvo un gran éxito por ser un concepto bastante posicionado, con veinte años de trabajo tras de sí.

El punto cuatro, en el que se alude a sentimientos de moralidad, es una extensión del anterior, y señala la intensidad con la que se defienden y valoran los símbolos del ritual, creando en los participantes incluso fanatismo, hecho muy recurrente en los videojuegos.

Entonces surge el concepto de los valores, los cuales se desprenden de la práctica social. Los valores deben ser entendidos como una cualidad especial atribuida a los objetos o símbolos, y que son compartidos por la sociedad en su conjunto. En el proceso de valoración, los individuos determinan la utilidad, la belleza, la importancia, el interés o el aprecio del objeto.

De esta manera, los valores de *Pokémon* compartidos a través del ritual poseen las características principales que guían a los videojugadores en sus acciones como entrenadores. Las sagas exitosas de videojuegos han sabido construir su identidad propia y han sido valorizadas positivamente por los usuarios, porque a través de su historia han sabido cimentar símbolos trascendentales que, aparte de su valor humano, poseen una utilidad en el mercado. Collins es un autor que se centra en la interacción aplicada a la vida cotidiana y por eso se utiliza como base para la observación participante.

Con la repetición, el rito busca una actualización constante de su contenido, para evitar que caiga en el olvido o que se distorsione su sentido original. La repetición está implícita en la esencia misma del rito.

Los videojuegos también tienen la repetición como cualidad importante dentro de su estructura, puesto que al jugarlos el videojugador debe desarrollar acciones repetitivas para superar los niveles, o para competir contra los demás usuarios.

Como se ha podido apreciar, el ritual y los videojuegos son similares, comparten características y se desarrollan casi bajo los mismos lineamientos, produciendo entre sus participantes beneficios emocionales y sentimientos de solidaridad a través de los símbolos compartidos. Pero ¿en qué situaciones y lugares se pueden dar? El juego es el concepto clave que permite construir un escenario de interacción entre la historia y los valores de *Pokémon GO*, y con la práctica ritual que se realiza en las calles en la búsqueda de monstruos.

El juego

Para complementar este marco teórico de espacio público y ritual, es necesario hablar del juego como el elemento que permite el desarrollo de las acciones a través de la práctica lúdica. *Pokemon GO* posee una estructura lúdica importante que facilita la participación social en el espacio real a través de las mecánicas de juego. Para hablar del juego nadie mejor que Johan Huizinga, quien en su texto *Homo ludens* hace un planteamiento muy interesante de la importancia del juego en la vida humana.

En un primer momento habría que decir que el juego es una cualidad innata que no sólo los humanos desarrollan, pues hasta los animales juegan (Huizinga, 2000). En la

práctica del juego suceden muchas cosas que son de bastante interés. Por ejemplo, para explicar el origen del juego se ha dicho que es:

...Como la descarga de un exceso de energía vital. Según otros, el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante o, finalmente, le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo... (Huizinga, 2000: 12).

Esta definición, que se centra en la práctica de energía vital, hace referencia a los juegos donde la actividad física es preponderante, pero no sólo el ejercicio es juego. Tampoco hay que decir que el juego es cosa de niños. En muchas ocasiones, al relacionar juego con niños, se intenta desvalorizar su papel y su trascendencia para los seres humanos al calificarlo de algo que no es serio. Sin embargo, los adultos practican el juego con el mismo ahínco que los infantes. Se puede decir que el juego, más que permanecer a los niños y la actividad física, es un aspecto de la cultura. En este sentido:

El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera o transcurrido un largo tiempo... (Huizinga, 2000: 23).

Para Huizinga, la práctica ritual es un símil con el juego, pues el rito está relacionado con un ambiente de reglas, es decir, las maneras de realizar los actos en espacios físicos y un trasfondo espiritual muy presente.

Otra característica compartida entre juego y rito es, sin duda, la repetición. El rito aprovecha esta cualidad para reafirmar y actualizar los contenidos míticos a que hace

referencia; dentro del juego, la reiteración también es una cuestión fundamental. Ésta se lleva a cabo en un espacio determinado, el cual no sólo debe pensarse en el plano físico: también debe concebirse dentro de un espacio temporal.

Se busca, entonces, un espacio propio para desplegar la simulación. Esa esfera que sirve de escape, es un lugar ideal para desarrollar, dentro de él y bajo la simulación, todos los anhelos que no se han cumplido en la cotidianidad: “Si ya no se es lo que se fue, al menos se puede llegar a ser lo que se quisiera ser: la metamorfosis brinda un refugio y un instrumento” (Duvignaud, 1997: 105).

Para escapar a ese mundo del juego, la máscara es el instrumento ideal para integrarse. Si en la actividad lúdica las reglas del mundo cambian, el participante no puede resistirse a renovar también su identidad y participar como alguien distinto; por eso, muchas veces, en los videojuegos se recurre al avatar y a la personalización del mismo para construir una propia identidad. Para participar en el juego lo primero es creérselo. El creer en el juego implica participar de sus reglas, pues es la guía que lleva por buen camino el desarrollo del juego: “El juego exige un orden absoluto. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula” (Huizinga, 2000: 24).

Ahora bien, estas reglas pueden ser diversas dependiendo del juego. Lo que les otorga carácter universal es que seguirlas es parte fundamental para poder jugar:

Cada juego tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas del juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna... En cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego. Se acabó el juego. El silbato del árbitro deshace el encanto y pone en marcha, por un momento, el mundo habitual (Huizinga, 2000: 25).

Otro aspecto que hace particular al juego es el azar, el cual hace posible que pase cualquier cosa. El azar, en ocasiones, es el mecanismo que hace funcionar al juego; como en el juego de cartas, por ejemplo, se crea una tensión al no conocerse el posible resultado. A veces esta tensión no es algo para disfrutar, pues el juego llega a transformarse de una práctica amistosa a una dura batalla. Esta concepción bélica se genera a partir del hecho de que en el juego siempre está presente una lucha por algo, siempre hay un motivo por el cual pelear, ya sea dinero, ya sea una apuesta o simplemente el ser reconocido como el vencedor. Siempre se pelea por algo:

«Algo está en juego»: esta frase expresa de la manera más rotunda la esencia del juego. Este «algo» no es, sin embargo, el resultado material del juego; por ejemplo, que la pelota se quede en el agujero, sino el hecho ideal de que el juego sale bien, resulta. Este salir bien proporciona al jugador una satisfacción que puede mantener más o menos tiempo (Huizinga, 2000: 72).

El campo de batalla del juego se vuelve la arena para dirimir esta lucha, y así como se requiere espacio temporal para llevarse a cabo, también hace falta el espacio físico. Dentro del campo de batalla se desarrolla el juego.

De esta manera, el juego existe en el plano cultural y sobre todo se relaciona con el ritual. El juego utiliza el espacio libre y un espacio físico para desenvolverse en la simulación; y los mecanismos para llevarse a cabo pueden ir desde el azar hasta la lucha. Cuando llega a este punto, el juego puede mutar y convertirse desde una simple competición hasta una guerra, donde lo que está en juego se pelea con gran fuerza; se vuelve entonces una gran motivación para seguir participando.

Hasta este punto se puede observar una relación entre el juego y el ritual, ya que poseen características compartidas. El análisis de *Pokémon GO* debe partir de las variables que resultan con la finalidad de entender cómo se produce el involucramiento de los usuarios con una narrativa propia del juego que los lleva en la vida cotidiana a salir al espacio público para utilizarlo como su terreno de juego.

La observación participante como metodología

En este apartado se explicará el enfoque metodológico, las categorías de análisis y la manera en que se realizará la observación. Para estudiar el videojuego, el investigador debe ser partícipe del fenómeno, puesto que de otra manera sólo se tendría una visión parcial de lo que ocurre en las sesiones de juego. Si además de esta cercanía con el videojuego, el investigador complementa los resultados de su observación con el análisis de la estructura del juego y contexto, se tendrá un estudio completo sobre un fenómeno, el cual puede parecer bastante complejo para quien es ajeno.

La participación cercana del investigador no debe cuestionarse, ya que sin vivencias compartidas no habrá un entendimiento lo suficientemente claro y completo del fenómeno que se estudia. Si no se es parte de ese ambiente, habrá relaciones afectivas de los usuarios con el objeto de análisis que se perderán de vista.

Para el estudio etnográfico y la interpretación del fenómeno, es condición esencial que exista esa retroalimentación entre el investigador y su objeto de estudio para comprender ese intercambio de significados. En términos del videojuego en línea, esto implica que hay que jugar mucho tiempo, volverse parte de la comunidad de videojugadores, ganarse la confianza de los demás y hablar el mismo lenguaje.

El punto de partida para la investigación realizada en el día *Pokémon* es la observación, debido a que se convierte el principal procedimiento para encontrar los elementos que se deseen analizar. Maissoneuve distingue dos formas muy particulares de observar:

En el marco de las investigaciones de campo, el método fundamental sigue siendo la observación, pero esta puede tomar dos formas muy diferentes:

1. La observación más o menos sistemática de los comportamientos, en función de una guía o una grilla elaborada a partir de un estudio piloto con grupos o muestras elegidas en la población concernida. Se trata de un enfoque relativamente distanciado donde el observador, para evitar los <bieses> permanece lo más neutral posible.
2. La observación participante, donde el investigador se inserta en el grupo que estudia e interactúa con los actores sociales involucrándose con ellos en situaciones comunes. Aunque tenga en principio, algunas hipótesis o centros de interés, su preocupación primordial consiste en escuchar, incluso, en aprender de la gente a la que quiere comprender (2005: 15).

Para el caso específico de este trabajo, se desarrolló una observación participante durante la caminata *Pokémon*, que se efectuó el 21 de agosto de 2016. Todos los datos se obtuvieron de primera mano al participar e interactuar con los miembros de la comunidad.

De esta manera, el investigador debe empaparse de la realidad que pretende estudiar; ya sea de manera abierta o encubierta, debe dedicarle un largo periodo de tiempo, sin dejar de tomar nota de todo lo que observa y percibe, incluso de detalles que para otros pueden pasar desapercibidos.

Para este estudio de observación participante con usuarios de *Pokémon GO*, se han considerado las siguientes categorías construidas a partir de las cuatro categorías del ritual de Collins y la definición del juego de Huizinga:

Categoría número 1. Sentimiento de grupo. En ella se busca identificar indicadores que demuestran que los usuarios de *Pokémon Go* comparten el sentimiento de la cacería conjunta, ya sea a partir de las caminatas en grupo, utilizar la misma vestimenta y compartir el espacio para realizar armónicamente actividades conjuntas

Categoría número 2. Emociones. Éstas pretenden evidenciar a partir de la observación, donde los jugadores manifiesten expresiones espontáneas al atrapar monstruos en grupo.

Categoría número 3. Compartir símbolos. Estos se manifiestan a través del juego y en conjunto durante la cacería, ya sea en indumentaria o accesorios que los individuos presenten tanto en mochilas, gorras u otros productos. Aquí el aspecto ritual y repetitivo del que hablaba Huizinga cobra importancia hasta en el grado sacro que pueden tener ciertas figuras de *Pokémon* durante su cacería.

Categoría número 4. Sentimientos de moralidad. Aquí se habla de reglas y actos compartidos que denoten conductas de compañerismo y amistad al momento de realizar las cacerías de *Pokémon*.

En este análisis tampoco hay que perder de vista las categorías de Huizinga, como: la repetición, simulación, reglas, azar y espacio de juego; todo ello con la intención de retomar los espacios públicos y hacer de este videojuego la opción para salir a las calles.

Resultados

Durante la caminata *Pokémon*, la observación participante arrojó los siguientes resultados.

Sobre la primera categoría, relativa al sentimiento de grupo: “Dos o más personas se encuentran en el mismo lugar, de modo que su presencia les afecta recíprocamente”. Sin duda, durante todo el trayecto de la caminata, lo mejor fue la convivencia entre usuarios, quienes se enviaban *tips* o comparaban el número de *pokémones* que habían capturado. Como se señaló, muchos gritaban ante la aparición de alguno. El hecho de compartir un terreno de juego como el bosque motivó incluso al uso de las lanchas para capturar a los *pokémones* de agua.

La caminata culminó con un concierto en la Estela de Luz del Centro de Cultura Digital. Asimismo, transmitieron en vivo los torneos de *Pokémon* que se desarrollaron en otras partes del mundo, por lo que ese sentimiento de comunidad se vio manifiesto. Hay incluso dentro de este conglomerado varias organizaciones recurrentes que a manera de clan se reúnen a lo largo del año para compartir *Pokémon* en otras actividades.

Los grupos de interés de este videojuego llegan incluso a tener más de 15 años de fundación, con aquellos jugadores que empezaron sus primeras aventuras en las versiones de colores del primer *Game Boy*, y a que a la fecha siguen siendo *fans* de la saga. *Pokémon* ha fundado tras de sí una gran comunidad de videojugadores y se espera que crezca cada vez más.

La segunda categoría relativa a las emociones permitió observar que entre los participantes había mucho entusiasmo respecto a la cacería en conjunto de monstruos virtuales. Al final de la marcha, la participación fue multitudinaria. Los entrenadores *Pokémon* supieron identificarse entre ellos y encontrar un espacio para desfogarse y cumplir todas sus expectativas con respecto a la saga. De igual forma, marcaron su distancia con los demás individuos al reflejar su propia identidad ante los demás.

Como menciona Collins: “Hay barreras excluyentes que transmiten a los participantes la distinción entre quienes toman parte y quiénes no” (2009: 17). Tener el programa descargado y avanzar observando la pantalla del teléfono, es la primera característica excluyente de quien juega o no *Pokémon GO*, a esto hay que agregarle que los involucrados vestían en su mayoría con algún accesorio alusivo a *Pokémon*. Se habrían obtenido mejores resultados si se hubieran distribuido en el país las pulseras oficiales de *Pokémon GO*, que como accesorio ayudan a capturar a los monstruos y distinguen a quien es o no *fan* de esta saga.

En cuanto a las emociones, lo más importante es el grado de euforia con el que se vivió todo el día. Los participantes reaccionaron con entusiasmo en todas las actividades planeadas para tal fin. Como menciona Collins: “Energía emocional individual: una sensación de confianza, contento, fuerza, entusiasmo e iniciativa para la acción” (2009: 73). Esto se manifestó en todos los participantes, quienes disfrutaron el ambiente familiar en la que se realizó esta caminata con miras a participar en nuevas experiencias.

Huzinga diría que al ser juego, éste requiere la participación voluntaria de los individuos, pues a nadie se le obliga a jugar, Además, en el juego, debido a que crecen monstruos de manera más o menos aleatoria (2000), *Pokémon GO* se vuelve motivante para seguir participando en las diversas situaciones que plantearían la plataforma en años por venir.

Con respecto a los símbolos se pudo observar la gran cantidad de artículos con temática de *Pokémon* que portaban los asistentes. El tercer efecto de Collins: “Símbolos que representan al grupo: emblemas u otras presentaciones (íconos, palabras, gestos) que los miembros sienten asociados a sí mismos como colectividad” (2009: 73).

En este tercer punto, “Los participantes enfocan su atención sobre un mismo objeto y al comunicárselo entre sí, adquieren una conciencia conjunta de su foco común” (Collins, 2009: 17). Sin duda, todo eso se vivió sobre todo al momento de anunciarse los *pokémones* importantes, los cuales como se ha mencionado son símbolos valiosos para participantes, pues durante el videojuego y las acciones posteriores, la diferencia la marca el poseer uno de esos *pokémones*.

El carácter simbólico de todo lo que representa *Pokémon*, resulta de suma relevancia dentro de esta observación, pues a través de los símbolos los usuarios deciden pertenecer a alguna de las tres facciones ofrecidas por el juego, las cuales están identificadas por colores, rojo, amarillo o azul. Éstos son símbolos para la identidad y para la participación en grupo en la toma de las calles.

Finalmente, el cuarto punto relativo a los sentimientos de moralidad se manifiesta cuando los usuarios “Comparten un mismo estado anímico o viven la misma experiencia emocional” (Collins, 2009: 17). El entusiasmo por *Pokémon* continuó el día posterior a la caminata con un concierto y la transmisión en vivo de diversos torneos en el Centro de Cultura Digital. En estos eventos existe la particularidad de respetar las reglas del juego y sus variantes en *Pokémon*, a fin de ser tomados en cuenta por los demás miembros de la comunidad.

Los “...Sentimientos de moralidad: la sensación de que sumarse al grupo, respetar sus símbolos y defenderlos a ambos de los transgresores es hacer lo correcto...” (Collins, 2009: 73), el cuarto efecto del ritual señalado por Collins y cruzado con Huizinga es esa repetición de la que se hablaba con anterioridad la cual los practicantes del juego y el ritual realizan de manera voluntaria.

Jugar *Pokémon* es una actividad monótona y repetitiva, pero salir a las calles y hacerlo bajo ese entorno de realidad aumentada, permite reunir a los amigos y apoderarse de espacios públicos que antes no se utilizaban ni se reconocían para tal actividad.

Como puede advertirse, la caminata *Pokémon* cumple a grandes rasgos con los requisitos de un ritual con las características señaladas por Huizinga y Collins.

Conclusiones

Como pudo observarse a lo largo de este estudio, El Día de *Pokémon* celebrado el 21 de agosto de 2016 resultó un evento por demás interesante y atractivo. Para un investigador, este espacio es un laboratorio de lo más rico. Y había que aprovechar la oportunidad para hacer preguntas y empaparse del fenómeno.

Sobre la pregunta *¿Pokémon GO es una herramienta para apropiarse del espacio público?*, la respuesta podría parecer obvia. Si bien los participantes recorrieron Chapultepec motivados por la aplicación, lo cierto es que en la vida cotidiana, lejos de los reflectores de la caminata y al amparo de la multitud, los resultados serían muy pobres, pues el clima de inseguridad de la Ciudad no hace tan atractiva la idea de jugar con el celular en cualquier calle y a cualquier hora del día, por miedo a los robos. Y especialmente a que los más pequeños salieran solos a la calle.

Lo cierto es que se reconocía una actividad en grupo, divertida y que haría convivir a toda la familia. La idea de realizar una caminata colectiva le agregó un potencial de seguridad al evento.

Gracias a la aplicación, varios participantes reconocieron murales y esculturas ubicados en el barrio y que desconocían; y en algunos casos, la aplicación contenía

descripciones de los mismos, lo cual permitía conocer aún más la ciudad. Sin embargo, los problemas de la urbe son mayores a lo que la aplicación puede resolver.

Alimentado por los símbolos de la ficción, el juego es una herramienta poderosa para movilizar a los jugadores a un espacio físico, para tomar las calles y realizar actividades en conjunto. Sin duda, ésta y otras futuras aplicaciones de realidad aumentada y geolocalización requerirán de más estudio y observación para entender cómo tales actividades se desempeñan en contextos distintos a los de los países de creación. Un país en desarrollo como México tiene una connotación distinta en cuanto al uso de herramientas que la que se percibe en Estados Unidos, Europa o Japón; pero de que estamos frente a un fenómeno que impulsará nuevos proyectos de investigación, eso es innegable.

Pokémon GO, es una excelente herramienta, y si se acompaña del apoyo social es aún mejor; no obstante, para la apropiación del espacio público hacen falta más iniciativas, pero por lo menos esto fue un comienzo para comprender cómo las nuevas tecnologías y el juego pueden generar rituales benéficos, de los que se necesitan para que las actitudes y valores cambien; y si *Pokémon* es el camino de inicio, pues entonces hay que atraparlos a todos.

Referencias

Cazeneuve, J. (1976), *Sociología del rito*, Buenos Aires, Amorrortu.

Collins, R. (2009), *Cadenas de rituales de interacción*, Barcelona, Anthropos.

Duvignaud, J. (1997), *El juego del Juego*, Colombia, Fondo de Cultura Económica.

Google (2014), *Google Maps: Pokémon Challenge. Anuncio de Google para el día de los inocentes de 2014. Marzo 31*, Consultado en septiembre de 2018. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=4YMD6xELI_k.

- Habermas, J. (1986), *Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública*, México, Gustavo Gilli.
- Hanke, J. (2014), “*Adventures on Foot: The World Trough Ingress*”, Ponencia presentada en 2014 D.I.C.E. Summit, febrero 5. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=3lj9vBhfIGM>.
- Huizinga, J. (2000), *Homo ludens*, España, Alianza Emece.
- Kent, S. (2001), *The Ultimate Story of Videogames from Pong to Pokémon*, New York, Tree Rivers.
- Pérez, S. (2016), *Pokémon GO top Twitter’s Daily Users, Sees more Engagement than Facebook*, 13 de julio. Consultada en septiembre de 2018. Disponible en <https://techcrunch.com/2016/07/13/pokemon-go-tops-twitters-daily-users-sees-more-engagement-than-facebook/>.
- Sloan, D. (2012), *Jugar para ganar. Nintendo y el resurgimiento de la industria de los videojuegos*, México, Editorial Patria.
- The Guardian (2016), *Nintendo Market Values Doubles in Pokemon GO manía*. 19 de julio. Consultado en septiembre de 2018. Disponible en <https://www.theguardian.com/technology/2016/jul/19/nintendo-market-value-doubles-on-pokemon-go-mania>.
- Thompson, J. (1998), *Ideología y cultura moderna*, México, UAM X.

CAPÍTULO 2

APRENDIZAJE, COMPROMISO CÍVICO Y JUEGOS SERIOS

Ruth S. Contreras Espinosa y José Luis Eguía Gómez

Introducción

La democracia se creó como un método popular de regencia que asegura el bienestar de las comunidades a través de su gobierno (Rothschild, 2016). Pero la gobernabilidad democrática requiere de la participación de todos aquellos gobernados en la toma de decisiones y en la planificación comunitaria, independientemente del tamaño y la naturaleza de su comunidad (Suspendi y Prihatmanto, 2015). Como consecuencia, una de sus amenazas es la falta de compromiso cívico. Con compromiso cívico, nos referimos a la participación en forma activa de los ciudadanos en la configuración de las comunidades y hacia lo que los ciudadanos pueden llegar a percibir como una situación idónea (Adler y Goggin, 2005). Sin embargo, el compromiso cívico es una práctica que tanto organizaciones no gubernamentales como gobiernos intentan fomentar en todo el mundo, pero con resultados inconsistentes (Rothschild, 2016).

La participación de los ciudadanos es cada vez más baja en muchos países, a pesar del hecho de que ser inactivos en los asuntos públicos nos afecta directamente y tiene consecuencias tanto para los ciudadanos como para los políticos. Normalmente como ciudadanos participamos en la vida pública mediante la votación, y otros tantos están más activos e interesados en la política y utilizan las redes sociales (Abdelghaffar y Sameer, 2013) para expresar sus opiniones. Por ello, para brindar un apoyo estructurado, muchas

instituciones gubernamentales han creado plataformas para facilitar la construcción de la comunidad en general y el compromiso cívico (Lee y Kim, 2014). Esto incluye diversos espacios en *web*, juegos digitales (Bista *et al.*, 2014) o aplicaciones móviles conectadas a municipios o instituciones oficiales. Algunos ejemplos de ello se evidencian en el Ayuntamiento de Barcelona. El reto de estos proyectos es educar a los ciudadanos, aumentar el número de individuos participantes y la intensidad de las actividades de participación pública. Debido a las barreras ya conocidas como la falta de interés, la falta de tiempo, la accesibilidad a la tecnología o la baja eficacia política percibida por los ciudadanos, esto resulta ser todo un desafío. La participación es esencial para que las plataformas alcancen sus objetivos operacionales y sociales (Lee y Kim, 2014), y se cree que tanto las nuevas tecnologías como las metodologías de diseño podrían ser utilizadas para todo ello (Rothschild, 2016). En este sentido, los juegos serían de utilidad, sobre todo en la parte educativa; como práctica de diseño podrían ayudar a conducir y proporcionar resultados a largo plazo (Zuckerman y Gal-Oz, 2014). Nuestro objetivo en este capítulo es introducir un breve marco teórico sobre cómo la participación cívica podría ser influenciada con juegos digitales; específicamente buscamos responder a la pregunta: ¿Cómo pueden los juegos serios (*serious games*) influir en el aprendizaje y en el compromiso cívico de los ciudadanos?

Marco conceptual

Juegos serios

Según la definición de Clark Abt (1970), los *serious games* tienen un propósito educativo explícito, están cuidadosamente pensados y su principal objetivo es que no se jueguen sólo

por diversión. En ellos se deben considerar cuatro componentes estructurales: objetivos, reglas, retos e interacción. El uso de objetivos, reglas y retos en un juego, determinará el orden, los derechos y las responsabilidades de los jugadores. Además, permitirá al jugador enfrentarse a problemas para los cuales tendrá que buscar soluciones. Durante la interacción, el jugador tiene vivencias que surgen de la propia mecánica y dinámica del juego, y éstas emergen como resultado de la valoración que tendrá el usuario. Esta actividad le incentivará a experimentar, a probar múltiples soluciones, a descubrir información y a obtener nuevos conocimientos sin temor a equivocarse. Los juegos serios son herramientas innovadoras que se reconocen ampliamente por poseer un potencial considerable para fomentar y apoyar el aprendizaje activo (Romero, Usart y Ott, 2015). Gracias a un juego de estas características, el usuario puede desarrollar actitudes positivas hacia los contenidos que muestra, y lograr un mayor interés sobre éstos al ser abordados en otras actividades fuera del juego (Eguia-Gómez, Contreras-Espinosa y Solano, 2011); además, puede contribuir al desarrollo de habilidades en la educación (creatividad, trabajo en equipo, etcétera).

Juegos de compromiso

Los llamados juegos de compromiso (*engagement games*) son una forma emergente de juegos serios que facilitan el aprendizaje cívico y su compromiso en general (Gordon, 2014). Gordon, junto con Raphael (2010) sostienen que son algunas de las herramientas más eficaces para el aprendizaje cívico y que ayudan en la construcción de conocimiento y a desarrollar habilidades que permitan enfrentar diversas cuestiones cívicas. Sin embargo, no todos los juegos son adecuados para todos los contextos, porque un servicio de

gobierno, dentro de un juego digital, puede llegar a generar todo un debate ético, ya que no todos los servicios pueden o deben ser vistos como un juego (Asquer, 2014). Por lo tanto, se deberían analizar cuidadosamente los objetivos que se desean alcanzar con la introducción de un juego, y pensar en los servicios que se quieren ofrecer. Influir en la motivación y en el compromiso de los ciudadanos podría llegar a ser uno de los objetivos principales de los juegos serios. Así que, en este caso, los objetivos deben centrarse en ello; y dependiendo del contexto en el que se utilicen, pueden ayudar a mejorar el aprendizaje, a aumentar la productividad o a desarrollar ciertas habilidades cívicas. Aumentar la motivación, el compromiso y la participación de estudiantes, trabajadores, etcétera (Landers, 2014), puede ser posible a través de los juegos. En el contexto del compromiso cívico, ya han sido estudiados los juegos serios relativamente más que otras áreas como la *gamification*. Recordemos que la gamificación no cumple necesariamente con todos los criterios de la definición de un juego, sino que adopta el pensamiento del juego en su desarrollo (Broer y Poepelbuss, 2013). Incluso, la introducción superficial de elementos de juego en el diseño de un sistema ha sido criticada por proporcionar una “capa” superficial que no siempre es capaz de materializar los beneficios hipotéticos de la *gamification*, como el disfrute del usuario, el aumento de la participación y la retención del usuario (Bogost, 2015).

Si en un sistema se introducen elementos de entretenimiento en una capa más profunda, puede llegar a incentivar la participación, en contraste con el uso superficial comentado anteriormente, o con los sistemas de incentivos que son un método muy común en la comercialización de productos (por ejemplo, la obtención de puntos por fidelidad). En este sentido, las teorías psicológicas ya han identificado el propósito, el dominio, la

autonomía, el parentesco, el suspenso y otras variables como los estados mentales psicológicos que facilitan la experiencia del juego y, en consecuencia, el cambio de comportamientos (Rigby, 2015).

Algunos elementos de juego que se incluyen actualmente en las plataformas digitales de participación ciudadana son: tiempo de vida, misiones, métricas, tablas de clasificaciones, perfil del usuario, niveles del juego, interacciones sociales, entre otros (véase la Tabla 1). Todos ellos ayudan a la estrategia de incentivar la participación de los usuarios y, en consecuencia, al cambio de un comportamiento.

TABLA 1

Elementos de juego y su descripción y factor motivacional

| Elementos | Descripción | Factor motivacional |
|--|--|--|
| Tiempo de vida  | Las contribuciones comienzan con una vida que disminuye con el tiempo y se agota si no hay actividad | Intrínseca Aprendizaje |
| Misiones  | Tareas que pueden ser creadas por ciudadanos o funcionarios para obtener opiniones sobre temas particulares | Intrínseca Placer Aprendizaje |
| Métricas  | Los usuarios reciben puntos por la actividad realizada (publicar, comentar). Estos puntos se miden para reflejar el área de influencia que ha ganado con sus acciones | Extrínseca Reputación Institucional Personal Intrínseca Placer Aprendizaje |
| Tabla de clasificaciones  | En las listas los usuarios comparan su rendimiento con otros usuarios | Extrínseca Reputación Institucional Personal |
| Perfil  | Los usuarios pueden comprobar su actividad dentro del sistema: número de comentarios publicados, clasificación, progreso, etc. | Extrínseca Reputación Institucional Personal |
| Niveles  | Los usuarios pueden progresar según sus habilidades | Intrínseca Aprendizaje Extrínseca Personal |
| Interacción social  | Comentar las contribuciones y responder a comentarios. Los usuarios tienen la oportunidad de interactuar socialmente con otros. Los comentarios tienen impacto a nivel institucional | Intrínseca Social Placer Aprendizaje Extrínseca Institucional |

Elaborado por los autores del libro

Teoría de las deliberaciones democráticas

Una de las principales teorías de la participación cívica es la de las deliberaciones democráticas. Las discusiones democráticas sobre asuntos políticos son el método preferido para crear individuos informados que participen activamente en la gobernanza y el activismo político (Perote-Peña y Piggins, 2015). Por lo tanto, las deliberaciones son un

requisito crucial para cualquier plataforma de compromiso cívico, sin la cual no se pueden lograr objetivos básicos (Sameer y Abdelghaffar, 2015). Existen diferentes modelos que ilustran la manera en que deberían llevarse a cabo las deliberaciones en línea, por lo que es difícil adoptar uno de ellos como guía general. Sin embargo, los rasgos generales de estos modelos son que los ciudadanos deben recibir información sobre los asuntos cívicos, deben poder interactuar y expresar sus opiniones siempre que sea posible, y deben poder reflexionar sobre su experiencia, aprender de ella y emitir sus opiniones finales (Perote Peña y Piggins, 2015). Estos puntos básicos son importantes para un juego, pero en el contexto de la deliberación se refieren a proveer a los usuarios de información relacionada con las preocupaciones de su vida y animarle a obtener reflexiones propias (Sameer y Abdelghaffar, 2015), por lo que los elementos de juego pueden ampliar esa oportunidad de obtener información de forma atractiva, y la interactividad permitirá al jugador obtener una reflexión al finalizar una partida.

Un ejemplo en práctica: ICivics

iCivics es un juego serio, dentro del grupo de los *engagement games*, que tiene la intención de impactar positivamente en el compromiso cívico desarrollando la planificación local. A través de un juego, los ciudadanos pueden aprender lo que implica participar en asuntos relacionados con las comunidades. El juego requiere que sus usuarios que tomen parte activa del proceso, y que deliberen asuntos de gobierno y sugieran soluciones, lo que les permite entender cómo funciona todo el proceso. El éxito de cualquier sistema democrático depende de la participación activa de sus ciudadanos. Los sistemas prosperan si los ciudadanos comprenden cómo funciona el gobierno y sus delegaciones. En este sentido, el

objetivo de ICivics es ayudar al jugador a que entienda lo que implica la participación en la vida cívica. Las mecánicas del juego muestran cómo funciona el gobierno, y a través de éstas, el jugador interviene adoptando un papel activo, ya sea de juez, como miembro del Congreso de los Estados Unidos o como un activista de la comunidad que lucha por un cambio local. Herramientas cívicas como ésta se consideran juegos serios cuando cumplen con ciertos criterios y objetivos predeterminados.

Es importante destacar que este juego cuenta con objetivos de aprendizaje claros e integrados con materiales de apoyo para el discurso cívico, ya que los usuarios aprenden sobre qué es y cómo se gestiona un gobierno local. Jugando a ser funcionarios, como jugadores, responden a las peticiones de los ciudadanos, debiendo mantener una ciudad feliz y en la que se administren los recursos de manera responsable. El jugador se enfrenta de esta forma a cuestiones como: ¿Están los ciudadanos realizando peticiones sensatas? ¿Qué departamento del gobierno local tiene la solución para tales peticiones? ¿Se deben aumentar o reducir los impuestos para mantener un presupuesto equilibrado? ¿Cómo puedo hacer felices a los ciudadanos?

En la parte inferior de la Imagen 1, se pueden advertir los elementos de juego que utiliza la plataforma y que describimos previamente en la Tabla 1: Tiempo de vida, Misiones, Métricas, Tabla de clasificaciones, Perfil y Niveles. El introducir estos elementos en una capa aparentemente más profunda, puede llegar a incentivar la participación, como se ha explicado en el punto 2.2 de este capítulo.

IMAGEN 1

Interfaz gráfica del juego iCivics



Fuente: www.iciorgvics.

Al intentar responder a la pregunta: ¿cómo pueden los juegos serios (*serious games*) influir en el aprendizaje y en el compromiso cívico de los ciudadanos?, podemos decir que este juego proporciona los puntos generales del modelo de deliberación descrito con anterioridad: anima a la interactividad para facilitar las experiencias de competencia o colaboración; el jugador recibe información sobre los asuntos cívicos y anima a los jugadores a reflexionar sobre su experiencia en el juego, aprender de ella y emitir sus opiniones. Por tanto, es un buen ejemplo para demostrar cómo pueden los juegos serios influir en el aprendizaje y, a la larga, en el compromiso cívico de los ciudadanos.

El juego despierta un interés (inicial), genera un diálogo fructífero entre los involucrados y una participación efectiva; también puede ayudar a mejorar el aprendizaje, a aumentar la productividad o a desarrollar ciertas habilidades cívicas. Por tanto, aumentar la motivación, el compromiso y la participación, es posible con juegos de compromiso (*engagement games*), tal como menciona en sus estudios Landers (2014).

Reflexión final

La participación activa en plataformas o espacios como los juegos serios es esencial para que éstas alcancen sus objetivos operacionales y sociales. La participación activa no es la misma en plataformas serias, debido a la dificultad de satisfacer las necesidades de los usuarios y al compromiso del gobierno de introducir aplicaciones administrativas serias. En consecuencia, y como nos hemos percatado durante este capítulo, distintos investigadores han argumentado que es posible lograr un compromiso cívico gracias a los juegos serios, así como adquirir cierto aprendizaje. Además, es posible observar que se han examinado muchas variables que influyen en el compromiso cívico activo, incluidos algunos factores psicológicos. Pocos investigadores, sin embargo, han indagado en el papel que desempeñan las metodologías de diseño tecnológico en la participación y el compromiso cívico (Alharbi *et al.*, 2016). Aún existe poca investigación sobre cómo los juegos serios pueden influir y sostener la construcción de una comunidad o cómo pueden generar un compromiso cívico. Por otra parte, hacen falta marcos teóricos y prácticos como directrices para el diseño de juegos de compromiso ciudadano.

No está claro, incluso, cuáles pueden ser las motivaciones necesarias para apoyar el compromiso cívico, o cómo pueden facilitar la interactividad y la reflexión como facetas

centrales de la participación cívica. Esta falta de comprensión profunda del uso de juegos serios, en el contexto del compromiso cívico, es evidente. Como tal, estamos identificando varias oportunidades de investigación que se pueden abordar en un próximo capítulo. Está claro que existe una necesidad de generar otras teorías, modelos y reunir más datos que ayuden a evaluar el uso de juegos serios con el objetivo de generar un compromiso cívico. Por supuesto existen otras iniciativas además de las que se han mencionado en este capítulo, pero éstas o no son fácilmente identificables o no están detalladas de forma empírica. Como tal, es difícil para nosotros aprovechar las buenas prácticas o lograr un aprendizaje de ellas.

Referencias

- Abdelghaffar, H. & L. Sameer (2013). “The Roadmap to E-democracy in Arab Spring Countries Via Social Networks”. En *13th European Conference on E-Government*, June 2013.
- Abt, C. (1970), *Serious Games*, New York, Viking Press.
- Adler, R. P. y J. Goggin (2005), “What do we Mean by “Civic Engagement ””, *Journal of Transformative Education*, 3(3), pp. 236-253.
- Alharbi, A; K. Kang e I, Hawryszkiewicz, I. (2016). *The Influence of Trust and Subjective Norms on Citizens Intentions to Engage in E-participation on E-government Websites*. Disponible en <https://arxiv.org/abs/1606.00746>
- Asquer, A. (2014), “Not Just Videogames: Gamification and its Potential Application to Public Services”, En E. F. Halpin (ed.), *Digital Public Administration and E-government in Developing Nations: Policy and Practice*, IGI Global.

- Bista, S. K; S. Nepal, C. Paris, y N. Colineau (2014), “Gamification for Online Communities: A Case Study for Delivering Government Services”, *International Journal of Cooperative Information Systems*, 23 (2), 1441002.
- Bogost, I. (2015), “Why Gamification is Bullshit”, en S. P. Walz y S. Deterding (eds.), *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, London, UK: The MIT Press, pp. 65-79.
- Broer, J. y J. Poepelbuss, (2013), “Gamification-a new Phenomenon in Information Systems Research?”, en *24th Australasian Conference on Information Systems (ACIS)* (p. 1-13). Melbourne, Australia, RMIT University, pp. 1-13
- Eguia-Gómez, J; R. Contreras-Espinosa, y L. Solano, (2011), “Videojuegos como un entorno de aprendizaje: el Caso de Monturiol el joc”, *Icono 14*, 9(2), pp. 249-261, en <http://dx.doi.org/10.7195/ri14.v9i2.35>
- Gordon, E; S. Walter, y P. Suarez, (2014), “*Engagement Games: A Case for Designing Games to Facilitate Real-World Action*”, Boston, MA: EGL.
- Landers, R. N. (2014), “Developing a Theory of Gamified Learning. Linking Serious Games and Gamification of Learning”, *Simulation & Gaming*, 45, pp. 752-768.
- Lee, J; y S. Kim, (2014), “Active Citizen E-participation in Local Governance: Do Individual Social Capital and E-participation Management Matter?”, en *47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*, January, 2014. (pp. 2044-2053).
- Perote-Peña, J; y A. Piggins, (2015), “A Model of Deliberative and Aggregative Democracy”, *Economics & Philosophy*, 31(1), pp. 93-121.

- Raphael, C; C. Bachen, K.M. Lynn, J. Baldwin-Philippi, y K.A McKee, (2010). “Games for Civic Learning: A Conceptual Framework and Agenda for Research and Design”, *Games and Culture*, 5(2), pp. 199-235.
- Rigby, C. S. (2015), “Gamification and Motivation 4”, en S. P. Walz & S. Deterding (eds.), *Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, London, UK: The MIT Press, pp. 113-138.
- Romero, M; M. Usart, y M. Ott, (2015). “Can Serious Games Contribute to Developing and Sustaining 21st Century Skills?”, *Cultural Studies*, 10(2), pp. 148-177. En 10.1177/1555412014548919
- Rothschild, J. (2016), “The Logic of a Co-operative Economy and Democracy 2.0: Recovering the Possibilities for Autonomy, Creativity, Solidarity, and Common Purpose”. *The Sociological Quarterly*, 57(1), pp. 7-35.
- Sameer, L; y H. Abdelghaffar, (2015). “The Use of Social Networks in Enhancing E-rule-making”, en *15th European Conference on E-Government*, June. Portsmouth, UK.
- Supendi, K; y A. S. Prihatmanto, (2015). “Design and Implementation of the Assessment of Publik Officers Web Base with Gamification Method”, en *4th International Conference on Interactive Digital Media (ICIDM)*, Malaysia, IEEE, December pp. 1-6.
- Zuckerman, O; y A. Gal-Oz, (2014). “Deconstructing Gamification: Evaluating the Effectiveness of Continuous Measurement, Virtual Rewards, and Social Comparison for Promoting Physical Activity”. *Personal and Ubiquitous Computing*, 18(7), pp. 1705-1719.

VIDEJUEGOS Y VIDEOJUGADORES

CAPÍTULO 3
IMAGEN-JUEGO, DOLOR Y DEVENIR: TRANSFORMACIONES
PSÍQUICAS EN LA ACTIVIDAD DE JUEGO

Blanca Estela López Pérez

Introducción

La propuesta de la imagen-juego (López, en Garfias, 2017: 57), en su momento, comprendió un aspecto que complementaba el esquema de Gilles Deleuze sobre las imágenes-pensamiento y las imágenes-movimiento. Esta nueva figura permitió dar cuenta de la manera en que ciertos fenómenos psíquicos se presentaban durante la actividad de jugar videojuegos, particularmente ante la presencia de una imagen audiovisual que ofrecía al jugador una demanda distinta a la de otros medios: ser operada por el jugador para permitir que el videojuego avance mediante acciones (imagen-acción). Éste es uno de los efectos más importantes de la imagen-pulsión, que alimenta la creación y movimiento de otro tipo de imágenes.

A pesar de que la propuesta deleuziana ofrece ciertos aportes sobre el movimiento del pensamiento, el autor ha centrado su atención exclusivamente en la presencia de estas imágenes-pensamiento, y ha dejado de lado el proceso de traducción que éstas experimentan durante dicho movimiento. Autores como Immanuel Kant en sus textos *La estética trascendental* y *La lógica trascendental*, así como G. W. F. Hegel en su *Fenomenología del espíritu*, habían ya identificado este tipo de movimiento entre distintos registros psíquicos; sin embargo, han puesto el acento en los registros conscientes y en las finalidades últimas, sin dar el peso necesario a la experiencia de la esencia del mundo, así como el vínculo existente con las pulsiones que este impacto genera.

En el presente espacio se expone el trabajo sobre dos hipótesis. En primer lugar; los momentos en que es posible la traducción de un registro psíquico a otro, corresponden a una imagen-pulsión que está generando tensión en su registro originario; en consecuencia, esta energía demanda ser transformada en otra versión también pulsional pero con un carácter distinto. El acto de jugar videojuegos se alimenta de esta imagen-pulsión y, lo más importante, comprende el proceso mismo de transformación pulsional. Así, la imagen-juego no es un objeto psíquico, sino un acontecimiento de transformación libidinal y, a la vez, de construcción de sentido (ya sea imaginario o simbólico).

La segunda hipótesis trata de dar cuenta sobre la afectación que impulsa tanto a la imagen-pulsión como a la imagen-juego. Esta afectación provocada por la cosa del mundo, en el nivel más elemental, es vivida por la psique como dolor; al rebasar ciertos umbrales, este dolor trasciende la irritación sensorial para generar suficiente tensión en el aparato psíquico, de tal suerte que la posibilidad de transformación se tornará cuestión de vida o muerte. En este sentido se identifica al dolor en el registro de lo real lacaniano (Lacan, 2013: 119) como la principal fuente de energía que mueve fenómenos de transformación libidinal; es decir, este tipo de dolor es el combustible de la imagen-juego. Más aún, la pulsión correspondiente, pulsión de juego, se corresponde con la pulsión de muerte y con la posibilidad de convertirse en energía pulsional de vida con la probabilidad de construcción de sentido trascendente para el sujeto que juega. A pesar de la identificación con el registro lacaniano, es necesario considerar que no existe una correspondencia textual entre las posturas de Freud y Lacan con respecto a la pulsión; en vista de los elementos necesarios para el presente espacio, se hará uso de la postura freudiana.

El dolor

Cuando se piensa en el juego, es posible otorgarle atributos que lo acerquen ya sea a una actividad, o bien a un compendio de reglas, e incluso a un artefacto que empiece a coquetear con ser un juguete. Sin embargo, parte de lo que hace posibles estas atribuciones, se vincula con la posibilidad del juego como una manera en que el pensar, en tanto actividad psíquica, se manifiesta como resultado de la traducción de energía libidinal. En este sentido, el acto de jugar videojuegos no es diferente del pensamiento derivado del jugar, en general; la diferencia se presenta más en la dimensión del lenguaje con el cual se presenta el ambiente de juego; es decir, el lenguaje audiovisual sobre el cual operará el jugador.

Para Sigmund Freud, el aparato nervioso es el origen orgánico de la actividad psíquica y el receptor de todos los impactos de los estímulos. En *El proyecto de psicología* propone pensar, al menos, la existencia de dos tipos de neuronas (Freud, 2007: 344): pasaderas y no-pasaderas, las cuales operan funciones cuantitativas vinculadas a la descarga energética. Las neuronas pasaderas permiten el libre paso de energía sin acumular nada; en contraste, las neuronas no pasaderas acumulan esta energía. En caso de que esta acumulación rebase la capacidad de la neurona y no encuentre una conexión de descarga, la sensación que experimenta el sistema nervioso será de dolor.

Las neuronas buscan librarse de la dimensión cuantitativa de esta energía (p. 340), por medio del principio de inercia, que es lo que permite la existencia arquitectónica de ambos tipos de neuronas, permitiendo cancelar la recepción de estímulos.

Esta descarga constituye la función primaria de los sistemas de neuronas. Aquí hay lugar para el desarrollo de una función secundaria, pues entre los caminos de descarga son preferidos y mantenidos los que conllevan un cese del estímulo, una huida del estímulo (p. 341).

El dolor, sobre carga de energía en una neurona no pasadera, puede encontrar una ruta de salida si la neurona es capaz de generar una nueva conexión que le permita la descarga. Una vez creada esta nueva ruta, el dolor será cancelado y el sistema experimentará una sensación que llamaremos placer. Cabe reiterar que si el estímulo no aporta suficiente carga energética, la neurona no se verá obligada a construir nada y permanecerá repitiendo las rutas de descarga que le han servido hasta el momento. Observemos entonces que, a nivel celular, los cambios estructurales responden a mecanismos que buscan defender al sistema del dolor provocado tanto por estímulos exógenos (aquellos que ingresan por canales sensoriales) como endógenos (inducidos por el mismo organismo, como el hambre, y que sólo pueden cancelarse por un agente externo; por ejemplo, el alimento). Estos últimos son la fuente de energía pulsional que puede transformarse a partir del contacto con un agente externo no sólo para pulsiones elementales, como es el caso del hambre, sino también para pulsiones más poderosas que incluso mueven a acciones en otro orden como, por ejemplo, la creación plástica o el acto de jugar.

Una vez que las neuronas del sistema cuentan con nuevas vías de descarga, insistirán en usarlas cada ocasión en que se presente un estímulo semejante al que provocó sobre la carga. Esta reiteración de respuesta crea la memoria (p. 344), y esto provocará la aparición de dos tipos de imagen: una imagen-deseo, que lleva al sistema a buscar el placer; y una imagen-repulsión, que provoca la huida del dolor.

ESQUEMA 1



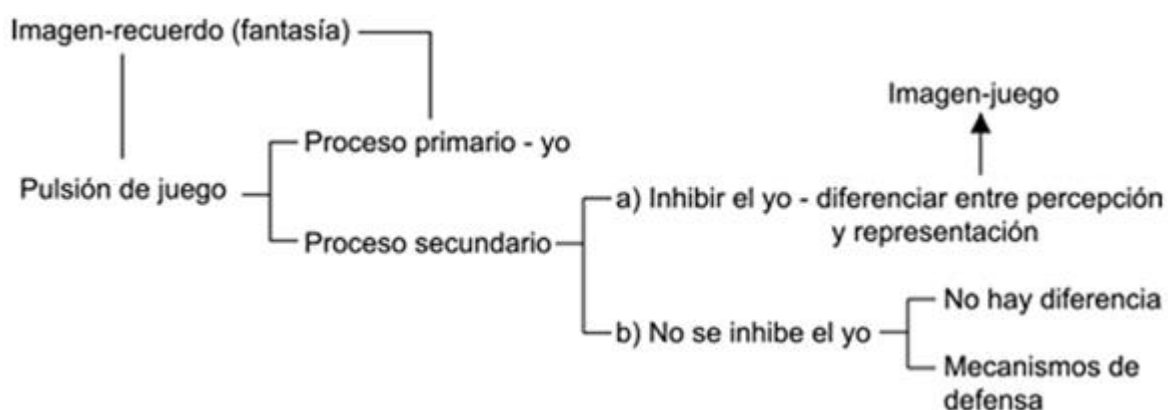
Elaborado por el autor

En el Esquema 1 se muestra el lugar que ocupa la imagen-recuerdo como construcción que permite la realización de cierto esfuerzo para lograr descarga de energía dolorosa (esta energía es cercana a la pulsión). Si para esta cancelación se requiere todavía más esfuerzo, se entra entonces a la dimensión del dolor repulsivo. En vista de este comportamiento celular, puede resultar extraño que actividades como el jugar videojuegos difíciles sea atractivo debido a la poca posibilidad de descarga que ofrecen; pero en este caso, lo que ocurre es que se persigue generar la mayor cantidad de tensión posible para incrementar el placer en el momento de la descarga. No es el caso de todos los jugadores sino sólo de un sector particular y distante del perfil casual.

Si bien este comportamiento neuronal muestra las condiciones generales por las que el sistema opera, también es cierto que todavía falta la presencia de dos procesos que permitirán su pleno funcionamiento. Estos procesos ya comprenden las funciones superiores del sistema nervioso, pero es menester nunca perder de vista que los elementos orgánicos y pulsionales no dejan de estar presentes y vinculados con lo que ocurre posteriormente en el sistema. No se trata aquí de un dualismo, sino de momentos distintos del aparato psíquico que devienen de un origen primordial orgánico que es trascendido, pero no borrado.

Cierto número de neuronas logra conectarse, de tal suerte que operan lo que Freud llamó “el lado subjetivo de los procesos físicos de neuronas” (p. 355). Este lado subjetivo corresponde a la conciencia, la cual, según el autor Gerard Pommier (2010), además de ser la instancia que opera el pensamiento lógico, también es el instrumento privilegiado de la represión (p. 144) que impide al Yo enfrentar las contradicciones del inconsciente; es decir, el caos pulsional de los registros psíquicos más primordiales. De esta manera, las imágenes ya mencionadas, imagen-deseo e imagen-repulsión, también participan de lo consciente al dar origen al Yo, que tanto se mueve por el deseo buscando placer a la vez que huye por la repulsión al dolor; y, por supuesto, trata de constituir una defensa contra la energía pulsional. En consecuencia, el Yo en tanto proceso primario, forma una imagen de lo que le resulta placentero y dirige toda su energía a sostenerla de todo aquello que amenace su estado sin perturbación (Freud, 2007: 368). El Yo se defenderá incluso mediante la alucinación, es decir, el aparato efectivamente confundirá la imagen-recuerdo con la imagen-percepción.

ESQUEMA 2



Elaborado por el autor

El proceso secundario comprende la posibilidad de que la imagen-recuerdo sea contrastada con la imagen-percepción. De no encontrar semejanzas, se tratará de ajustar la diferencia partiendo de algo que ambas imágenes, por insignificante que sea, puedan tener en común; entonces, el Yo es inhibido y deja de defenderse para posibilitar una elaboración nueva ante lo diferente que enfrenta en el entorno.

Llamamos procesos psíquicos primarios a la investidura-deseo hasta la alucinación, el desarrollo total de displacer, que conlleva el gasto total de defensa; en cambio, llamamos procesos psíquicos secundarios a aquellos otros que son posibilitados por una buena investidura del yo y que constituyen una morigeración de los primeros (p. 372).

Fenómenos como la frustración y la capacidad para lidiar con ella, son casos en los que se puede observar la acción de estos procesos: el jugador espera obtener placer de su actividad lúdica, pero para ello requiere que las imágenes-recuerdo del proceso primario sostengan su Yo.

El videojuego, al ofrecer cierta resistencia, genera una imagen-percepción que puede ser diferente para el Yo (por ejemplo, tener problemas resolviendo un nivel cuando se esperaba superarlo de manera sencilla). Una primera defensa del Yo es acudir a la alucinación o la ensoñación (Baraldi, 2015: 53) de imágenes-recuerdo que tratan de sostener ese Yo que es un “jugador eficiente y eficaz”; pero si la disonancia entre lo recordado y lo que se experimenta en el momento es demasiada, se producirá sobrecarga en el sistema y habrá dolor. Ante esto, el sistema puede alejarse de la fuente de disonancia (dejar de jugar), o bien, utilizar el dolor para motivar la producción eficiente de una concordancia entre imágenes. Es decir, entre más rápido pueda resolverse la diferencia entre recuerdo y percepción, más rápido el dolor será cancelado a través de la descarga energética, y además se obtendrá como ganancia una nueva vía de descarga. En este caso se

puede afirmar que el jugador ha aprendido algo nuevo, una vía de descarga alternativa que le da acceso al placer.

Esta posibilidad de construir es ya una operación del pensar, pero no significa que se trate necesariamente de una imagen-juego todavía. El juego es una imagen-pensamiento y puede configurarse como un acontecimiento que se presenta al conectarse las distintas clases de imágenes-pensamiento. Es decir, ante la sobre carga provocada por la no coincidencia entre memoria y percepción, el dolor producido obliga a que el sistema elabora dos nuevas imágenes-recuerdo o representaciones; pero si no se logra una construcción nueva y el dolor no sólo persiste sino se incrementa, el juego como proceso energético se verá suspendido, y el sistema huirá de la fuente de displacer. Consideremos entonces la imagen-juego como un fenómeno, algo que acontece más que una huella como lo es el recuerdo o una forma de energía como la imagen-pulsión, y que es evidencia de los desplazamientos de la energía pulsional en el sistema.

Traducción

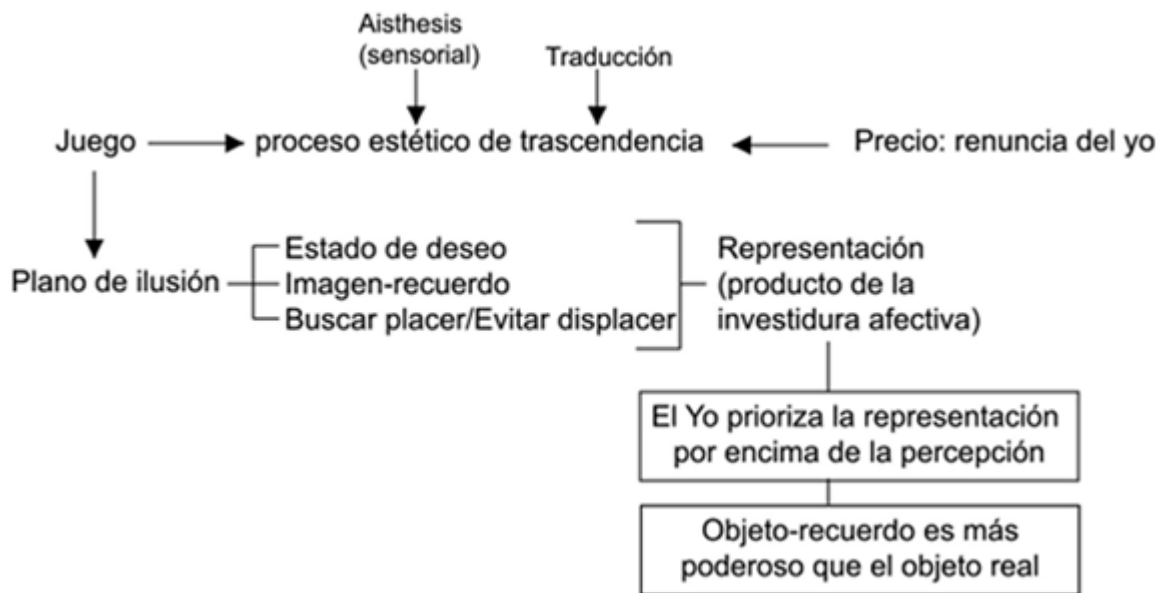
El juego corresponde a un fenómeno que facilita el ajuste entre la imagen-memoria y la imagen-percepción; pero tal vez su característica más importante sea que permite la traducción de energía pulsional de un registro psíquico a otro, y no solamente la descarga de energía entre neuronas. Este proceso de traducción energética llama la atención, porque al igual como lo estableció Immanuel Kant en su *Estética trascendental*, existe una cosa en el mundo cuya impresión en nuestro aparato psíquico son sensaciones caóticas (lo sensible) y serán transformadas (trascendidas) en percepciones. El fenómeno, según Kant, ayuda a dar cuenta de que aquello de afuera nos afecta, mas no es cognoscible por nosotros salvo a través de las representaciones.

El concepto de Erscheinung [semejante al de fenómeno] implica, en primer lugar, la absorción a un solo plano cognitivo construido en la Subjetividad cognoscente de los dos planos antes separados, que ahora se denominan intuiciones y conceptos. De esta forma los objetos se perciben como aparecen y no como son en sí mismos (Piulats, 2012: 334).

Si dejamos de considerar al espacio y al tiempo como conceptos apriori, y los ubicamos a partir de esta primera traducción, obtendremos dos elementos que Freud consideró fundamentales para el pensamiento. Al ser el juego el fenómeno, acotado a cierto tiempo y espacio, que admite esta transformación energética, incrementa su complejidad y es posible ajustarlo a un acontecimiento que permite la trascendencia de lo sensible.

En vista de lo anterior, la imagen-juego no sólo concilia, sino que integra en una experiencia las imágenes-movimiento, afección (aquellos estímulos que causan irritación), pulsión (las cargas energéticas del organismo) y acción (para cancelar el estímulo y saciar la pulsión), y por supuesto también a la imagen-tiempo.

ESQUEMA 3



Elaborado por el autor

La inhibición del Yo y sus mecanismos de defensa permiten llevar a cabo el pensar, en calidad de actividad que permite elaborar nuevas vías de descarga que, en este momento, es pertinente denominar “nuevos sentidos” (este tema puede encontrarse también en Kant, en su *Lógica trascendental*). La sobrecarga energética proveniente de las pulsiones puede traducirse ya sea a través de su simbolización en palabra, o bien por medio del acto cuando el lenguaje es insuficiente. El acto que comprende una repetición de algo inscrito en el aparato (Freud, 2008: 151), pero que no se traduce amarrándose a representaciones-palabra (imágenes-recuerdo), es una manera en que los restos no traducidos pueden encontrar un amarre en el registro de la percepción (o en el del imaginario, si lo pensamos desde Jacques Lacan). Así, el juego es un fenómeno de traducción debido a que posee la condición de acto; a través del juego es posible simbolizar los restos de las sobrecargas energéticas que no pudieron ser “apalabrados”. Lacan cita a Freud en esto: “... lo que es reusado en el orden simbólico, vuelve a surgir en lo real” (Freud en Lacan, 2013: 25). Esto significa que esos restos deben ser inscritos en el lenguaje, es decir, en el registro simbólico; de otra forma continuarán siendo una fuente de dolor y angustia.

El juego permite llevar al acto los restos energéticos en un espacio seguro, es decir, permite la elaboración de nuevas traducciones, tanto a nivel de lo sensible como de la lógica (razones múltiples), sin las vicisitudes que el mundo cotidiano presenta. También ofrece una ganancia de placer más o menos simétrica con la tensión que el sistema esté dispuesto a soportar.

En el juego y en el arte el individuo es capaz de acceder al plano ilusorio, donde él puede vivir de manera potencial o simbólica sin hacerlo en la realidad. El placer que encuentra en

esta vida fantásmica deviene del evitar el gasto energético de la vida real” (Rank, 1989: 106).

De esta manera, el juego puede ubicarse como una zona de síntesis entre la ilusión del Yo y lo percibido, situación que permite tanto la elaboración de fantasías como la aprehensión de los signos de realidad. Esto no se presenta más que en los estados creativos del aparato psíquico, de ahí que podamos identificar al juego como una de las maneras en que el pensamiento se construye como resultado de la transformación de energía libidinal.

Juego y devenir

Como posibilidad de transformación energética, el juego se presentará cuando exista una sobrecarga dolorosa de la que nos deseemos liberar. Al pensar sistemas de juegos, será menester considerar que éstos deben ofrecer cierta resistencia a la voluntad del jugador, ya que de otra manera resultarán muy sencillos y cercanos a la red de representaciones que los sujetos ya poseen. La tolerancia a este tipo de resistencia permite a los jugadores operar distintos tipos de relaciones con diferentes sistemas de juegos; por ejemplo, si se trata de un videojuego como un *clicker game (incremental game)*, el ajuste necesario para vencer la resistencia será menor y demandará menos tiempo que un videojuego RPG, en el que sea necesario invertir gran cantidad de horas para resolver los obstáculos. Es evidente que no siempre tendremos la misma tolerancia, pero de manera general solemos seleccionar los juegos en los que participamos en función de los umbrales subjetivos con los que ya estamos familiarizados.

Para el autor Jesper Juul (2013), la resistencia que un juego ofrece comprende un factor muy significativo al momento en que los jugadores evalúan los juegos. Los jugadores se esfuerzan para evitar fracasar en su actividad de juego y para ello invierten mucha

energía (p. 34); eso es consistente con lo dicho por Freud respecto a evitar el dolor; sin embargo, cabría la pregunta sobre a qué se debe, entonces, que los jugadores no suelen otorgar mucha importancia a juegos cuya dificultad ofrece muy poca resistencia.

Esto confirma la intuición de que a pesar de que tratamos de evitar fallar, mientras jugamos, el fracaso ofrece, sin embargo, una contribución positiva a nuestra percepción del juego. Hay algo en los juegos que pareciera que no disfrutamos, pero que coincide con la estima que le damos al juego (p. 36).

En vista del estado de repulsión al dolor (porque no recibir lo que esperamos del juego vulnera al Yo), resulta extraño permanecer en contacto con un sistema de juego que no persigue la complacencia del jugador. Sin embargo, al presentar resistencia, permite que este jugador pueda acumular tensión suficiente para incrementar el placer de la descarga. Así, a pesar de que no se supone que deseemos experimentar dolor, estamos dispuestos a hacerlo (dentro de ciertos límites cuantitativos y cualitativos) con tal de movernos hacia una experiencia de placer producto de una descarga placentera que puede ser representada por el aprendizaje, por ejemplo.

No todo lo que se encuentra en un sistema de juego opone resistencia o lo hace todo el tiempo. Videojuegos como *Limbo* (Playdead, 2010) muestran lo expuesto hasta el momento: este juego de plataformas consiste en superar obstáculos que el ambiente impone, operando acciones como brincar o mover algunos objetos. El jugador avanza según pueda o no resolver los enigmas; cada enigma nuevo demanda la construcción de una solución distinta de las anteriores; pero si el personaje muere, volverá a empezar y

enfrentará una vez más los mismos retos. Al ya conocer la respuesta, el jugador sólo pone en acto una memoria anterior sin necesidad de elaborar nada nuevo.

Toda vez que las investiduras coincidan entre sí, no darán ocasión para el trabajo de pensar.

En cambio, los sectores en disidencia despiertan el interés, y de dos distintas maneras pueden dar ocasión al trabajo de pensar (Freud, 2007: 376).

Entonces, los acertijos ya conocidos dejan de ofrecer resistencia y no demandan que el jugador piense; mientras, los nuevos requieren de una nueva respuesta. La imagen-juego implica así dos mecanismos de utilización de la energía libidinal: un pensar, que Freud llamó discernimiento, que comprende la construcción de nuevas maneras de descarga ante la acumulación energética; esta modalidad es una transformación a través del acto que permite la diversificación de opciones, apuntando a la toma de decisiones. Una vez elaboradas estas rutas, el jugador reiterará su uso como consecuencia de su efectividad y, entonces, el pensar reproductor hace su aparición. En vista de que es una repetición, el uso de energía es mínimo y resulta, para el aparato psíquico, una operación muy económica, por lo que será utilizada hasta que, en definitiva, resulte inútil como vía de descarga.

La resistencia del videojuego puede no estar necesariamente en el sistema de reglas, sino en los sistemas narrativos. De ahí la utilidad de recursos como el suspenso, donde el afecto mueve al jugador a continuar aprendiendo más sobre la historia en función de que cierta información le es negada, y esto puede verse acentuado con la identificación con personajes. Así, como el Yo persigue sostenerse, el personaje sirve al jugador como una prótesis que, al igual que el Yo, busca no perder y, además, “recuperar” aquello que le es quitado (información, territorio, recursos, etcétera). En este sentido, “perder” puede referirse a que el personaje del jugador sea vencido, como cuando Sebastian es asesinado por alguna criatura en el psiquiátrico, en *The Evil Within* (Bethesda, 2014), o cuando el

personaje del jugador perderá otro personaje como presentó, *Last of Us* (Naughty Dog, 2013) con la pérdida que sufre Joel. Estos “golpes” al jugador son empleados para mover el afecto hacia la superación de los retos como compensación por las pérdidas iniciales; se busca reducir la frustración a través de una ganancia distinta en el acto de juego.

Los ejemplos de los videojuegos de horror son muy útiles para mostrar tanto las transformaciones de energía libidinal, como un diseño de sistema de juego que no persigue la complacencia, sino más bien provocar la frustración. Con lo explicado en las secciones anteriores, es posible afirmar que el aparato psíquico no elaborará nuevas conexiones, no construirá otros sentidos si no se ve obligado a hacerlo; es decir, salvo que se trate de un nivel de tensión que implique morir si no se descarga, el aparato no pensará ni discernirá nada. De ahí que el juego de horror sea una manera evidente de mostrar cómo el dolor de la frustración mueve la acción por jugar.

Ansiedad y suspenso, en anticipación a la tribulación; miedo en la lucha por escapar de una amenaza que no ha sido vista aún; terror ante un inminente y macabro destino; alivio e incluso goce, en la temporal perpetuación de la supervivencia. (Nacke, Wehbe, Stahlke y Noguiera, en Perron y Schröter, 2016: 112)

Este género de juego y de historia apela a afectos intensos al ofrecer al jugador una resistencia elevada. Es decir, por lo general, no se trata de juegos de fácil solución; en el mejor de los casos, la narración además permite ofrecer conflictos con complejidad considerable y, en consecuencia, una identificación mayor con los personajes. Así, el trabajo de evitar pérdidas y dolor será mayor, al igual que las sobrecargas energéticas; de la misma forma, estos ambientes permiten al jugador dar salida a afectos agresivos e incluso violentos, ambos resultados de la presencia de la pulsión de muerte. Dicho impulso, presente en todos los seres humanos, encuentra en la actividad de juego una modalidad de

traducción creativa que puede incluso apuntar a los registros simbólicos dentro del aparato psíquico.

La posibilidad de resonancia de estos ambientes puede observarse en el siguiente ejemplo. El videojuego *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), diseñado por el francés David Cage, pone el acento en la dimensión narrativa durante la actividad de juego; si bien no todos los jugadores serán padres de familia, el conflicto se sostiene, en primer lugar, en el evitar el dolor de la pérdida para después utilizar la frustración para impulsar las acciones que permiten la transformación emocional a través de la resolución de retos y enigmas. Uno de los anclajes principales de este caso se sustenta en el diseño de ambientes que marca de manera significativa las pérdidas que el protagonista Ethan Mars habrá de experimentar: comenzando por los referentes culturales que estructuran el espacio arquitectónico (de vivir en una casa iluminada y con distintas texturas, pasa a habitar una pequeña, gris y vieja), hasta elementos como el clima y la iluminación general (López, 2014: 213). Además de los referentes gráficos culturales, algunas mecánicas permitirán que el jugador logre investir el vínculo entre dos personajes para que, después con la ruptura, entre ellos se logre afectar al jugador a través del sentimiento de pérdida.

La imagen-juego en tanto fenómeno de transformación de energía libidinal, es una de las maneras en que las fuerzas pulsionales encuentran una posibilidad de anudarse a ciertas representaciones. Sin embargo, debido a que no es posible una descarga total, ya que eso implicaría la muerte del sistema, siempre quedarán restos que continuarán generando tensión. Si bien la imagen-juego permite el movimiento energético y su transformación, estos restos afectivos demandarán otro tipo de acto significativamente más creativo. Pero este tema será abordado en otros espacios.

Conclusión

La imagen-juego como imagen-pensamiento es un fenómeno que además de mostrar movimiento energético, facilita la transformación de esa energía pulsional. Sin embargo, como se explicó en el texto, dicha transformación sólo se lleva a cabo cuando la sobrecarga energética es sumamente dolorosa. En este sentido, el movimiento pulsional si bien puede traducirse en construcciones creativas placenteras e incluso rentables, también ofrece una situación con un alto grado de incertidumbre que demanda mucho trabajo de simbolización.

Así, los siguientes puntos que aparecen acotados abren nuevas rutas para la investigación sobre videojuegos desde el psicoanálisis:

-La imagen-juego no es un objeto psíquico, sino un acontecimiento de transformación libidinal y, a la vez, de construcción de sentido (ya sea imaginario o diferencial).

-La pulsión de juego se corresponde con la pulsión de muerte y con su posibilidad de convertirse en energía instintiva de vida, para la construcción de sentido trascendente en el sujeto que juega. Es decir, descargar energía a través de procesos constructivos que eviten dañar al sujeto y a los que lo rodean.

-Es parte del diseño del videojuego ofrecer la opción de repetición o construcción cuando el jugador demande una u otra. Esto además implica conocer al jugador y qué tipo de descarga busca al elegir un juego en particular. Cabe aclarar que, a pesar de que ciertos videojuegos exigen que el umbral de dolor sea mayor, esto no quiere decir que exista una relación directa entre la dificultad de un juego y su calidad. Sólo marca una relación entre la resistencia y la intensidad de la descarga pulsional.

-El diseñador de videojuegos debe contemplar en la disposición de la experiencia, el dolor como combustible para la actividad de juego.

Referencias

- Baraldi, C. (2015), *Jugar es cosa seria*, Argentina, Letra Viva.
- Freud, S. (2007), *Obras completas*, tomo I, Buenos Aires, Amorrortu.
- Freud, S. (2008). *Obras completas*, tomoXII, Buenos Aires, Amorrortu.
- Juul, J. (2013), *The Art of Failure*, Massachusetts, MIT Press.
- Garfias, J. (coord.) (2017), *Aportes para la construcción de teorías del videojuego*, México, UNAM, FCPYS.
- Lacan, J. (2013), *El Seminario 3: Las psicosis*, Argentina, Paidós.
- López, B. (2014), *Origami Fiction: Psychological Horror in Interactive Narrative*, en *Philosophy Study*, Vol. 4, No. 3, marzo, pp. 210-215, México, UAM.
- Perron, B. y Schröter, F. (eds.) (2016), *Video Games and the Mind. Essays on Cognition, Affect and Emotion*, Carolina del Norte, McFarland.
- Piulats, O. (2012), *La filosofía trascendental de Kant y la cuestión del escepticismo*, en *Thémata, Revista de Filosofía*, núm.45, pp. 331-341, España, Universidad de Barcelona.
- Rank, O. (1989), *Art and Artist. Creative Urge and Personality Development*, Nueva York, W. W. Norton & Co.

CAPÍTULO 4

JOURNEY, ABZÛ Y EL SUBLIME LÚDICO

Rubén Darío Hernández Mendo

Introducción

El presente trabajo explora la posibilidad de aplicar el concepto del sublime lúdico aportado por David Vella (2015), a los llamados juegos contemplativos, con la intención de recuperar esta modalidad de juego como una forma igualmente válida en la escena del videojuego; y no sólo como una experiencia sustentada en la dificultad del juego y la demanda de que el jugador posea una habilidad superior en el dominio de las mecánicas de los propios juegos.

El estudio de Vella aplicó el concepto del sublime lúdico al juego *Dark Souls* (From Software, 2011), reconocido porque implica una dificultad elevada; mientras, en el presente trabajo se aplicó a los juegos *Journey* (ThatGameCompany, [2015] 2012) y *Abzû* (Giant Squid, 2016), por medio de un análisis comparativo en un estudio de caso. Estos dos pertenecen a la denominación de juegos contemplativos, los cuales se caracterizan por tener una dificultad baja, tendiente a nula, aunque presentan un enfoque muy marcado hacia experiencias emocionales y estéticas significativas. Ello con la intención de responder al planteamiento sobre si el concepto de juego sublime es aplicable al juego contemplativo.

FIGURA 1

Nadando en el cardumen



Giant Squid 2016, captura de pantalla y procesamiento digital por el autor

Cruzo el túnel que me indica que he concluido el nivel, el espacio se abre y encuentro de nuevo el gran portal, la nave alienígena sumergida, pero antes de ella un cardumen. Me acerco lentamente para no espantar a los peces y me dejo rodear por ellos; lo hago con la finalidad de comprobar las capacidades técnicas del juego ¿Habrá una caída de la frecuencia de la imagen? El juego no se altera, los peces nadan con fluidez; una sonrisa, quisiera poder tocarles de verdad; una lágrima escurre por mi mejilla.

Este fue uno de los varios momentos que tuve oportunidad de experimentar al jugar *Abzû*, secuela espiritual de *Journey*. Resulta interesante el que Theodor Adorno describa lo sublime con una expresión que encaja con ambos juegos: “el sentimiento de lo sublime no se refiere inmediatamente a lo que aparece, las altas montañas hablan como imágenes de un espacio liberado de las cadenas, de las angustias y de la posible participación en eso, no al sofocar” (Adorno, 2004 [1970]: 329). Esto lleva a reflexionar acerca del juego como

artefacto estético, su potencial como obra que manifiesta una forma de lo sublime, el sublime lúdico (Vella, 2015).

El videojuego como artefacto estético

Journey no es el primer juego al que se le asocia con el valor potencial de obra artística. Se reconoce durante la década de los ochenta al juego *Méwilo* (Tramis 1987). “La exploración del juego de la cultura Franco-Caribeña dio a Tramis una medalla de plata del Departamento Parisino de Cultura, volviéndolo uno de los primeros juegos en recibir reconocimiento oficial por su mérito artístico” (Donovan 2011: 127). Lo relevante es que este reconocimiento ocurrió fuera de la esfera comercial en la producción de videojuegos.

Otros juegos, como *Metal Gear Solid* (Konami, 1999), han contribuido al proceso donde el videojuego busca su lugar entre las formas artísticas, intentando elevarse a la categoría de arte fusionando discurso, narrativa y *gameplay*, además de combinar elementos de otras artes como la cinematografía. Este juego, que forma parte de una saga con más de diez entregas, si bien ha contribuido a resaltar el potencial narrativo del videojuego, posee algunos elementos que ilustran las dificultades para combinar ambos medios. Por un lado, se percibe una inconsistencia de ritmo entre los componentes cinematográficos y aquellos que permiten el desarrollo de la obra: “al momento de iniciar una escena cinemática, el jugador puede dejar de lado el control por espacios de hasta media hora, en ocasiones con una breve secuencia de juego, para nuevamente acceder a otra escena de diez a quince minutos de duración. Otro factor es una disociación entre las cinemáticas y el juego” (Dayo Script 2013), provocada por redundancia excesiva en las formas con las que se informa al jugador de eventos narrativos. El exceso de exposición

provoca el deseo de diversos jugadores que se omita lo cinematográfico. Por ello, el medio sigue en la búsqueda de los modos propios del juego como dispositivo estético.

El videojuego basa su potencial estético, en términos de Kirkpatrick (2011), en un acto coreografiado similar a la danza, entre las manos del jugador y el control que funge como interfaz de entrada al juego. Este dispositivo, junto con las representaciones audio-visual-cinéticas de salida del juego, es lo que permite el proceso de incorporación que propone Gordon Calleja (2011), el cual señala “como la absorción de un entorno virtual en la conciencia, ofreciendo una sensación de habitación, soportado por el sostenimiento de la corporización del jugador en un sitio específico, representado por el avatar” (pág. 169). El proceso de incorporación no sólo se limita a la interfaz de entrada/salida, asociado al involucramiento cinético (pág. 43), sino que se complementa con otros niveles de involucramiento, como son las dimensiones de involucramiento narrativo (pág. 43) y afectivo (pág. 44).

Como el propio Calleja admite, no todos los juegos requieren o demandan un equilibrio perfecto entre las seis dimensiones de involucramiento, sino que por lo general dominan alguna. Entonces se comprende que “las estructuras bajo las cuales descansa la dinámica de un sistema de juego con frecuencia se basan en un conflicto entre jugadores, o entre las metas de los jugadores y los obstáculos y desafíos que provee el ambiente de juego” (Mäyrä 2008: 20). Es decir, resulta más fácil identificar como juegos a aquellos que poseen mayor afinidad con el concepto de juego agónico de Caillois (2000 [1958] :14). Si bien el juego competitivo es el tipo dominante, es importante recuperar lo referido por Isbister, quien señala que debemos “ver los modos en que los diseñadores han apalancado estos factores en situaciones en el juego social que van desde la competición pura, la mixta «coopetición», hasta la cooperación pura” (2016: 89).

Reconociendo que el juego suele plantear algún desafío al(los) jugador(es), que las acciones del jugador y el contexto propio del juego pueden contener una carga simbólica, el proceso mismo de jugar el juego, el *gameplay*, genera un potencial que puede romper con la posibilidad del juego como artefacto estético, el cual es presentado por Kirkpatrick a partir del concepto de la Broma de Bergson (2011: 108). Esto provoca que el medio del videojuego, en lo general, no permita su valoración como obra artística; sin embargo, existen juegos que logran trascender esto debido a que cuentan con medios que rompen o minimizan el efecto de dicha broma.

Superando la Broma de Bergson

La Broma de Bergson aplicada por Kirkpatrick consiste en la ruptura de la experiencia estética lúdica a partir de incurrir en un ridículo derivado del fracaso en que dicha experiencia se está realizando. “Cuando «morimos» en el juego y arrojamos nuestros controles frustrados, hacemos un ridículo personal y ante otros... Visto de ese modo, la acumulación de tensiones en la mano son una broma de Bergson en potencia” (Kirkpatrick, 2011: 108). Sea por la dificultad/exigencia, como en el caso de *Dark Souls III* (From Software, 2016); un defecto técnico en los componentes audiovisuales, como en prácticamente cualquier juego; e incluso la intromisión de eventos en la vida real, como una llamada telefónica, contribuyen a sostener la posibilidad de una Broma de Bergson. Esto rompe con una característica esencial en los juegos: la paradoja del fracaso de Juul (2013), la cual señala que “mientras los juegos solo inducen tales sentimientos de fallar [en el juego], también nos motivan para jugar más con la intención de escapar de la misma falla, y el sentimiento de escapar del fracaso (frecuentemente mejorando nuestra habilidad) es

central al disfrutar juegos” (pág. 7). Es decir, que la Broma de Bergson es una forma infantil de manifestar la interrupción de la experiencia lúdica.

La broma no sólo se manifiesta por una falta de habilidad al jugar, sino también por la carencia del conocimiento necesario para superar alguno de los desafíos que presentan los juegos. En ocasiones los retos se superan con facilidad si se cuenta con un objeto, arma o atajo que pudo estar a nuestro alcance y el jugador no se dio cuenta de ello. Los juegos como *Journey* y *Abzû* presentan menores posibilidades de manifestar la broma derivado de los siguientes factores.

Dificultad baja. Ambos juegos están diseñados no para acumular tensión, sino para estimular una experiencia placentera; aun cuando existen pocas situaciones de reto, no existe un mecanismo que propicia la muerte del personaje. El énfasis entonces no se colocó en el reto de forma deliberada.

Disonancia ludonarrativa baja. Ambos juegos estimulan el disfrute de una historia que no requiere toma de decisiones. El término se atribuye a Hocking (2007) quien la define como “[l]a incoherencia entre la estructura narrativa del juego y su estructura lúdica que destruye la capacidad del jugador para sentirse conectado con cualquiera”. En estos juegos, la jugabilidad sirve como soporte para la narración, la cual a su vez refuerza las mecánicas de juego.

Armonía. El cuidado entre los elementos de juego y narración promueve la experiencia placentera de juego, “[c]ada elemento de la sensación del juego debería soportar una percepción cohesiva de una sola realidad física” (Swink, 2009: 306). Resulta claro que la armonía en un juego con componente narrativo es la antítesis de la disonancia ludonarrativa.

La combinación de estos elementos da pie a concebir a *Journey* y *Abzû* como juegos contemplativos.

FIGURA 2: Los avatares del jugador en *Journey* y *Abzû*



ThatGameCompany 2012, Giant Squid 2016, captura de pantalla y procesamiento digital por el autor

El juego contemplativo

Es posible asumir un juego contemplativo como una forma de *artgame*, concepto que se define para aquellos juegos que “usan las propiedades innatas de los juegos – entre ellos la interactividad, mecánicas y objetivos del jugador – para crear experiencias de juego expresivas que exploran cuestionamientos metafísicos sobre la vida, la ética y aspectos de la condición humana” (Sharp, 2015: 49). Los argumentos señalados en la sección anterior respaldan parcialmente el concepto de juego contemplativo. El factor emocional, implicado por Sharp, también es un componente esencial de esta clase de juegos. No es la primera

ocasión en que se considera el factor emocional en la discusión del juego como potencial medio artístico, de ellos se ha dicho que:

Las emociones con frecuencia parecen representar al jugador con las demandas de homeostasis de un mundo ficcional. Las emociones se relacionan con un marco afectivo de los mundos ficcionales o videojuegos resaltando los objetivos y necesidades de dichos mundos, lo cual motiva y extiende nuestra interacción en ellos (Tavinor, 2009: 145).

El tipo de emociones que se buscan en un juego contemplativo están enfocadas al ideal del sublime de Adorno (1970), es cual para el filósofo alemán es una convergencia entre el arte y el juego, el instante en que uno y otro son indistinguibles entre sí. Esta convergencia también puede ser entendida como el cruce de una puerta, el cambio entre un estado de las cosas y uno distinto, una posible puerta al asombro.

FIGURA 3

Las puertas



ThatGameCompany 2012, *Giant Squid* 2016, captura de pantalla y procesamiento digital por el autor

La puerta al asombro

En 2011 Kirkpatrick expuso la idea de que los juegos de video no pueden ser una obra de arte principalmente por que la presencia, en la mayoría de los juegos, del potencial para provocar una Broma de Bergson; esto lo escribió un año antes del lanzamiento de *Journey*. Para su siguiente obra, un año después del lanzamiento del juego, una de las expectativas alrededor del texto giró sobre cómo pudo influir la existencia de *Journey* en relación con su potencial artístico. Como era de esperarse, no abandona del todo su argumento, pero tampoco puede negar un elogio a esta obra lúdica.

Journey es significativo por la pureza de su gameplay... Si el juego sólo ofreciera una simulación fluida con formas placenteras derivadas de guiar a tu avatar entre las nubes de banderas rojas, dejaría de ser un juego y quizá se convierte en una obra de arte. El principal cuestionamiento, entonces, se dirige al significado del juego como una extraña apertura a lo inesperado (Kirkpatrick, 2013: 179).

Dicha apertura a lo inesperado es lo que se concibe como puerta al asombro; también es posible asociarlo al coloquial “momento wow” que suele advertirse como un instante de roce con lo sublime. Por un lado, Kirkpatrick describe el *gameplay* de *Journey* y considera que esa forma, por sí misma, le permite convertirse en una obra de arte; sin embargo, implica algo más: que el contenido del juego trasciende esa naturaleza lúdica, alcanza un estado de lo sublime, esa fusión entre juego y arte.

De igual manera, *Abzû* es muy similar en los aspectos ya mencionados, después de todo es una secuela espiritual. Existen diversas diferencias si bien complementarias entre

uno y otro, mismas que serán analizadas en la sección consecuente, identificándolas como características del sublime lúdico.

El sublime lúdico

Para el ludólogo David Vella, el sublime lúdico se plantea como el estado que alcanza un juego cuando posee “un conjunto de técnicas formales – fronteras indistintas, causas o efectos no claros, entidades indefinidas e ironía ergódica” (Vella, 2015). Dicha definición la aterrizó en el caso ejemplar del juego *Dark Souls* (From Software, 2011), reconociendo el propio autor algunas cuestiones de una experiencia limitada derivada de lo que él mismo vivió con el juego. Estas características son congruentes con la definición de sublime lúdico; sin embargo, también parecen insuficientes. A continuación, se analizarán las cuatro características del sublime lúdico de Vella en relación con *Journey* y *Abzû*; posteriormente se propondrán las características derivadas de ambos.

Las fronteras indistintas “son una característica... que... apunta a dar la impresión de un mundo representado mucho más grande que los límites estrechos del dominio realmente modelado en el sistema de juego” (Vella, 2015). En *Journey*, el jugador realiza el viaje, el monomito apropiado por Campbell (2006[1949]: 35). Tal monomito consiste en que “El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos” (Campbell, 2006[1949]: 35)

Tal región de prodigios en *Journey* es el desierto, donde yacen los restos de una civilización perdida y a la cual pertenece nuestro personaje; lo mismo ocurre en *Abzû*, pero el mundo ahora es acuático. En ambos juegos, la victoria decisiva se manifiesta como la

trascendencia del propio personaje, la apoteosis (que, de hecho, es una de las fases del viaje de Campbell) y los personajes retornan a su punto de partida, trascendentes, como guía para nuevos jugadores. Los diseñadores pensaron en ambientes donde resulta creíble la idea de formar parte de un mundo más grande que el escenario de juego: el desierto se extiende más allá de la vista y el océano se pierde en la oscuridad que el agua provoca a la distancia. En ambos casos, sus mundos se proyectan infinitos explorables, pero al mismo tiempo inalcanzables. La imposición de límites para los escenarios en cualquier juego obedece, en primer lugar, a razones técnicas: los recursos de almacenamiento de los dispositivos electrónicos, sean consolas o computadoras personales, es limitado por lo cual es imposible representar mundos literalmente infinitos. En ambos juegos existen mecanismos elegantes para justificar la imposibilidad de explorar más allá de esos límites; en *Journey* una tormenta de arena y fuertes vientos empujan al jugador de regreso al escenario, y una poderosa corriente marina hace lo propio en *Abzû*. De igual forma, estas justificaciones de los límites se perciben orgánicas en el juego, a diferencia de juegos como *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010), juego de aventuras de vaqueros en un mundo abierto. El juego se ubica a inicios del siglo XX, en una supuesta zona fronteriza entre México y Estados Unidos; los bordes del mundo de juego están delimitados por montañas al norte de la zona estadounidense y al sur de la zona mexicana, lo cual geográficamente es incoherente con la realidad y provoca cierta pérdida de credibilidad.

No sólo la imposición de estos límites sirve a un propósito técnico, sino que contribuye a cumplir con otra de las fases del monomito, la negativa al llamado (Campbell, 2006 [1949]: 61), al ofrecer al jugador la ilusión de que puede desentenderse del viaje y tomar un camino distinto al que el juego propone; el mecanismo de restricción le coloca en la obligación a seguir el camino.

Las causas y efectos no claros se manifiestan “al establecer la sensación de que el sistema de juego contiene muchas más entidades, mecánicas y partes móviles que la comprensión cósmica del jugador le permite” (Vella, 2015). Ambos juegos cuentan con dos símbolos importantes: los templos y las puertas. Es necesario llegar al templo y hacer algo en él para que la puerta correspondiente se abra. Por un lado, es claro que la puerta funciona como acceso hacia nuevas áreas, pero al mismo tiempo plantea la duda si el jugador es un mero instrumento de una fuerza superior, la cual es presentada constantemente. En otro sentido, en ambos juegos existen mecanismos de avance a mayor velocidad; en *Journey*, el jugador puede volar un poco y en *Abzû* nadar a mayor velocidad y en ambos existen mecánicas adicionales en tales actividades: al volar es posible realizar alguna acrobacia o “cantar” para invocar a pequeños entes de tela que dan impulsos y al nadar rápido se tiene la oportunidad de ejecutar un giro que da un impulso adicional. Estas técnicas de movimiento no están indicadas en momento alguno por las acciones tutoriales de los juegos, suelen descubrirse como producto de la experimentación de los jugadores con los controles.

FIGURA 4

Entidades indefinidas



ThatGameCompany 2012, Giant Squid 2016, captura de pantalla y procesamiento digital
por el autor

Las entidades indefinidas parten de:

La premisa de posibilidades permitidas y mecánicas que dirigen al jugador hacia el disfrutar y experimentar con los usos posibles del objeto, en una instancia localizada del círculo mágico heurístico y de lo esencialmente inasequible, con el objeto de juego nouménico en su centro...” (Vella, 2015).

En *Abzû*, una de las entidades ambiguas que presenta el juego es el Gran Tiburón Blanco, quien parece un enemigo, puesto que ataca a los *drones* que ayudan al jugador para avanzar en los escenarios iniciales del juego. Conforme se avanza en el juego, se revela que el Gran Tiburón Blanco es una deidad marina, una fuerza natural que se opone a la intromisión tecnológica. En *Journey*, las criaturas de tela, las “mantarrayas”, “medusas” o “ballenas”, son seres que emergen de la utilización del tejido fabricado por la civilización perdida. Aquí se puede observar cómo los dos juegos presentan conceptos similares pero explorados desde sentidos opuestos; en uno, la naturaleza se opone a la tecnología, mientras que en el otro ésta se incorpora a lo natural. Aquí también entra en juego otro factor que se complementa entre uno y otro; el factor multijugador.

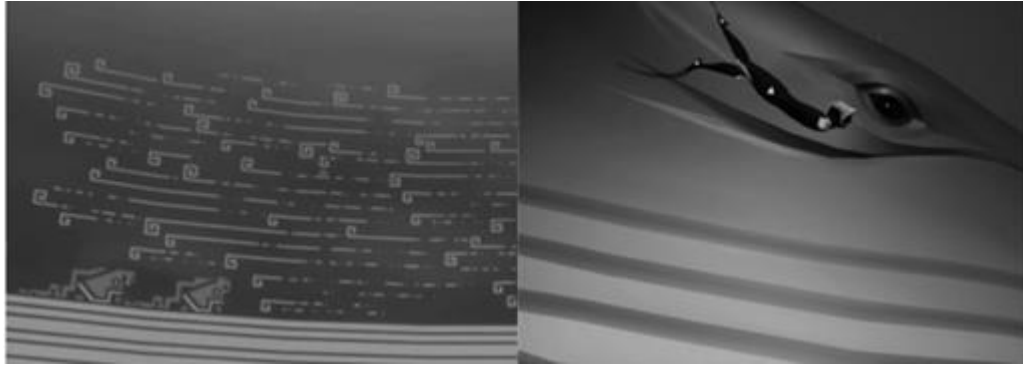
En *Journey* existe un componente *multiplayer*, diseñado para que emerja un proceso de transformación desde que se desarrolla la competencia. Por lo general, el primer jugador que se conecta a la sesión es visto como un “adversario” de la cooperación. Genera un vínculo emotivo que además se construye desde el consuelo de ambos jugadores cuando

cada uno creía ser el último de su pueblo y en el fomento a la colaboración durante la escena final del juego. En términos técnicos, el diseño del multijugador de *Journey* refuerza la cooperación: las sesiones de juego se realizan con conexiones directas entre jugadores, como en *Player to Player* o P2P. El efecto es que para cada jugador, el mundo es “el suyo”, lo cual refuerza la noción de que ambos jugadores son los últimos miembros de su sociedad; el diseño del juego busca una conexión íntima entre los jugadores. En todas las sesiones de observación de jugadores disfrutando la experiencia del juego, se observó un patrón de conducta del jugador que comienza por el rechazo del otro. Literalmente un jugador comentó: “¿y ése que hace metiéndose en mi juego?”, en una fase donde descubre el deseo del otro jugador de cooperar y ayudar: “oye, me está ayudando”, un vínculo de afinidad y preocupación por el otro: “¿y mi amigo? ¿dónde se quedó?”, hacia un vínculo profundo: “¿y mi carnal? Si me está esperando en la cima de la montaña, neto que voy a llorar”.

En *Abzû* se omite la presencia de otro jugador, lo cual supondría un sentimiento de soledad ante la ausencia de un compañero; pero en realidad no se está solo, son los distintos peces, tortugas y cetáceos, quienes ahora comparten el universo del juego, lo cual contribuye a mantener la sensación de ser parte esencial de ese mundo. Los vínculos están diseñados para recuperar el sentido de pertenencia al mundo.

FIGURA 5

Soledad y compañía en balance.



ThatGameCompany 2012, Giant Squid 2016, captura de pantalla y procesamiento digital
por el autor

La ironía ergódica es una “intimación de todos los «caminos no tomados», revelando un vasto espacio de posibilidades que es sugerido y, simultáneamente, cerrado al jugador debido a la activación de un solo resultado del juego...” (Vella, 2015). Ambos juegos poseen un final canónico, es decir, el que han preparado por los desarrolladores; no obstante, se presentan distintos elementos que complementan o detallan la narración. En *Journey* existen diferentes murales escondidos en los escenarios de juego, mismos que ayudan a comprender la civilización perdida. Hacia el final, el ascenso a la Gran Montaña puede sufrir un ligero cambio si se utiliza el componente multijugador y el final da pie a la reflexión del camino transitado, de las acciones realizadas. En *Abzû*, el proceso es similar, pero con relación a liberar a distintas especies de habitantes oceánicos. En ambos casos, no se trata de un nivel “macro” del juego, sino de un texto ergódico, el cual Aarseth define como un “esfuerzo no trivial por parte del lector para surcar el texto” (1997: 1). Ambos juegos invitan a pensar lo hecho, por el tiempo invertido. Vella refiere que “[l]a sensación de lo sublime es transitoria, y disminuye tan pronto el jugador adquiere una comprensión cósmica razonable del juego... en tanto su maestría domina el misterio” (Vella, 2015). Y de

aquí se implica una característica adicional del sublime lúdico; la exigencia de maestría mina gradualmente la experiencia del juego, abarcar y comprender el universo del juego es parte del proceso. De ahí la característica que distingue al juego contemplativo: aun cuando se conoce el universo del juego, el mundo interno que el jugador ha incorporado para sí, cada viaje, cada vez que el jugador se incorpora a ese mundo, el juego es capaz de mantener una condición de promesa, de la cual Jonathan Boulter señala que:

en cuanto el juego se delimita por la factibilidad de la realidad humana – debo retornar al mundo real - el juego se mantiene en la condición de una promesa; en tanto sea la experiencia de la extensión sublime hacia otras formas y modos de ser restringida de forma estricta tanto temporal, filosófica y estructuralmente, el juego, de nuevo, se mantiene en la condición de promesa (2015: 130).

Esto es, la condición de promesa ofrece un devenir, una luz al final del camino, la cual es representada en ambos juegos de manera literal; un cierre de una etapa inscrita en una espiral y por lo tanto un nuevo comienzo, lo cual aporta al jugador el potencial de repetir la experiencia con el propósito de que su reflexión final sea un poco más profunda y se mueva en la frontera entre el mundo ficcional (Juul, 2011 [2005]) y el real ¿Cuánto más puede serlo? Sólo el propio jugador lo decide, sea dentro o fuera del mundo ficcional. Guillermo C. M., expresa lo siguiente:

Descubro sorprendido que soy capaz de emitir sonidos y de comunicarme con las telas. No es ‘juntarse’ ni ‘fusionarse’. Pertenezco a ellas, de alguna manera. Me permiten volar y me siento libre sobre el ardor de las dunas, feliz, mecido por el árido viento del desierto.

Llego a un santuario, todo se vuelve blanco, salvo una figura, que no alcanzo a ver con nitidez. Me muestra un paisaje que no tiene significado para mí. Un camino. De alguna manera sé que es el camino a la montaña que vislumbré al comienzo. Y sé que es mi camino. Es mi viaje (ARSGAMES, 2016: 77).

FIGURA 6

La apoteosis, la luz al final del camino



ThatGameCompany 2012, captura de pantalla y procesamiento digital por el autor

Conclusiones

El videojuego es un medio creativo que gradualmente ha crecido y ha trascendido una percepción lúdica “tradicional”, la cual en términos de Cristóbal Holzapfel se encuentra en un nivel lúdico secundario:

hay una diferencia de niveles en el juego: un nivel originario en el que el juego está en sí mismo, en su fin por sí mismo, en su no-finalidad, en su improductividad, y un nivel secundario en el que hay apego al fin por sí mismo, a la razón suficiente (2003: 88).

En los juegos sublimes, dicho propósito puede llevar a la reflexión, al asombro, a superar esa diversión per se. Estos juegos permiten pensar el videojuego como una obra elevada, con aspiraciones de rozar el arte de comunicar. Esto guarda una relevancia crucial al momento de plantear una industria del videojuego competitiva a nivel internacional, pero funcionando en términos distintos a los seguidos por los grandes proyectos comerciales. Es viable aspirar a crear experiencias de juego sublimes y económicamente rentables; los diseñadores y profesionales del desarrollo de juegos necesitan incorporar categorías de análisis y una conceptualización que les permitan ampliar sus perspectivas para la creación de juegos. Por otro lado, los propios jugadores pueden ampliar su comprensión sobre un fenómeno cultural que ha existido prácticamente a la par que los seres humanos. La comunidad del juego, sea éste digital, de mesa o en abstracto, puede acercarse un poco más a ese ideal de reconocimiento por otras comunidades a partir de ampliar una visión sobre su propia actividad, de poder incluir e incluirse en las intersecciones entre los grupos humanos.

Referencias

- Aarseth, E. (1997), *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Maryland, The Johns Hopkins University Press, 204 pp.
- Adorno, T. (2004 [1970]), *Teoría estética*, Madrid, España, Ediciones Akal, pp: 512.

- Asociación ARSGAMES (2016), *Deus ex Machina, Cuaderno de Máquinas y Juegos* no. 0, Madrid, España, 43 pp.
- Boulter, J. (2015). *Parables of the Posthuman. Digital Realities, Gaming and the Player Experience*, Wayne State University Press, Detroit, Michigan, United States of America, 151 pp.
- Caillois, R. (2000 [1958]), *Man, Play and Games*, University of Illinois Press, Urbana and Chicago, United States of America, 210 pp.
- Calleja, G. (2011), *In-Game. From immersion to incorporation*, The MIT Press. Cambridge, Massachusetts, United States of America, 224 pp.
- Campbell, J. (2006 [1949]), *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, México, Fondo de Cultura Económica, décima reimpresión, 373 pp.
- Dayo S. (2013), *Metal Gear Solid [Análisis]*, en Post Script, obtenido de <https://youtu.be/Rge3bUyKWRA?list=PLfbxvdoWEDa1hnhmFwYebueD9Bmc5WBjF>, el 11 de agosto, 2016.
- Donovan, T. (2010), *Replay. The History of Video Games*. Yellow Ant. East Sussex, United Kingdom, 501 pp.
- Hocking, C. (2007), *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. Obtenido de http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html, 10 de agosto, 2016.
- Holzappel, C. (2003), *Crítica a la razón lúdica*, Madrid, España, Trotta, 189 pp.
- Isbister, K. (2016), *How Games Move Us. Emotion by Design. Playful Thinking Series*, Cambridge, Massachusetts, United States of America, The MIT Press, 167 pp.
- Juul, J. (2011 [2005]), *Half-real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Massachusetts. United States of America, The MIT Press, 233 pp.

- Juul, J. (2013), *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games. Playful Thinking Series*, Cambridge, Massachusetts, United States of America, The MIT Press, 157 pp.
- Kirkpatrick, G. (2011), *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester University Press, Manchester, United Kingdom, 247 pp.
- Kirkpatrick, G. (2013), *Computer Games and the Social Imaginary. Digital Media and Society Series*, Cambridge, United Kingdom, Polity, 219 pp.
- Mäyrä, F. (2008), *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, SAGE Publications Ltd. London, United Kingdom, 196 pp.
- Sharp, J. (2015), *Works of game. On the aesthetics of games and art. Playful Thinking series*, Cambridge, Massachusetts, United States of America, The MIT Press, 146 pp.
- Swink, S. (2009), *Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, The CRC Press, Boca Raton, Florida, United States of America, 358 pp.
- Tavinor, G. (2009), *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell, Oxford, United Kingdom, 231 pp.
- Vella, D. (2015), "No Mastery Without Mystery. *Dark Souls and the Ludic Sublime*". en *Game Studies* 2015, no. 1, Copenhagen, Dinamarca, June, 2015, Obtenido de gamestudies.org/1501/articles/vella, 3 de junio, 2016.

Juegos referidos

- Abzû (2016), Giant Squid, Sony Playstation 4, PC.
- Dark Souls (2011), From Software, Sony Playstation 3, Microsoft Xbox 360, PC.
- Dark Souls III (2016), From Software, Sony Playstation 4, Microsoft Xbox One, PC.
- Journey (2015 [2012]), ThatGameCompany, Sony Playstation 4, Sony Playstation 3.

Metal Gear Solid (1999), Konami, Sony Playstation.

Méwilo (1987), Muriel Tramis, PC, Coktel Vision.

Red Dead Redemption (2010), Rockstar Games, Sony Playstation 3, Microsoft XBox 360.

PC.

CAPÍTULO 5

LAS MOTIVACIONES DE LOS JUGADORES Y LA CONFIANZA EN LOS MMOS

Adolfo Gracia Vázquez

Introducción

Después de unos cuantos clics sobre el *ratón*, la pantalla de la computadora lo transporta a un mundo nuevo. En ese lugar todo es extraño; cada paso que da, revela algo maravilloso, aunque también representa un peligro. La siguiente pregunta es: ¿qué tengo que hacer para sobrevivir y triunfar en este mundo fantástico? Las habilidades que se necesitan para sobrevivir en este mundo, sólo se pueden adquirir jugando y aprendiendo de otros jugadores. Conforme avance su aventura en este mundo comenzará a hacerse preguntas más complejas: "¿cómo reuniré a un grupo para ir a matar a determinado dragón?" "¿quién será mi compañero de armas en el campo de batalla?" "¿con quién compartiré las glorias y las derrotas?"

Suena extraño preguntarse esto, pero quienes han jugado *MMOs* (Juegos Masivos Multijugador en Línea) saben la importancia de poder organizar grupos en juegos como los *MMORPGs* (Juegos Masivos Multijugador en Línea de Rol) o el gozo y la dicha de jugar *MOBAS* (Campo de Batalla Multijugador en Línea) con amigos y lograr la victoria. Además de la importancia de formar grupos, cada uno de estos juegos requiere contar con capitales simbólicos y culturales propios del mundo de juego, para poder jugar de manera adecuada.

El objetivo de este capítulo es presentar un marco teórico metodológico que permita conocer las motivaciones de los jugadores de *MMOs* basándose en las categorías propuestas

por Yee (2004, 2006, 2014) y Bartle (1996, 2003). Del mismo modo, estos constructos teóricos permitirán correlacionar las motivaciones con las herramientas de comunicación que utilizan los jugadores y la existencia o no de la confianza. En los *MMOs*, la confianza resulta un elemento fundamental para la construcción de capital social y por lo tanto esencial para que exista la comunicación entre los jugadores, la formación de redes sociales y de comunidades de juego.

Aproximación teórico-metodológica.

En primer lugar, es necesario entender a los *MMOs* no sólo como un medio de comunicación, es decir, medios que transmiten una historia y una visión del mundo particular a través de los distintos elementos de diseño, interactividad, narrativa, etcétera. Al mismo tiempo, también es necesario entenderlos como medios para la comunicación, lo cual sucede a través de la actividad del jugador en el mundo virtual. En los *MMOs* se recombinan elementos simbólicos y significantes que dan lugar a la generación de redes sociales y sistemas culturales complejos.

Las comunidades de juego¹ que se crean dentro de los *MMOs* poseen sus propios capitales culturales, económicos y simbólicos. Éstos no se encuentran limitados al entorno de un juego, sino que tienen una relación compleja con el mundo en línea y fuera de ella. La mayor parte de la vida social de estas comunidades se lleva a cabo dentro del ámbito de juego; sin embargo, otra parte muy importante de la vida de estas comunidades se

¹ El término "comunidades de juego" se toma del libro *Communities of Play* (2009) de Pearce, quien realiza una adaptación del concepto de comunidades de práctica, el cual toma de Lave y Wenger, y los define como un grupo de individuos que se embarcan en un proceso de aprendizaje colectivo y mantienen una identidad común definida y mantenida por el dominio de un interés o actividad en común (Pearce 2009, Locaciones No.101-103). Después menciona que "*Las prácticas de juego deben tener su propio entendimiento en cómo las comunidades se forman y son mantenidas, un tema que es pertinente en el contexto del juego tecnológicamente mediado*" (Pearce, 2009, Locaciones No.105-106).

desarrolla en páginas de internet especializadas, en plataformas de video como *Twitch* y *YouTube*, en torneos de deportes electrónicos, convenciones, etcétera.

La importancia de los *MMOs* no sólo radica en la riqueza que tienen como sistemas culturales emergentes y las oportunidades que en ellos existen para realizar investigación en ciencias sociales. También tienen una fuerte importancia económica dentro de la industria de los videojuegos. La consultora especializada Superdata estimó el valor del segmento de los *MMOs* en 19.8 mil millones de dólares durante el año 2016 (2016:14). Vale la pena advertir que dentro de los *MMOs*, los juegos con modelo gratuito *F2P* (por sus siglas en inglés, *Free to Play*) generan el 87% de las ganancias. México ocupa el lugar número 13 a nivel mundial por ganancias generadas por la industria de los videojuegos con 1.2 mil millones de dólares (Superdata, 2015).

Antes de adentrarse en los temas de la confianza y las motivaciones, es necesario precisar algunas de las características de los mundos virtuales, los lugares donde se lleva a cabo la acción de los *MMOs*. “Los mundos de los *MMOs* tienen las siguientes características: sentido de mundo, persistencia y habitabilidad” (Gracia, 2017).

El sentido de mundo se refiere a que los mundos virtuales, como en el que todos habitamos, tienen una colocación geográfica y reglas físicas que condicionan el comportamiento de todo lo que existe en ellos. A parte del sentido de mundo, las acciones que tomamos en los *MMOs* ya sea matar un dragón, competir contra otros jugadores, recolectar materiales, entre otras, son acciones persistentes que implican consecuencias. A diferencia de los juegos de un jugador, no podemos abrir un archivo salvado para deshacer los cambios que hicimos en el mundo; una vez que los cambios o acciones suceden, éstos persisten. La persistencia también aplica para nuestras identidades dentro del juego. Mi avatar, nombre de jugador, invocador o como se le quiera llamar, tiene persistencia. Ésta

me permite, por ejemplo, presumir los logros que he alcanzado con un personaje en un juego; o me permite mencionar que he llegado a niveles altos en el modo jugador contra jugador de un juego específico. La persistencia permite que nuestro avatar, nombre de invocador, *tag* de jugador, sea reconocible y susceptible a adquirir una reputación.

Al fusionar los elementos antes mencionados, se puede entender que los mundos virtuales son habitables. Es decir, hay un lugar físico donde nuestra representación en línea, sea la que sea, puede permanecer físicamente en un universo expansivo que no sólo está dentro del juego, si no también fuera de él. Lugares donde las acciones que realizamos tienen consecuencias. Mundos virtuales donde se puede presentar la interacción sincrónica entre las personas y el mundo; y entre las personas y las demás personas.

Los mundos virtuales son mundos en los que te puedes mover a través de representaciones del usuario; en contraste a los mundos de las ficciones tradicionales, que son mundos presentados como habitados por personas reales, pero no son habitables (Klastrup, 2003: 101).

Al ser persistentes las acciones que se toman en este mundo, estas implican una consecuencia tanto para el jugador como para el mundo de juego.

La presencia real de otros jugadores que caracteriza a los MMOG, también crea la sensación de estar presente en un mundo vivo y lleno de actividades (sociales); en contraste con el mundo más estático de los juegos de un solo jugador, donde la única “gente” son los personajes controlados por el ordenador (Klastrup y Tosca, 2013: 181).

La interacción de estos elementos permite que en los *MMOs* se creen sistemas culturales complejos.

Los *MMOs* son juegos sociales por naturaleza; es cierto, algunos de ellos tienen contenidos que se pueden ejecutar de forma solitaria. Sin embargo, en general los jugadores

de *MMOs* dependen de otros jugadores para lograr los objetivos del juego, ya sea matar a un dragón poderoso en un grupo de 20 personas o ganar una partida de jugador contra jugador de 5 contra 5. “Los jugadores pueden y deben interactuar con los otros usuarios para completar los objetivos, dado que en gran medida comparten el mismo interés y conocimiento del mundo transmedia” (Klastrup y Toca: 181). Incluso, en los *MMOTCG* (Juego Masivo Multijugador de Cartas Coleccionables), donde la accione es uno contra uno, se depende de que exista una comunidad de jugadores dispuesta a jugar.

La confianza es un elemento fundamental para que esta interacción y cooperación se lleve a cabo, ya sea un grupo de conocidos que llevan jugando juntos (como por ejemplo un “Clan” o “Guild”) o un grupo de extraños que sean ubicados en un equipo de manera aleatoria (como en *League of Legends* u *Overwatch*). “Los jugadores no sólo socializan en el sentido más simple (a través de chatear y estar juntos en el mundo virtual) sino a través de complicados sistemas de confianza, dependencia y reputación” (Taylor 2006, Locaciones (nos. 1107-1108).

Para Fukuyama, la confianza es un elemento fundamental para la formación de redes sociales. El autor asegura que “...El capital social es una capacidad que se origina de la prevalencia de la confianza en la sociedad o en ciertas partes de ella” (Fukuyama, 1996: 26).

Del mismo modo, Fukuyama agrega que "El capital social es una norma informal que promueve la cooperación entre dos o más individuos." Así, la confianza en el otro jugador es esencial para que exista el trabajo en equipo en los *MMOGs*. Fukuyama define el capital social como "la habilidad que tienen las personas de trabajar juntos con un propósito común. La confianza es un elemento fundamental en la construcción de las redes sociales reales y digitales" (López Novelo: 72).

La reputación y la confianza son importantes en el mundo de juego, de la misma manera en la que son fundamentales fuera de éste. En su libro *Play Between Worlds*, Taylor (2006) menciona la importancia de la reputación y de ser visto como un buen jugador, ya que esto facilita la construcción de redes sociales sólidas. Por lo tanto, incrementa las posibilidades de tener éxito en el juego.

Se señaló anteriormente que en los *MMOs* prospera la comunicación entre las personas; también que los *MMOs* comunican una historia. Cuando hablamos de la comunicación en los *MMOGs*, es necesario revisar, en primer lugar, lo que comunica el juego; es decir, la historia que nos narran, el trasfondo de los personajes, el mundo en el que estamos jugando, el origen del conflicto. Como se observará más adelante, ésta es una de las motivaciones para algunos jugadores. Ruiz Collantes lo menciona de la siguiente manera: “es necesario pensar que el carácter narrativo, no sólo de los videojuegos sino de todos los juegos, es una característica estratégica de todos ellos como construcciones culturales para procurar a los individuos vivencias narrativas inmediatas” (p. 34).

La historia se vuelve importante no sólo porque es parte de lo que nos crea el apego, sino que al mismo tiempo la historia nos ayuda a entender el juego, su mundo y sus reglas. El mismo autor lo comenta: “un juego es equivalente a un género de relatos: en el marco del juego y del género de relatos se establecen las reglas generativas que los definen” (Ruiz Collantes 2013: 33). En Gracia (2017) se discute cómo esta característica es también parte de lo que hace que el juego sea mundo... está muy relacionado con las motivaciones.

Los *MMOGs* no sólo implican una actividad en común; también son un lugar de encuentro. La mayoría de este tipo de juegos tienen sistemas de comunicación propios. Por ejemplo, los sistemas de *chat* que están ordenados dentro del juego, los foros que el juego mantiene en sus páginas *web*; o en algunos casos, como en *World of Warcraft*, también se

puede utilizar el sistema de correo dentro del juego. *MMOGs* como *League of Legends* y *World of Warcraft* han incorporado aplicaciones móviles para que la gente se pueda contactar con sus amigos dentro del juego y desde su teléfono celular. *Blizzard*, compañía dueña de *Warcraft*, cuenta además con *Battle.net*, que permite la comunicación de los jugadores desde diferentes juegos. Sin duda, para dos extraños que se conocen en el juego, los sistemas de *chat* son el punto de partida para la creación de redes sociales y el primer medio de comunicación que se utiliza.

La posibilidad de chatear que poseen los juegos, se vuelven insuficientes para la comunicación entre los jugadores, ya que resulta complicado estar jugando y escribiendo al mismo tiempo; en especial si se está luchando contra un enemigo poderoso. Como se mencionó anteriormente, muchas de las estrategias son complicadas y requieren la transmisión de órdenes o información en tiempo real. Además, al llegar a ciertos grados de confianza, resulta más cómodo comunicarse con otras personas de manera verbal que por escrito; esto no exime que se tengan dos conversaciones al mismo tiempo: una verbal y otra a través del *chat*. Aquí entran los sistemas de *Voice Over IP* como, por ejemplo, *Discord*, *Curse*, *Ventrilo*, *TeamSpeak*, *Skype*, entre otros. Estos permiten la comunicación verbal entre los jugadores en tiempo real.

Del mismo modo, algunas comunidades de juego incorporan sistemas de comunicación externos a los juegos; por ejemplo, *Facebook*, *WhatsApp*, correo electrónico. Estos pueden ser utilizados para ponerse de acuerdo en horas de juego o simplemente para conversar sobre lo cotidiano. La comunicación a través de estructuras más organizadas como los clanes de *World of Warcraft* puede incluir el uso de páginas *web* para notificaciones importantes, formularios para aplicar al clan y en ocasiones cuentan con sistemas de foros en los que los miembros pueden comunicarse entre sí. “Las

conversaciones por chat [realmente cualquier tipo de conversación] son la llave para el aprendizaje en *World of Warcraft*, pero no el único medio. Los jugadores también usan contenido creado por los jugadores en foros de internet *FAQs*, guías y comentarios” (Nardi, Stella y Harris, 2007: 1).

Los MMOs están integrados por gente de diferentes lugares, países, distintos niveles socioeconómicos, diversas culturas; es decir, es gente heterogénea que se reúne alrededor de la actividad de juego. Si sus orígenes son heterogéneos, resulta lógico pensar que los jugadores obtienen satisfacción en el juego de distintas maneras. “La noción de que la gente juega diferente, y que la experiencia subjetiva de juego varía, es el argumento central que sugiere que no hay una sola forma definitiva de disfrutar un juego o para hablar de lo que es divertido” (Taylor 2006: 953-955).

En su artículo sobre los *MUDs*, "*Players Who Suit MUDs*", Bartle (1996) identifica cuatro categorías: *Asesinos*, *Logros*, *Socializadores* y *Exploradores*, esto con objeto de balancear los juegos. Posteriormente, Yee (2004, 2006 y 2014) identifica tres grupos en los cuales se pueden categorizar las motivaciones de los jugadores que se relacionan con los logros dentro del juego, interacción social y la inmersión. "El análisis estadístico de los datos de las encuestas de los jugadores en línea ha identificado consistentemente tres clústeres de motivaciones de juego, se relacionan con logros, interacción social e inmersión" (Yee, Nick: 29).

Las motivaciones no sólo se expresan a través de lo que el jugador obtiene del juego, son a la vez elementos formales de los *MMOs*. “La mayoría de los *MMOGS* tienen mecanismos internos para formalizar y soportar las comunidades de juego” (Pearce 2009, Locaciones: 1583-1584). Del mismo modo, poseen elementos que soportan los logros, la

exploración o que satisfacen la inmersión; de esta manera los *MMOs* pueden atraer más variedad de jugadores.

Es importante pensar que aun cuando a un jugador le atraiga más alguna de las motivaciones, ésta no es absoluta. Las motivaciones son complejas y pueden cambiar según con quien se esté jugando o los objetivos que se tengan al jugar; sin embargo, hay una motivación que predomina. Yee propone que, “Éstas no son categorías separadas en las que los jugadores caen, son más constructos que nos ayudan a identificar individualmente a los jugadores” (2014: 29).

Motivaciones por logros

Para Bartle (1996), los jugadores enfocados a los logros son aquellos que se proponen metas relacionadas con el juego, como acumular tesoros, o conseguir el equipo y la habilidad para vencer grandes cantidades de enemigos. Bartle agrega la categoría de *Asesinos*, la que posteriormente Yee agrupará dentro de la categoría de *logros*. Dentro de la categoría de *Asesinos*, el autor menciona que son aquellos jugadores que utilizan el juego para causar sufrimiento, lo cual se manifiesta generalmente cuando un usuario adquiere un arma y la utiliza contra otro jugador (Bartle, 1996). Aun cuando existen jugadores que obtienen satisfacción por causar sufrimiento a otros jugadores (*griefing*), la gratificación está en ganar en competencia a otro jugador y el estatus que se adquiere con ello. Para Yee (2014), existen tres tipos de motivaciones principales dentro de la categoría de *Logros*: progreso en el juego, competencia y conocimiento de las mecánicas internas del juego.

Las categorías que se plantean para comprender a los jugadores que están motivados por alcanzar logros, son: Progreso en el juego, Mecánicas de Juego (*theorycrafting*), Logros Competitivos. Los jugadores que están interesados en el progreso en el juego son aquellos

cuya principal motivación está en subir de nivel y volverse más poderosos dentro del juego, conseguir logros o coleccionar objetos cosméticos, que en muchas ocasiones involucran grandes inversiones de tiempo y de recursos dentro del juego.

Los jugadores que se inclinan por la parte competitiva, son aquellos que están interesados en los modos de competencia que existen dentro de los MMOs. Ya sea llegar alto en la dinámica jugador contra jugador, por ejemplo las ligas competitivas en juegos como *League of Legends* u *Overwatch*. Para otros jugadores puede ser la competencia para vencer a los enemigos más difíciles antes que al resto de los jugadores, como es la carrera por ser el primero en vencer las bandas míticas en *World of Warcraft*.

Por último, la categoría de *theorycrafting* se refiere a aquellos jugadores que están interesados en entender el funcionamiento de todas las mecánicas de juego. Este tipo de jugadores forma una parte importante de la comunidad de videojugadores, ya que en general son éstos quienes elaboran guías que otros jugadores utilizan para mejorar su nivel de juego o para vencer a enemigos poderosos.

Socializadores

Para Bartle, los jugadores socializadores son aquellos que utilizan las herramientas comunicativas que les proporciona el juego para comunicarse con otros jugadores y aplicar el juego de rol (1996). Mientras, Yee los divide en dos subcategorías: los que disfrutan la interacción social y los que se divierten jugando en equipo.

En cuanto a los socializadores, se entiende que aquellos que están interesados en la interacción social son a quienes que les agrada la convivencia dentro de los *MMOs*; es decir, jugar con amigos preexistentes o con gente con la que socializan en línea. “Para los jugadores que disfrutan de la interacción social, los juegos en línea pueden ser vistos como

una gran sala de *chat*, donde siempre hay alguien con quien chatear, siempre gente nueva por conocer” (Yee, 2014: 31).

Cuando se refiere a los jugadores interesados en el trabajo en equipo, Yee menciona: “Para estos jugadores, lo que es divertido es trabajar con otros jugadores y convertirse en parte de un equipo” (2014: 32). A éstos no les interesa tanto las relaciones sociales que puedan establecer, sino superar los retos en equipo que disponen los juegos. Dirigir un *guild* a través de una banda mítica o determinar la estrategia del equipo en un juego 5 contra 5, es lo que motiva a este tipo de jugadores.

Inmersión

La última categoría es la de la Inmersión, y está relacionada con la capacidad que tenemos para sumergirnos en el mundo de juego y la actividad de juego así como con los principios de suspensión de la realidad y del círculo mágico. Para Salen y Zimmerman, la inmersión “Es un compromiso que ocurre a través del juego mismo... jugar es un proceso de metacomunicación, de doble conciencia, en el cual el jugador está consciente de la artificialidad de la situación de juego” (2004: 32). Los autores abundan diciendo que la inmersión en los videojuegos no ocurre únicamente a través de los atributos gráficos del juego, sino que también se debe tomar en cuenta la manera en la que los juegos funcionan en relación a la experiencia del jugador.

En cualquier juego, los jugadores se mueven constantemente entre marcos cognitivos, pasando de la inmersión profunda de las representaciones del juego a un compromiso profundo con las mecánicas estrategias del juego a un reconocimiento del espacio fuera del círculo mágico (Salen y Zimmerman, 2004: 36).

Bartle denominó a este tipo de jugadores exploradores, y los caracteriza como aquellos que buscan saber lo más que se pueda acerca del mundo de juego (1996). Mientras, Yee (2004, 2006, 2014) ya utiliza el término de inmersión para referirse a esta motivación.

La categoría de inmersión diegética se refiere a los jugadores que están interesados en conocer todos los detalles y aspectos del mundo de juego en el que deciden participar. Yee los clasifica de la siguiente manera:

Otros jugadores interesados en la historia pueden verse fascinados por las historias del mundo de juego -sus personajes, historia, líderes y ciudades.... están interesados en explorar el mundo y aprender lo más que puedan sobre el lore del juego (2014: 33).

En general, los *MMO* poseen historias complejas. Y muchas veces estos jugadores no sólo siguen la historia dentro del juego, sino que también están al tanto de ella a través de distintas plataformas multimediatas que aumentan el mundo de juego.

La inmersión no diegética se refiere a aquellos jugadores que están interesados en transportarse a un mundo distinto. "Para algunos jugadores, el sentimiento de ser transportado a un mundo vivo de fantasía es por sí mismo increíblemente llamativo" (Yee, 2014: 34). La inmersión en términos de gráficos, música y ambientación del mundo de juego es lo que atrae a este tipo de jugadores.

TABLA 1

Categorías de Análisis

| | | |
|--------------|--------|----------------------|
| Motivaciones | Logros | Progreso en el Juego |
| | | Competitivo |

| | | |
|--------------|--------------------------------------|--|
| | | Mecánicas del Juego <i>(Theorycrafting)</i> |
| | | Socializadores |
| | Inmersión | Interacción Social |
| | | Trabajo en Equipo |
| | | Diegética |
| Confianza | Existencia | No diegética |
| | | Si |
| Comunicación | Uso de herramientas de comunicación. | No |
| | | Alto |
| | | Medio |
| | | Baja |

Elaborado por autor

Conclusiones

Parte de los constructos teóricos que se plantean para la investigación de las motivaciones de los jugadores de *MMOs*, provienen de años de observación participante en este tipo de productos culturales. Esto se enuncia desde la perspectiva que plantea Jenkins: "A mi juicio, la clave, la autoconciencia metodológica, radica en reconocer con honestidad cómo sabemos lo que sabemos. Y la mayor parte de los temas sobre los que aquí escribo los conozco desde dentro hacia

fuera" (2006: 16). Esta aclaración se realiza con el afán de ser metodológicamente correcto y que el lector conozca desde qué perspectiva se realizan las aproximaciones e ideas que se discuten en el presente.

Los conceptos planteados en el trabajo y la propuesta metodológica buscan proponer un acercamiento teórico y metodológico desde los videojuegos, para explicar y comprender el complejo entramado social y comunitario que sucede en estos juegos. Una aproximación para conocer cómo los jugadores a través de la comunicación y la interacción en mundos persistentes, crean complejos sistemas culturales y redes sociales que trascienden los límites del juego.

Percibir las diferentes motivaciones de los jugadores no sólo sirve como un punto de partida para estudiar y comprender las prácticas de juego y la manera en que se forman relaciones o se fortalecen relaciones preexistentes en este tipo de juegos. Al mismo tiempo invita a reflexionar sobre qué elementos de estas motivaciones se pueden utilizar para el desarrollo de juegos de video con objetivos diferentes a lo lúdico.

Sin duda, además de contribuir al conocimiento creando teorías desde los videojuegos, este trabajo espera haber ayudado a desmitificar la idea que persiste en algunos sectores, de que los videojuegos son una actividad alienante y solitaria. Es decir, servir como una pieza más del andamiaje para la construcción de los videojuegos como un objeto de estudio en la agenda académica de la comunicación. Se considera a los videojuegos como un medio de comunicación y para la comunicación, donde se generan capitales simbólicos, culturales y económicos, que dan lugar a mundos de vida y sistemas socioculturales, los cuales sin duda deben de ser investigados desde las ciencias sociales.

Referencias

- Bartle R. (1996), *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who Suit MUDS*. Recuperado de <http://mud.co.uk/richard/hcde.htm>
- Bartle, R. (2003), *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis, IN, New Riders.
- Collantes, R. (2013), "Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas", en C. Scolari, *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la Gamification*, Barcelona, España, Col·lecció Transmedia XXI, pp.20-71.
- Fukuyama, F. (1995), *Trust The Social Virtues and the Creation of Prosperity*, New York, N.Y., Free Press Paperbacks.
- Gracia, A. (2017), *Acercamiento a las características y motivaciones de los jugadores de MMOs* (Tesis de Maestría). Recuperado de Biblioteca Central, UNAM.
- Klastrup, L. (2003, mayo 19), "A Poetics of Virtual Worlds", artículo presentado en *Digital Arts and Culture*, Melbourne, Australia.
- Klastrup, L. y S. P. Toca (2013), "Cuando los fans se vuelven jugadores. *The Lord of the Rings* desde la perspectiva de los mundos transmedia", en C. Scolari, *Homo Videoludens 2.0: De Pacman a la Gamification*, Barcelona, España, Col·lecció Transmedia XXI, pp.177-204.
- López Novelo R. (2011), *La construcción del capital social en las redes sociales en internet. Discutamos México en Facebook* (tesis doctoral). Recuperado de Biblioteca Central, UNAM.
- Nardi, B.; L. Stella y J. Harris (2007, enero 3-6), *Learning Conversations in World of Warcraft*, artículo presentado en *International Conference on System Sciences*, Big Island, Hawaii.
- Pearce, C. (2009), *Communities of Play. Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds* [Versión Kindle]. Recuperado de Amazon.com

- Ruiz Collantes, X. (2013), "Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas", en C. Scolari, *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la Gamification*, Barcelona, España, Col·lecció Transmedia XXI, pp.20-71.
- Salen, K. y E. Zimmerman (2004), *Rules of Play-Game Design Fundamentals*, Londres, Inglaterra, The MIT Press.
- Superdata (2015), *Gaming Video Content The Market Brief 2015*. Recuperado de <https://www.superdataresearch.com/>
- Superdata (2016b), *The MMO and Moba Games Market 2016*. Recuperado de <https://www.superdataresearch.com/>
- Taylor, T.L. (2006), *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture* [Kindle version]. Recuperado de Amazon.com
- Yee, N. (2004), "The Psychology of Massively Multi-user Online Role-playing Games: Motivations, Emotional Investment, Relationships and Problematic Usage, en R. Schroeder y A. Axelsson (eds.), *Avatars at Work and Play, Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*, Netherlands, Springer Netherlands, pp. 187-207.
- Yee, N. (2006), *The demographics and Derived Experiences of Users of Massively Multi-user Online Graphical Environments*. Recuperado de <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-20MMORPG%20Demographics%202006.pdf>
- Yee, N. (2014), *The Proteus Paradox, How Online Games and Virtual Worlds Change Us- And How They Don't* [Version Kindle]. Recuperado de Amazon.com

VIDEOJUEGOS Y SU ESTRUCTURA

CAPÍTULO 6

LA EXPERIENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS. ANÁLISIS DE LOS PRINCIPIOS DE PARTICIPACIÓN INTERACTIVOS DENTRO DEL JUEGO DIGITAL.

David Cuenca Orozco

Introducción

Hoy en día, los videojuegos se encuentran presentes al interior de diversos espacios de la sociedad.² No sólo se les puede ver al interior de millones de hogares alrededor del mundo, sino también en escuelas, museos, galerías, centros comerciales, etcétera. Incluso se han alojado recientemente al interior de múltiples dispositivos electrónicos móviles. En buena parte, eso es posible gracias a que las interfaces y plataformas digitales que les dan pie han ido gradualmente ajustando su arquitectura interna y externa para brindar a sus jugadores mayores capacidades de experimentación (Darley, 2002). El éxito del videojuego como industria deriva también, en buena parte, de los cada vez más complejos mecanismos de participación y de intervención con los que sus videojugadores pueden llevar a cabo una partida.³

Justo desde el momento en que distintos creativos, amplios equipos de programadores y diseñadores lograron articular al interior de los videojuegos un número cada vez mayor de principios de juego entrelazados de diferente manera dentro de una

² Resulta importante tomar en cuenta a los videojuegos educativos dentro de distintos espacios académicos, también la publicidad interactiva que puede jugarse al interior de consolas de juego digital y presentarse como estrategia comercial dentro de centros comerciales e incluso los juegos de video presentes al interior de museos y diversos espacios culturales. La aproximación del videojuego dentro de esos y otros sectores sociales se ha incrementado en los últimos veinte años, a pesar de que es una tecnología que nace en la era digital y su comercialización a nivel global tiene más de cuarenta y cinco años.

³ La industria del videojuego factura actualmente ganancias anuales semejantes a las de sectores audiovisuales tales como el cine y la música.

misma partida (King, 2002)⁴ es que ciertos sectores de la sociedad los contemplarían como tecnologías útiles para sus respectivos campos. Por ejemplo, exposiciones y galerías de arte alrededor del mundo han apostado no sólo por considerar al juego de video como una pieza artística más sino también han optado por emplear algunos de sus principios mecánicos para montar piezas de esa naturaleza.

El juego de video gradualmente se ha convertido en una tecnología de gran valor para campos como el arte y la cultura, entre otros, debido a la riqueza y variedad de sus signos visuales (Pérez, 2010); probablemente también por su potencial de exploración al interior de ellos, y por su capacidad de experimentación compartida de manera multiusuario.

Si bien la diversidad semiótica y lingüística del juego digital ha permitido a creativos de distintas disciplinas (músicos, pintores, escultores, cineastas, fotógrafos, etcétera) y artistas contemporáneos (video artistas, *art-hacks*, *software-arts*) conformar piezas interactivas (Levis, 2001), tales como el *ArtGame*⁵ (también llamado videojuego artístico); al mismo tiempo, los signos que conforman los distintos tejidos culturales de lo que hoy en día es un videojuego gradualmente se han vuelto más complejos, al punto de permitir interactuar con ellos de diferente manera (Poole, 2000), como se revisará aquí y ahora. Gracias a aplicaciones de realidad virtual y aumentada, es posible colaborar de manera más profunda dentro de una partida de juego digital, la cual puede ser tomada en

⁴ Mismos que gradualmente permitieron trascender el entretenimiento como principal razón de su existencia, principalmente desde los tres primeros años del presente siglo. Un ejemplo de ello son los Videojuegos Serios o *Serious Games*. Se trata de juegos digitales que tienen utilidad para distintos campos de la sociedad como la educación, la medicina, el arte y la cultura, entre otros.

⁵ El *Art Game* tiene que ver con las piezas artísticas dentro del rubro del videojuego como motivo principal. Se trata de tomar en cuenta al videojuego como pieza de arte. Ahora, el *Game Art*, por otro lado, es un sector o área productiva dentro de la industria del videojuego destinado a diseñar y elaborar objetos y escenarios para videojuegos modelados mediante programas informáticos. Es un departamento dentro de la cadena creativa de videojuegos a nivel industrial.

cuenta como una experiencia interactiva capaz de comprometer cognitivamente y sensorialmente a sus participantes.

Resulta interesante considerar qué tipo de experiencias dinámicas, y por tanto estéticas y cognitivas, logran detonar⁶ los múltiples principios incorporados al interior de las más recientes generaciones⁷ del juego digital y la manera en que son utilizadas por los jugadores.

Es importante comprender aquellos fenómenos que ocurren al experimentarlos, particularmente estimar la manera en que sus características tecnológicas logran desencadenar una experiencia sensible y estética⁸ en sus jugadores. De ahí radica una de las claves para su incorporación exitosa hacia distintos sectores de la sociedad, como son la medicina, el arte, la educación, etcétera. En ese sentido, el presente trabajo ciertamente tiene por objeto analizar, por un lado, los mecanismos tecnológicos presentes en los juegos de video más recientes; por otro, ubicar los objetos que emergen de ellos al interior del actual panorama de medios audiovisuales.

Comprender la forma en que se articulan tanto los principios de participación como las mecánicas del videojuego, permite reconocer los elementos derivados de esa

⁶ Una de las claves del éxito actual del videojuego depende de los distintos tipos de mecanismos de participación con que sus jugadores pueden actuar. Ello le ha permitido a esa tecnología ganar terreno en el actual panorama de medios audiovisuales, porque a diferencia de otros sistemas y medios de expresión, jugar un videojuego requiere convertirse en el partícipe y protagonista de un universo de sentido que además puede cambiar en la medida en que se experimenta en su interior.

⁷ El videojuego se divide a nivel industrial en siete generaciones. Las primeras cinco tienen que ver con el surgimiento de las primeras marcas internacionales comercializadas a escala global. Desde la empresa norteamericana *Atari* hasta la llegada de *PlayStation* e Internet al mundo del videojuego. Las dos restantes tienen que ver con la manera en la que se han escalado tecnológicamente los últimos sistemas de juego provenientes de las tres más grandes firmas comerciales de juegos de video: *Nintendo*, *Sony* y *Microsoft*.

⁸ A nivel de diseño, el videojuego se compone de tres grandes elementos. Los primeros serán las mecánicas de juego, se trata de las reglas y principios que dan pie al sistema de juego, la forma en que se opera. La segunda son las dinámicas de juego, los movimientos o acciones que el jugador debe realizar para cumplir un principio y continuar abriendo más elementos dentro del juego. Por último, se encuentran las estéticas del juego. Se trata de todas las reacciones emocionales que despierta el hecho de realizar una dinámica en específico para lograr una mecánica.

experiencia y al mismo tiempo hace posible entender cuáles interfaces logran atrapar más a sus jugadores, lo cual abona en la construcción de un acervo capaz de ser aprovechado en un futuro por distintos campos y esferas de la sociedad.

Principios de experimentación dentro de los videojuegos

El videojuego posee un carácter narrativo innovador. Es una forma de expresión cuyas posibilidades hápticas (información que se traduce en experiencias sensibles) permiten responder a una pantalla hasta determinado punto abriendo el sentido de una trama de acuerdo a las deliberaciones del propio jugador.

El potencial expresivo que subyace a la forma particular en que se despliegan datos e informaciones dentro de un videojuego radica en una serie de herramientas (interactividad/narrativas, algoritmos,⁹ bases de datos, Inteligencia Artificial, etcétera) propias de esa tecnología, las cuales difícilmente se encuentran presentes de la misma manera en el cine o la televisión, pero que pueden estimarse como elementos excluidos en objetos y medios analógicos,¹⁰ como la literatura o la pintura.

Dos elementos que convierte a los juegos de video en una tecnología especial respecto a otros objetos y dispositivos digitales, son tanto sus bases de datos como sus entornos virtuales, ambos manipulables por parte del jugador. Por un lado, los videojuegos contienen bases de datos mediante las cuales los jugadores pueden interactuar para llevar a

⁹ Si bien los videojuegos pueden programarse mediante líneas de código, hoy en día existen plataformas que permiten armar un videojuego sin la necesidad de saber lenguajes informáticos. *Kodu* o *RPG Maker* son sólo dos de las cientos de plataformas abiertas que permiten ensamblar videojuegos. Sin embargo, los títulos Triple A, con altos presupuestos y una demanda cada vez más amplia y creciente, precisan de un lenguaje y un motor gráfico para ejecutarse de forma óptima.

¹⁰ Analógico será aquí, siguiendo a Negroponte (1995), todo aquello que está construido de forma material y tangible, como una pintura o una fotografía. Esa idea se opone a la idea de lo digital que más bien toma en cuenta no átomos sino *bits*, informaciones estimadas mediante una codificación binaria presente y desplegable al interior de unidades centrales de procesamiento electrónicas.

cabo una partida de forma personalizada (Manovich, 2005). Los juegos de video de última generación se articulan mediante un conjunto de repositorios de informaciones que permiten a sus jugadores operar distintos elementos dentro del juego de video. No son otra cosa que datos capaces de desplegarse mediante diferentes menús, así como un conjunto de atributos, escenarios y cualidades de personajes y el entorno digital en que se desenvuelven.

Por otro lado, los juegos de video presentan un espacio virtual navegable (Manovich, 2005). Es decir, se componen por un entorno digital modelado en dos o tres dimensiones, y ese ámbito se puede explorar. El jugador puede interactuar dentro de esos escenarios recorriendo pasillos, navegando sus límites y sus dimensiones, es decir, puede visualizar tanto bases de datos como una serie de líneas de código traducidas en espacio digital capaces de permitirle trabajar y moverse a través de información representada de manera gráfica.

De ahí radica uno de los principios más importantes respecto al juego de video de última generación. Se trata de la duración de un juego en términos cronológicos. En no pocas ocasiones es mucho mayor el lapso en que se interactúa¹¹ y desarrolla la trama contenida en una partida (dentro de un entorno virtual navegable) que la que se desarrolla para otros bienes simbólicos. De hecho, dependiendo del título, sus videojugadores pueden pasar desde unos momentos hasta doscientas horas o más dentro de algunos videojuegos buscando detalles, anomalías y secretos ocultos, o bien revisando y depurando su inventario de objetos al interior de las múltiples bases de datos que presenta el juego digital.

Ahora bien, respecto a su duración, las últimas generaciones de los videojuegos incluyen la capacidad de fragmentación de escenas, así como el empleo de secuencias

¹¹ Actualmente, la repetición, es decir, la posibilidad de volver a un punto específico de la trama según se desee, resulta ser una pieza central del videojuego. Interactuar con instancias subjetivas como el tiempo es un recurso atractivo de los juegos de video de última generación.

manipulables. Si bien la compartimentación alude a la posibilidad de manejar imágenes cortas (que pudieran tener relación o no), el videojuego permite manipular esos fragmentos de audiovisual, adelantarlos y repetirlos (se les conoce como *QuickTime Events*¹²). Gracias a esos elementos, determinados títulos de juego de video recientes se pueden extender más horas que otros; incluso pueden llegar a durar más que cualquier tipo de formato y género audiovisual. Además, se pueden jugar una y otra vez y retomar un momento deseado sin volver propiamente a iniciar la aventura dentro de ellos. Por tanto, son entornos virtuales que se pueden recorrer una y otra vez dentro de una partida.

Gracias a esos adelantos, se han montado diversos minijuegos dentro del videojuego. Se trata de pequeñas partidas incluidas dentro de un juego más amplio. Se componen de extensiones o adecuaciones para un determinado videojuego, en las que sus diseñadores han implementado tiempos y duraciones independientes a las del videojuego en su contexto más amplio. Debido a esas posibilidades, los juegos digitales hoy en día se vuelven más atractivos. Además, los minijuegos exploran otros posibles sentidos más allá de la lógica con que originalmente se encuentran programados los videojuegos.

Los minijuegos están estructurados para plantear otras acciones fuera del marco convencional de sus personajes e historias, logrando enganchar más a sus usuarios con lo que acontece en la pantalla. Son aventuras dentro de una aventura más amplia; las primeras pueden afectar o no a la segunda, según desee el jugador. Precisamente hoy en día emerge una de las posibilidades más novedosas dentro de su industria para la articulación de un

¹² Diversos títulos de juego digital despliegan una serie de cinemáticos interactivos que son manipulables. Durante la proyección de un *cinema display* o *cutscene* se puede tener un cierto control de sus personajes, música, escenarios o datos valiosos para el desarrollo de una partida. Dentro del videojuego, además, se despliegan gráficamente una serie de escenas, las cuales necesariamente deben ser manipuladas de esta manera por el jugador para continuar el desarrollo de su contenido.

esquema comercial por parte de licenciarios y desarrolladores: se trata del sistema de micro transacciones¹³ dentro del juego de video.¹⁴ El cruce estratégico de bases de datos manipulables con el entorno virtual navegable dentro de los videojuegos, ha permitido este tipo de amalgamas para los juegos de video. Ahora, dicho fenómeno además se relaciona con las capacidades narrativas más innovadoras con las que hoy en día dispone el videojuego.

No siempre, o más bien no necesariamente, el interés primordial de determinados juegos digitales estriba en contar historias. Recientemente se vuelven más numerosos los títulos de juegos de video que no desarrollan una trama en estricto sentido con respecto a aquellas narrativas cuyo desarrollo se presenta como lineal,¹⁵ aun en aquellas en las que durante su ejecución se puede identificar un trabajo de postproducción que cambia el orden de las situaciones mediante montajes no lineales.

La gran mayoría de juegos poseen múltiples finales o desenlaces (por supuesto, cuando cuentan historias); estos finales aparecen de acuerdo con el desempeño del videojugador dentro de la partida de juego. Si es él quien decide un camino, el final del juego será acorde a sus decisiones y a la destacada trayectoria que haya logrado a través del

¹³ Con el perfeccionamiento de esta última posibilidad, la industria de los videojuegos ha ampliado sus horizontes narrativos y empresariales, al grado de poder actualmente interconectar dentro de una única partida múltiples dispositivos y jugadores, para así desarrollar todos, en conjunto, una misma trama.

¹⁴ Las micro transacciones son un recurso implementado cada vez de forma más eficiente en los videojuegos, el cual permite, entre otras posibilidades, la compra de elementos que inciden dentro de las partidas (como la obtención de accesorios, vestuario, escenas, etcétera) y que amplían todavía más la experiencia con un título de juego. Por solo mencionar un ejemplo se encuentra el título *Metal Slug Defense* para sistemas móviles *Android* y *IOs*.

¹⁵ La forma de relatar unos sucesos dentro de los videojuegos puede no siempre llevarse a cabo en términos clásicos. Elena Beristaín, en su texto *Análisis estructural del relato* (1989), menciona que en un relato, por ejemplo dentro de un libro o una película, se tiene una estructura narrativa que se desarrolla a partir de un planteamiento mismo que se incrementa cuando se presenta un conflicto, el cual deriva en un clímax que finalmente se resuelve obteniendo un desenlace de esa actividad. En el videojuego no necesariamente pueden existir conflictos, sino más bien la experiencia con ellos radica en construir o en pasear por sus entornos virtuales.

videojuego; es decir, mediante a la manipulación precisa de ciertos recursos y elementos acumulables, así como a su manera de navegar dentro del entorno digital.

Los juegos de video actuales, además, permanecen abiertos para aplicarles actualizaciones y contenido adicional descargable (*DLC* o *Downloadable Content*, por sus siglas en inglés). Esa es una de las estrategias de comercialización para dichos productos digitales más frecuente y presente en las consolas de última generación. Los contenidos extra y actualizaciones permiten extender la experiencia de un mismo título de juego y a la vez abren la experiencia para hacerla más amplia, según los propios designios y voluntad de permanencia dentro de la plataforma por parte del videojugador.

A partir de lo ya señalado, puede mencionarse que los juegos digitales se articulan hoy en día mediante un cúmulo de principios de modularidad.¹⁶ Es decir, los contenidos y los elementos que se desean jugar serán seleccionados al gusto del jugador, de acuerdo a su propio progreso y a las necesidades de apertura de la plataforma para ofrecer componentes descargables adicionales. Si bien es cierto que actualmente es posible lograr una mayor personalización del entorno gráfico y de los atributos del videojuego (bases de datos, entorno virtual, personajes, escenarios, etcétera) al punto de organizar un juego al gusto del propio jugador, al mismo tiempo las descargas de contenido adicional y los minijuegos seleccionables hacen la experiencia todavía más integral.

Un elemento innovador dentro del videojuego con respecto a otras generaciones anteriores es el control de movimientos, así como la manipulación subjetiva de tomas y

¹⁶ Hoy más que nunca, el jugador del videojuego es un agente activo que no se limita únicamente a la contemplación de un lenguaje audiovisual, sino que además participa de éste a través de distintas vías. En alguna medida, el éxito de un videojuego depende de las habilidades y destreza del jugador. Quien participa de un videojuego no únicamente puede apreciar los cinemáticos, sino además debe participar para el desarrollo de la trama de diferentes maneras.

encuadres de cámara por parte de quien los juega. Una partida de juego no se mirará desde un solo ángulo, sino que serán tantos los puntos de vista que pueda llevar a cabo el jugador, como la tecnología misma lo permita en términos de manipulación de cámara. En ese orden, hoy en día al jugador se le asigna el rol de jugar a “convertirse” en cámara en el mundo virtual del videojuego. Elementos técnicos de filmación o reproducción como la “relentización” y los diferentes *time travel*, son funciones que puede realizar de forma sencilla el jugador dentro de distintos videojuegos, los cuales se convierten en componentes que permiten ampliar o retorcer una experiencia de juego y hacerla incluso más larga o acortarla de acuerdo a cómo se desenvuelven sus jugadores dentro de sus bases de datos, en este caso de cámara, y la forma en que las aplican al recorrer su entorno digital.

Por otro lado, los videojuegos más recientes contienen interfaces que incluyen mejoras en cuanto a sus capacidades hápticas. Es decir, existen títulos que necesitan de la voz o ser literalmente “soplados” con la boca para ser operados. Se trata de una cantidad cada vez mayor de interfaces físicas con las que el jugador puede introducir informaciones, así como una mayor capacidad de respuesta sensible por parte del videojuego hacia sus jugadores. Las bases de datos no sólo se pueden seleccionar ahora mediante un control y una pantalla, sino que existen distintos recursos sensibles que permiten manipular dichos repositorios de informaciones. Por ejemplo, los controles de mando de los videojuegos contienen *rumble packs*, o motores de vibración, que responden a las acciones que los jugadores llevan a cabo dentro del juego de video. Ello ocurre cuando, por ejemplo, en una partida de *Metal Gear Solid V* (2017) para la consola *PlayStation 4*,¹⁷ un helicóptero vuela

¹⁷ Es una de las consolas de juego de video más vendidas a nivel mundial, propiedad de la empresa japonesa *Sony*. Actualmente dicha empresa cuenta con una división tecnológica exclusiva para la fabricación, distribución y comercialización de juegos de video a nivel mundial.

cerca del personaje que controla un jugador, y puede sentirse gradualmente cómo sus hélices se alejan.

Desde hace varias décadas, los videojuegos permiten ganar experiencia,¹⁸ subir de nivel y evolucionar sus personajes. Conforme se experimenta dentro de un videojuego, éste último se va volviendo más difícil, por lo que el propio jugador también aumentará sus atributos, inventario, estatus, etcétera, en la medida en que permanezca dentro de ese entorno digital. La experiencia se puede obtener conforme se resuelvan más principios de juego. Las bases de datos se manipularán de forma más amplia y alojarán más información de acuerdo con la manera en que sus jugadores se vuelvan más presentes dentro del sistema de juego digital. Es importante reconocer que en ese sentido los videojuegos precisan de un avance específico para poder desencadenar una serie de elementos narrativos y sensibles capaces de liberar una parte de la trama, al mismo tiempo en que permiten realizar una partida más amplia.

Gracias a la tecnología de realidad aumentada¹⁹ incorporada a determinados videojuegos de última generación, hoy en día se pueden escanear objetos, personas, entornos etcétera, de tal forma que una serie de mapas, personajes y hasta recorridos existentes fuera de pantalla se convierten ahora en novedosos elementos del videojuego, cuyas representaciones virtuales adquieren otros atributos dentro del juego y extienden su trama, logrando abrir sus bases de datos y su entorno virtual navegable. Por supuesto, para

¹⁸ La experiencia no sólo se refiere al acto de experimentar dentro de una plataforma digital ciertos contenidos, sino al mismo tiempo tiene que ver con la idea de volverse más asiduo al juego y dominar cada vez de forma más efectiva los distintos recursos que presenta en su interior, los cuales van desde subir un nivel a un determinado personaje, ganar más atributos, desbloquear ciertos escenarios y hasta lograr avanzar una determinada parte de la trama. La experiencia entonces es, para este caso, tanto hacerse presente en el juego digital como estar comprometido con lo que ocurre dentro de dicho videojuego.

¹⁹ La tecnología de Realidad Aumentada no es otra cosa que un tipo específico de realidad virtual. Es decir, consiste en la concreción de un entorno posible al interior de sistema digital que procesa informaciones en tres dimensiones y las empalma con información existente fuera de pantalla, dando por resultado el cruce de dos virtualidades dentro de un mismo mecanismo.

que ello sea una realidad el día de hoy, es indispensable que las tecnologías mencionadas se ensamblean mediante distintos niveles y patrones de Inteligencia Artificial (IA).²⁰

Los juegos de video (así como otras novedosas formas audiovisuales) permiten romper la cuarta pared de forma cada vez más frecuente, pero lo hacen en conjunto con la IA. De esta manera, aumentan el grado de realismo de esa experiencia. Se trata de la posibilidad de interactuar con el videojuego, ya que dicha tecnología produce la sensación de que apela directamente al jugador; aunque en realidad los elementos de programación han sido condicionados de manera previa para ejecutar tareas lógico-aritméticas. Así, en ocasiones, los juegos parecen romper la trama discursiva en que se encuentran sus personajes, quienes suelen preguntarse respecto a su rol dentro de ella al tiempo en que pretenden (están programados para dar esa sensación al jugador) llegar a tomar la decisión de salir de ésta. Sobre lo arriba mencionado, es preciso mencionar que la Inteligencia Artificial y la cuarta pared son elementos que requieren de una cierta habilidad por parte del jugador dentro del entorno virtual, así como de un amplio inventario de atributos e informaciones acumulados.²¹

Si se eligen ciertas pautas y no otras dentro de una partida de juego de video, dicho sistema digital mostrará determinadas condiciones específicas y articulará una trama

²⁰ Si bien la Inteligencia Artificial como disciplina científica se articula a finales de los años cincuenta tomando en cuenta principalmente a las computadoras, los primeros mecanismos informáticos de ese tipo fueron implementados con éxito al interior de juegos de video, principalmente títulos de juegos de mesa como ajedrez (Wolf, 2005). La tecnología de Inteligencia Artificial aplicada a los juegos de video (también conocida como *I.A.V.G*) puede asumirse como aquel campo tecnológico en que el juego digital simula ser inteligente. El videojuego evalúa una situación y actúa bajo determinados principios lógicos programados por sus creativos para lograr sus objetivos.

²¹ Las imágenes que acompañan al jugador son una serie de representaciones generadas mediante dos patrones de Inteligencia Artificial. El primero de ellos son algoritmos básicos que ejecutan una rutina programada. El segundo tipo de patrón de inteligencia artificial de los videojuegos es una red neuronal, dentro del cual un algoritmo matemático asume una deliberación de acuerdo al entorno y a las acciones en conjunto con el jugador. A esas instancias de Inteligencia Artificial dentro del videojuego se les conoce como *GameBots*. Y son recursos con los que se puede obtener una cierta interactividad.

correspondiente a dichas decisiones tomadas.²² El anterior fenómeno de penetración de los principios programados junto a un jugador dentro del videojuego, se complementa mediante la manipulación de una profundidad de campo por parte del jugador. Si bien la gama de formas, mediante las cuales se crea una sensación diferenciada de planos secundarios y primeros planos, puede articularse hoy en día al gusto dentro de varios videojuegos recientes, al mismo tiempo resulta posible modificar y manipular²³ los sistemas de iluminación de diferentes títulos por parte de los jugadores.

Por supuesto, que todas estas mejoras, tanto interfaces físicas como mecánicas internas dentro del videojuego, son recursos esenciales para que el jugador obtenga a concebir una experiencia integral y por tanto más envolvente. Cada uno de esos elementos contribuye a hacer una partida más grande y al mismo tiempo seleccionable a la carta. De acuerdo con estos principios, las bases de datos manipulables se vuelven más complejas al tiempo en que el entorno virtual se convierte en un proceso más interactivo aumentando la partida en diferentes formas.

Evolución de las interfaces visuales del juego digital

Si bien los videojuegos se han aproximado a espacios de la sociedad cada vez más amplios, y se han consolidado como una sólida industria gracias a la integración de distintos

²² A partir de lo arriba mencionado, resulta importante indicar que los videojuegos más recientes, a diferencia de otros medios e interfaces audiovisuales, permiten no sólo la cooperación colectiva, sino ahora también masiva. Particularmente para la modalidad de juego tipo en línea, ésta hace posible que cientos o miles de jugadores participen dentro de un título de juego o una partida en específico, concretando objetivos de forma colectiva.

²³ Esas y otras aplicaciones del videojuego se han vuelto modulares, ajustables al gusto, al punto de brindar la sensación que se juega un juego propio y no uno programado por una serie de creativos diseñadores y programadores. Los videojuegos de última generación permiten procesar en ese sentido algunos de sus gráficos gracias a un foco selectivo manipulable por el jugador. Es una de las posibilidades esenciales de los juegos de disparos en primera persona. Su naturaleza estriba en la capacidad de enfocar de manera intencional únicamente un plano en particular, destacándose de otros.

principios lógicos y mecánicos de juego al interior de diversas actividades, este fenómeno también ha sido posible debido a las capacidades participativas que pueden experimentarse gracias a sus múltiples interfaces,²⁴ cada vez más complejas.

La implementación de artefactos físicos, interfaces, sean *hardware* o *software*, dentro de la arquitectura interna de los más recientes juegos digitales, permite hoy en día a sus jugadores involucrarse aún más²⁵ con lo que ocurre dentro de la pantalla, al punto de comprometerse con los datos procesados y desplegados por dicho sistema audiovisual.

En nuestros días resulta frecuente la existencia de controles y mandos de juego que cuentan con sistemas de vibración, acondicionados mediante sensores que detectan cambios de movimiento dentro de las narrativas del juego, capaces de ofrecer una experiencia multisensorial que posibilita enriquecer dicha práctica. Por ejemplo, algunos periféricos físicos, como es el caso de lentes, permiten los sus jugadores sumergirse en una partida debido -en parte- a que están basados en el cruce visual de dos imágenes proyectadas de forma simultánea, las cuales son desplegadas al interior de diminutas pantallas que, a manera de lentes, se alojan en accesorios visuales capaces de emular la visión de los ojos del ser humano, incrementando así la experiencia de juego.

El poder participativo que adquieren los jugadores de videojuegos más recientes, se incrementa gracias a novedosos periféricos y a las capacidades expresivas que invitan a extender las formas discursivas alojadas dentro de dicha plataforma digital. Si bien el

²⁴ Por interfaz o interface se entiende aquí al punto de contacto entre un dispositivo tecnológico, como es el caso de un videojuego, con aquellas personas que lo operan, sus jugadores.

²⁵ Si bien la idea de inmersión tiene que ver con el hecho de poder penetrar de forma cognitiva al interior de algo que sucede dentro de una interfaz, como un libro o una obra de teatro, en los videojuegos las capacidades de experimentación le vuelven todavía más atrapante. Se vuelve más emocionante decidir y al mismo tiempo ser responsable de desarrollo y destino de una partida de juego. Aunque es todavía más atrapante si las informaciones además de cognitivas son sensibles. El videojuego incluye hoy en día aparatos que hacen más íntima una partida.

fundamento del videojuego como sistema de representaciones interactivas digitales consiste en la acción conjunta entre una o más personas sobre un artefacto electrónico, el hecho de poder entender y gobernar lo que ocurre hoy en día en una pantalla de juego y tomar el mando de una narración digital no resulta en última instancia una tarea tan sencilla.²⁶ Se debe al menos reconocer la manera en que opera su arquitectura básica, para así poder realizar una partida de juego; incluso se debe participar asumiendo un compromiso como jugador, para comprender las tramas o reconocer distintos patrones y secuencias en las imágenes presenta el juego.

La interactividad selectiva,²⁷ pieza clave del videojuego, ha contribuido a resaltar todavía más las características y atributos de dicha tecnología, al tiempo que ha abierto novedosas posibilidades para su utilización. Este fenómeno ha permitido extender algunos elementos incluidos dentro de su arquitectura interna hacia otras formas audiovisuales. En ese sentido, los cinemas interactivos del juego digital son rescatados hoy en día con cada vez mayor facilidad por diseñadores y productores audiovisuales de otras industrias, logrando implementarlos dentro de sus particulares proyectos y objetos. Un ejemplo es el caso de los motores gráficos de los videojuegos, los cuales son frecuentemente importados para la construcción de series *web* que retoman su particular lenguaje visual, como es caso de las *Las Machinimas*.²⁸ Hoy en día también es posible jugar con imágenes interactivas

²⁶ Eso se logra mediante un bucle de juego, es decir, una serie de repeticiones que el juego presenta en sus principales acciones ejecutadas (mediante mandos, botones, etcétera), intercaladas de forma sucesiva y de manera creativa dentro de su trama, para que el jugador no sienta que las lleva a cabo una y otra vez.

²⁷ Existen dos tipos básicos de interactividad: Selectiva y Comunicativa. La primera tiene que ver con la capacidad para poder manipular y operar una serie de elementos que caracterizan a una plataforma (color, volumen, tono, intensidad, tamaño, etcétera); la segunda tiene que ver con la capacidad para poder expresarse dentro de dicho entorno (Manovich, 2005). Tanto la interactividad Selectiva como la Comunicativa, coexisten dentro de un mismo servicio digital que es el videojuego.

²⁸ De esta manera, los videojuegos se van enriqueciendo en la medida en que amalgaman elementos de *reboots*, *intercuelas*, *precuelas*, *adaptaciones originales*, *remakes*, *mash ups*, *largometrajes*, *documentales*,

provenientes de otros medios al interior de un videojuego, como ocurre con los *MuGen*. Al interior de esos videojuegos coexisten lenguajes de otros productos culturales como el cine, el cómic, los dibujos animados y el *anime* japonés.

Los *MuGen* son híbridos del cine, la televisión y otros referentes que trenzan sus códigos dando pie a bienes simbólicos cada vez más amplios y abiertos, los cuales son jugables, es decir, retoman los principios de participación mencionados en la primera parte de este capítulo para confeccionar bases de datos manipulables y un entorno virtual capaz de ofrecer una experiencia personalizada de juego.

Hoy en día, el videojugador además de poder manipular los discursos contenidos dentro del juego digital, incluso puede colaborar junto a ellos para ofrecerles así diferentes instrucciones, determinando de esta manera una particular dirección temática e incluso incidir en su desarrollo por completo, por supuesto a partir de sus particulares trayectorias (aunque eso implica alterar los códigos de programación y diseño originales colocando nuevas bases de datos e importando entornos virtuales de otros objetos audiovisuales). Además, dependiendo de sus propias subjetividades, así como de las propias matrices culturales (tradicción, generación, latitud, etcétera), el videojugador de hoy en día retoca al gusto su propia partida.

Por supuesto, el nivel de compromiso asumido dentro de la ejecución del juego depende de qué tanto el jugador pueda operar interfaces digitales; y, por tanto, de qué tan capaz sea para personalizar elementos alojados dentro de los distintos repositorios de datos

remezclas, aplicaciones *web* híbridas, etcétera, y otras formas del audiovisual, relacionadas previamente o no con el universo del videojuego y es posible interactuar con ellas.

en un determinado juego.²⁹ De esta manera, los jugadores pueden incidir en el establecimiento de algunos parámetros de los videojuegos y extender, en alguna medida, bajo sus propios designios, lo que ocurre en pantalla (hasta determinado punto). Por tanto, desarrollar una partida dentro de un espacio digital precisa de novedosas formas de pensarse dentro de él y, por supuesto, articular la duración del juego, que no corresponde a la del tiempo en sí mismo, sino más bien un tiempo que es el de cada partida, el tiempo que ocupa el jugador dentro del entorno virtual.³⁰

Resulta importante mencionar que hoy en día es posible alternar de plataforma de juego digital sin realizar un cambio de videojuego. Es un fenómeno que extiende más la capacidad de manipulación de los repositorios alojados dentro del videojuego. Recientemente, se ha implementado a nivel estructural una nube³¹ exclusiva para el juego de video, que permite realizar la migración de datos e informaciones fuera del videojuego hacia otras instancias, como es el caso de las redes sociales digitales (*Facebook*, *Twitter*, etcétera) o hacer un cambio entre consolas de juego que resulten compatibles entre sí. De hecho, también tiene que ver con la capacidad para desplegar los propios juegos dentro de

²⁹ Si bien a inicios de los años ochenta los videojuegos se diseñaron y programaron principalmente en dos regiones geopolíticamente delimitadas (Estados Unidos y Japón), para comienzos del siglo XXI en su producción y comercialización participaron empresas provenientes de países como Canadá, España, Francia, Inglaterra, México y Corea. Sin embargo, en nuestros días también existen desarrolladores independientes que provienen de diversas partes del mundo (Noruega, Argentina, Tailandia, Corea, Irán, Cuba). Estos creativos realizan títulos que posteriormente se comercializan a través de distintas empresas de tecnología como *Apple*, *Nintendo* y *Microsoft*, e incluso liberan sus productos interactivos de manera gratuita a través de distintas plataformas dentro de Internet. Tanto empresarios como desarrolladores independientes (*indies*), conscientes de que el videojuego es ahora una tecnología producida a escala mundial, elaboran diversos títulos, los cuales liberan en portales de descarga, así como al interior de servidores de juego de múltiples empresas.

³⁰ Mientras que en el cine una narración culmina con una temporalidad específica (aunque las secuencias o tramas tengan o no una linealidad aparente), en el videojuego no es así, ya que una partida puede extenderse hacia múltiples direcciones y no sólo repetirse una y otra vez, sino que incluso se pueden obtener minijuegos dentro de un título de juego. Es decir, juegos breves dentro de un videojuego.

³¹ La nube hace referencia a un sistema de alojamiento de información digital asentada dentro de un servidor que se encuentra de forma física en un lugar remoto. Eso quiere decir que aunque la información no se encuentre almacenada de forma física o no exista un dispositivo físicamente conectado durante una partida de juego, en realidad los datos guardados sí están acumulados en una computadora, principalmente propiedad de la empresa que ofrece ese servicio.

dispositivos inteligentes como *tablets*, *smartphones* o *laptops*, migrando así la experiencia interactiva de juego de unos soportes tecnológicos para los que originalmente han sido fabricados, para posicionarlos dentro de otros espacios tecnológicos que permiten jugar de otras maneras, empleando otros sentidos y otras lógicas de juego.

Una de las posibilidades resultantes de ese último hecho dentro del mundo del videojuego, es justamente la de experimentar con los sentidos, tocar, soplar, interactuar de diferentes maneras con el juego digital.³² Los juegos de video de última generación comienzan a fusionar en más de un sentido los mundos que existen dentro de otros sistemas de expresión audiovisuales, y también sirven de referente para alimentar esos y otros dispositivos digitales.

Conclusiones

Por un lado, se entiende a los videojuegos como el resultado de un diseño digital, así como de un modelado visual; ésas y otras características³³ brindan a los videojuegos la posibilidad de contar con tecnología indispensable para navegar al interior de un espacio virtual, mismo que permite conformar simultáneamente partidas de juego (sin mencionar, por supuesto, a las redes sociales digitales al interior de sus interfaces). De esta manera, miles de videojugadores permanecen diariamente conectados desde distintas partes del mundo. Se reúnen de manera virtual conformando clanes, disfrutando de los servicios en

³² Si bien millones de personas alrededor del mundo lo hacen con sistemas electrónicos interactivos, desde los cajeros automáticos de los bancos, hasta las aplicaciones digitales de *tablets* y *smartphones*, uno de los primeros sistemas tecnológicos que permitió esa experiencia fue el videojuego, y hoy en día es además uno de los sistemas que ha perfeccionado dicha actividad para incluirla dentro de sus partidas de juego, cada vez más integrales.

³³ Las mejoras en cuanto a principios y lógicas de juego, así como en cuanto a interfaces y sistemas de juego digital, permiten tomar en cuenta a dicha tecnología como un producto, como sistemas electrónicos audiovisuales y al mismo tiempo como servicios o bienes que proveen de alguna utilidad a sus jugadores, debido a que hacen posible el despliegue y almacenamiento de datos e informaciones.

línea que ofrece la tecnología del juego de video. Por otro lado, además de integrarse como un puente o canal comunicante a distancia, mediante el despliegue de texto, de video, de *chats*, de foros, de avatares virtuales, de imágenes interactivas, de personajes digitales personalizables, etcétera (Cuenca, 2013), de igual forma al jugador se le puede reconocer por presentar un cúmulo de experiencias cada vez más integrales, así como múltiples puestas en acción en tiempo real, las cuales se convierten en realidad por medio de su caracterización y ejecución.

Los escenarios del videojuego presentan actualmente las siguientes características: son espacios con mayor acción, permiten la manipulación de repositorios digitales y un ambiente digital explorable cada vez más amplio (de caracterización y de construcción de una experiencia virtual que permite co-crear sobre la base de condicionantes básicas propias para su arquitectura). Esto hace posible considerar un vasto conjunto de posibilidades culturales, cognitivas, sociales, entre muchas otras, por parte de los mismos jugadores para la creación y experimentación.

Si bien aquí se han presentado algunos de los principales elementos que hacen de la experiencia con los videojuegos una práctica integral entre juego y jugador, el verdadero potencial de esas tecnologías, mismo factor que los ha posicionado dentro de campos como la cultura y el arte, debe seguir explorándose al jugarlos. Cada título ofrece una experiencia nueva; y al mismo tiempo, el jugador con su particular forma de jugar desarrolla una partida siempre novedosa, bajo la que se abre un nuevo sentido cada vez que se juega, por supuesto apoyada de los elementos de acción, así como por determinados principios mecánicos.

Uno de los elementos que deben tomarse en cuenta para comprender en un futuro las condiciones expresivas ejecutables dentro de los videojuegos (la experiencia dentro del videojuego tanto en el sentido de experimentar una partida como el hecho de hacerla más compleja), debe ser su capacidad inmersiva. Porque la inmersión establece un compromiso del jugador con aquello que juega, y si esto le resulta fascinante, quedará enganchado, lo cual es uno de los motivos principales para incursionar con esas tecnologías, por ejemplo, en lugares como museos o escuelas.

Si bien la experiencia dentro de los videojuegos resulta más compleja en la medida en que los distintos elementos que les dan pie se han vuelto más integrales, al punto de alcanzar mejoras en cuanto a las capacidades de manipulación de bases de datos y del propio entorno del juego de video, la misma debe estudiarse de cara a los propios designios del jugador y de sus capacidades cognitivas y culturales. Esos dos últimos elementos pueden permitir ahondar más sobre la manera en que se encuentran articulados los principios internos del juego, al tiempo en que ofrezcan pistas para entender cómo es que la experiencia de un videojuego es posible llevarse fuera del mismo para posicionarse en múltiples actividades y esferas de la sociedad.

Referencias

- Beristaín, E. (1989), *Análisis estructural del relato literario*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cuenca, D. (2013), *Discursos audiovisuales animados e interactivos. Un diálogo entre la animación japonesa y los videojuegos*, México, Tintable.

- Darley, A. (2002), *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós.
- Jiménez, J. (2010), *Teoría del arte*, Madrid, Tecnos Alianza.
- King, L. (2002), *Game on The History and Culture of Videogames*, London, Lawrence King.
- Levis, D. (2001), *Arte y computadoras. Del pigmento al bit*, Buenos Aires, Editorial Norma.
- Manovich, L. (2005), *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, España, Paidós.
- Negroponte, N. (1995), *Ser digital*, España, Atlántida.
- Pérez, Ó. (2010), *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación discursiva como perspectivas de estudio del discurso*, Tesis Doctoral, España, Universitat Pompeu Fabra.
- Poole, S. (2000), *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*, New York, Arcade Editorial.
- Wolf, M. (2005), “Introducción a la teoría del videojuego” en *Formats. Revista de comunicación audiovisual*, número 4, Barcelona, Universidad Pompeu Fraba.

CAPÍTULO 7

LOS ELEMENTOS EXPRESIVOS PRESENTES EN EL VIDEOJUEGO

Roberto Carlos Rivera Mata

Introducción

El presente capítulo intenta establecer una gradación de acuerdo con el parecido con nuestro mundo real, cuestión que desde nuestra opinión siempre se ha pretendido emular con las limitaciones estéticas que tenían los videojuegos de primera generación. Dichos elementos expresivos serán a la postre el campo semántico que dotará de sentido a la ingente producción de contenidos en el universo del videojuego.

Se trabaja así la construcción de un modelo de análisis para el videojuego desde su constitución visual. En ese sentido, desde sus albores, el videojuego se ha encontrado en un bucle de renovación ininterrumpido. Quizá por ello la industria, los consumidores y la academia no se han dado a la tarea de denominar las características visuales de cada una de sus nuevas creaciones.

El presente trabajo busca ordenar en categorías y otorgarles un nombre para generar una apropiación del objeto, con el fin de brindar un aporte a la teorización respecto del mundo del videojuego.

Dividido en cuatro niveles, cada modelo pretenderá convertirse en una matriz que transitará lo ontológico, pasando por lo epistémico, para desembocar en lo axiológico. Dicho derrotero es el que, de manera empírica, ha seguido la industria, y dicho sea de paso, poco o nada se ha reparado en reflexionar y categorizar las acciones desarrolladas, lo cual dificulta o ralentiza el posterior desarrollo de todos los campos involucrados en la creación

de un videojuego. Y no se diga de la parte analítica, postura desde la que partimos en la academia.

En este texto observaremos la composición del sistema categorial propuesto, que partirá de las necesidades e intentará dar respuesta a la hipótesis que inquiere sobre la existencia de elementos expresivos constantes e identificables en el videojuego, que permiten la creación de una taxonomía.

El objetivo del presente capítulo será justificar la construcción del modelo mediante el aporte de las diferentes perspectivas teóricas, que a nuestro parecer conforman los niveles estético, narratológico, audiovisual y videolúdico de nuestro modelo de análisis, conformando estos cuatro rubros, los cuales serán los indicadores de nuestras tres categorías.

Para entender el presente trabajo se partirá de la identificación de las categorías estéticas (visuales); de ellas se desprenden las narratológicas, que dan pie a las audiovisuales, para después involucrar a las interactivas, que son propias del videojuego.

El videojuego como medio de expresión

La ontogénesis del videojuego guarda mucha relación con la pintura, pues ambos comparten una estrecha relación entre técnica-estética-autor. Se puede establecer un parangón entre la pintura rupestre y los primeros videojuegos; ambos comparten una necesidad expresiva que estaba limitada por la técnica de la época. Por esto nos atrevemos a delimitar una línea directa entre el videojuego y la pintura, por cuanto se trata de una suerte de palimpsesto digital, que al igual que un lienzo se tiene que preparar con una determinada técnica y ejecutar. Si bien en la pintura no existe *per se* el movimiento, sí hay la intención del artista de simularlo. Recordemos el empleo del escorzo para simular el volumen y los

cuerpos en posiciones que referían movimiento, lo que sin duda era una indicación de motilidad; dotaba de dinamismo a la obra a la vez que guiaba la lectura de la composición. En el videojuego existía esa misma limitación, pues recordemos que los videojuegos utilizaban *sprites*, es decir, una sucesión de imágenes fijas con variación de movimientos de brazos o piernas para dar la impresión de movimiento.

La semejanza con el cine viene por la utilización de los recursos audiovisuales, no por cómo se constituye, pues recordemos que el mundo del videojuego se desarrolla a partir de un entorno digital; mientras, el cine aprehende por medio de procesos ópticos y químicos para después ser fijados y finalmente ser proyectados. Dicha aprehensión es una construcción híbrida de materiales y composiciones naturales y artificiales; es decir, se trata de las vistas y paisajes o de los decorados construidos *ex profeso*. Para la pintura, en cambio, se trata en gran parte de la destreza del artista, que con cada pincelada construye una realidad, transformando el lienzo en un universo simbólico. De igual manera sucede en el videojuego: se transforma el “vacío” en un escenario; en ambos casos podríamos hablar de un palimpsesto que es usado y reusado según la voluntad del artista- desarrollador.

El papel de artista-desarrollador es tan acucioso, que en casos muy particulares estaríamos hablando de videojuegos de autor, en los que la estética y/o las temáticas estarían muy definidas. Se trata del producto de un autor reconocido en su particular modo de expresar sus ideas, para después lograr ser reconocido en su obra.

El establecer un parangón entre la pintura y el videojuego, en cuanto a su formación y desarrollo, sirve para proponer un itinerario que permita entender el desarrollo de las capacidades expresivas del videojuego, y así comprender las creaciones y su necesidad de imitar la realidad.

Reproducir la realidad con la mayor exactitud posible, quiere decir capturarla “realmente”. No en vano en la Antigüedad, y de nuevo a partir del Renacimiento, el arte ha sido interpretado una y otra vez como mimesis (imitación de la realidad, de la naturaleza) (Doelker, 1982: 45).

Se podría hablar de una necesidad intrínseca, si no es que inherente, de asir la realidad a través de una perfecta imitación. Por ello, resulta preponderante establecer este indicador como parte toral del modelo, ya que esta matriz estética es la que da forma y confiere no sólo nominalmente, sino de manera integral, las características estético-expresivas de nuestro modelo de análisis.

Conformación del nivel narratológico

Gran parte de éxito de un videojuego deviene de dos elementos fundamentales, al igual que en todo producto audiovisual: la historia y los personajes. Ambos son elementos que generan una proximidad con el jugador, pues éste conoce las motivaciones del personaje y le ayuda a cumplimentar las premisas propuestas para el desarrollo de la historia, ya que estos elementos trabajan de manera independiente al modo de representarlos “...La estructura de una historia es relativamente independiente de las técnicas que la arropaban, ya se tratara de una novela, de una película o de una obra de teatro” (Graudeault & Jost, 1990: 13). Pero aproximémonos a los elementos que dan cuerpo a nuestro material de trabajo, el videojuego, el cual lo abordaremos desde el tamiz de la narratología.

La base narratológica resulta de vital importancia, pues estamos frente a un relato interactivo. Este indicador está compuesto por cuatro elementos que operan en conjunto y que a continuación se describen.

La historia

La construcción de los universos simbólicos servirán de base, son el prefacio que sentará las premisas de las acciones a desarrollar. Éstos universos tienen como sustento este aspecto diegético, que provoca que nosotros los espectadores aceptemos lo propuesto. Como vemos, el tratamiento que le damos como espectadores es el de realidad, mismo que cuenta con su propio espacio-tiempo.

Dicho espacio-tiempo conforma un universo completo repleto de reglas particulares, (Ryan, 2001). “Una simulación típica consiste en un número de agentes a los que se les proporciona un entorno en el que vivir y ciertas reglas que seguir. La suma de estos elementos constituye un mundo narrativo completo, con personajes, escenarios y principios de acción” (pág. 88). Dicho mundo cuenta con elementos comunes a nosotros los lectores: y de no cristalizarse, no se lograría la inmersión, lo que deviene indefectiblemente en la destrucción de ese mundo simbólico propuesto.

Dichos universos simbólicos necesitan alimentarse, por decirles de alguna manera, de las capacidades inmersivas del relato, de la diégesis, del planteamiento que se hace de una historia y de las resistencias que provoca en el lector, el cual decide engancharse (o no) de la misma y dejarla fluir; o como en el caso del videojuego, interactuar con las interfaces físicas y visuales. “...Los juegos de pantalla son generadores de procesos inmersivos, es decir, de un involucramiento tal con lo que sucede en la interface, que se genera esa extraña sensación de estar participando en un tiempo y un espacio diferentes, y enteramente por fuera de la cotidianeidad” (Balager, 2012: 89). Cabe hacer un paréntesis, pues dentro de las capacidades inmersivas se presenta una relación cinestésica, pues involucra diversos estímulos sensoriales además de la visual “... La experiencia visual se integra sinestésicamente con

otras experiencias sensoriales...” (abril, 2008: 36), en particular las que comprenden a los de naturaleza háptica “...Los entornos visores digitales han asentado el carácter háptico o táctil de visión” (abril, 2008: 37), lo que llegaría a caracterizarse como un estímulo “sináptico”, pues él o los estímulos recibidos buscan desencadenar una reacción en el usuario mediante estímulos visuales, sonoros y táctiles. Esta sinapsis sería la interacción, el ejercicio estímulo-respuesta bidireccional entre juego y usuario.

La interacción y el escenario

Regresando a la historia, ésta se convertirá en el sustrato que permitirá que nos involucremos en una relación colaborativa; nosotros, al mando de personajes dentro de un entramado que se construye *exprofeso*, un mundo independiente, con leyes y características comunes a las nuestras, y que además cuenta con las propias, a las cuales nos asimos para entrar en sus confines diegéticos.

La estructura de una historia es completamente independiente del modo en que se nos presenta para nuestro consumo, ya sea que se trate de una novela, de una película, de una obra de teatro o de un videojuego, pues especialmente para este último no importa el modo en que lo consumimos, sino cómo lo hacemos.

Una vez que hemos decidido cuál va a ser nuestra historia, debemos atender al escenario como una segunda instancia, pues es en éste en donde se desarrollará nuestro relato, “...donde ocurren las acciones ficcionales en los relatos, ya sea en los narrados o en los representados...” (Beristain, 1995: 198), es pues la materialización del “mundo” propuesto sobre el que se desarrolla la historia:

Desde un punto de vista lógico, el narrador y el público narratorial de una historia que es contada como si fuera un hecho real están localizados en un mundo textual de referencia,

pero esta (re)localización no los sitúa necesariamente en el escenario y el tiempo de la ventana narrativa, en el corazón de lo que algunos narratólogos han llamado el mundo de la historia. (Ryan, 2001: 163)

Esta construcción que permite nuestra "creación de la historia", escapa por completo de nuestra injerencia, pues está determinada enteramente por los creadores; sin embargo, nuestra participación se consume cuando transitamos por dicho escenario, ya que al recorrerlo se va generando en ésta la "materialización" antes mencionada.

El escenario es más que un referente, es una constatación de lo planteado en la historia; lo mismo nos servirá de apoyo de ésta, que como un obstáculo más a sortear. Según las características planteadas en un principio y contrastadas después con nuestras acciones, el escenario, al igual que la historia, tiene características de un mundo fantástico, lo cual viene a traducirse en una imbricación y total correspondencia entre el todo y sus partes.

Al igual que en la pintura o el cine, existen elementos que pueden presentarse a nuestra mirada y otros que sólo los tenemos como un referente; es decir, nunca son evidentes. En otras palabras, nuestro campo visual puede ser alimentado de los referentes que implican tal o cual aspecto del escenario, y también simultáneamente se nos hace referencia a elementos que nunca aparecerán a cuadro; sin embargo, están allí a manera de apoyo, de referencia espacial, o para ser develados al final.

Las acciones

Entonces, las acciones comprenden aquello que ha efectuado nuestro personaje y nuestros comandos; así, dichas acciones se han ejecutado en lo que podríamos calificar como una

sinapsis. La sinapsis, o articulación interneuronal, corresponde a las estructuras que permiten el paso del impulso nervioso desde una célula nerviosa a otra.

Existe una suerte de acto reflejo requerido en esta comunicación establecida entre la interfaz visual, la sonora y el jugador, que a su vez responde con movimientos de las manos y dedos, que se traducen en acciones por parte de los personajes. Como aclara Gombrich (1972), se trata de una noción creada: "El espacio, se afirmaba, es una idea no visual, una idea táctil-cinestésica (compuesta por recuerdos del tacto y de la actividad muscular) que nuestras experiencias pasadas nos han enseñado a asociar con el indicio de profundidad visual..." (pág. 73); un adiestramiento que nos permite ahondar en historias fantásticas, además de las de profundidad visual. Se añadiría establecer una profundidad semántico-diegética de cada aspecto que se nos presenta en pantalla.

Las acciones son producto de las necesidades propias de la historia, pero también se supeditan al carácter estético; es decir, deben corresponder con la realidad física de los movimientos presentados en pantalla, y que son en los que más ha trabajado la industria en ese afán de imitar la realidad, y van desde el uso de motores gráficos hasta la captura de movimiento. Por ello, en un videojuego de tipo hiperrealista en el cual un jugador da un puñetazo y éste puede derrumbar un edificio sin una explicación convincente a nivel de la historia, esto causará tal ruido que por ese simple aspecto perdería la categoría de hiperrealista nuestro videojuego.

Los personajes

Esos seres ficticios con los que nos identificamos, capaces de portar ilusiones, pasiones y hasta aspiraciones; personajes definidos por Martínez & Scheffel (2011) como "...elemento ficticio del mundo narrado que por lo general es antropomórfico, al que es posible al menos

atribuirle estados mentales (pensamientos, sentimientos intenciones, deseos)" (pág. 275), serán vicarialmente nuestra presencia entre los meandros de la historia en ese mundo.

Los *Dramatis Personae* (Beristain, 1995: 28) portarán entonces también características según corresponda al planteamiento inicial, es decir, pueden ser seres antropomórficos, o imaginarios, casi ensoñaciones; participarán de las historias, se desenvolverán en escenarios y ejecutarán acciones del tipo realista o hiperrealista; serán habitantes de mundos fantásticos según los requerimientos y exigencias diegéticas. Dichos elementos son parte de lo que Ryan (2001) define como "...constituyentes básicos de la gramática narrativa: escenario, personaje y argumento..." (pág. 150). Como podemos apreciar al seguir esta línea de pensamiento, son la quintaesencia del entramado que constituye y da sentido al videojuego, ya que más allá de las capacidades tecnológicas y de la potencialidad imitativa, y no sólo a manera de potencial, se convierten verdaderamente en una mimetización de la realidad. Esta mimetización sería un yermo frío y estéril, pues la historia es la vida que activa a dicho mundo; el escenario es el palimpsesto que es usado y reusado. Por último, nuestro personaje bajo nuestro comando es un catalizador, lo que da sentido y dota de vida a este mundo. A pesar de algunos jibarismos intelectuales, que niegan la existencia de estas esferas independientes, pero no inconexas, artificiales sí, pero dotadas de existencia, se trata de mundos, pues poseen un ecosistema virtual, cobran vida y se extinguen al agotarse la historia. Y los personajes son los habitantes de dichos mundos, esperando ser "poseídos" para desarrollar su historia.

Conformación del nivel audiovisual

Tras la barahúnda creada en los albores del cine, en donde a pesar de tener nociones de lectura de las imágenes fijas nos contaban acontecimientos y orientaban nuestra mirada, al

“guiar nuestro ojo”, "...el acto de mirar una imagen estática es un proceso temporal, lo que siempre ha resultado evidente para los estudiosos de la composición, que hablan de guiar el ojo según cierta secuencia obligatoria dentro de la composición del cuadro (Gombrich, 1972: 90). Disipamos como sociedad dicha confusión por medio de la creación y apropiación del lenguaje audiovisual, dimos sentido a tales balbuceos hasta dotarlos de sentido; como explica Habermas (1988): "el modelo normativo de acción concibe el lenguaje como un medio que transmite valores culturales y que es portador de un consenso que simplemente queda ratificado con cada nuevo acto de entendimiento..." (pág. 137). Por ello establece normas para entenderlo y consumirlo; además, puede mutar. Y esa mutación puede perpetuarse, pues nada de lo creado queda fuera, todo a manera de vector sólo transita en una dirección; como ejemplo, el *bullet time* que nació en la película *La Matrix* de los hermanos Wachowski se ha convertido en un hito en el cine, "...el lenguaje es asimilado a formas estilísticas y estéticas de expresión..." (Habermas, 1988: 137).

Este punto de vista, que se apropió el cine, le es ahora tan natural que, como lo dice Saboriti (1988), encumbra nuestra apreciación a grado tal que fragmentamos nuestra percepción. "...Parece innegable que debido a las características más esenciales de su materialidad,³⁴ los mensajes audiovisuales, y especialmente el cine y la televisión, al enunciar los fragmentos más prominentes de nuestro entorno, inciden en cualquier forma de percepción visual y diseñan la estructura de nuestro conocimiento..." Dicha fragmentación corresponde con encuadres y elipsis, elementos del lenguaje audiovisual de los cuales nos hemos alfabetizado; y hemos evolucionado a la par de éste, a grado tal que al observar audiovisuales de épocas anteriores nos resultan aburridos y hasta ininteligibles.

³⁴ Coexistencia de imagen y sonidos potenciados por sus propias relaciones.

Dentro de las consideraciones expresivas que debemos atender, son de tanto en tanto ampliadas, pues en este afán de imitarla fielmente, los planos visuales y sonoros se ven robustecidos con lo que Graudeault denomina: "Materias de la expresión audiovisual" (Saboriti, 1988: 13), y que en el caso del videojuego se incorporan estímulos de carácter háptico.

Por lo tanto, este indicador compuesto por esta diada inextricable audio-video recordemos qué artificiales parecían las proyecciones de los Lumière, o la sensación de vacuidad de la radio (pues se siente la ausencia de la imagen de lo relatado) Nos ofrece otro aspecto destacable dentro de la materia expresiva que en conjunción con nuestras imágenes conforman una atmósfera plena, es decir, componen la ventana de entrada al mundo sensible creado en nuestro relato interactivo.

La atmósfera visual

El videojuego y el cine comparten un universo común, ambos pertenecen al ámbito audiovisual, ambos abrevan y se nutren de las capacidades comunicativas de la imagen y el sonido para estructurar un mensaje que sea inteligible y universal. Si bien *ut supra* referí una relación muy estrecha con la pintura, debe quedar muy claro que se trata de la manera en cómo se construyen los entornos; el lenguaje audiovisual es el encargado de vehicular con sus particularidades el mensaje construido en nuestro escenario. Este lenguaje audiovisual es un equivalente a la interacción de nuestra mirada con el mundo, es decir, orienta y discrimina para destacar los elementos de interés, lo que en la pintura se lograba con perspectiva, iluminación o la posición de nuestros personajes.

Entonces, al hablar de una atmósfera visual nos referimos a una composición que bajo el tamiz de la premisa propuesta por la historia, construye universos simbólicos y

puebla estos mundos con personajes que siguen reglas y patrones determinados por dicha historia: "... la ficción crea un mundo completo, aunque parecerse al nuestro. La realidad afílmica, es decir, la realidad que existe en el mundo cotidiano, independientemente de toda relación con el arte la filmación (Soriau 1953:7) es más o menos verificable (según los conocimientos que el espectador posea sobre el universo espacio temporal en el que vive), mientras que el mundo de la ficción es un mundo parcialmente mental, que posee sus propias leyes (Graudeault & Jost, 1990: 42).

Al incorporar a la ficción como matriz de nuestras creaciones, se establecen ciertos patrones estéticos. En el videojuego, lo mismo se recrean ciudades que se desata la imaginación y se construyen universos de ficción; y como podremos darnos cuenta en las reflexiones finales, nuestras categorías sirven para identificar generalidades, pero no son monolíticas, sino más bien líquidas en consonancia con el postulado bahumaniano, que resulta palmario en cuanto a la luz que arroja sobre las particularidades del videojuego.

Podemos barruntar, entonces, que nuestro bagaje cultural nos permite decodificar al videojuego; o como propone Abril (2008), identificarnos, reconocer nuestro ojo con el lente de la cámara: "La mirada cinematográfica recorta y une momentos cualesquiera, mediante procedimientos exploración del objeto (variando planos, ángulos, iluminación y los demás parámetros ópticos) que inauguran una nueva forma de conocimiento visual..." (pág. 135).

Aun cuando la cámara es la que menos ha participado como vehículo de entrada para la construcción de los entornos digitales en los que nos desenvolvemos dentro del videojuego, la esencia es ese aprendizaje que nos ha capacitado para consumir al videojuego.

Sin importar que se trate de un producto enteramente interactivo, el creador puede jugar con los campos visuales volviéndolos activos o pasivos, prosiguiendo con el

desarrollo de la historia o jugando como un elemento más, por no contar con la imagen dentro de nuestro campo visual.

La atmósfera sonora

Es interesante cavilar sobre la naturalidad con la que consumimos este discurso audiovisual revestido de un carácter de realidad, o realista. A casi nadie molesta la musicalización de una película, ya nos es tan natural, que no oponemos resistencia al hecho de que en una secuencia la música domine la atmósfera sonora, como si nuestra vida cotidiana estuviera musicalizada.

La función más extendida del sonido en el cine es la que consiste en unificar el flujo de las imágenes, en enlazarlas por una parte, en el nivel del tiempo, desbordando los cortes visuales (efecto de encabalgamiento u *overlapping*). Por otra parte, en el nivel del espacio, haciendo oír ambientes globales, cantos de pájaros o ruidos de tráfico, que crean un marco general en el que parece contenerse la imagen, un algo oído que baña la vista, como en un fluido homogeneizador. En tercer lugar, finalmente, por la presencia eventual de una música orquestal que, al escapar a la noción de tiempo y espacio reales, desliza las imágenes en un mismo flujo (Chion, 1993: 44).

Con esta idea como telón de fondo revisemos al elemento sonoro del lenguaje audiovisual. La atmósfera sonora resulta relevante en la construcción de nuestros relatos audiovisuales "...El sonido participa en la construcción de un relato unitario..." (Graudeault & Jost, 1990: 38), pues además de ser un refuerzo de nuestro discurso, también participa de la construcción de nuestro escenario, revistiéndolo de hiperrealidad por cuanto

se puede diferenciar el sonido en los diferentes canales de salida, "...Los efectos de acústica espacial (sentimiento de una distancia entre fuente y micro, y presencia de una reverberación característica que denuncia el sonido como producido en un espacio concreto) contribuyen también a materializar el sonido..." (Chion, 1993: 95). Correspondiendo de manera perfecta con lo propuesto en la historia, el sonido se encuentra constreñido, es decir, las libertades expresivas del sonido se subordinan a las premisas diegéticas; para ejemplificar: si en mi decorado existe un ave, ésta no puede rugir como un león, a menos de que el tratamiento de la historia sea de tipo fantástico. A esto Chion (1993) llama con un neologismo *síncresis* (pág. 56). En el videojuego, estas particularidades expresivas nos colocan en un papel de "oyente".

Desde la perspectiva del oyente al que la emisión se dirige, podemos distinguir tres planos de reacción a un acto de habla (correctamente percibido); primero, el oyente entiende la emisión, esto es, capta el significado de lo dicho; segundo, el oyente toma postura con un "sí" o con un "no" ante la pretensión vinculada al acto de habla entraña, o la rechaza; tercero, ateniéndose al acuerdo alcanzado, el oyente orienta su acción conforme a las obligaciones de acción establecidas (Habermas, 1988: 380).

Al extrapolarse, nos explica la dinámica suscitada en la relación creador-juego-jugador, para dar vida y ejecutar acciones en este mundo digital y convertirse entonces en practicante.

Ambas atmósferas, visual y sonora, se complementan una y otra; se apoyan y dan sentido al relato que se gesta con nuestras acciones. "En estos dos casos, imagen y sonido se refuerzan mutuamente por una identidad de textura y de forma" (Chion, 1993: 160).

A manera de cierre, podemos asegurar que algunos postulados que para el cine siguen siendo válidos, para el videojuego se han liberado. Como anteriormente se mencionó, ese “anclaje” es la vinculación antonomástica correspondencia del ojo-cámara:

Lo que no quiere decir que sea necesariamente arbitrario: puede obedecer a ciertas limitaciones y leyes específicas. Por ejemplo, la cámara nunca se colocará en un lugar en el que no podría encontrarse el ojo humano de un personaje normal (en el techo, en un armario, etcétera); o bien no filma sino según ciertos ejes privilegiados que excluyen los demás (en *Después del ensayo*, de Bergman, que sucede en un escenario teatral, exclusión del cuarto lado que es el de la sala, de las filas de butacas). La noción de punto de vista, en este primer sentido espacial, descansa en la posibilidad de deducir con mayor o menor precisión el lugar de un "ojo" a partir de la composición de la imagen y de su perspectiva (Chion, 1993: 76).

Como podemos apreciar, ambos componentes, visuales y sonoros, en una profunda imbricación, establecen este lenguaje hegemónico del que participamos incesantemente en su construcción y su mutación al consumir los productos audiovisuales, en este caso en particular el videojuego. "...los juegos de ordenador, especialmente en sus desarrollos más recientes, han seguido impulsando e intensificando un atributo estético fundamental del cine narrativo clásico, a saber, la representación realista, es decir, ilusoria del espacio..." (Darley, 2002: 248). Y dicha evolución es a grado tal, que el videojuego ha generado su propio lenguaje y su propia estética a través de sus propios canales de consumo.

El lenguaje audiovisual provee un atisbo de universalidad, pues en el videojuego, de la mano de esta capacidad cuasi universal de hacerse entender por parte del consumidor no importando que sea creado en Japón, en Suecia, o que presente universos simbólicos de

distintas culturas, o sea completamente un producto de la imaginación, la esencia se extrapola y mediante la mirada fluyen las acciones que sirven para desarrollar la historia.

Conformación del nivel video lúdico

Esa manida de la imaginería, origen y fin de mundos finitos; mundos que poblamos vicarialmente, en tanto que nuestra corporeidad no es bienvenida; estamos y somos, miméticamente o de manera figurada, en una extensión de nuestra aspiración o nuestra ensoñación, fuertes guerreros, atletas imbatibles, que por un instante prestamos vida a personajes increíbles... Eso es el videojuego.

Este mundo desdeñado por juicios a mataballo, cargados de maniqueísmo, que cada vez aspira más a imitar nuestra realidad, mismo que Doelker (1982) tipifica en tres distintos niveles de referencia:

La ficción es una realidad de nueva constitución que se basta a sí misma, y que se refiere a sí misma y no a una situación real que nosotros pensamos cuando en nuestro lenguaje cotidiano nos referimos a ella. A pesar de su autonomía y de obedecer a leyes propias, no está libre de referencias a la realidad, cosa que hemos denominado "conexión" con la realidad... El emparentamiento con la realidad es más o menos estrecho; el código de la representación es más o menos comparable con los esquemas de percepción de la realidad.

1. Ajuste. El acontecimiento representado se desarrolla tal como hubiera podido desarrollarse o se desarrolló en la realidad real.

2. Tipificación. En vista de la complejidad de la realidad, una de las preocupaciones de todo clasicismo es la de lograr la representación de la realidad desprovista de cualquier tipo de elementos secundarios no esenciales y formular un mensaje de validez general de forma exagerada.

3. Alineación. A diferencia del principio de ajuste a la realidad, que busca un encajamiento sin solución de continuidad a la realidad familiar, el principio de alineación busca lograr un distanciamiento de la realidad conocida (pág. 107).

La ficción se basta a sí misma y se refiere a sí misma y no a una situación real que nosotros pensamos cuando, en nuestro lenguaje cotidiano, nos referimos a ella. A pesar de su autonomía y de obedecer a leyes propias, no está libre de referencias a la realidad. Es esta “referencia a la realidad” la que a manera de gradiente intenta tipificar el presente trabajo.

Como parte de esta serie de indicadores de nuestro modelo de análisis, existen componentes que se convierten en el agregado natural, un elemento inherente al videojuego: la interacción.

La interactividad

Uno de los grandes aportes del videojuego y que lo distingue de otro tipo de productos audiovisuales es la interactividad, quintaesencia del videojuego. Esta capacidad de estímulo-respuesta en tiempo real es el vehículo que nos permite adentrarnos en el juego, ya que al no mediar nada entre el estímulo y nuestra reacción en la pantalla, obliga a que nos involucremos de lleno en la historia y le damos cumplimiento.

Lo que Mäyrä (2008) llama el *core* (pág. 18) y que Pérez denomina mecánica de juego “...una mecánica de juego de las facetas de 'actualización' De acción/acciones (mediante el uso de controles de interfaz, etcétera) Y de 'realización' de la/s misma/s (producción de efectos sobre el estado del juego)” (LaTorre, 2002: 28). Simple y llana

interacción. Es decir, a lo que apela el videojuego, es a estimular nuestros sentidos; así motivarnos a la acción.

Para Pérez LaTorre (2002), el lenguaje del videojuego tiene su fuente en la estructura de las reglas del juego. "...El lenguaje del diseño de reglas de juego y de estructuras dinámicas de interactividad lúdica..." (pág. 28). Nosotros sostenemos que resulta parcial dicha afirmación, pues el lenguaje del videojuego también participa de la ubicuidad del punto de vista y de las adecuaciones hechas a partir del lenguaje audiovisual, en las que la interactividad queda supeditada a la programación y, más concretamente, al tratamiento de la obra. En otras palabras, nuestros movimientos están determinados por el creador del personaje y por el programador del juego; y no al revés.

El lenguaje del videojuego se vale de las capacidades inmersas de los relatos para comunicar las intenciones del creador y establecer un vínculo con nosotros. Dichas intenciones se auxilian, como anteriormente se mencionó, de recursos cinestésicos, incluyendo las capacidades hápticas, para llegar a una sinapsis denominada y entendida como interactividad. Dicha sinestesia es además un estímulo de la percepción; no sólo se crea en la pantalla un determinado efecto óptico, sino que logra trascender hasta convertirse en una simulación de la realidad que transmite la sensación de velocidad, vértigo, o embriaguez, sólo por mencionar unos ejemplos.

Debemos destacar que dicho lenguaje se apoya de nuestros sentidos para establecer una interacción con nosotros, pues además las interfaces físicas de las consolas responden a nuestros movimientos de las manos, o nos detectan por medios ópticos.

Conformación del nivel videolúdico

Nuestro lenguaje videolúdico se reviste de las posibilidades de interacción con nuestras interfaces físicas; se convierte en un complemento de lo visto en la pantalla y puede fungir como advertencias. No obstante, por sí mismo es muy reducido el nivel de comunicación que se puede establecer por este canal; en el canal háptico debe existir una combinación cinestésica para lograr una sinergia comunicativa.

En este tipo de juegos, el nivel de estímulo debe ser muy elevado para lograr una inmersión a estos Mundos Fantásticos, pues debemos vencer la resistencia a juzgar como imposible lo propuesto en nuestra historia. En el cine ocurrió con *Star Wars*, que propuso un universo simbólico tan “terrestre”, que terminó por decepcionar, al menos ése fue nuestro caso al ver la película *La venganza del Sith*, en la que el universo se circunscribió a alegatos leguleyos tan burdos que terminaron por aburrir; en contraste con el *western* espacial que dio vida a las cintas de los años setenta.

La interactividad

El lenguaje del videojuego es, entonces, producto de la asociación de los desarrollos tecnológicos y las necesidades expresivas. La programación de las acciones que vamos a ejecutar, permite que utilicemos el mando para controlar a nuestro personaje, o las diversas variantes, como ocurre con la pantalla táctil del mando en la *Play Station 4*, o el panel táctil detrás de la consola de la *Play Station Vita*, o el sistema de reconocimiento corporal *Kinect* de la *Xbox 360*, lo que implica el involucramiento de nuestro cuerpo en las acciones dentro de nuestra pantalla.

Como en todos los juegos, la interactividad queda supeditada a las posibilidades de programación, y deviene de las necesidades expresivas y de inmersión de nuestro juego;

pues -como se puede elucidar- nuestra vía de comunicación son los mandos, aunque en ciertos casos también nuestro cuerpo.

Se debe tener presente que la interactividad se asocia de manera directa a la inmersión, la que no se explica, según Salem (2006), por la focalización de nuestra atención.

¿Por qué la ficción narrativa nos fascina tanto? Porque nos permite concentrarnos en un mundo finito y cerrado parecido al mundo en el que vivimos. Además, tiene la misma función del juego al simular situaciones en que podríamos hallarnos (pág. 90).

De allí que partamos de la premisa de que, en el videojuego, si bien la interactividad resulta de la programación, la programación, ésta se presenta ante nosotros en forma de imagen, lo que evidencia que la programación se supedita a la imagen y la imagen es tan importante como la trama.

Conclusiones

Una vez que se ha revisado la composición morfológica de la estética del videojuego a la luz del marco teórico conceptual, diferentes autores exploran de manera parcial al videojuego. Lo que en este trabajo se plantea, es tener una visión que brinde la posibilidad de construir un modelo de análisis donde se puedan tipificar generalidades, con la finalidad de construir una propia unidad.

En los medios en donde nuestra mirada se ve acotada, no *prima* la libertad, ni la posibilidad de un pensamiento libérrimo capaz de fugarse a realidades alternas para repensar la propia; más bien se busca una alienación, una uniformidad acrítica que permita

la constitución de una masa uniforme y moldeable. Y aprovechar la oportunidad de dejar ese bucle de vileza, que impregna a los medios tradicionales o de masas, sabiendo que el videojuego ofrece otra ventana, una mirada global, que nos enseña nuestras realidades, extrapolando con velos fantásticos. No obstante, también nos confronta con la realidad, nos exige decisiones de índole moral. Participar de nuevo en este paradigma, donde el trabajo se produce en interacciones entre pares y donde es vital que todos compartan las mismas habilidades.

Fue posible observar la justificación de los componentes del presente modelo; la confluencia de diferentes perspectivas teóricas, como la narratología, el uso y transformación del lenguaje audiovisual; las diferentes corrientes pictóricas que dan nombre a nuestras categorías en las que se pretende clasificar al videojuego partiendo de sus particularidades estético-expresivas. La constitución de dicho modelo y su operatividad, para dar cuenta de que se puede clasificar al videojuego con el modelo propuesto.

Es necesario señalar que en el videojuego, el mensaje se enriquece con las diferentes posibilidades de interacción que nos permiten las diversas interfaces, tanto físicas como audiovisuales. Estas convierten el rústico camino de una vía propuesto por la visión estrecha que únicamente posibilita una clasificación moralina, en una auténtica *autobahn*, en la que cada posibilidad óptica, sonora, háptica y sináptica, son canales de información de ida y vuelta.

Referencias

Abril, G. (2008), *Análisis crítico de los textos visuales, mirar lo que nos mira*, España, Editorial Síntesis.

- Balager R. (2012), *La nueva matriz cultural, claves para entender como la tecnología moldea nuestras mentes*, Buenos Aires, Argentina. Pearson Educación.
- Beristain, H. (1995), *Diccionario de retórica y poética*, México, Porrúa.
- Chion, M. (1993), *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Barcelona, España, Paidós Comunicación.
- Darley, A. (2002), *Cultura visual digital, Espectáculo nuevos géneros en los medios de comunicación*, España, Paidós.
- Doelker, C. (1982), *La realidad manipulada, radio, televisión, cine prensa*, Barcelona, España, Gustavo Gili.
- Gombrich, E.H. (2003), *Los usos de las imágenes, estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual*, Singapur. Fondo de Cultura Económica.
- Graudeault, A., Francois, J. (1990), *El relato cinematográfico ciencia y narratología*, España, Paidós Comunicación.
- Habermas, J. (1988), *Teoría de la acción comunicativa*, tomo I y tomo II, Taurus.
- LaTorre, O. (2001), *Lenguaje videolúdico, análisis de la significación del videojuego*, Barcelona, España, Laertes.
- Mâyrâ F. (2008), *An Introduction to Game Studies, Games in Culture*, Gran Bretaña, Sage Publications.
- Ryan, M. (2001), *La narración como realidad virtual, la inmersión, la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, España, Paidós.
- Saboriti, J. (1988), *La imagen publicitaria en television*, Cátedra.
- Salem, D. (2006), *Narratología y mundos de ficción*, Buenos aires, Argentina, Ed. Biblos. Teoría y Crítica.

CONCLUSIONES

La presente obra desarrolla el análisis de diversos autores para articular diferentes posturas y posicionamientos sobre el tema de los videojuegos. Al mismo tiempo, resitúa el contexto y horizonte en que se gestaron sus distintas acepciones para generar un puente capaz de establecer un diálogo, semántico videolúdico, que permite refrescar óptica y epistemológicamente al audiovisual interactivo.

El *corpus* epistemológico aquí revisado y desarrollado, tanto de orden teórico como metodológico, sirve como derrotero para pensar una industria cada vez más amplia y emergente. Asimismo, propone nuevos esquemas para repensar las instancias que construyen el sentido sobre el juego digital.

Los distintos caminos estimados en de esta obra permiten entrever que existe una enorme necesidad de reflexionar sobre el videojuego más allá de su condición lúdica, destacando sus características potenciales en distintas esferas y entornos de la sociedad, desde el arte, la educación, la vida cotidiana, etcétera.

Por un lado, la presente obra ha dejado en claro que el juego digital ha incorporado múltiples elementos al interior de su estructura, tanto físicos como virtuales, los cuales son capaces de trenzar lenguajes hacia otros entornos multimedia al tiempo que el propio juego de video se vuelve un referente para la creación de novedosos objetos culturales interactivos.

Si bien no se puede obviar que dentro del juego mismo existe una latente capacidad para externar sensaciones, tanto dolorosas como placenteras, ese mismo hecho sirve a la vez como catalizador para llevar esas experiencias autogeneradas desde el jugador mismo hacia otros entornos y esferas fuera del propio marco lúdico. De esta manera, es posible ver

hoy videojuegos en la publicidad, en las escuelas, en los museos, así como diversos entornos fuera del marco de una pantalla

Asimismo, al entender su potencial expresivo hacia esferas digitales, el propio videojuego ha permitido a sus jugadores gozar de experiencias sensibles, *ergo*, estéticas, únicas. Se trata, pues, de un dispositivo capaz de detonar estados emocionales como ningún otro.

Ahora bien, tanto la categoría como los preceptos derivados de las motivaciones en el juego digital resultan particularmente importantes de cara al fenómeno videolúdico participativo. Se trata de aquellas exigencias, de las motivaciones por las que los jugadores sostienen partidas que pueden alargarse hasta 10 horas cada una; es un fenómeno que ayuda a explicar por qué las personas se enganchan frente a las pantallas al punto de quedar fascinados ante dicha práctica. Como se ha visto, la inmersión es un fenómeno esencial y particular para ese sistema interactivo, ya que, entre otros indicadores, logra que los jugadores permanezcan no sólo involucrados frente a una experiencia al interior de determinados espacios digitales y dentro de una narrativa capaz de ofrecer múltiples desenlaces, misma que exige una respuesta cuasi inmediata que se va alargando a través de las particulares trayectorias y exigencias establecidas por parte de los jugadores.

Nociones como el sublime lúdico, desarrolladas en este texto, permiten entender la forma en que las condiciones del juego digital pueden desprenderse de su interfaz para posicionarlo en el campo del arte. Y ese aspecto sublime representa una catarsis ante la experimentación de objetos bajo los cuales sobreviene una experiencia estética. El jugador puede generar un entorno digital al que se sujeta debido a sus condiciones estéticas particulares, a diferencia de cualquier otro producto audiovisual en la actualidad.

Pensar al juego desde lo digital, tanto las bondades, beneficios y cualidades como los desafíos y retos, aplicados en un entorno de tres dimensiones, permite llevar a cabo la práctica lúdica en condiciones que en otro momento estaban restringidas; se trata de un asunto que tiene incluso que ver con que los juegos reprimidos en las sociedades actuales, como apunta Divugnaud (1982). Por lo tanto, el juego ahora se lleva a cabo en entornos de tres dimensiones.

Por otro lado, el juego digital es hoy una herramienta útil para distintos campos y esferas de la sociedad, porque la misma práctica lúdica se ha beneficiado de las dinámicas características de la era digital. Como actividad sociocultural, el juego se benefició a través de las dinámicas que las interfaces propias de la tecnocultura han ofrecido.

La investigación sobre videojuegos se ha convertido gradualmente en el centro de interés de diversos estudiosos alrededor del mundo. En las últimas dos décadas se ha posicionado como un objeto de estudio legítimo dentro de áreas tales como la producción audiovisual, diseño, filosofía y las ciencias sociales en general, cuando antes se trataba más bien de un asunto propio de la ingeniería y la telemática. Ello representa un salto cualitativo en el cual todos los aspectos involucrados en torno al videojuego se han visto beneficiados.

El presente texto seguramente servirá como ruta de mapa para el robustecimiento de definiciones sobre los videojuegos, los cuales hace sólo veinte años eran calificados como manuales (propios de la ingeniería). Al mismo tiempo, los principios y la arquitectura interna del videojuego como campo de conocimiento, nutre las epistemes relacionadas con las ciencias sociales y las humanidades.

Gracias a la integración de los saberes aquí expuestos, se logra explicar de forma más amplia el fenómeno de los videojuegos. Los temas presentados consiguen agruparse en

un abanico de materias que podrían explicar de forma más amplia y completa la visión de los videojuegos en forma transversal y no segregada. Una vez integrada esta serie de trabajos, el verdadero desafío apenas comienza. Es importante seguir trabajando de forma más rigurosa la teoría. Si bien aquí se cuenta con aproximaciones derivadas de diversos campos, esas nociones, una vez que se han contrastado en el videojuego, han determinado que no son meros aportes conceptuales, sino definiciones o acepciones que permiten explicar lo que le sucede al videojuego desde sus entrañas; ahora deben ser definidas.

De esta manera, el videojuego como objeto cultural, como industria y como un agente valioso que se encuentra en distintos rubros (economía, ingeniería, política, etcétera), seguirá siendo un fenómeno que sin duda dará mucho de qué hablar en los años venideros. Así, este texto, el anterior y las siguientes versiones, apuntan a convertirse en un referente para próximas generaciones.

NARRATIVAS TRANSMEDIA,
LITERATURA Y VIDEOJUEGOS EN LA CULTURA

NARRATIVAS TRANSMEDIA,
LITERATURA Y VIDEOJUEGOS EN LA CULTURA

Rosa Núñez Pacheco
Daniel Castillo Torres
Blanca Estela López Pérez
(Eds.)



EDITORIAL
UNSA

NARRATIVAS TRANSMEDIA, LITERATURA Y VIDEOJUEGOS EN LA CULTURA

Este libro forma del proyecto de investigación “Narrativas Transmediáticas en la Literatura y los Videojuegos”, seleccionado por la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa (IBA 030-2016) con Resolución de Dirección Ejecutiva N°090-2016-FONDECYT-DE y Resolución Vicerrectoral N°023-2016-VR.INV.

Reservados todos los derechos conforme a ley

Editores:

© Rosa Núñez Pacheco

© Daniel Castillo Torres

© Blanca Estela López Pérez

E-mail: proyectovideojuegosunsa@gmail.com

Colaboradores:

Luis Navarrete-Cardero

Miguel Ángel Huamán Villavicencio

Solange Chávez Bustamante

Juan Carlos Almeyda

Rafael Bautista Arenas

Omar Delgado Vázquez

David Zuratzi

Christian Sperling

Ervey Leonel Hernández Torres

Andrés Manuel Pérez Salguero

Juan Carlos Capia Vilca

Eveling Gloria Castro Gutierrez

Peer review by Rosa Núñez Pacheco, Daniel Castillo Torres y Blanca Estela López Pérez.

© Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

Calle Santa Catalina Nro.117, Arequipa, Perú

Primera edición: 2018

Tiraje: 500 ejemplares

Editorial UNSA

Calle Paucarpata, puerta 5

Área de Ingenierías, Arequipa-Perú

Diseño de portada:

© Daniel Castillo Torres

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional: 2018-07280

ISBN: 978-612-47572-8-0

“Queda prohibida la reproducción parcial o total, directa o indirecta, sin la autorización escrita de los titulares de los derechos patrimoniales”.

Impreso en Perú / Printed in Peru

A Willard Díaz Cobarrubias,
un extraordinario maestro literario.

A los *gamers* mexicanos.

Agradecimientos

A la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa por promover proyectos de investigación que despiertan la imaginación y defienden una visión humanista de la ciencia y la tecnología.

A todos los investigadores que han colaborado con este libro y en el proyecto, cuyos valiosos aportes son imprescindibles en la comprensión del tema.

Al magnífico equipo de investigación, a los colegas, los estudiantes y los amigos de los distintos hemisferios del orbe, quienes han alentado los sueños que hoy se plasman en estas páginas.

Al Centro de Investigación, Transferencia de Tecnología y Desarrollo de Software I+D+i (CITESOFT) por el espacio físico y humano que ha brindado al proyecto.

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| PRÓLOGO | 15 |
| <i>Phillip Penix-Tadsen</i> | |
| INTRODUCCIÓN | 19 |
| <i>Rosa Núñez Pacheco</i> | |
| <i>Daniel Castillo Torres</i> | |
| <i>Blanca Estela López Pérez</i> | |
| PRIMERA PARTE: | |
| NARRATIVAS TRANSMEDIA ENTRE DISTOPÍAS Y UTOPIÁS | |
| NARRATIVAS TRANSMEDIA, LITERATURA Y VI- DEOJUEGOS: FICCIONES DE GUERRA | 27 |
| <i>Rosa Núñez Pacheco</i> | |
| LITERATURA, CINE Y VIDEOJUEGOS EN LA CIENCIA FICCIÓN: POSIBILIDADES PARA UNIVERSOS EX- PANDIDOS EN LA OBRA DE PHILIP K. DICK | 63 |
| <i>Blanca Estela López Pérez y Roberto Adrián García Madrid</i> | |
| ¿PUEDE LA UTOPIÍA HABITAR EL VIDEOJUEGO? | 99 |
| <i>Luis Navarrete-Cardero</i> | |

SEGUNDA PARTE:

ESCRITURAS DIGITALES Y VIDEOJUEGOS

- ¿MUERTE O RESURRECCIÓN DE LA LITERATURA?:
ESCRITURA ELECTRÓNICA Y EXPERIENCIA ESTÉTICA** 129

*Miguel Ángel Huamán Villavicencio, Solange Chávez Bustamante,
Juan Carlos Almeyda y Rafael Bautista Arenas*

- LAS TRES VIDAS DE MADAME BOVARY. INTERACTI-
VIDAD Y MEDIACIÓN EN LA NARRATIVA ESCRITA...** 167

Omar Delgado Vázquez

- LOS LENGUAJES COMPARTIDOS DE LOS VIDEOJUEGOS** 189

David Zuratzi

- EL POTENCIAL DISCURSIVO DE *CONNECTED MEMO-
RIES* Y *TRANSIENT SELF-PORTRAIT*, DE MARÍA MENCÍA** 211

Christian Sperling

TERCERA PARTE:

ANTROPOLOGÍA, CULTURA Y VIDEOJUEGOS

- HACIA EL HOMO VIDEOAUDITORIS: LA PRESERVA-
CIÓN DE LOS MITOS A TRAVÉS DEL DISEÑO DE VIDEO-
JUEGOS** 239

Ervey Leonel Hernández Torres

- ENTRE RETROCLONES Y MULTIJUGADORES: BRE-
VE PERSPECTIVA CRÍTICA DE TRES VIDEOJUEGOS
PERUANOS**..... 267

Andrés Manuel Pérez Salguero

| | |
|--|------------|
| ANTROPOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS: APROPIACIÓN DE MUNDOS VIRTUALES PARA EL CASO DE UNA COMUNIDAD DE GAMERS DE WORLD OF WARCRAFT EN AREQUIPA..... | 283 |
|--|------------|

Daniel Castillo Torres

| | |
|--|------------|
| IMPACTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CULTURA ADOLESCENTE | 321 |
|--|------------|

Juan Carlos Capia Vilca y Eveling Gloria Castro Gutierrez

| | |
|-------------------------------|------------|
| NOTAS BIOGRÁFICAS..... | 351 |
|-------------------------------|------------|

PRÓLOGO

Phillip Penix-Tadsen
University of Delaware

Los videojuegos son productos mediáticos complejos, nacidos del cruce entre múltiples medios y tradiciones expresivas. Por eso, los juegos toman prestados muchos elementos de otros medios y sistemas de significación, mientras estos son transformados también con la invención y el desarrollo del medio nuevo. Jugar un videojuego significa interactuar, relacionarse de manera directa con el juego, y a veces con otros jugadores. También significa situarse en un lugar concreto, dentro de un contexto sociocultural y económico específico, todo lo que puede afectar profundamente la experiencia y el significado de los videojuegos para el jugador.

Por eso es tan importante hoy avanzar con nuevas perspectivas críticas y acercamientos académicos para abordar los videojuegos en toda su complejidad, tomando siempre en consideración la naturaleza única del medio. Los estudios del juego o *Game Studies* se han establecido firmemente en las últimas décadas, pero los centros de investigación y publicación del campo todavía radican generalmente en Estados Unidos, Europa occidental y los países ricos de Asia como Corea del Sur y Japón. Los estudios de videojuegos carecen de diversidad, y se necesitan voces y perspectivas de distintas regiones del mundo para ayudar a moldear y transformar las conversaciones sobre los nuevos medios y su impacto a nivel global.

El presente libro constituye un avance rotundo para el análisis del papel de los videojuegos de las culturas hispanas en particular. No se limita a la consideración de temas marginales o de un interés reducido para el mundo de los videojuegos en general; al contrario, los trabajos reunidos evidencian claramente las contribuciones importantes que pueden ofrecer los investigadores iberoamericanos al análisis de la relación entre los juegos y la cultura en cualquier parte del mundo.

En particular, varias de las contribuciones se concentran en los cruces entre los videojuegos y otros medios como la literatura, trazando conexiones entre los juegos interactivos y géneros desde las utopías de la ciencia ficción hasta las ficciones guerreras y el realismo francés decimonónico. Otros capítulos se enfocan en la importancia de la narrativa para el diseño de los videojuegos, enfatizando las consideraciones formales necesarias para incorporar el texto escrito y las tramas narradas en el medio electrónico, y desempacando la relación multidireccional entre lenguaje, texto y juego. Finalmente, hay distintos capítulos que se concentran en la relación entre los videojuegos y la cultura a nivel más amplio, tomando en consideración tanto la cultura de las comunidades de jugadores en distintos contextos latinoamericanos como los puntos de contacto entre los juegos y la mitología, la cultura popular y la vida cotidiana.

Las contribuciones al presente volumen también aportan de manera significativa a la documentación de la historia y la actualidad del desarrollo de los videojuegos en América Latina, particularmente en aquellos centros sempiternos de la cultura regional, México y Perú. Los ejemplos analizados en distintos capítulos iluminan la expansión en producción lúdica que está sucediendo en América Latina hoy en día. Por ejemplo, Rosa Núñez Pacheco analiza el juego colombiano *Reconstrucción: La guerra no es un juego*, una narrativa transmedia que documenta críticamente el conflicto armado

colombiano de las últimas décadas; y los juegos peruanos que analiza Andrés Manuel Pérez Salguero — como *Crazy Combi Turbo*, *Cinema Panic 2* y *1814: La rebelión del Cusco* — también reflejan dimensiones complejas e importantes de su entorno cultural. Por otro lado, los autores de la tercera parte de la presente colección se concentran en los juegos mexicanos *Mulaka: Pueblos Originarios*, *Pok Ta Pok*, *La senda de Jatñil* y *Mayapan*, la leyenda de *Kin*, todos los cuales están basados en la mitología de distintas culturas indígenas del país. Estos son algunos ejemplos de la diversidad y riqueza de los videojuegos que están siendo producidos en la región hoy en día, y evidencian las maneras en que estos juegos diseminan el patrimonio cultural nacional a un público global a la vez que contribuyen a la visibilidad y la relevancia de las tradiciones indígenas para un nuevo público y un nuevo milenio.

Los capítulos que vienen entablan múltiples diálogos críticos importantes. Por ejemplo, entran en conversación tanto con los pioneros que ayudaron a iniciar los estudios mediáticos — como N. Katherine Hayles, George Landow, Jay David Bolter y Richard Grusin — como los que iniciaron los estudios de los juegos y luego de los videojuegos, como Johan Huizinga, Roger Caillois y Espen Aarseth. En cuanto a la relación entre juegos y otros medios, aparecen frecuentemente en estos ensayos íconos como Janet H. Murray, Robert Stam, Marie-Laure Ryan, Sam Ford y Joshua Green para pensar cómo los videojuegos corresponden a, y transforman, otras tradiciones expresivas. Otras trayectorias importantes tienen que ver con la antropología, etnografía digital y análisis de distintas comunidades de jugadores, haciendo uso de los modelos desarrollados por Jesper Juul, Tom Boelstorff o Henry Jenkins; y la relación entre juegos, guerra y militarismo, en diálogo con críticos como McKenzie Wark, Ian Bogost, Nick Dyer-Witheford y Greig de Peuter. Una última dirección importante conecta las prácticas lúdicas vanguardistas de desarrolladores de videojuegos como Gonzalo Frasca y Anna Anthropy con figuras de vanguardias

intelectuales y artísticas más tempranas, desde Jorge Luis Borges a Marcel Duchamp.

Este entramado crítico-teórico posibilita un espectro amplio y diverso de perspectivas críticas sobre los videojuegos y sus relaciones con la producción cultural a nivel más amplio, desde el análisis literario hasta diseño de juegos, la sociología y la antropología. Juntos, estos ensayos ayudan a expandir los horizontes de los estudios del juego, y a profundizar el análisis de este medio tan único y complejo dentro del mundo hispanohablante. Por eso, este libro representa una contribución fundamental al diálogo sobre la relación entre los videojuegos y otros aspectos de la cultura humana, una discusión no solo relevante para nuestros días, sino que está destinada a prolongarse y expandirse en las décadas y épocas que vienen.

INTRODUCCIÓN

Universos narrativos más allá de los soportes

Los seres humanos somos criaturas hechas de historias y, a través de los siglos, hemos desarrollado no solo distintos lenguajes para narrarlas sino también una amplia gama de medios que nos permiten transmitirlos y guardarlos. Tanto la narración como el jugar, son los procesos de pensamiento que nos permiten dar sentido a nuestra existencia. Si bien es cierto que cada medio, a partir de sus características particulares, ha desarrollado lenguajes correspondientes y en consecuencia historias y géneros propios, también es cierto que no se han abstenido de tener vínculos con otros medios. Hoy en día es común encontrar productos narrativos que hacen uso de varios soportes mediáticos, en busca de la construcción de universos que permitan la inclusión de diversas audiencias con muy distintos perfiles.

El ámbito de los videojuegos no ha quedado exento de estas posibilidades al ofrecer no solo una propuesta lúdica sino también adaptaciones cinematográficas, además de gran cantidad de productos como son juguetes, ropa, artículos escolares, entre otros. A pesar de la variedad de artículos que títulos como *HALO* (Bungie, 2001-17), *Assassins Creed* (Ubisoft, 2007-17) o *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004-17) han ofrecido, es necesario también incluir aquellos soportes narrativos que han logrado una elevada popularidad como son las novelas, novelas gráficas o series animadas, para nombrar algunos. Es muy frecuente que las producciones de

grandes estudios cuenten con soportes adicionales a los de los videojuegos, ya sea para ampliar el universo o reforzar el vínculo de las audiencias con los personajes. Dos grandes ejemplos los encontramos en grandes franquicias como son *Star Wars* y *Star Trek*, que han construido enormes universos narrativos entre los que ya es posible contar cientos de juegos y sublíneas narrativas.

Muchos videojuegos tienen su origen en juegos de rol y juegos de tablero como *Dungeons & Dragons*, diseñado por Gary Gygax en 1974 y *WarHammer* (Games Workshop & Citadel, 1987), ambos títulos comprenden sistemas de juego cuya complejidad ha incluido no solo videojuegos sino juegos LARP, de cartas, además de películas, series LA y también animadas, así como también han sido la inspiración de MMORPGs de fantasía épica como *EverQuest* (Daybreak Game Company, 1999) y *Dungeons & Dragons Online* (Turbine, 2006). Es necesario subrayar la importancia que el contar historias tiene para este género de juegos de fantasía. Es evidente que esta producción de historias ha ido de la mano del desarrollo y uso de lenguajes provenientes de la literatura y han encontrado tierra fértil en la mente tanto de amos del calabozo como de desarrolladores de juegos.

Si esta diversidad de soportes ha podido ser incluida en universos narrativos y lúdicos de gran complejidad, es consecuencia de nuestra capacidad para jugar con los diferentes lenguajes. Construimos sentido todo el tiempo, y tanto contar historias como jugar son las formas en que logramos enfrentar la incertidumbre de nuestro mundo cultural, cambiante y lleno de desasosiego. Al paso del tiempo, se inventarán nuevos medios mientras otros caerán en desuso; sin embargo, nuestra voluntad de lenguaje permanecerá y nos enseñará nuevos mundos y nuevas maneras de vincularnos como especie.

Actualmente, los videojuegos son una de las industrias digitales creativas y de entretenimiento que más auge tiene

a nivel mundial. Como productos de la cultura popular, los videojuegos se convierten en importantes objetos de estudio para investigadores provenientes de la Literatura, la Antropología, el Diseño, la Comunicación, la Sociología, la Ingeniería de Sistemas etc., con el fin de abordar una de las prácticas culturales que ha adquirido mucha relevancia en la sociedad actual, dominada por los medios tecnológicos.

Así, desde las ciencias sociales, en especial la Antropología, se ha mostrado mucho interés por estos artefactos culturales y por aquellos espacios virtuales creados en las computadoras. Los antropólogos han optado por adaptarse a estos fenómenos de la modernidad, y han empezado a buscar sus tribus antiguas dentro de estos mundos virtuales, hasta encontrar nuevos agrupamientos, que inclusive han sido catalogados como tribus electrónicas. Se han alistado para hacer nuevos tipos de trabajo de campo para recolectar la información necesaria. Las etnografías digitales, los usos de herramientas audiovisuales o de máquinas digitales para procesar la información, computadoras, cámaras fotográficas y de audiovisuales han transformado el mundo y sus formas para acceder a estas tribus. La Antropología se expande y se adapta a los cambios y nuevas necesidades de las sociedades que fluyen y convergen en ciertos puntos de encuentro comercial y cultural.

Desde las Humanidades, la Literatura toma la palabra en medio de todos estos mundos de ficción que han surgido con las nuevas tecnologías. Así como su relación con el cine, data desde el nacimiento de este arte y ambas se alimentan mutuamente; su relación con los videojuegos también resulta productiva, y no solo tiene que ver con las historias o personajes salidos de la mente de un escritor o, en forma contraria, que los videojuegos hayan inspirado a los escritores, sino también con la reflexión teórica proveniente de los estudios literarios que se incluye en el seno de los *Game Studies*. La literatura apuesta por una visión humanista en

el uso de estos recursos en el momento de construir mundos narrativos en soportes digitales.

Este libro forma del proyecto de investigación “Narrativas Transmedia, Literatura y Videojuegos en la cultura”, seleccionado por la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa (IBA 030-2016). Busca dialogar con otros académicos y grupos de investigación que indagán respecto a la relación entre Literatura con la Tecnología que se ha desarrollado en las últimas décadas, principalmente con los videojuegos y otras tecnologías digitales que tienen alto impacto en la cultura y sociedad; para así contribuir al desarrollo de lo que se ha llamado Humanidades Digitales. Cuenta con once contribuciones de investigadores de distintas universidades de España, México y Perú.

La primera parte titulada “Narrativas transmedia entre distopías y utopías” engloba el contenido general del libro que tiene que ver con las narrativas transmedia y una mirada humanista sobre los videojuegos. En ese sentido, el trabajo de Rosa Núñez Pacheco abre el libro con una revisión conceptual de las narrativas transmedia vinculadas a la literatura y los videojuegos; asimismo revisa el caso de algunas narrativas transmedia que tienen como temática común a la guerra: *La guerra de los mundos*, *Star Wars*, *World of Warcraft* y *Reconstrucción: La guerra no es juego*. El segundo trabajo corresponde a Blanca Estela López Pérez y Roberto Adrián García Madrid, quienes se ocupan de la narrativa transmedia surgida a partir de la novela de ciencia ficción del escritor Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968), la cual ha migrado a otros medios como son las novelas gráficas, el cine y especialmente el videojuego y la saga cinematográfica *Blade Runner*. El tercer trabajo corresponde a Luis Navarrete-Caradero, quien reflexiona si los videojuegos pueden aportar en la revitalización del género utópico. El autor identifica dos momentos en la historia del videojuego: los de *Retórica Procedural* y los denominados *Walking Simulator*, dos estrategias

videolúdicas que evidencian una conexión diametralmente opuesta con el género utópico.

La segunda parte del libro lleva el título de “Escrituras digitales y videojuegos”, agrupa trabajos que se ocupan de la literatura digital, tanto al género de la narrativa como de la poesía. Los trabajos reunidos en esta sección reflexionan sobre estas nuevas formas de escritura y sus vinculaciones con las nuevas tecnologías digitales, especialmente los videojuegos. Así el cuarto capítulo pertenece a Miguel Ángel Huamán Villavicencio, Solange Chávez Bustamante, Juan Carlos Almeyda y Rafael Bautista Arenas, quienes hacen una reflexión crítica sobre las incidencias del espacio virtual de internet en las prácticas de escritura y lectura de las humanidades. El quinto capítulo es de Omar Delgado quien explora la importancia del narrador como una interfaz narrativa que permite acceder al jugador/lector a estos mundos ficticios. El sexto trabajo es de David Zuratzi, quien reflexiona sobre cómo interactúan los lenguajes de la literatura y de los videojuegos, así como las posibilidades narrativas de estos. El séptimo trabajo es de Christian Sperling sobre la obra de la artista española María Mencía quien ha creado instalaciones de video, *performances* y poesía digital, a la cual el autor considera como literatura ergódica.

La tercera parte titulada “Antropología, cultura y videojuegos”, abarca trabajos que abordan el tema desde las ciencias sociales y humanas y los *Game Studies*. Así el octavo capítulo de Ervey Leonel Hernández Torres se ocupa de un acercamiento al videojuego desde los estudios culturales, antropológicos y narratológicos, y presenta el uso de estas estructuras narrativas durante la producción del videojuego *La senda de Jatñil*. El noveno trabajo es de Andrés Pérez Salguero quien analiza tres videojuegos peruanos a partir de los aportes que ha hecho Ian Bogost al campo de los *Game Studies*. Estos son *Crazy Combi Turbo* (Inventarte, 2011), *1814: La rebelión del Cusco* (Grupo Avatar, 2014) y *Cinema Panic 2*

(Boomware, 2016). El décimo trabajo corresponde a Daniel Castillo Torres, quien desde una perspectiva antropológica aborda los conceptos como identidad, apropiación y cultura en relación a los videojuegos y sus efectos en la sociedad; asimismo da cuenta de un estudio con una aproximación etnográfica donde se analizó una pequeña muestra, a la cual llama “tribu de jugadores” de *World of Warcraft*, en Arequipa para hallar nuevos puntos de análisis e interpretaciones locales. El libro se cierra con la investigación de Juan Carlos Capia Vilca y Eveling Castro Gutierrez, quienes proporcionan evidencia teórica sobre los no conocidos impactos positivos de los videojuegos en la cultura adolescente en los ámbitos social, cognitivo, emocional, motivacional y fisiológico.

Por último, esta concurrencia de investigadores de distintos hemisferios del planeta, que desde sus variadas especialidades analizan las Narrativas Transmedia vinculadas a la literatura y los videojuegos; se reúnen virtualmente en un punto del sur de la geografía peruana, en una ciudad cuyos imponentes volcanes se alzan hacia el cielo azul, como parte de un universo que se expande, y del cual se desprenden historias que, como el verso borgiano “Dios mueve al jugador, y este, la pieza”, nos envuelven en un juego infinito y nos invaden cada vez más.

Rosa Núñez Pacheco
Daniel Castillo Torres
Blanca Estela López Pérez



PRIMERA PARTE

NARRATIVAS TRANSMEDIA

ENTRE DISTOPÍAS Y UTOPIÁS

NARRATIVAS TRANSMEDIA, LITERATURA Y VIDEOJUEGOS: FICCIONES DE GUERRA

Rosa Núñez Pacheco

Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

En el Oriente se encendió esta guerra
cuyo antiteatro es hoy toda la Tierra.

Como el otro, este juego es infinito.

Jorge Luis Borges, *Ajedrez*

1. Introducción

En el cuento “El jardín de los senderos que se bifurcan” de J. L. Borges, uno de los personajes crea un libro que a la vez es un laberinto. Así imaginaba el autor de *Ficciones* que pudiera ser el libro del futuro, un libro que se bifurcara infinitamente como el jardín del que hablaba en su magistral relato. Ese libro imaginado fue el germen de lo que en el futuro se llamó hipertexto: una red de enlaces que llevaba al lector por caminos inesperados que le mostraba la pantalla del computador, alimentando así ese universo construido de palabras. Con el tiempo se agregaron imágenes y sonidos a esas narraciones digitales lo cual permitió una mayor interactividad para el lector. Hoy las historias se expanden en distintas plataformas tecnológicas a través de las narrativas transmedia y llegan a millones de personas dispuestas no solo alimentarse de esas historias sino también a recrearlas y propagarlas por la red.



En todo ese proceso de creación de nuevas ficciones con soporte tecnológico, la literatura no ha perdido su lugar privilegiado, ya que sigue siendo la mayor generadora de universos de ficción. Sin embargo, resulta necesario conocer cómo la literatura interactúa con esos otros universos narrativos que desde el nacimiento del cine a fines del siglo XIX hasta las nuevas formas de realidad virtual y realidad aumentada del presente siglo, han complejizado la forma de contar historias precisamente por los medios tecnológicos que utilizan.

En ese sentido, este trabajo pretende analizar las narrativas transmedia vinculadas a la literatura y los videojuegos. En la primera parte haremos una revisión conceptual en torno al tema general. En la segunda parte estableceremos la relación entre literatura y videojuegos. Finalmente, revisaremos el caso de algunas narrativas transmedia como *La guerra de los mundos*, *Star Wars*, *World of Warcraft* y *Reconstrucción: La guerra no es juego*, cuya temática común que es la guerra nos lleva a reflexionar sobre el rol de la literatura y las humanidades en este mundo hipertecnologizado.

2. Narrativas Transmedia

A lo largo de la historia, el ser humano siempre ha elaborado relatos y los ha transmitido, ya sea en forma oral, por medio de imágenes o empleando el lenguaje escrito; actualmente lo hace a través de pantallas en diversas plataformas. Esta capacidad narrativa es destacada por Carlos Scolari, quien además sostiene que hemos sobrevivido como especie gracias a la facultad de ficcionalizar, la cual permite imaginar nuevas situaciones, por ello afirma: “Más que *Homo sapiens* somos *Homo fabulators*.” (2013, p. 17). La literatura ha sido producto de esa capacidad humana para crear historias. Precisamente, debido a la necesidad humana de crear mundos posibles por medio del lenguaje ha hecho que la literatura perdure en el tiempo y a la vez se vaya transformando.



Ahora bien, la creación de historias a través del lenguaje, paralelamente generó reflexiones sobre esta práctica narrativa. Estas se remontan a la Antigüedad, cuando la poesía abarcaba lo que actualmente conocemos como literatura. Recién a inicios del siglo XX, el estudio de la narrativa, gracias al aporte de los formalistas rusos, adquirió estatus disciplinario y posteriormente devino en narratología, disciplina literaria que se ocupa del estudio del relato. Desde las últimas décadas del siglo XX y a lo largo del siglo XXI, los relatos han adquirido mayor complejidad por la presencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación en nuestras vidas cotidianas, dando lugar a nuevas categorías de análisis como es el caso de las narrativas transmedia.

Según Vicente Gosciola, el concepto de narrativas transmedia proviene del ámbito musical y está asociado al compositor Stuart Saunders Smith, luego se extendió al campo de la comunicación con el libro *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (1991) de Marsha Kinder, donde habla de la intertextualidad transmedia, que sería un supersistema de entretenimiento (Gosciola, 2012, p. 8).

Sin embargo, el concepto de narrativa transmedia (*transmedia storytelling*) adquirió mayor relevancia cuando Henry Jenkins publicó su artículo "Transmedia storytelling" en *MIT Technology Review*: "we have entered an era of media convergence that makes the flow of content across multiple media channels almost inevitable" (2003); esto significa que el universo narrativo se expande a través de diversos medios o plataformas, ya sea a través de libros, películas, cómics, videojuegos, juguetes, etc., y el funcionamiento de cada medio se da de forma autónoma. Desde ese momento, el concepto fue utilizado ampliamente en los ámbitos académicos y la industria del entretenimiento no solo norteamericanos.

A partir de Jenkins se continuó reflexionando sobre el concepto y su importancia en el mundo actual. Así para



otro importante investigador radicado en España, Carlos Scolari, las narrativas transmedia son “una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)” (2013, p. 24). Para que se dé esa expansión de la historia es necesario que participen activamente los usuarios ampliando el universo narrativo. Estos usuarios han recibido el nombre de prosumidores. Los ejemplos más citados como narrativas transmedia son *Star Wars*, *Matrix*, *El Señor de los Anillos*, *World of Warcraft*, etc., esto principalmente se debe a que son franquicias que han tenido un éxito rotundo a nivel mundial.

Igualmente, Vicente Gosciola sostiene que la narrativa transmedia está estructurada en la simultaneidad (destemporalización) de múltiples narrativas complementarias (destotalización) ofrecidas en las más diversas pantallas o medios (desreferencialización) (2012, pp.7-8). Como Jenkins y Scolari, este autor considera que la participación de la audiencia a través de redes sociales o por videos virales es fundamental para que se desarrolle la narrativa transmedia.

En trabajos posteriores, Henry Jenkins siguió ampliando el concepto de *transmedia storytelling* como en *Convergence culture* (2006). Más recientemente Jenkins junto a Sam Ford y Joshua Green publicaron *Spreadable Media* (2013) cuya traducción al español ha sido *Cultura transmedia* (2015), donde analizan la circulación de los contenidos mediáticos a través de las culturas de manera más participativa y desordenada, es decir, ya no solo obedeciendo las imposiciones de las franquicias a los consumidores, sino también tomando en cuenta la participación e influencias de estas en la creación y difusión de contenidos a través de diversos medios. Para ello proponen un término afín y complementario al de narrativa transmedia: la propagabilidad (*spreadability*), que implica expansión y diseminación de los contenidos por varios medios y plataformas, y se caracteriza por lo siguiente: el



libre flujo de ideas y de contenidos; las experiencias diversificadas motivadas no por las corporaciones comerciales sino por los miembros de la comunidad; la participación abierta de las comunidades; la facilidad para difundir los contenidos; la comunicación localizada y temporal; surgimiento de intermediarios *grassroots* que orientan a las comunidades; colaboración entre roles de productor, expertos en marketing y el público (2015, pp. 321-326). La forma más recurrente de esta difusión de contenidos para motivar la participación de las comunidades se ha dado a través de las redes sociales y canales como *YouTube*.

El concepto de narrativa transmedia a su vez ha generado un universo semántico más amplio con conceptos que explican su funcionamiento o lo diferencian de otras formas de narración vinculadas a las TICs. Así Blanca López y David Ayala consideran que un aspecto importante en la construcción de narrativas transmedia tiene que ver con los actos de “remediación”, concepto propuesto por Jay Bolter y Richard Grusin: “Este tipo de operación consiste, principalmente, en llevar a cabo una traducción de un sistema o régimen de representación a otro, sin perder el sentido profundo de lo que un relato o producto narrativo persigue transmitir” (2011, p. 16). Un caso de remediación se daría cuando, por ejemplo, una novela es llevada al cine o los cómics se convierten en videojuegos.

Además de la remediación, hay otros conceptos vinculados a las narrativas transmedia, como narrativas multiplataforma y crossmedia. Según Carmen Costa y Teresa Piñeiro, basándose en Bálazs, la primera cuenta la misma historia pero en diferentes medios o soportes, y se adapta al lenguaje y forma de cada uno de ellos; mientras que la narración crossmedia tiene que ver con experiencias integradas por medio de diversos medios que implican mayor interactividad de la audiencias. Las mismas autoras señalan que los términos crossmedia y transmedia en muchos casos han sido tomados

como sinónimos, ya que son términos análogos (2012, pp. 110-114). Sin embargo, es el mismo Henry Jenkins quien ha dado algunas especificidades para las narrativas transmedia, las cuales han sido sintetizadas por Scolari: Expansión (*Spreadability*) vs. Profundidad (*Drillability*); Continuidad (*Continuity*) vs. Multiplicidad (*Multiplicity*); Inmersión (*Inmmersion*) vs. Extraibilidad (*Extractability*); Construcción de mundos (*Worldbuilding*); Serialidad (*Seriality*); Subjetividad (*Subjectivity*); Realización (*Performance*) (2013, pp. 39-42). Dichas particularidades nos permiten ver la complejidad con que han sido creados este nuevo tipo de relatos.

Otro importante investigador de las narrativas transmedia es Jeff Gomez, citado por Scolari, quien enunció ocho principios que las caracterizan: El contenido es creado por unos o pocos visionarios; la transmedialidad debe ser prevista al comienzo de la franquicia; el contenido se distribuye en tres o más plataformas de medios; el contenido es único, aprovecha la especificidad de cada medio y no es reutilizado por otra plataforma; el contenido se basa en una visión única del mundo narrativo; debe existir un esfuerzo concertado para evitar las fracturas y divisiones del mundo narrativo; la integración debe ser vertical y abarcar a todos los actores; incluir la participación de las audiencias (2013, pp. 42-44). Estos principios, señalados por Gómez, permite hacer la distinción de las narrativas transmedia creadas desde arriba hacia abajo, y las creadas de abajo hacia arriba. La propuesta de Gómez iría en el primer sentido, es decir, las narrativas transmedia creadas desde arriba, concebidas como franquicias desde el inicio y con grandes inversiones de dinero. Scolari propone un ejemplo de ello: la película *The Matrix* (1999), dirigida por los hermanos Wachoswki, que tuvo una segunda y tercera parte cuatro años después con *The Matrix Reloaded* y *Matrix Revolutions*. Además de esta trilogía aparecieron los videojuegos *Enter The Matrix*, el MMORPG *The Matrix online* y el MMORPG *The Matrix online*; asimismo una serie con nueve cortos de animación titulado



Animatrix, y volúmenes de cómics con el título *The Matrix Comics* (2013, pp. 27-28). Todas estas historias expanden el universo narrativo y los prosumidores han participado activamente en dicha expansión.

Un ejemplo inverso, es decir, de una narrativa transmedia creada desde abajo hacia arriba corresponde mayormente a aquellas obras que nacieron de forma independiente en la mente de un creador, ya sea de la literatura, del cine, del cómic, del mundo de los videojuegos, etc., que alcanzaron bastante éxito y luego adquirieron otras formas narrativas distintas a su lenguaje original. Los casos más emblemáticos corresponden a las obras nacidas en el mundo literario como la novela *El señor de los anillos* (1954) del escritor británico J.R.R. Tolkien, que décadas después se convirtió en películas y videojuegos; igualmente sucedió con la obra *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) de Phillip K. Dick, que posteriormente originó el universo de *Blade Runner*. En ambos casos, los autores no llegaron a ver cómo sus novelas se convirtieron en motivo de culto para los espectadores o usuarios de distintas partes del mundo.

Otros investigadores de las narrativas transmedia como Matthew Freeman señala tres características de las narrativas transmedia: construcción del personaje (*character-building*), y su vínculo con otros personajes ficticios; la construcción de mundos (*world-building*) que tiene que ver con el diseño de un universo ficticio; y la autoría (*authorship*), individual o colectiva, y su rol en la extensión de la historia en otros medios (2017, p. 10), tal es el caso del escritor Edgard Rice Burroughs que a través de su personaje *Tarzán* participó en la extensión de la historia en revistas sensacionalistas, series radiales y cine, durante la primera mitad del siglo XX, lo cual hace ver que el fenómeno de las narrativas transmedia no es producto del siglo XXI, aunque el uso del término recién se haya difuminado en este siglo.

En este punto resulta necesario mencionar a Marie-Laure Ryan cuyos aportes al estudio de la narrativa en este contexto tecnologizado ha sido fundamental. Considerando que Estados Unidos es el país donde mayormente la industria del entretenimiento ha generado este tipo de narrativas y en cierta forma ha monopolizado su producción a través de las franquicias, Ryan (2016) encuentra que las narrativas transmedia son vistas de distintas formas en el ámbito norteamericano, existiendo incluso una cierta rivalidad entre la costa este y la costa oeste. En la costa este, las narrativas transmedia adquieren principalmente las siguientes formas: periodismo transmedia, instalaciones, juegos de realidad alternativa (ARG), libros aumentados, TV interactiva; mientras que en la costa oeste la narrativa transmedia pareciera dar más espacio a la ficción, ya que se incluyen las novelas, las películas, series de televisión vinculadas con ARGs, cómics, videojuegos, y las relaciones que se generan entre estas. Esta preferencia se explica por la presencia de la más grande industria del entretenimiento que es Hollywood en la costa oeste de EEUU.

Asimismo, Ryan incluye en su reflexión la relación entre narrativa transmedia y la narratología transmedia y para ello contrasta tres tipos de discurso: el discurso de la industria caracterizada principalmente por el trasfondo económico con que funcionan las franquicias para satisfacer a la audiencia con aquello que le gusta; el discurso de los *fans* que se manifiesta de una manera creativa a través de historias creadas llamadas *fanfictions*, o de una forma crítica a través de las discusiones en los foros en línea; y el discurso de narratología cuyo aporte al estudio de la narrativa transmedia tendría tres tipos de componentes: transficcional, adaptativo y mítico:

I envision the contribution of narratology to transmedia storytelling as divided into the following components:
(1) A transfictional component that describes how stories



belonging to the same storyworld are linked together; this component will assess the consistency of the storyworlds. (2) An adaptive component that studies how narrative content travels across media and how the properties of media affect the stories; this component will study how the various tie-ins take advantage of the affordances of their medium. (3) A mythical component that studies what turns stories and storyworlds into cult narratives, since popular success is the prerequisite to the development of transmedia franchises. (Ryan, 2016).

La diferente perspectiva con que se mira las narrativas transmedia en ambas costas de EEUU, ha llevado también a hacer una distinción entre narrativas transmedia de ficción y las narrativas transmedia de no ficción. Si la presencia o no de la ficción en las narrativas de ficción sería el punto diferenciador entre ellas, valdría la pena traer a colación qué se entiende por ficción. Este concepto fue abordado desde la Antigüedad. Según Antonio Garrido (2011), la primera propuesta importante sobre la ficción se remonta hasta Platón y Aristóteles, y es indesligable de otros conceptos afines como la mimesis. Aristóteles en su *Poética*, encuentra que el rasgo distintivo de la poesía, sea en verso o en prosa, es la mimesis, es decir, la imitación de las acciones humanas. Siglos después el término ficción ha sido vinculado con otros conceptos como la simulación, el fingimiento, lo virtual, etc., y de alguna forma todos estos conceptos son lo opuesto a lo que significa lo real. Estos términos en la actualidad adquieren muchísima relevancia precisamente por el surgimiento de nuevas tecnologías que tienen que ver con la realidad virtual, la realidad aumentada, el mundo de los videojuegos, y en general el desarrollo de la inteligencia artificial que pone en entredicho la misma concepción de lo humano frente a lo poshumano, convirtiendo en realidad lo que en algún momento fue ciencia ficción.

Ahora bien, el abordaje del término ficción se ha dado desde diferentes campos disciplinarios, pero sobre todo ha recibido grandes aportes de los estudios literarios, en particular de las teorías de la ficción y los mundos posibles desarrollados por autores como Marie-Laure Ryan, Lubomír Doležel, Thomas Pavel, Jean-Marie Schaeffer, etc.; por ejemplo, para este último la ficción sería un fingimiento lúdico compartido, y su función es “crear un universo imaginario y empujar al receptor a sumergirse en ese universo, no inducirle a creer que ese universo imaginario es un universo real” (2002, p.138). Esta noción se aplica tanto a las ficciones digitales, por ejemplo, los videojuegos, o las ficciones tradicionales como la literatura o los mismos juegos infantiles de hacer *como si*, por ejemplo, jugar a la invasión terrestre *como si* fuéramos extraterrestres.

En el caso de las narrativas transmedia de no ficción, esta comprendería el periodismo transmedia, el documental transmedia, y todas aquellas otras que Ryan da cuenta cuando habla de las narrativas transmedia que se desarrollan principalmente en la costa este norteamericana, como vimos más arriba. En el periodismo transmedia resulta interesante ver que además de las características señaladas por Jenkins para las narrativas transmedia en general, se considere la inmersión, es decir, aquella propiedad que permite sumergir al lector o usuario en la historia que se está narrando. Este tipo de periodismo incluiría el concepto de *newsgaming*, que según Scolari, fue introducido por Gonzalo Frasca y tiene que ver con las producciones lúdicas inspiradas en las viñetas políticas (2013, p.184), además tienen una intención didáctica. Un ejemplo de narrativa transmedia de no ficción latinoamericano lo presentan Fernando Irigaray y Anahí Lovato (2014; 2015) y corresponde a un documental titulado *Tras los pasos de El Hombre Bestia*, cuya historia se cuenta en medios tradicionales, entornos digitales, redes sociales e instalaciones artísticas en la ciudad argentina de Rosario, con la participación activa y masiva del público.



Además de esta taxonomía de las narrativas transmedia, según la recurrencia a la ficción, existen otras clasificaciones que consideran otros aspectos más. Colin Harvey propone una taxonomía que parte de un aspecto legal y se basa en seis categorías: Propiedad intelectual (*intellectual property*); la narrativa transmedia dirigida (*directed transmedia storytelling*) donde el poseedor de la propiedad intelectual ejerce un control directo sobre su obra; la narrativa transmedia transferida (*devolved transmedia storytelling*) donde hay cierta flexibilidad en el control de la propiedad intelectual; la narrativa transmedia distante (*detached transmedia storytelling*) la cual se ha inspirado en un mundo narrativo dado, pero no hay control legal de la propiedad intelectual de ese mundo; la narrativa transmedia dirigida con la participación del usuario (*directed transmedia storytelling with user participation*), esta participación es controlada por la franquicia; la narrativa transmedia generada por el usuario emergente (*emergent user-generated transmedia storytelling*) dada por la libre participación de los usuarios como son los *fanfictions*. (2014, p.282). Esta propuesta de Harvey considera un proceso complejo que parte desde el creador hasta llegar al consumidor pasando por diversos mecanismos de control de la propiedad intelectual.

Para finalizar esta primera parte del capítulo, hay que mencionar que el estudio de las narrativas transmedia, según hemos visto, es un tema que aún tiene mucho por explorarse; sin embargo, pareciera que desde la utilización del término por Jenkins el año 2003 a la fecha, se ha abusado mucho de ese concepto, tal como lo advierte Carlos Scolari (2017), quien después de participar en un reciente evento mundial sobre transmedia en la ciudad colombiana de Medellín da a conocer que varios investigadores coincidieron que el término parece haber entrado a su fase terminal por lo que se podría hablar de una fase “post-transmedia”, tomando en cuenta además que en el ciberespacio los conceptos que se emplean tienen un acelerado ciclo vital dado que la tecnología se va renovando de una manera desmesurada. A pesar de ello, consideramos



que es menester emprender más investigaciones en torno a este fenómeno cultural que atrae a millones de personas.

3. Encuentros cercanos entre dos mundos: Literatura y Videojuegos

A lo largo de los siglos XX y XXI, el estudio de la literatura se ha ido complejizando cada vez más, lo cual se ha evidenciado desde las primeras reflexiones teóricas que se hicieron en torno a la estructura de la obra literaria hasta las investigaciones de carácter inter y transdisciplinario de las últimas décadas. En parte esto último se debe a los aportes de la literatura comparada actual, la cual está expandiendo su campo de acción a otras esferas de la actividad humana precisamente por el contacto con los medios tecnológicos, como lo ha señalado Domingo Sánchez-Mesa:

[la literatura comparada] es una disciplina que en su evolución académica reciente ha ido incorporando a las líneas tradicionales de investigación en aquellos fenómenos literarios que se manifiestan más allá de las fronteras y lenguajes nacionales, la revisión de las metodologías comparatistas a la luz de los desplazamientos e impacto de los llamados *nuevos medios* (videojuegos, redes sociales, apps, etc.) con el *macro* o *metamedio* de Internet como espacio integrador del nuevo paisaje mediático. (2015, p. 81)

Al igual que la literatura comparada, la teoría literaria ha ido incorporando a su objeto de estudio una serie de categorías que han surgido precisamente por el desarrollo de la tecnología y los nuevos medios, como es el caso del hipertexto, la literatura digital, la realidad virtual, la realidad aumentada, etc. Francisco Chico Rico (2007) destaca los estudios teórico-críticos sobre los nuevos medios electrónicos de comunicación social como *Hipertexto* de George Landow; y los estudios culturales contemporáneos aplicados a la literatura y cultura electrónica como, por ejemplo, *How we*



became posthuman. Virtual bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics de N. Katherine Hayles.

El concepto de hipertexto es el que mayor atención ha recibido desde que fue usado por primera vez por Theodor H. Nelson en los años sesenta. Nelson, citado por Landow, lo define así: “Con *hipertexto* me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva” (2009, p. 25). Desde la ficción, este tipo de escritura ya había sido prefigurada por Jorge Luis Borges en algunos de sus cuentos, en especial en “El jardín de los senderos que se bifurcan” incluido en su libro *Ficciones* (1944). Este relato sirvió de inspiración a famosos hipertextos ficcionales como *Forking Paths* y *Victory Garden* del escritor e investigador norteamericano Stuart Moulthrop.

Ahora bien, el hipertexto parece haber encontrado en la literatura a su mejor aliada, de ahí que se hable de ficciones o narraciones hipertextuales, y también de poesía hipertextual. Además se ha vinculado con otras artes como el cine y las nuevas tecnologías digitales como los videojuegos. Según Landow, los hipertextos ficcionales comparten algunas semejanzas con los videojuegos como el hecho que ambos se basan en estructuras ramificadas y puntos sucesivos, y están pensados para ser ejecutados múltiples veces (2009, p.312). Dada la emergencia de las narrativas transmedia en el presente siglo, el hipertexto pasó a un segundo plano, pero su aporte fue significativo en el camino de encontrar nuevas formas de contar historias.

Por otra parte, la teoría literaria o más propiamente las teorías literarias, a lo largo de su proceso histórico han desarrollado otras categorías conceptuales fundamentales para comprender no solo el fenómeno literario sino también cultural. Uno de esos conceptos tiene que ver con la ficción, término que no es exclusivo de la literatura sino también pertenece a otros ámbitos de la actividad humana, tal como

vimos en la sección anterior al referirnos a la clasificación de las narrativas transmedia de ficción o no ficción. Dentro de los estudios sobre la ficción literaria, se puede incluir la corriente llamada teoría de los mundos posibles. La relación entre la noción de mundo posible y la creación literaria, según Antonio Garrido, siguiendo a Doležel, es explícita porque “el mundo real se encuentra rodeado de infinitos mundos posibles que son fruto de la actividad poético-imaginativa” (1997, p.14).

Además del concepto “mundos posibles”, existen otros términos como “mundo ficcional”, “mundos imaginarios”, “mundos transmediales”, etc., todos ellos también han sido aplicados al estudio de las narrativas transmedia y los videojuegos, como veremos más adelante. Es necesario resaltar que para autores como Marie-Laure Ryan, citada por Freeman, “the ability to create a world – or more precisely the ability to inspire the mental representation of a world – is the primary condition for any text to be considered a narrative” (2017, p. 29). Podemos agregar que la creación de mundos depende no solo de un acto imaginativo sino también de una gran dosis de sensibilidad.

También es necesario resaltar la relevancia que han tenido los estudios literarios para el desarrollo de otras disciplinas surgidas con las nuevas tecnologías, como es el caso de los *Game Studies*, disciplina que se encarga del estudio de los juegos. Si bien, al principio se produjo un debate en el estudio de los juegos entre la vertiente de los narratólogos y la de los ludólogos, nadie puede desconocer que el aporte de la literatura, a través de la narratología, es esencial en el análisis de los videojuegos. Dicho aporte proviene tanto de la narratología clásica y la posclásica. La primera es heredera de los aportes del estructuralismo literario francés; y la segunda agrega a lo anterior nuevas metodologías provenientes de la pragmática, el psicoanálisis, la deconstrucción, estudios de género, la teoría de los mundos posibles, las ciencias cogni-



tivas, etc. (Alber y Fludernik, 2010, p. 3). No debe olvidarse que la narratología también ha sido aplicada con mucho éxito en el análisis del relato cinematográfico.

Los *Game Studies* aparecen en el siglo XXI, pero tiene sus antecedentes en la primera mitad del siglo XX. Al respecto, Antonio Planells de la Maza (2013) señala que el primer acercamiento al juego lo hizo el filósofo Wittgenstein quien defendió la heterogeneidad del fenómeno lúdico. Posteriormente, Johan Huizinga, un investigador holandés, en 1938 publicó *Homo ludens: Un estudio del elemento del juego en la cultura*, donde define al juego como «una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente» (2012, p. 55). Esta definición puede aplicarse a cualquier tipo de juegos, incluido los juegos electrónicos, solo que estos tienen otras características adicionales propias del mundo del que proceden que es la tecnología. Más adelante, otro investigador francés, Roger Caillois, también hizo grandes aportes en el estudio del juego con su obra *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (1967), donde clasificó a los juegos en cuatro grupos: los de azar, de competencia, de simulacro y de vértigo.

Esta forma de aproximarse a los juegos propuesta por Huizinga y Caillois, ha sido criticada por Espen Aarseth, principal propulsor de los *Game Studies* y director de la revista científica homónima:

So, what is a game? That is an old question with many answers, none of them entirely satisfactory (which is a good thing). In the view of perhaps the most influential thinkers of the field (who never addressed the digital), Johan Huizinga and Roger Caillois, games are activities separate from the rest of human life. But their definitions are flawed, as pointed

out by Jacques Ehrmann many decades ago. In fact, ‘game’ and ‘play’ are not scientific terms, but vernacular words whose meaning changes over time, and is given by ordinary people through their use of language. To try to fix them is a good intellectual exercise, but not something a researcher will ever be able to do [...]. The day we can formally define what a game is, that is the day games become uninteresting for intellectual inquiry. (Aarseth, 2001)

Espen Aarseth, junto a otros teóricos como Gonzalo Frasca y Jesper Juul, cuestionaron el excesivo enfoque narratológico que se estaba dando al estudio de los videojuegos y más bien defendieron la perspectiva ludológica, ya que los videojuegos ante todo eran juegos y objetos interactivos. De esta tensión entre narratología y ludología nacieron precisamente los *Game Studies* (Planells, 2017, p. 75). Sin embargo, más allá de la desavenencia, muchos desarrolladores de videojuegos han logrado armonizar los aspectos ludonarratológicos, como ejemplos podemos mencionar *The Last of us* (Naughty Dog, 2013), *Her story* (Sam Barlow, 2015) u *Horizon Zero Down* (Guerrilla Games, 2017), y tantos otros juegos que permiten al usuario jugar y a la vez disfrutar de una buena historia.

Luis Navarrete, Francisco Gómez y José Pérez (2014) sostienen que actualmente los *Game Studies*, más que pensar el medio desde las vertientes narratológicas y ludológicas se preguntan: “¿y si la esencia del videojuego no residiera en sus componentes lúdico o narratológico sino en el tipo de pensamiento que opera en el jugador durante el desarrollo del juego?”. Los autores lo llaman pensamiento abductivo. Esta visión está asociada a una perspectiva “heterocósmica” en términos de L. Doležel, es decir, analizando su versatilidad para crear diferentes mundos narrativos. Se ha virado desde la narratología, preocupada por la elaboración de una gramática de historias donde el acto creativo no tiene cabida, hacia una teoría de la *poiesis* esencialmente creativa,



donde un medio es capaz de convertirse en un gran artífice de mundos de ficción. En esa misma línea de pensamiento encontramos a Antonio Planells (2017), quien ha propuesto un modelo semántico-pragmático de los mundos ludoficcionales. Los videojuegos constituirían un mundo posible de ficción lúdica. Este modelo contempla tres aspectos: *game design*, que tiene que ver con el proceso de diseño del videojuego y el contexto cultural en el que se produce; *gameplay*, “un sistema de mundos posibles concatenados que genera un espacio de juego determinado por un contenido ficcional y unas reglas estrechamente relacionadas” (p. 97); y *play*, que es la experiencia de juego del usuario.

Los *Game Studies* además han recibido los aportes de otras disciplinas provenientes de las Humanidades, tales como los estudios culturales, los estudios de género, los estudios queers, la semiótica, etc., y mayormente han centrado su estudio en los videojuegos, dado el número exponencial de jugadores que hay en la población mundial. Perron y Wolf (2009, p. 343) señalan que los estudios culturales examinan cómo se representan los valores culturales en los videojuegos y en su comercialización; cómo los juegos pueden ser vistos como artefactos culturales, y de qué forma entran en la industria como productos comerciales, o en el caso de juegos experimentales e independientes, cómo funcionan fuera de la industria. Un caso muy particular se dio cuando apareció *Space Invaders* (Taito, 1978), literalmente este clásico videojuego invadió la vida de la gente en distintas partes del mundo, motivando incluso que en algunos lugares escasearan las monedas, las cuales eran utilizadas en los arcades; cuarenta años después se recordó al juego en Japón convirtiendo un edificio en una consola gigante. Este impacto social se da también en otros videojuegos más actuales como *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) o *League of Legend* (Riot Games, 2015) que convocan a millones de personas de todo el mundo.



Figura 1: Imágenes del Museo de los videojuegos de Berlín [Créditos: Rosa Núñez].

Así como la emergencia y posterior consolidación de los *Game Studies* como disciplina científica no ha sido una labor simple, tampoco hay consenso en torno a lo que se entiende por videojuego. Desde un punto de vista más técnico, las definiciones abarcan el soporte tecnológico, la interactividad, las reglas y el aspecto lúdico; así, por ejemplo, Gonzalo Frasca, citado por Eguía, Contreras y Solano, el videojuego “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.” (2013, p. 4). Desde la perspectiva de los estudios humanísticos y sociales, los videojuegos son considerados artefactos culturales que tienen alta significación en la sociedad contemporánea.

De igual forma, las múltiples clasificaciones que se ha hecho de los videojuegos pareciera resultar arbitrarias e insuficientes; sin embargo, desde el punto de vista didáctico pueden resultar útiles. Por ellos revisaremos algunas clasificaciones de videojuegos en general, y luego en relación a la literatura. Pilar Lacasa (2011, pp. 25-27) dice que detrás de las clasificaciones está el término género, que proviene de la



literatura. Según esta autora, para la clasificación de videojuegos hay que tomar en cuenta por lo menos tres aspectos: la iconografía, que se refiere a las imágenes utilizadas en el juego; la estructura, que tiene que ver con la perspectiva que tiene el jugador del juego; y el tema, que podría ser de ciencia ficción, de guerra, de *Westerns*, etc. La misma autora, citando a J. Laird y M. Lent, incluye en su libro los siguientes géneros de videojuegos: aventura, como *Monkey Island*; estrategia, como *World of Warcraft*; deportes, como *NBA*, *FIFA*; acción, como *Doom*, *Halo*, *Tomb Raider*; simulación, como *SimCity*; y de rol como *Ultima Online*, *Everquest*, *Baldur's Gate*.

La clasificación de videojuegos más directamente relacionada con la literatura la propone Rocío Serna-Rodrigo, quien lo hace en función de sus posibilidades narrativo-literarias:

| Clasificación | Justificación | Ejemplos |
|--|---|---|
| Aventuras gráficas | Videojuegos interactivos basados en investigación, conversaciones y empleo de objetos a través de una interfaz. | - <i>El Hobbit, la aventura original</i> . - <i>Don Quijote</i> . - <i>Monkey Island</i> . - <i>Broken Sword</i> . |
| Narrativa digital | Historias diseñadas para jugadores a través del soporte-videojuego y que se desarrollan gracias a las funcionalidades del hardware en cuestión. | - <i>DotHack. Project</i> . - <i>World of Warcraft</i> . - <i>Beyond: two souls</i> . - <i>Her story</i> . |
| Diseño de mundos posibles. | Videojuegos que facilitan herramientas a sus jugadores para diseñar sus propios espacios, personajes y aventuras. | - <i>The Sims</i> . - <i>Little Big Planet</i> . - <i>Spore</i> . - <i>Minecraft</i> . |
| Presencia de elementos y/o referencias literarias. | Videojuegos que incluyen elementos concretos de obras literarias ya existentes: personajes, mundos, aventuras... | - <i>The Witcher</i> . - <i>Uncharted</i> . - <i>Dante's Inferno</i> . - <i>Child of Light</i> . |

| | | |
|---|---|---|
| Reproducciones y/o adaptaciones directas. | Videojuegos que reproducen, con relativa fidelidad, obras literarias ya publicadas: novelas, cómics, películas... También incluimos aquellos títulos que han dado pie a una posterior obra literaria. | <ul style="list-style-type: none"> -<i>El Señor de los Anillos: juego uno.</i> -<i>Harry Potter.</i> -<i>The wolf among us.</i> -<i>ABC Murders. Agatha Christie.</i> |
|---|---|---|

Tabla 1. Clasificación de videojuegos en función de sus posibilidades narrativo-literarias. (Serna, 2016, p. 21)

Esta propuesta de Rocío Serna resulta muy apropiada para acercarnos al componente narrativo que presenta una buena parte de los videojuegos, y además nos lleva a reflexionar sobre algunos conceptos que estarían implicados dentro de estos grupos como es el caso de la intertextualidad e hipertextualidad, ambos provenientes de la teoría literaria. Mientras la intertextualidad supone una escritura lineal, que lleva al lector de un texto ya sea de manera directa como las citas o de forma indirecta como las alusiones a través de las cuales el lector reconoce la presencia de otro texto gracias a su competencia literaria; la hipertextualidad tiene que ver con la escritura no lineal o no secuencial, la cual es posible por la intermediación de una computadora, donde el usuario puede ser remitido a otros textos por medio de vínculos o links. En relación al concepto de narrativa transmedia, como vimos en la primera parte, esta sirve para designar aquellas experiencias narrativas que se desarrollan a través de varios medios o plataformas. Esta interacción entre diferentes formas de narrar una historia o una experiencia en medios diversos, nos lleva a afirmar que los sistemas narrativos transmediáticos vinculados a la literatura y los videojuegos, incluyen las nociones de intertextualidad e hipertextualidad.

Las narrativas transmedia también está vinculada al tema de las adaptaciones. Si bien la adaptación de una obra literaria a la pantalla ya sea de cine o de videojuegos a veces pretende ser muy fiel a texto original, hay algunas que más bien permiten ampliar el universo narrativo. Como sostiene



Scolari “cierto de tipo de adaptación puede ser al mismo tiempo y de manera explícita un fenómeno de expansión transmedia” (2011). El caso más emblemático es *El señor de los anillos*. También se ha dado esta interacción de forma contraria, es decir, de la pantalla al texto, como ejemplos clásicos podemos citar *La guerra de las galaxias* y *World of Warcraft*, a través de las novelizaciones ya sea de las películas o de los videojuegos.

Cuando se realizan esos tipos de adaptaciones transmediáticas se emplean algunas estrategias. Scolari parte de dos estrategias: Expansión y Compresión narrativas. La primera amplía el mundo narrativo a través de diferentes medios y plataformas. La segunda, en cambio, reduce el relato a su mínima expresión o lo presenta en forma de breves relatos, como es el caso de las recapitulaciones, los avances. Asimismo, recurre a las cuatro operaciones de la retórica clásica: adición, omisión, transposición y permutación: “La adición se basa en la expansión narrativa, mientras que la omisión hace referencia a la substracción de elementos de un relato; la transposición modifica el orden de los elementos y la permutación se basa en la sustitución de un componente por otro” (2013, pp. 164-165).

Por último, hay otra forma de vincular a la literatura y los videojuegos, y esto es a través del análisis temático. El gran escritor Jorge Luis Borges en su ensayo “Los cuatro ciclos”, incluido en su libro *El oro de los tigres*, escribió: “Cuatro son las historias. Durante el tiempo que nos queda seguiremos narrándolas, transformadas.” (1974, p. 1128). Estas historias posibles giran en torno a la ciudad cercada, como Troya de la *Ilíada*; el regreso de Ulises; la búsqueda llena de aventuras; y el sacrificio de un dios como Odín o Cristo. De las cuatro historias, nos interesa sobre todo la primera: la ciudad cercada, que tiene que ver con el tema de la guerra, ya que al parecer es uno de los temas más recurrentes en los videojuegos y las narrativas transmedia, incluso uno de los

números más recientes de la revista *Game Studies* se ocupa de este asunto: War/Game.

4. Guerras transmediáticas

A lo largo de la historia de la humanidad, los juegos y la guerra siempre han estado vinculados, prueba de ello son los antiguos tableros con soldados enfrentados. Para Johan Huizinga (2012), la guerra posee un carácter lúdico tal como se dio en diversas culturas y épocas, por ejemplo, para los griegos. En las culturas actuales, los juegos de guerra se han concretado en diversas plataformas electrónicas, y su impacto en los usuarios tiene mucha relevancia. En una entrevista que publica la BBC Mundo “Cómo los videojuegos han cambiado la historia”, Peter Singer declara que “Ahora no son solo la guerra inspira juegos, sino que hay un movimiento en la dirección opuesta.” (Chirinos, 2010).

Así como en la literatura, la guerra ha inspirado libros milenarios como la *Ilíada*, en la historia de los videojuegos, la guerra ha sido uno de los temas centrales. Desde *Spacewar* (1961), el primer juego de ordenador interactivo hasta la más reciente versión ya anunciada por la compañía *Blizzard*, *World of Warcraft: Battle for Azeroth*, pasando por *Space invaders*, *Call of Duty*, *DOTA*, la saga *Total War*, etc., el mundo de los videojuegos tienen como uno de sus ejes temáticos centrales a la guerra.

La guerra ha sido representada de distintas formas a través de las pantallas, ya sea del cine, la televisión o los videojuegos, en estos últimos ha recibido la denominación de *War Games*. Su evolución va desde las luchas más antiguas hasta las guerras futuristas e interplanetarias producto de las páginas de la ciencia ficción, donde los humanos se enfrentan a seres de otros mundos, u otras o donde los humanos simplemente han dejado de existir o se han convertido en esclavos de las máquinas o seres venidos de otros mundos.



A continuación veamos algunos casos de narrativas transmedia producidas tanto en el hemisferio norte y en el sur, donde la guerra es el eje temático, pero la forma como lo abordan es diferente.

4.1. Transmedias del Norte: De *The War of the Worlds* a *World of Warcraft*

En la historia de la ciencia ficción, el nombre de H.G. Wells aparece junto a Mary Shelley y Julio Verne como los iniciadores de este género. En 1898, este escritor y científico británico publicó su novela *La guerra de los mundos*, donde relata que nuestro planeta es invadido por seres provenientes del planeta Marte. La invasión sucede primero en unos pueblos pequeños de Inglaterra, luego se extiende hasta llegar a la misma capital londinense dejando a su paso destrucción y muerte, sin que el sistema de defensa inglés pueda hacer algo. Al final, cuando ya nada parecía contener a los invasores, estos son detenidos por el accionar mortal de las bacterias que actuaron en los cuerpos de los marcianos. Con esta novela, la ciencia ficción inauguraba el tema de las guerras con seres de mundos extraterrestres. Al decir de Isaac Asimov, la novela de Wells fue “la primera historia de guerra interplanetaria jamás escrita. (...) los invasores imaginarios provenientes del espacio exterior habían venido para observarnos y reírse de nuestra insensatez.” (1982, p. 195).

Esta invasión de alienígenas relatada por Wells en *La guerra de los mundos*, más adelante adoptó otros formatos. Cuarenta años después, la novela fue adaptada como radio-novela por el famoso director de teatro y cine Orson Welles. Su emisión se dio el 30 de octubre de 1938 y tuvo un impacto muy grande en la sociedad norteamericana, ya que provocó un terrible pánico en miles de personas que creyeron que estaban siendo invadidos por marcianos. A diferencia de la novela, el guion estaba ambientado en EEUU.



Posteriormente, la novela fue llevada al cine en 1953 por el director norteamericano Byron Haskin. Esta versión trasladó su escenario a California; y en 2005, el director Steven Spielberg volvió a llevarla a la pantalla grande, con toda la espectacular tecnología de los efectos especiales hollywoodense y además ambientándola en los tiempos actuales. En 2006, la exitosa serie televisiva *Los Simpson*, en el cuarto episodio de su decimoctava temporada, recreó la historia de Wells con el título *The day the Earth looked stupid*, ambientada en la imaginaria ciudad de Springfield en 1938, introduciendo como personaje al mismo Orson Welles. Esta versión animada fue vista como una parodia de la guerra contra Irak.

Si bien las versiones radial y cinematográficas de *La guerra de los mundos* se tratan más de adaptaciones libres de la obra; con la versión animada y sobre todo con la versión en videojuegos esta historia dio los primeros pasos para convertirse en narrativa transmedia. En 1998, la desarrolladora *Rage Software* lanzó el videojuego homónimo de estrategia en tiempo real para PC, donde el usuario podía elegir indistintamente ser humano o marciano. El juego incluía el musical *La guerra de los mundos* de Jef Wayne. A esto hay que agregar los innumerables cómics, e-cómics, novelas gráficas, cartas de mesa y juegos LEGO que aparecieron para seguir alimentando el mundo imaginado por Wells.

Sin duda, *La guerra de los mundos* que nació sin ninguna pretensión transmediática, ha servido de epígono para que otras historias expandan sus universos narrativos, como es el caso de *Star Wars* y *World of Warcraft*, universos narrativos que han cautivado a millones de personas, y que en este caso desde sus inicios se convirtieron en narrativas transmedia dada la aceptación masiva que actualmente tienen.

En el caso de *Star Wars* estamos frente a una de las narrativas transmedia que más éxito ha cosechado entre el público. En el reciente libro *Star Wars and the History of*



Transmedia Storytelling (2018), los editores Sean Guynes y Dan Hassler-Forest identifican cuatro fases como fenómeno transmedia: la primera comprende el periodo de 1977 a 1983, con tres películas *A New Hope* (1977), *The Empire Strikes Back* (1980) y *Return of the Jedi* (1983), además con las expansiones narrativas a través de los cómics, las novelizaciones de las películas, etc. La segunda fase comprende la precuela de los tres primeros episodios: *The Phantom Menace* (1999), *Attack of the Clones* (2002), *Revenge of the Sith* (2005), además continúa con fuerza la estrategia transmediática incorporando otros medios además de los señalados como los videojuegos, juegos de LEGO, series televisivas, juguetes, museos etc. La tercera fase continúa la precuela hasta que la compañía Disney compra la franquicia en 2012, la cual abre la cuarta fase en la cual no solo se continúa con el episodio VII, *The Force Awaken* (2015), sino se ha proyectado hasta el episodio IX en 2019, el cual consolida la estrategia transmedia que se ha elaborado. En las últimas fases, la participación de los fans a través de diferentes plataformas, sobre todo las redes sociales, ha consolidado de manera abrumadora el éxito de esta franquicia comercial.

En la entrevista que le hacen los editores de este libro a Henry Jenkins en torno a *Star Wars*, él afirma que hay una tendencia importante de jóvenes activistas que utilizan la cultura popular para el cambio social y político, incluso él mismo habla de la necesidad de fomentar la imaginación cívica a través de las historias que ayuden a crear un mundo mejor: "What we see when we look at *Star Wars* as a resource for the civic imagination is that the series has been ideologically up for grabs for a long time." (2018, p.30). Probablemente, el artífice de este universo transmediático, el talentoso director George Lucas, comparta este ideal de Jenkins.

Por otro lado, las novelizaciones de las películas han cumplido un papel muy importante en la expansión del universo narrativo de *Star Wars*. Desde la primera proyección cinematográfica *A New Hope* en 1977, la respectiva



novelización escrita por Alan Deal aunque acreditada a Lucas, tuvo un éxito abrumador, ya que se vendieron millones de ejemplares en pocos meses, tal como lo anota Thomas Van Parys en su trabajo titulado “Another Canon, Another Time. The Novelizations of the *Star Wars* Films”. Para este autor la novelización de *Star Wars* tiene una carácter fuertemente intertextual e interactivo con otras plataformas utilizadas para expandir la historia, donde los lectores, espectadores y jugadores eligen sus propias experiencias. (2018, p. 83)

Star Wars también ha dado pie a otro tipo de lecturas, por ejemplo, desde el feminismo, dado el liderazgo de mujeres en el universo de *Star Wars* como la princesa Leia o el protagonismo de Rey en *The Last Jedi* (2017). Igualmente ha habido lecturas vinculadas a la política e ideología en la medida que difunden los valores del capitalismo.

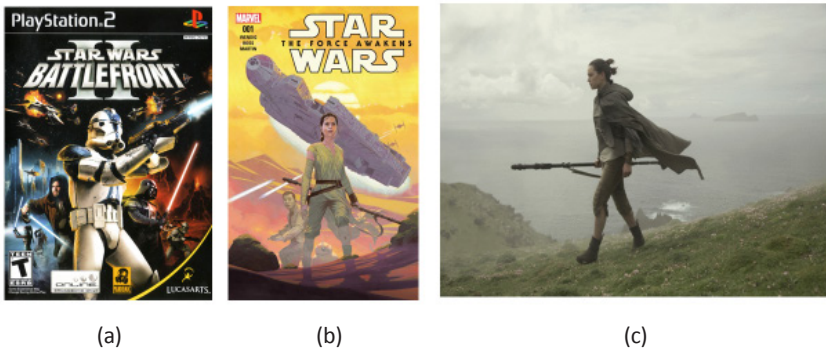


Figura 2: (a) Portada del videojuego *Star Wars Battlefront*(Lucas Arts,2005) [Créditos: mobygames.com]. (b) Portada de comics *Star Wars-The Force Awakens*(Marvel Comics,2016) [Créditos: marvelwikis.com]. (c) Fotograma de la película *Star Wars. The Last Jedi*(Rian Jhonson,2017) [Creditos: www.npr.org].

Otro caso emblemático de narrativa transmedia corresponde a *World of Warcraft* (WoW), juego de rol multijugador masivo en línea que fue lanzado en 2004 por la compañía *Blizzard Entertainment*. Este videojuego es una extensión de la franquicia del juego *Warcraft* (1994), y tiene millones de jugadores repartidos en todos los continentes. En términos generales, la historia se centra en el conflicto entre dos grupos



contrarios: la Alianza y la Horda. En ambos participan diferentes razas jugables como los humanos, los orcos, los trolls o los elfos, los cuales realizan una serie de misiones. Varios de estos personajes están inspirados en la novela *El señor de los anillos* de J. R. R. Tolkien como los elfos y enanos.

Dado el impacto que este juego ha provocado en la gran cantidad de seguidores, muchos investigadores han centrado su interés en el estudio de las relaciones de poder y el asunto de la identidad. Así, desde una postura de la teoría poscolonial, Jessica Langer hace una lectura de este juego y encuentra que esta división entre las facciones de la Alianza y la Horda tiene implicancias socioculturales, incluso raciales, ya que la primera facción representaría a los blancos del mundo occidental, y la segunda a la otredad, es decir, culturas que no son occidentales:

I contend that in terms of correspondence with the real world, race in *World of Warcraft* functions thus: trolls correspond directly with black Caribbean folk, particularly but not exclusively Jamaican; tauren represent native North American people (specifically Native American and Canadian First Nations tribes); humans correspond with white British and white American people; and dwarves correlate to the Scottish. The other races, both Alliance and Horde, do not correspond so directly to real-world peoples, but they still represent the general familiarity or foreignness of their factions. (Langer, 2008, p. 89)

Las narrativas transmedia que hemos revisado no dejan de mostrar una visión maniqueísta de la realidad: el bien contra el mal; pero ¿qué representa al bien, y qué, al mal? Una lectura poscolonial como la que hace Langer sobre *WoW* resulta válida para comprender precisamente la forma cómo somos representados en estas nuevas narrativas, sobre todo si tomamos en cuenta el lugar donde son producidas estas historias que en algunos casos solo reproducen estereotipos de guerra y violencia.

4.2. **Transmedias del Sur: *Reconstrucción. La guerra no es un juego***

En general, se puede decir que América Latina se ha convertido en un fértil terreno para el desarrollo de videojuegos que tienen como temática la guerra. Phillip Penix-Tadsen (2013) encontró que los videojuegos latinoamericanos podían encajar en tres categorías: Primero, los contras, o representaciones de las guerras paramilitares en América Latina; segundo, los *tomb raiders* o saqueadores de tumbas, aquellos que generalmente emplean la geografía latinoamericana como escenarios de aventuras en la selva o en la búsqueda de un tesoro; y tercero, los luchadores, juegos que representan a personajes mexicanos que pelean en la lucha libre. Esta visión de América Latina refuerza las miradas que se han tenido de este espacio como un lugar lleno de exotismo y con marcada inclinación hacia la violencia.

Sin embargo, y desde una visión totalmente diferente, se puede decir que en América Latina también se han desarrollado narrativas transmedia que más allá de un interés comercial, tienen una perspectiva humanista del uso de estas plataformas y más bien buscan mostrar las secuelas negativas que provocan las guerras. Es el caso de *Reconstrucción: La guerra no es un juego* (2017), una narrativa transmedia de origen colombiano que da cuenta del conflicto armado que asoló Colombia durante las últimas décadas. Fue desarrollado por la empresa Pathos Audiovisual y Vive Lab Bogotá. Álvaro Triana señala que *Reconstrucción* está conformada por tres elementos que lo definen como transmedia: el videojuego, el cómic y las cápsulas documentarias. El videojuego para dispositivos móviles es una aventura gráfica y tiene una finalidad prosocial, ya que busca “reforzar discursos y narrativas frente a la construcción de paz, la convivencia y la resolución de problemáticas sociales” (Triana, 2017, p. 551). En la misma página oficial de este proyecto transmedia se anuncia



que este proyecto “narra la violencia, el desplazamiento, el asedio de grupos ilegales y el retorno de una comunidad”.

Reconstrucción entonces es un tipo de narrativa transmedia que aborda problemas reales de la sociedad y su función va más allá de divertir a los usuarios. La narrativa sirve ahí para generar empatía por otros seres humanos que han padecido un conflicto real, y que se ubican en distintos mandos o simplemente nunca eligieron vivir en medio de una guerra, pero la sufren incluso después de haberse declarado terminada.



Figura 3: Screenshots de *Reconstrucción: La guerra no es un juego*(Pathos Audiovisual,2017). [Créditos: itines.apple.com].

Reconstrucción también lleva a reflexionar sobre el lugar de la ética en las ficciones de guerra, y este tema resulta prioritario en el mundo actual, ya que corremos el riesgo que los mundos distópicos representados en distintos medios, especialmente los de mayor alcance como el cine y los videojuegos de guerra, nos desconecten más del mundo real y nos vuelvan cada vez más ajenos al dolor de los otros, como bien lo advierte Jorge Martínez-Lucena: “la ficción del futuro se volcará sobre la realidad a un ritmo imparable, como una máscara que poco a poco habremos incorporado a nuestra rutina diaria y que nos impedirá reconocer el

reclamo ético que supone la presencia del otro. Y la guerra, como en tantas otras ocasiones, servirá de avanzadilla para este aterrador escenario” (2017, p. 254). La literatura tampoco escapa de estos escenarios distópicos, pero al menos genera mayor empatía en la gente y propicia la creación de mundos posibles alternos.

5. Conclusiones

Necesito que alguien me muestre mi lugar en todo esto.

Rey, *Star Wars: The Last Jedi*

A pesar de la fenomenal expansión de los universos narrativos a través de diferentes medios, la literatura sigue siendo considerada como la mayor generadora de universos de ficción. Como hemos visto, su relación con otras formas artísticas como el cine o los videojuegos no solo se limita a las tramas y personajes arquetipos imaginados, sino también ha contribuido a construir el armazón teórico de nuevas disciplinas como los *Game Studies* o la misma narratología transmedia de la que habla Marie-Laure Ryan.

Hay otro aspecto importante que no debemos olvidar cuando se habla de literatura, esto tiene que ver con los efectos que produce en el lector y el sentido que adquieren los relatos en la vida de la gente. Tzvetan Todorov en su ensayo *La literatura en peligro* (2009) señalaba que la lectura de las grandes obras literarias permitía comprender a las personas su propia condición humana. En efecto, la literatura es un puente de acceso a los diferentes matices de los que estamos hechos los seres humanos. La literatura también posibilita la generación de mundos posibles, donde las utopías y distopías están en constante lucha. En este punto resulta válido preguntarse ¿cuál es el lugar que ocupa la literatura en todo este fascinante universo transmediático? La respuesta a esta interrogante solo puede darse dentro del marco de una visión humanista. La literatura precisamente tiene la capacidad de



hacernos recobrar nuestra humanidad a través de las historias que cuenta, ya que genera empatía en el lector y le permite ponerse en el lugar de los otros.

Al igual que la literatura, las narrativas transmedia que se ofrecen al público poseen implicancias éticas como cualquier otra manifestación cultural propia de nuestros tiempos; por consiguiente, los videojuegos, el cine, los cómics, etc., o cualquier otra plataforma o recurso que se emplee para contar una historia también lo tiene. No basta con que las historias estén bien contadas, o que las imágenes o la jugabilidad sean extraordinarias, sino también es importante reconocer que historias nos permiten replantearnos como seres humanos; igualmente, resulta crucial propiciar la creación de juegos que no anulen al “otro”, juegos infinitos como, por ejemplo, *Play it by trust*, el legendario juego de ajedrez blanco ideado por Yoko Ono en 1966 y su actual versión en forma de un creativo videojuego para móvil, que invita a imaginar la paz; o *Reconstrucción*, la narrativa transmedia colombiana donde la guerra no es un juego, sino una poética de la pacificación. Esas ficciones son necesarias en un mundo subyugado por *Ares*.

Referencias bibliográficas

- Aarseth, Espen (2001). *Just Game*. Recuperado de <http://gamestudies.org/1701/articles/justgames>
- Alber, Jan y Monika Fludernik (edits.) (2010). *Postclassical narratology. Approaches and analyses*. Ohio: The Ohio State University.
- Asimov, Isaac (1982). *Sobre la ciencia ficción*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Caillois, Roger (1986) [1967]. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: FCE.
- Campalans, Carolina, Denis Renó y Vicente Gosciola (edits.) (2012). *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*. Bogotá: editorial Universidad del Rosario



- Costa, Carmen y Teresa Piñeiro (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Icono 14. Revista de Comunicación y Tecnologías Emergente*, Vol. 10, No. 2, Madrid.
- Chico Rico, Francisco (2007). *Literatura y teoría literaria en la era digital*. En María V. Utrera y Manuel Romero (eds.). *Estudios literarios in honorem Esteban Torre*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Chirinos, Carlos (2010) "Cómo los videojuegos han cambiado el mundo", BBC Mundo. Recuperado de http://www.bbc.com/mundo/internacional/2010/03/100318_1001_peter_singer_cr
- Eguia, José, Ruth Contreras y Lluís Solano (2013). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. Recuperado de <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Freeman, Matthew (2017) *Historicising Transmedia Storytelling. Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*. New York: Routledge.
- Garrido, Antonio (comp.) (1997), *Teorías de las ficción literaria*. Madrid: Arco/Libros.
- Garrido, Antonio (2011) *Narración y ficción. Literatura e invención de mundos*. Madrid/Frankfurt am Main: Iberoamericana/Vervuert.
- Gosciola, Vicente (2012). Narrativa transmídia: conceituação e origens. En Campalans, Carolina, Denis Renó y Vicente Gosciola (edits.). *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*. Bogotá: editorial Universidad del Rosario.
- Guynes, Sean y Dan Hassler-Forest (eds.) (2018). *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*. Amsterdam: Amsterdam University Press.



- Harvey, Colin (2014). A Taxonomy of Transmedia Storytelling. En Marie-Laure Ryan y Jan-Noël Thon (edits.). *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press/Lincoln and London.
- Huizinga, Johan (2012) [1938]. *Homo ludens*. Madrid: Alianza editorial.
- Irigaray, Fernando y Anahí Lovato (eds.) (2014). *Hacia la comunicación transmedia*, Rosario: Universidad Nacional de Rosario.
- Irigaray, Fernando y Anahí Lovato (eds.) (2015). *Producciones de transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías*. Rosario: Universidad Nacional de Rosario.
- Jenkins, Henry (2003). Transmedia storytelling. En *MIT Technology Review*. Recuperado de <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, Henry; Sam Ford y Joshua Green (2015). *Cultura Transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Madrid: Gedisa.
- Lacasa, Pilar (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.
- Landow, George (2009) *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Barcelona: Paidós.
- Langer, Jessica (2008). The Familiar and the Foreign: Playing (Post)Colonialism in World of Warcraft. En Hilde G. Corneliussen y Jill Walker Rettberg. *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- López, Blanca y David Ayala (2001). Narrativa visual para medios digitales transmedia. En *MM1. Un año de diseñarte*, Núm. 13, Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco.

- Martínez-Lucena, Jorge (2017). Distopías de guerra. Rostridad y tecnología en “Men Against Fire”. En Jorge Martínez-Lucena y Javier Barrycoa (eds.), *Black Mirror. Porvenir y tecnología*. Barcelona: editorial UOC.
- Navarrete, Luis, Francisco Gómez y José Pérez (2014). Una aproximación a la teoría del videojuego. En *Zer*, vol. 19, Nro. 37, pp. 107-121 Recuperado de <http://nar-trans.com/storage/resources/publications/attachment/41dae2d6-zer37-06-navarrete.pdf>
- Pathos Audiovisual (2017). *Reconstrucción: La guerra no es un juego*. Recuperado de <http://www.reconstruccion.co/#overview>
- Penix-Tadsen, Phillip (2013). Latin American Ludology, Why We Should Take Video Games Seriously (And When We Shouldn't). *Latin American Research Review*, Vol. 48, No. 1, Latin American Studies Association. Recuperado de https://lasa.international.pitt.edu/LARR/prot/fulltext/vol48no1/48-1_174-190_penix-tadsen.pdf
- Penix-Tadsen, Phillip (2016). *Cultural code. Video games and Latin America*. Massachusetts: The MIT Press.
- Planells, Antonio (2013). La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación. En *Historia y Comunicación Social* Vol. 18. Nº Esp. Octubre. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/viewFile/43985/41592>
- Planells, Antonio (2017). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Segunda edición. Madrid: Cátedra.
- Pérez, Óliver (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Perron, Bernard y Mark Wolf (eds.) (2009). *The video game theory reader 2*. Nueva York: Routledge.



- Ryan, Marie-Laure (2016), "Transmedia narratology and transmedia storytelling". En ARTNODES E-Journal on Art, Science and Technology. Recuperado de <https://artnodes.uoc.edu/articles/10.7238/a.v0i18.../download/>
- Sánchez-Meza, Domingo (2015). Los estudios sobre la cibercultura y los new media. Extendiendo el campo de la literatura comparada. En *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*. Vol. 4 N°2. Recuperado de <http://revistacaracteres.net/revista/vol4n2noviembre2015/estudioscibercultura/>
- Scolari, Carlos (2011). Narrativa transmedia y adaptaciones: el caso Tintin. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2011/11/10/narrativa-transmediatica-y-adaptaciones-el-caso-tintin/>
- Scolari, Carlos (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, Carlos, (2017). Transmedia is dead. Long live transmedia! En *Hipermediaciones*. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2017/10/28/transmedia-is-dead/>
- Schaeffer, Jean-Marie (2002). *¿Por qué la ficción?* Toledo: Ediciones Lengua de Trapo.
- Serna-Rodrigo, Rocío (2016). *Videojuegos y Educación Literaria. Narrativas transmedia en las constelaciones literarias*. [Trabajo final de Máster en Investigación Educativa]. Alicante: Universidad de Alicante. Recuperado de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/56285/1/Videojuegos_y_Educacion_Literaria_Narrativas_Transmed_Serna_Rodrigo_Rocio.pdf
- Todorov, Tzvetan (2009). *La literatura en peligro*. Barcelona: Galaxia Gutenberg/Círculo de lectores.
- Triana, Álvaro (2017) Reconstrucción: La guerra no es un juego: un videojuego prosocial y transmedia. En Neyla

Pardo y Luis Ospina (comps.). *Miradas, lenguajes y perspectivas semióticas aportes desde América Latina*. Bogotá: Federación Latinoamericana de Semiótica / Universidad Nacional de Colombia.

Van Parys, Thomas (2018). Another Canon, Another Time The Novelizations of the Star Wars Films. En Guynes, Sean y Hassler-Forest, Dan (eds.) *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*. Amsterdam: Amsterdam University Press.



LITERATURA, CINE Y VIDEOJUEGOS EN LA CIENCIA FICCIÓN: POSIBILIDADES PARA UNIVERSOS EXPANDIDOS EN LA OBRA DE PHILIP K. DICK

Blanca Estela López Pérez
Roberto Adrián García Madrid
Universidad Autónoma Metropolitana,
Unidad Azcapotzalco

1. Introducción

Una de las funciones que el contar historia cumple, es la de dar orden al caos de la existencia humana. Comenzando por hacer operativa la memoria a través del lenguaje, pasando por la construcción de la idea cultural de tiempos (presente, pasado y futuro), para alcanzar una hipótesis de vida que permita lidiar con todo aquello que implica a la condición humana. Si bien el contar historias es propio de lo humano, cada contexto desarrolla distintas formas de narración y soportes así como centra su atención en diferentes tipos de conflictos que puedan encontrar más cercanos y, que a causa de esta cercanía, demanden un aparato particular que permita enfrentarlos y dar cuenta de ellos. Tal es el caso de las historias sobre el ser humano y su relación con las herramientas y tecnologías que ha creado; la ciencia ficción comprende, en este sentido, un género narrativo que trata los conflictos sociales provocados por la presencia de la tecnología en un orden extraordinario del uso y aplicación



de la tecnología contemporánea, particularmente, aquellas tecnologías que comenzaron a desarrollarse con la revolución industrial en el siglo XIX. Tomando como punto de partida el clásico texto *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, se identifica ya la inquietud sobre temas que serán columnas vertebrales para la ciencia ficción de los siglos por venir: en qué radica lo humano, cómo es que lidiamos con la fragilidad y las demandas del cuerpo, y, principalmente, cómo es que enfrentamos nuestra mortalidad.

Los temas antes enunciados aparecerán con frecuencia en la literatura y, ya entrado el siglo XX, en las novelas gráficas, el cine, la animación y videojuegos, entre otros. Esta posibilidad de migrar las historias a otros soportes narrativos ha permitido no solo llegar a públicos con distintos hábitos de consumo mediático, sino también una participación distinta de las audiencias en cuanto a la construcción de los sistemas narrativos. En un principio, la adaptación de la literatura al medio cinematográfico fue una operación esperada sobre todo antes de la aparición de las escuelas formales de cinematografía y guionismo; normalmente se trata de conservar la esencia de la historia original, y tanto la producción como la difusión quedaban en manos de las editoriales y estudios. Con la popularización de las tecnologías digitales, y del desarrollo del procesamiento de datos se potencia en paralelo a la capacidad de crear efectos visuales cada vez convincentes capaces de generar la inmersión en la historia, y el acceso a la Internet hacia finales de los años 80 en E.U. y mediados de los 90 en México, muchos contenidos no solo pudieron ser difundidos a menor costo sino que las audiencias comenzaron a elaborar producciones propias que contribuyeron a la expansión de los universos narrativos, no sin traer consigo problemas como siguen siendo los derechos de autor y de distribución así como la pérdida de las figuras autorales.

La atención del presente texto se centra en la obra de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*,



publicada en 1968, la cual atraviesa distintos soportes narrativos. Las adaptaciones a las que ha sido sujeta permiten observar las transformaciones que el lenguaje literario experimenta al traducirse a imágenes y audio; más todavía, permitirá observar la manera en que el vínculo generado entre el espectador y la pantalla se ve alterado cuando la pantalla le demanda que lleve a cabo otro tipo de lecturas y acciones, como mostrará el videojuego. Además, esta última producción servirá para hacer un ejemplo sobre cómo es posible expandir un universo narrativo a través de distintos soportes que generen diferentes tipos de información. El texto se encuentra dividido en tres secciones: en la primera, se describe un marco contextual desde la literatura de ciencia ficción para identificar los elementos culturales a los que estos textos respondieron; en la segunda sección, se analizarán los elementos narrativos y su traducción a otros medios, así como las transformaciones entre lenguajes; y finalmente, en el tercer apartado, se trabajará sobre la expansión de un universo narrativo a través del videojuego.

2. Cyberpunk y los replicantes

El término *cyberpunk* fue utilizado por primera vez en 1980 y se aplicó para describir a la ciencia ficción que, además de resultar extraña y fuera de lo común, se encontraba plagada de tecnología radicalizada que conformaba un nuevo mundo. En palabras de Bruce Bethke (1983):

Originalmente el término cyberpunk tenía la intención de ser el nombre de un tipo de personaje, refiriéndose a un vándalo o criminal joven, tecnológicamente superficial, éticamente vacío y asistido por una computadora. Actualmente, el término significa mucho más, es el nombre de toda una subcultura y movimiento.

De esta manera, vemos cómo el término no permaneció como un nombre más dentro de la producción literaria de la década de los 80.

Se identifican dos elementos con los que el término fue construido: por un lado está el prefijo *cyber* que viene de *cybernetics* o cibernética, la es la ciencia que estudia el control y la comunicación en los animales y las máquinas, y cuyo fundador fue Norbert Weiner; por otro lado, tenemos el segundo elemento *punk*, el cual hace referencia (hablando de literatura y movimientos sociales) a una contracultura y a cierta clase de anarquía callejera que se enfoca más en cuestiones tales como la actitud y la apariencia (vestimenta y otras manifestaciones visuales). De esta manera, *punk* dentro del término *cyberpunk* corresponde a las características anárquicas y anti autoritarias que encierra el movimiento. Teniendo el acento en los elementos tecnológicos, por un lado, y el individualismo por el otro, el término refirió a un tipo de rebeldía sustentado en tecnología de la información (Bethke, 1983). Estos individuos hacen uso “alternativo” de la tecnología, ya que la mayor parte de los blancos de su agresión son los productores de dicha tecnología y las máquinas constituyen un elemento ideal para manifestar su protesta e inconformidad, ya que su ideología apoya el libre pensamiento: “*piensa por ti mismo, cuestiona la autoridad*”.

[...] el cyberpunk es una ciencia ficción de apenas 20 minutos en el futuro, de extrapolación de determinadas realidades del presente en un futuro no demasiado alejado ni distinto de nuestro propio tiempo. (Moreno, 2003, p.9)

Como todo movimiento, el cyberpunk ha padecido debido a la ambigüedad con la que el término ha sido aplicado; es decir, como consecuencia del mercado, la moda y la convención en la que toda fuerza contra institucional termina cayendo, este movimiento ha sido mal interpretado y comercializado por las mismas empresas contra las que se manifestaba originalmente. Si a esto agregamos la concepción de “héroes contraculturales” que los medios han generado con respecto a individuos como *hackers* y *phreakers*, no es difícil suponer el surgimiento de nuevas clases de ídolos



malentendidos y de autodenominados “piratas cibernéticos” capaces de adivinar contraseñas en cuentas de correo electrónico gratuito. Sin embargo, no se trata de algo nuevo como pone de manifiesto Tom Maddox a principios de los años 90:

De hecho, la etiqueta ha sido utilizada de manera variada, promiscua, a veces incluso barata o estúpida. Niños con modems y con urgencia por cometer crímenes computacionales fueron conocidos como cyberpunks, por la revista Time, por ejemplo; sin embargo, lo mismo pasó con los hipsters [machines] urbanos que se vestían de negro, leían Mondo 2000, escuchaban pop industrial y se suscribían al techno fetichismo. (Maddox, 1992)

Vemos en la televisión, escuchamos en la radio y leemos en los periódicos sobre diversas clases de crímenes cometidos por vías virtuales (electrónicas) y esto ha contribuido, en gran medida, a la creación de un imaginario donde los individuos con ciertas habilidades pueden tomar el control y facilitar su existencia en un mundo automatizado (pensemos en *crackear* cuentas bancarias, robar números de tarjetas de crédito para realizar compras o cambiar expedientes escolares; es decir, acciones vacías de significado y ajenas a los objetivos iniciales del grupo). El uso generalizado de esta clase de términos (cyberpunk, hacker, phreaker, etc.) ha contribuido a obscurecer más todavía las raíces e intenciones originales del movimiento; por ello, resulta pertinente comenzar por aclarar algo de historia para poder entrar en materiales de índole más ideológica y filosófica.

El movimiento punk nace en la década del 70, en Londres, Inglaterra, mientras la ciudad era sacudida por las incesantes acciones del IRA (Irish Republican Army), lo cual sirvió de pretexto a los equipos de seguridad para hacer uso de su fuerza con toda impunidad. La inseguridad y la recesión económica en el 73 crearon cierta tensión y auténticos conflictos y enfrentamientos sociales en los barrios de obreros y de inmigrantes de la ciudad. El punk era una

subcultura (que se acentuó a finales de los 70) creada por jóvenes que crecieron rodeados de medios de comunicación que prometían una vida mejor mientras enfrentaban la inestabilidad y el descontento social residuo de la década que estaba por concluir. Todos estos relatos de bienestar resultaron en falacias aburridas y de constante repetición. “Los habían decepcionado: oportunidades de carreras que nunca tocaban a la puerta como una canción de la época lo puso. Los punks tomaron la tecnología mediática de la época, la música, la moda, la radio y el vídeo y los destrozaron.” (McKenzie, 1989) Los punks abogaban por el nihilismo y la anarquía, ya que las instituciones no eran capaces de mantener un orden. Despreciaban a la sociedad y sus valores porque habían fallado y crearon descontento y conflictos sociales; se convirtieron en una subcultura basada en el tedio y en el desempleo, en el aburrimiento y la inconformidad. El cyberpunk tendrá en común las últimas características con el punk; sin embargo, no se trata de un producto del desempleo, por ejemplo, pero sí de una protesta basada en la inconformidad. Existen diferencias sustanciales: mientras que la contracultura punk se basaba en problemas sociales y se apoyaba en las escuelas de arte británicas, el cyberpunk era (en ese entonces) un producto de la estructura científica y tecnológica de las universidades de los Estados Unidos cuyo principal objetivo era servir a los intereses militares. La protesta cyberpunk se pondría de manifiesto después de que los aparatos tecnológicos creados en esta época estuviesen al alcance de los consumidores y que las restricciones de su uso afectaran las actividades individuales (Taylor en Thomas y Loader, 2005, p. 44); en cuanto a la información, la protesta vendría cuando Internet se popularizara y la restricción de cierta información así como su compra y venta fuesen evidentes.

Durante los 80 el horizonte cambió, ya que la tecnología que en un principio fue creada con fines militares ahora era explotada con fines comerciales y podía ser conseguida



en tiendas.¹ Este tipo de tecnología comercializada causó fascinación entre los grupos cyberpunk y sustituyeron con ella la música (punk y rock and roll) de la década anterior emigrando a los escritorios y abrazando el video y la música hecha en computadora. En paralelo, el contexto propició el desarrollo de tecnologías que fueron permitiendo que una apropiación del cómputo por al público en general, muestra de esto fue el nacimiento de Apple y Microsoft. Para mediados de la década, el uso de la tecnología informática y de comunicaciones se había extendido a diferentes ámbitos y ya era objeto del imaginario artístico y literario.

Para 1984, el año de la publicación de *Neuromante*, las computadoras personales habían comenzado a aparecer por todo el país; los videojuegos computarizados se habían hecho comunes [...] enormes tiendas de información se encontraban en línea; y algunos *hackers* se convertían de *nerds* a siniestros *system crackers*. (Maddox, 1992)

El cambio tecnológico continuó rápidamente teniendo como resultado más y mejores equipos de cómputo a menor precio; además, la reducción de tamaño fue posible (recordemos que las primeras computadoras ocupaban cuartos enteros y requerían sistemas especiales de enfriamiento) y, entonces, las computadoras se volvieron invisibles al fusionarse con relojes, electrodomésticos, televisores, teléfonos portátiles, etc., y constituyeron una parte importante (posteriormente imprescindible) de la vida laboral y profesional, culminando en una invasión a la vida personal y la modificación de la vida cotidiana.

Surgieron, entonces, diversas clases de problemáticas dicotómicas sobre todo en cuanto a la generación de nuevas estructuras sociales: incremento de medios de comunicación, pero escasez de contacto directo entre individuos; reducción

1 En este caso, hablamos de los 80 en Estados Unidos. En México, las computadoras personales eran escasas y la única supercomputadora del país pertenecía a la UNAM.



de distancias, pero incremento de distanciamiento personal; creación de realidades mediáticas y rebeldía contra la administración unilateral de medios e información. A pesar de que la historia de la informática y la cibernética da un gran peso a estos fenómenos producto de la interacción entre personas y máquinas, es en la literatura donde se encuentra la parte de construcción utópica de mayor relevancia cultural para las representaciones mediáticas (Featherstone y Borrows, 2000, p. 8). Esto se debió, en parte, a que a pesar de que el uso de computadoras comenzaba a extenderse, esta penetración no sucedió de manera rápida ni homogénea, incluso hacia adentro de los Estados Unidos; en consecuencia, mientras para ciertos sectores la máquina comenzaba a hacerse de un lugar relevante en la superficie de los escritorios, en otros sectores menos familiarizados era motivo de provocación de fantasías narrativas. Para los 90, el uso de los ordenadores era más que cotidiano en los Estados Unidos y comenzaba a popularizarse en México. Existían dos ideas con respecto a la tecnología circulando: por un lado, era posible concebir a las computadoras no como objetos “solo para batas de laboratorio con lápices en la cabeza” o para “contadores trajeados”, la tecnología podía convertirse en una herramienta para la imaginación y abrir nuevos terrenos para imágenes, sonidos, experiencias y conceptos (McKenzie, 1989); por otro lado, tenemos la idea que concierne a la comunicación, ya que, al unir vía red varios equipos de cómputo en distintos lugares del planeta, sería posible el surgimiento de nuevas formas de interacción y, de esta manera, crear una revolución de las comunicaciones con mayores y más duraderos alcances que lo logrado durante la era de la televisión.

La visión, en general, era bastante positiva y optimista a pesar de la existencia de miedo inicial ante la invasión irremediable de las máquinas a los ámbitos laborales y escolares en Latinoamérica, por ejemplo. La protesta vino después. “El futuro no es solo una maldita cosa detrás de otra, es todas las malditas cosas al mismo tiempo” (Person, 1999), es decir, no



solo las virtudes, placeres y prodigios de las nuevas tecnologías sino también los procesos de explotación e “invasión” que venían con ellos. Con estas tecnologías teníamos acceso a información (vendida y monopolizada por corporaciones), servicios de correo electrónico (que es monitoreado por el gobierno en varios países), antivirus efectivos (para virus creados por compañías que venden las “vacunas”), plataformas para computadoras personales y navegadores de Internet (vendidos por Microsoft) y paquetería vendida a precios exorbitantes por compañías que posteriormente se quejaron de bajas en las ventas (pérdidas millonarias) a causa de la “piratería” en países como China y Rusia. Ya no solo se trataba de aprender a vivir con la tecnología sino con todas sus vicisitudes. El movimiento cyberpunk no solo se dio cuenta de esta realidad sino que la adoptó llevando esta extrapolación tecnológica a la fabricación de un mundo cotidiano, libre de barreras a la expresión y con sellos normalmente anónimos.

La literatura que puede inscribirse en la ciencia ficción cyberpunk es rica en construcción de mundos distópicos en los cuales se observan elementos como: una marcada presencia de corporativos trasnacionales, gran peso de los mercados y muy poco poder por parte de los aparatos estatales. Los personajes que estos relatos describen son miembros marginales de sociedades cuyo avance tecnológico es voraz y rápido, teniendo impacto no solo en la manera en que se trabaja y distribuye la información sino también en cómo el cuerpo humano es modificado para adaptarse y “actualizarse” junto con la tecnología. Estos personajes suelen encarnar la postura platónica donde el cuerpo, el *wetware* en su condición de materia orgánica y perecedera, es el principal obstáculo para alcanzar el máximo de posibilidades mentales, entre ellas: ampliar la memoria y el almacenamiento de información, la fusión de la consciencia con la máquina, alcanzar la inmortalidad a través de prótesis de inteligencia y, finalmente, trascender la condición mortal sin dejar de ser humanos.

En este sentido, el cyberpunk habría apostado por reducir la condición de lo humano, en apariencia, a lo cognitivo; sin embargo, esta dimensión como lo muestran las obras de Philip K. Dick, William Gibson y Bruce Sterling, no termina de dar cuenta de la totalidad de lo humano. Estos autores rescatan restos afectivos y emocionales, y además, reconocen que los fenómenos de la conciencia como es el pensamiento y los recuerdos pueden ser manipulados.

Si bien es cierto que la obra *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* fue escrita en 1968, más de una década antes del nacimiento de la corriente cyberpunk, ya anticipaba muchas de las características de estos relatos. De manera particular, su resonancia se debe en gran medida, a que el núcleo de su conflicto narrativo es la pregunta *qué es lo humano* y su exploración sobre la memoria y el pasado. Para el autor Brian Aldiss, Dick “era uno de los maestros de las insatisfacciones de hoy en día” (Zelazny en K. Dick, 2012; p. 9), afirmación pertinente cuando se toma en cuenta que Dick alcanzó a disfrutar muy poco de la popularidad de su trabajo, ya que murió poco antes del estreno de *Blade Runner* y pasó la mayor parte de su vida en economía precaria. Estos factores nos permiten enmarcar algunas de las características de su obra así como la manera en que fue llevada a otros medios en las siguientes décadas.

3. Adaptaciones a otros medios

La novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas* es un texto anterior al movimiento cyberpunk de los 80, y si se hizo popular entonces fue a causa de su adaptación cinematográfica *Blade Runner* de 1982, que fue dirigida por Ridley Scott y adaptada por Hampton Fancher y David Peoples. Si bien se trata de una adaptación no muy fiel, es necesario rescatar el elemento literario no solo como la provocación de la producción cinematográfica sino como la fuente original donde se genera la información que eventualmente servirá para expandir el universo narrativo. Otra razón por la que



se identifican diferencias sustanciales en el texto original con respecto a otras producciones, es su relación con la posguerra; Dick crea un mundo resultado del impacto de las bombas atómicas y la consecuente destrucción de las especies animales, más que un mundo profundamente invadido por las corporaciones y la sobre explotación de recursos. Sin embargo, como se mostrará, los núcleos narrativos a los que se responde en la adaptación cinematográfica se corresponden con los trabajados en la novela.

Las adaptaciones comprenden una traducción entre lenguajes distintos y que poseen características particulares para cada medio. Las diferentes producciones sean estas literarias, cinematográficas, teatrales, radiofónicas o lúdicas, responden a diferentes regímenes de representación; es decir, hacen tangibles formas diferentes de construcción de pensamiento a través del lenguaje en que se encuentran cifradas las historias. De esta manera, cada lenguaje ofrecerá operaciones específicas que pueden no ser trasladables de manera directa a otro soporte; además, y esto es probablemente lo más relevante, estas especificidades de lenguaje redundan en no solo formas particulares de narrar historias sino también en historias propias para cada medio. La historia comprende una manera de concatenar instantes en el tiempo y que, normalmente, tendrán también una acotación espacial; dependiendo del lenguaje en que sean cifradas estas dimensiones narrativas, se tendrán diferentes construcciones de lo que puede o no ser narrado en ese universo del lenguaje.

Para poder aprender y representar sensiblemente todas las representaciones intelectuales, deben referirse a un esquema, el lenguaje posee semejante esquema en los términos que emplea para designar contenidos y relaciones espaciales [y temporales]. Es como si todas las relaciones intelectuales e ideales solo fueran aprehensibles para la conciencia lingüística proyectándolas en el espacio y reproduciéndolas allí analógicamente. (Cassirer, 1985, p. 162)

Cuando se habla de lenguaje es necesario aclarar que no solo se trata del lenguaje palabra sino que este puede incluir otras formas de representación simbólica y, en consecuencia, otras vías para lograr la significación. De ahí que sea posible hacer distinciones no solo sobre la manera en que un medio se encuentra codificado sino también sobre la manera en que demandará ser “leído”: el medio literario ofrecerá descripciones textuales, el cinematográfico mostrará lo narrado a través del audio y la imagen en movimiento, mientras que el videojuego pedirá el hacer algo con sus elementos gráficos.

Sin embargo, encontramos el caso donde, a pesar de que se trata de textos escritos, el lenguaje que utilizan pertenece a diferentes regímenes de representación. Ejemplo de esto se observa en el contraste de lenguaje entre una obra literaria y su adaptación a un guion; si bien autores como Alexandre Astruc han postulado que el vínculo entre cine y literatura yace en que el cineasta “escribe” un film con la cámara como el literato usa la pluma para escribir una novela (Diamante, 2010, p. 26), la diferencia en el lenguaje se hace manifiesta en el texto del guion. A diferencia de la novela, el tiempo en cine es siempre presente, incluso cuando se hace uso de recursos como la analepsis o la prolepsis; el espacio no se describe, es mostrado y, al igual que con otros elementos de la narración, esto puede ofrecer ciertas dificultades en el paso de un medio al otro. En el texto literario es común encontrar descripciones del conflicto interno experimentado por los personajes, normalmente en voz de un narrador; en contraste, el guion no habría de describir dicho conflicto sino mostrarlo a través del drama o la acción. A pesar de muchas películas recurren al uso de un narrador en *voice over*, este recurso es un resto de origen literario.

Los siguientes párrafos fueron tomados del texto de la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* en su versión castellana. El objetivo es mostrar la manera en que ciertas partes del texto permiten su traslado a guion, dado



que describen características tangibles tanto de personajes como de espacios; en contraste, también se identifican párrafos con información que el espectador no podría tener con solo mirar la imagen cinematográfica.

Entró. La joven se hallaba sentada al tocador, con una encuadernada y manoseada partitura abierta en el regazo, tomando notas ocasionales con un bolígrafo. Seguía vestida y maquillada, exceptuando el griñón, que había devuelto a la percha. (Dick, 2012, p. 121)

La descripción apela a una construcción visual que puede ser fácilmente retratada en una imagen visual; se centra en acciones y estado de los objetos así como ubicación en el espacio y características tangibles de lo que este contiene. La partitura *encuadernada y manoseada* puede mostrarse con papeles viejos, decolorados, e incluso, dañados, características que se ofrecen al ojo; en contraste, si esta partitura fuera descrita como *comprada en un mercado de pulgas* o como *un regalo*, el espectador no tendría manera de saberlo solo a través de la imagen. De esta manera, se puede afirmar que si bien el texto usa lenguaje en palabras, se encuentra construyendo algo que ya se acerca a una imagen gráfica, a pesar de ser parte de la novela; en contraste, el siguiente párrafo es plenamente literario, es decir, hace una descripción de personaje pero no por medio de elementos que puedan traducirse fácilmente a un cuadro cinematográfico.

— Los apartamentos vacíos — dijo Rick. A veces él los oía de noche, cuando se suponía que debía estar durmiendo. Era sorprendente que se clasificara en la parte alta de la horquilla de la densidad de población de un bloque de pisos medio vacío como aquel, situado en lo que antes de la guerra eran los suburbios, donde podían encontrarse edificios prácticamente deshabitados..., o eso había oído decir. Había pasado por alto aquella información; como mucha gente, no quería experimentarlo de primera mano. (Dick, 2012, p. 25)

Las palabras del personaje pueden actuarse, sin embargo, sus recuerdos y expectativas así como el aura que envuelve a los edificios son cualidades que no podría mostrar la imagen. Esto no quiere decir que no sea posible construir esas condiciones en cinematografía, pero estas condiciones tendrían que establecerse en una línea de tiempo concatenando distintos instantes; por ejemplo, introducir el escenario como una serie de edificios donde no se ven otros personajes ni luces prendidas para contrastarlo con otra imagen posterior donde el personaje pudiera ver un signo de presencia humana. Se establecen entonces dos momentos, A y B, que implican un estado de las cosas que luego se ve alterado; en consecuencia, B se carga de sentido solo en función de que el espectador ya conoce la condición de A. De esta manera, es posible una traducción, pero solo en función de que las imágenes adquieran un valor dentro de una cadena de imágenes cambiantes y eso implica tiempo en pantalla, por lo que el guionista tendría que decidir si ese detalle sobre los edificios es lo suficientemente valioso para ser llevado a pantalla considerando su costo en cuanto producción, cuando es posible que esa descripción solo sea rica como parte del efecto de la lectura del texto.

En vista de lo anterior, es evidente que la adaptación no solo se trata de una operación de traducción a otro lenguaje sino de la toma de decisiones sobre el material que se encuentra en la novela. Algunas acciones tal vez deban cambiar la focalización o tal vez deban de perder importancia otros personajes e, incluso, es posible que se eliminen algunas líneas narrativas; todas estas decisiones demandan, según la autora Linda Seger, mucho valor para el escritor ya que corre el riesgo de escribir un guion cuya relación con la novela resulte muy vaga para las expectativas de la audiencia (Seger, 1992, p. 9). Sin embargo, la buena adaptación debe ser capaz de recuperar los temas y núcleos narrativos a pesar de que los deposite en otros personajes o situaciones (p. 24), de ahí que es posible identificar producciones cinematográficas



cuyo guion cambió la época en que la historia tenía lugar, por ejemplo. Tales han sido los casos de clásicos teatrales como *Romeo y Julieta* de Shakespeare, o bien, novelas como el *Frankenstein* de Mary Shelley.

En la novela de Dick, podemos observar muchos momentos en que los temas que se encuentran escritos textualmente, son convertidos en imágenes que transmiten con un vistazo lo que se trata de evocar con la narración. Uno de estos momentos es cuando el protagonista, Deckard, conduce una prueba para identificar replicantes y, para ello, debe conducir su spinner (una especie de auto antigravitacional) a la Corporación Rosen en Seattle. En la novela, el personaje aterriza en el techo de un edificio convencional y es llevado a través de jaulas que contienen animales que él solo ha visto en películas. Dick describe lo provocado en Deckard de la siguiente manera: “A powerful corporation, he realized, would of course be able to afford this. In the back of his mind, evidently, he has anticipated such collection; it was not surprise that he felt but more a sort of yearning.” (K. Dick, 1996, p. 40) En el guion de Hampton Fancher y David Peoples, no se muestra el recorrido ni los animales, el texto del guion resuelve una página y media con la siguiente línea: “EXT. THE PYRAMID – MORNING” (Fancher y Peoples, 1981, p. 21). Mientras que en la novela se trata de un edificio corporativo, para este segundo tratamiento del guion los autores deciden exacerbar el tema del poder económico y la creación de vida artificial; la pirámide muestra no solo el lugar que ocupan la corporación y su director, Eldon Tyrell, en tanto imperio económico sino también la aspiración a la eternidad a través de la creación de estos seres artificiales, animales y humanoides. Tyrell, como los faraones, es un personaje que juega a ser un dios.

Mientras las novelas permiten la construcción paulatina de la imagen, dado que el lector puede seguir el texto al ritmo que lo desee, el cine no cuenta con esa facultad

y su lenguaje se ve obligado a sintetizar descripciones en imágenes visuales para priorizar la narración en lo temporal de tal suerte que el espectador pueda involucrarse en lo dramático y la atmósfera. De ahí que el trabajo del guion traduzca a acciones en una línea temporal lo que la literatura describía en pausas narrativas. Observemos este proceso de traducción en el texto de la novela y en dos tratamientos que tuvo el guion entre 1980 y 81. El texto utilizado es la versión en el idioma original para hacer más evidente el paso a los guiones dado que estos nunca fueron traducidos a otro idioma distinto del inglés.

Look at the owl," Rachael Rosen said. "Here, I'll wake it up for you." She started toward a small, distant cage, in the center of which jutted up a branching dead tree.

There are no owls, he started to say. Or so we've been told. Sidney's, he thought; they listed it in their catalogue as extinct: the tiny, precise type, the *E*, again and again throughout the catalogue. As the girl walked ahead of him he checked to see, and he was right. Sidney's never makes a mistake, he said to himself. We know that, too. What else can we depend on?

"It's artificial." He said, with sudden realization; his disappointment welled up keen and intense.

"No." She smiled, and he saw that she had small even teeth, as white as her eyes and hair were black. (Dick, 1996, p. 41)

Para el tratamiento de 1980, se conserva el corredor con las jaulas de animales pero se suprimen los detalles sobre la lista Sidney's de animales extintos; además, se conserva la imagen de tres animales (el conejo, el mapache y la ardilla) ya que el segundo tiene una carga particular para Deckard que se encuentra descrita en el texto de la novela.



INT. TYRELL CORPORATION - AIR-FILTER CORRIDOR - DAY 33B

They pass into a canopied, air-filtered corridor. Deckard doesn't answer the question because he's looking at the animals. Small northern animals in neat "environmental" cages. He looks at the rabbit, the raccoon and the squirrel, but the owl asleep on its perch stops him. The armed guard at the exit never takes his eyes off them.

RACHAEL

You like our owl?

Deckard nods. Rachael claps her hands. The owl opens its yellow eyes and blinks at them.

DECKARD

It's artificial?

RACHAEL

Of course not.

Hands thrust in her pockets, she strides off towards the exit without looking back.

The exit is another tube. Just big enough for two. No room for excess. He tries to ignore her cool appraising stare.

RACHAEL

You're in a very unique position, Mr. Deckard. You could affect the future of this entire organization according to how you work your little test.

Deckard has nothing to say.

Fragmento del guion de Fancher y Peoples de 1980

Sin embargo, como se puede observar en el guion, el mapache es mencionado pero solo como un elemento más del ambiente.

En general, sigue siendo una descripción muy cercana a la novela. En realidad, este tratamiento no es plenamente una adaptación todavía. Cabe recordar que uno de los muchos factores que inciden en que un guion sea llevado a producción, es su viabilidad de producción técnica así como el costo que esta implica. La versión de 1980 tiene elementos claros del cine noir como es el narrador en voz over, cuyas líneas son sumamente cercanas a las descripciones de la novela y permiten un tipo de producción bastante económico como las opciones de ese género cinematográfico.

Mientras las novelas se ven relativamente poco afectadas por problemas de presupuesto, las películas se encuentran



profundamente sujetas a contingencias materiales y financieras. [...] En el caso de la novela, los problemas de infraestructura material surgen sólo en relación con la distribución, en el cine se hacen presentes desde el principio de la producción de la película. (Stam, 2014, p. 51)

Sin embargo, elementos como la voz en over serán retirados del guion a pesar de que tanto la imagen del film design como el retrato del protagonista seguirán estando inscritos en lo que se conoce como *neo noir* de ciencia ficción (la voz over, sin embargo, fue recuperada para el estreno en cines), incluyendo persecuciones y vestuarios que oscilan entre modas de 1959 y el cyberpunk (Erreguerena, 2011, p. 118).

INT. SPINNER MORNING

We hear the TICKING of a CLOCK as it replaces the sound of landing instructions and we hear the ambience of the room and RACHAEL'S VOICE as Deckard stares through the bubble of the spinner.

RACHAEL (os)

You like our owl ?

DECKARD (os)

It's artificial?

RACHAEL (os)

Of course not.

DECKARD (os)

Expensive ?

RACHAEL (os)

Very.

Deckard stares out as the spinner reaches the bottom of the vortex.

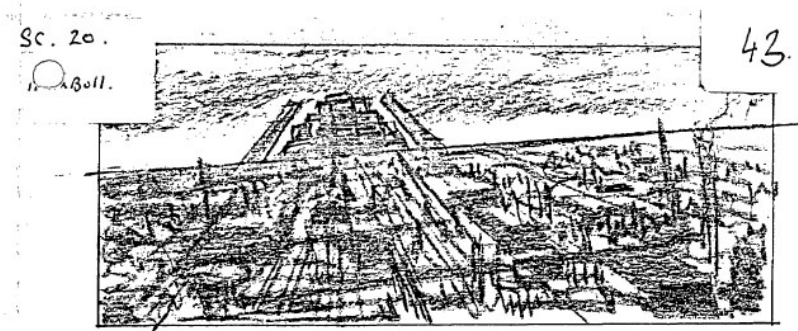
Fragmento del segundo tratamiento del guion de Fancher y Peoples de 1981

Así muchos de los recortes atenderán a hacer más eficiente la producción y la adaptación habrá de cuidar que la acción pueda avanzar a pesar de la sustracción de información. La imagen muestra un tratamiento hecho un año después sobre el mismo momento de la historia. Para esta versión, el edificio corporativo que respondía a la visión del futuro de la posguerra, ya ha sido sustituido por una espec-



tacular pirámide y se han retirado los detalles de las jaulas y los animales salvo el búho.

En la siguiente tabla, se muestra un último momento de traducción sobre papel y su resultado en pantalla; el story board muestra ya la composición de los cuadros así como el orden en que estos serán presentados, es decir, el montaje. En esta operación, la información contenida en el guion ya no solo es visualizada en texto palabra sino en lenguaje cinematográfico, propiamente dicho. El primer par muestra la composición del cuadro en sketch para story board y el cuadro como fue proyectado en pantalla.



Story Board de marzo de 1981



Fotograma de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)

El fotograma muestra una vista desde el spinner que sobrevuela la ciudad industrial y se aproxima a la pirámide del corporativo Tyrell. “El cine, arte de lo presente, recrea en este caso preciso, a través del trabajo sobre el paisaje y la

imagen, el efecto producido por el estilo del libro y su elección gramatical.” (Subouraud, 2010, p. 15) Este fotograma junto con su esquema (cuyos autores indican que se trata de una sugerencia y no un modelo a seguir), ofrecen ya un carácter netamente visual que debe ser capaz de evocar el efecto de la descripción que la novela hizo con palabras; si bien no se trata de lograr fidelidad, porque en ningún momento el texto dice que se trate de una pirámide, sí es posible lograr una metáfora espacial para transmitir los pensamientos de Deckard sobre el poder del corporativo.

Además de la traducción o cambio de régimen de representación, también se identifican cambios como son la focalización, la descripción de los conflictos interno y externo, y otro elemento que será vital para la siguiente sección que aborda el caso del videojuego, el uso del lenguaje para referirse a la primera y la tercera persona. En la focalización, la literatura permite un mayor acceso, como lo muestran los fragmentos, a los pensamientos de los personajes, mientras que este acceso es restringido en el lenguaje cinematográfico por lo que se recurre a la dramatización (convertir en acciones). De ahí, que el conflicto interno en el cine pueda quedar algo velado frente al conflicto externo que suele ser manifiesto; en algunos géneros, el conflicto interno puede incluso quedar reducido a su mínima expresión como lo muestra el cine de acción, a manera de ejemplo. Dado que el cine traduce la historia a términos de drama, en géneros como el *noir* es común el apoyo del narrador que funciona como una especie de herencia narrativa de la literatura, pero es evidente que no siempre es el caso y el cine como lenguaje debe ser capaz de narrar la historia mostrándola a través del movimiento y el sonido.

La traducción que hace el director de la obra literaria a la película, se complementa con un andamiaje visual, el cual es concebido por recursos que promueven que la historia sea visualmente verosímil, aspectos que van desde la selección



de los actores, el vestuario, hasta la concepción y desarrollo de los espacios arquitectónicos en los que se desarrolla la historia, etc.

Ridley Scott configuró un equipo de especialistas contemporáneos al momento histórico del rodaje, que dieron pauta a que la película fuera eventualmente aceptada y considerada una película de culto de cine noir futurista, tiempo después de fue filmada. “Laurence G. Paul, junto con Syd Mead, que se autodefinía como futurista visual del filme, imprimieron un aire retro a este decorado” (Hanson, 2006, p. 19). Lo anterior permitió construir un contexto idóneo para la historia, autores como Sammon que escribieron sobre el fenómeno mediático de la película, dan pauta de los aciertos para que la narrativa haya funcionado.

Al enmarcar el filme a cuatro décadas vista de la fecha de su filmación, Ridley Scott pudo dar una imagen más realista de cómo podría ser Los Ángeles en 2019. Así que, en este aspecto, puede decirse que *Blade Runner* (que se esmera por trasladar con lógica el aspecto y la funcionalidad de los edificios, los vehículos, las modas y máquinas de la década de 1980 a los principios del siglo XXI) retrató con éxito un futuro próximo creíble, por ser decadente, cruel y distópico. (Entrevista realizada a Sammon por Hanson en 2004. Hanson, 2006, p. 23)

En el caso de la persona lingüística que se utiliza, la literatura cuenta con la libertad de usar tanto la primera persona como la tercera. En contraste, el cine siempre muestra una acción lleva a cabo por una tercera persona, un él o una ella, a quien le ocurre algo y quien a su vez reacciona; si bien llegamos a encontrar narradores que, con voz en over, pueden ir llevando al espectador a través de la trama, esto no es un recurso cinematográfico sino literario y es utilizado solo en unos cuantos casos y en algunos géneros como el ya mencionado cine noir. En cuanto al videojuego se observa que si bien mucho de su lenguaje se acerca, en cuanto a lo

formal, al cinematográfico, lo cierto es que el jugador hace uso de un personaje que lo hace participar en la historia desde la primera persona. Y esto es algo que lo conecta con la experiencia literaria como se expondrá a continuación.

4. Videojuegos para expandir el universo

La película de 1982 no fue un éxito comercial, pero la propuesta visual marcó de manera significativa a la ciencia ficción cyberpunk. Incluso el autor William Gibson quedó tan impresionado con la puesta en cámara, que consideró que *Blade Runner* ya había tratado todo lo que el autor de *Neuromante* y creador del término ciberespacio tenía que decir con respecto al tema de las distopías futuristas. Gibson declaró en una entrevista para io9, que él tenía miedo de ver *Blade Runner*, pero cuando al final la vio, su miedo permaneció al ver los primeros minutos, ya que consideró la historia y el mundo propuesto, muy superior a lo que él era capaz de imaginar para *Neuromante*. Sin embargo, su miedo fue peor todavía cuando supo que la película no tuvo el éxito esperado. En palabras de Gibson: “Scott tenía un gran acierto y a nadie le importó”. Pero al paso del tiempo lo que sí fue evidente era el impacto de la propuesta estética. El texto de Dick tampoco fue demasiado relevante, al parecer, incluso para las propuestas hechas para otros medios.

En 1982, Marvel publicó *Marvel Super Special: Blade Runner*, una novela gráfica adaptada de la propuesta cinematográfica que incluso toma el aspecto de Harrison Ford para el personaje de Deckard. En muchos sentidos esta adaptación puede considerarse como una especie de story board con mucho cuidado en los detalles y acabados de la imagen, pero no aporta demasiado a la historia en pantalla, a pesar de ser un intento de llenar los agujeros del guion. Sin embargo, la propuesta que ofrecería la ampliación del universo narrativo que la película mostró y que además recuperaría temas que se encuentran no solo en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* sino en varias novelas e historias cortas de



Dick, será el videojuego de 1997 con el mismo título *Blade Runner*. Publicado por Virgin Interactive y escrito por David Yorkin y David Leary (quien también es uno de los diseñadores de juegos), *Blade Runner 1997 PC Game* es un juego de aventura point-and-click para un solo jugador y ofrece una historia paralela a la de la película, permitiendo al universo narrativo ampliarse para albergar nuevas líneas narrativas y nuevos personajes que pueblan la ciudad de Los Ángeles de 2019 (2021 y San Francisco en la novela original).

La historia inicia casi al mismo tiempo que el relato de la película: en una ciudad donde se encuentran sueltos los replicantes, ciborgs humanoides utilizados para el trabajo en otros planetas, y los encargados de “retirar” a estas máquinas son los detectives de un departamento semejante a los de policía que reciben el nombre de Blade Runners. En vista de que todos estos agentes se encuentran saturados, el personaje principal, un Blade Runner novato de nombre Ray MacCoy es asignado a un caso. El contrato narrativo muestra así que la posibilidad de expansión del universo narrativo la puede ofrecer el día a día de este departamento de policía.

Reconocer que la experiencia de un mundo es diferente y distinta de aquella meramente narrativa es crucial para ver cómo es que los mundos funcionan además de las historias que estos puedan contener, a pesar de que las narrativas tienen mucho que ver con el mundo donde tienen lugar y que son el medio por el cual un mundo es experimentado. (Wolf, 2012, p. 11)

Si bien es cierto que el agente Rick Deckard es el personaje que tanto lectores como audiencia han ido siguiendo a través de los soportes narrativos, lo cierto es que la novela de Dick ofrece suficiente información como para poder imaginar un mundo donde el agente es parte de una fuerza policíaca compuesta por más agentes, novatos o con experiencia, salidos de alguna academia y con diferentes motivos para estar en Los Ángeles, además de que esos replicantes

puedan no ser el único problema a resolver aunque sí uno de los principales.

Un elemento que el videojuego problematiza de la misma forma en que lo hacen distintos relatos de Dick, es el valor de la vida animal y la manera en que esta busca adaptarse a distintos medios. En su cuento de 1953 “La máquina preservadora”, se narra cómo la voluntad de preservar la música como una de las más ricas creaciones humana lleva al Dr. Labyrinth a crear una máquina que convierte partituras en animales; al principio estas criaturas le resultan fascinantes, pero cuando decide liberarlas, estas se comienzan a convertir en monstruosidades al intentar sobrevivir en el mundo. “La música sobreviviría en forma de criaturas vivientes, pero había olvidado la lección del Paraíso: cuando se crea algo, adquiere vida propia y deja de pertenecer al creador que la ha moldeado y dirigido según sus deseos.” (K. Dick, 2005, p. 187). Estas criaturas muestran ya la premisa que personajes como los replicantes encarnan tanto en la entrega de 1982 como en el videojuego de 1997: ante su mortalidad, toda criatura será capaz de provocar el mayor caos posible con tal de poder sobrevivir. No resulta entonces extraño que los replicantes se defendieran con la ferocidad con que lo hicieron y se convirtieran en una amenaza para la sociedad civil. En la novela, lo que mueve al personaje Deckard a perseguir replicantes es el deseo de poder hacerse de una nueva oveja, no una eléctrica sino una real como la que él perdió; en el videojuego, el caso que MacCoy debe atender, es un atraco a una tienda de animales donde dos individuos “asesinaron” un tigre de Bengala real, lo que constituye en delito a perseguir más que el robo y la violencia contra el recinto en sí. MacCoy se pregunta qué es lo que los Nexus 6 tienen que, a diferencia de los modelos anteriores, se resisten a ser “retirados”; más todavía, él observó que la saña con que mataron a los animales no podía ser humana y, eventualmente, se preguntará si este acto estaría cargado de envidia hacia la vida orgánica y real.

El juego muestra a MacCoy regresar a su departamento, una propuesta de espacio gráfico que claramente es retomada



por la propuesta del director Dennis Villeneuve *Blade Runner 2049*, a encontrarse con un perro que él describe con voz en off como “Una compañía que le costó un año de salario” y que, al término de la investigación, él habrá de comprarle una pareja. Los animales reales son muy raros y caros, algunos ya se han extinto como es el caso de los búhos y que por ello es significativo que la corporación no solo tenga uno sino que se lo ofrezca a Deckard como soborno en la novela. El juego describe cómo es que esta extinción afecta los hábitos cotidianos de los civiles; por ejemplo, el consumo de carne que solo puede ser sintética o de platos como el sushi, ya que la radiación de la guerra mató la mayor parte de la fauna marina, convirtiendo a las carnes orgánicas en alimento para clases privilegiadas. Este asunto Dick lo habría descrito en el primer capítulo de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* en la conversación que Deckard tiene con Barbour cuando ofrece comprarle el caballo Percherón real que su interlocutor posee; Barbour no deja de hacer hincapié en que Deckard no solo no es capaz de pagar por un animal así sino que tampoco tiene la sensibilidad para cuidarlo (1996; pp. 9-14). Deckard terminará alejándose ofendido por un último comentario de su interlocutor: “Cómprate un grillo”. En el juego, es posible y no muy caro conseguir escorpiones, pero MacCoy no está interesado en ello ni en su veneno. Otros ejemplos en la obra de Dick que muestran estas diferencias sociales a través del acceso a bienes orgánicos o artificiales, se observan en textos como las novelas de 1964 “La penúltima verdad” y “Simulacro” donde el mercado de la salud se encuentra copado por corporaciones que solo permiten la circulación de órganos artificiales bajo su marca comercial en el primer título, y de compuestos y medicamentos antipsicóticos en la segunda; elementos como el papel también son raros pero evidentemente rescatados para la propuesta cinematográfica del 2017.

La escena del departamento de MacCoy es retomada por Villeneuve para permitir al replicante K regresar para encontrarse con una simulación que juega el mismo papel que el perro



real en el videojuego. Y en ambos casos se sostiene la necesidad de vínculo con un algo más, tema que atraviesa los distintos soportes narrativos. La posibilidad orgánica forma parte del contrato narrativo al que se sujetan los personajes: desde el perro de “un año de salario” hasta el “genuino Chihuahua de raza pura”, los animales orgánicos son un signo de poder, cosa que eventualmente sirve para articular el conflicto entre los humanos orgánicos, los replicantes o sintéticos y los deseos de vinculación de ambos. Otra imagen que permite conectar el videojuego con ambas propuestas cinematográficas, es la representación gráfica que adquiere tanto la corporación Tyrell como el film design de la ciudad de Las Vegas: el juego retoma la imagen de la pirámide y permite que este elemento dual muerte-eternidad sea expandido con la presencia de un umbral formado por dos esfinges en la propuesta de Ville-neuve. Se observa entonces una doble ampliación del universo con este tipo de elementos: uno sincrónico que permite que otras historias tengan lugar en el universo originario de la obra literaria, y a la vez otro diacrónico que se apoya en la información brindada tanto por la primera película como por el video juego para elaborar una línea temporal que describe el futuro de ese mundo, como se explicará más adelante.

La información de la novela encuentra más oportunidades de representarse en el ambiente del videojuego que en la pantalla cinematográfica; algunos bloques si bien sirven para ampliar el universo narrativo, otros más bien tienen la intención de acercar las líneas narrativas que los dos diferentes protagonistas atraviesan. El video juego retoma de entre los elementos de la novela, la prueba Voigt-Kampff para identificar a replicantes Nexus 6. La prueba consiste en medir la respuesta emocional a distintos tipos de preguntas, a partir de movimientos oculares, cambios en el pulso y la respiración, así como la presión arterial, entre otros signos. MacCoy aplica la prueba a un vendedor de armas, misma situación que Deckard utilizó en la prueba de Rachael Rosen en el texto y que es una cita textual:



–Alquila una cabaña en la montaña –dijo Rick–. En una zona que sigue cubierta de verde. Es de pino rústico y hasta tiene chimenea.

–Sí –dijo Rachael, que asintió con la cabeza.

–Alguien ha colgado de las paredes mapas antiguos, grabados de Currier e Ives, y sobre la chimenea hay una cabeza de ciervo, un venado con toda su cornamenta. Quienes la acompañan admiran la decoración de la cabaña y deciden...

–No si hay una cabeza de ciervo –cortó ella. (Dick, 2012, p. 69)

La diferencia entre el texto y el juego son las respuestas del interrogado: el vendedor de armas contesta que quemaría la cabeza junto con la cabaña entera; esto responde más a una necesidad de caracterización directa, ya que Rachael Rosen no es un vendedor de armas de poca monta sino parte de la familia de una gran corporación y, en consecuencia, no mostrará tanta agresión. Sin embargo, tanto el texto como la película de 1982 sí muestran este rasgo agresivo en la respuesta donde declara que mataría a una avispa si se le parara en un brazo. El juego debe ofrecer ciertas variaciones para poder ofrecer al jugador distintas posibilidades de reacción ante las preguntas. De esta manera, el jugador puede elegir entre tres niveles de intensidad emocional para las preguntas, de tal suerte que exista alguna variación que permita al interrogador identificar replicantes cuando estos no muestren variación emocional. Este bloque además reitera el lugar ocupado por la vida animal y obtiene la misma respuesta: en principio, se trata de un ser humano. Sin embargo, la posibilidad de aplicar esta prueba solo permite al jugador tener acceso a información que puede ser no concluyente, en consecuencia, es el jugador el que decide qué acciones tomará incrementando así su agencia a partir de elementos que ya estaban presentes en el soporte literario. Así la información pre existente adquiere nuevas funciones que son aprovechadas en el sistema de juego.

En su investigación, MacCoy debe ir a una escena del crimen en el edificio piramidal de la Corporación Tyrell, y se ve alterado por la escena que encuentra dentro de una sala a prueba de sonido: “He visto más animales muertos que vivos en las últimas 24 horas, tres de ellos perro. Pensé en Maggie y quise vomitar”, narra la voz en off. Para J. P. Wolf, el desarrollo de un mundo tridimensional puede apoyar la construcción de la ampliación de un mundo narrado:

En muchos videojuegos, la narrativa se convierte en una manera de proveer de contexto a la acción; de manera particular, los juegos de aventura y los juegos con ambientes tridimensionales permiten enfatizar la exploración y la navegación del mundo del juego, convirtiéndolas en una parte importante del juego. (Wolf, 2012, p. 30)

Si bien el juego ofrece un mapa tridimensional que permite elegir a qué lugar debe desplazarse el personaje, recursos como la voz en off están cargado estos escenarios con los afectos del personaje. En este sentido, tanto la exploración como la navegación dejan de ser actos neutrales para convertirse en parte de la experiencia estética del juego al provocar que el jugador pueda compartir con el personaje ciertas emociones con respecto a los lugares que explora y a los personajes con los que interactúa. Los mapas permiten estructurar la información espacial a través de gráficos que llenan algunos de los agujeros en la historia (p. 156); el mapa que MacCoy utiliza muestra su departamento, la comisaría, la primera escena del crimen, algunos mercados, el barrio chino y la pirámide de la corporación así como las vías de acceso si es que se cuenta con el vehículo que vuela.

Los cuadros que el juego utiliza para mostrar los desplazamientos del vehículo, son herencia de la puesta en pantalla de 1982 particularmente aquellos desplazamientos que llevan la nave hacia los edificios de la corporación. En estos cuadros se puede apreciar la nave dirigiéndose hacia la pirámide, cosa que evidentemente no se encuentra descrita en el texto donde



la corporación era un gran edificio como lo habrían sido los primeros desarrollos arquitectónicos que, hacia finales de los años cincuenta, albergaron a las primeras corporaciones. De esta manera, es posible afirmar que en cuanto a representación de la información que ofrece el sistema narrativo, el videojuego persigue ser una síntesis de ambos medios, literario y cinematográfico, donde no toda la información ha necesitado de ser traducida a imágenes gráficas exclusivamente. El texto ha podido permanecer casi inalterado al convertirlo en un elemento acústico, en una propuesta muy semejante a la que un audio libro puede ofrecer; apoyado con una imagen gráfica que permite la interacción y la toma de decisiones al jugador, el videojuego logra integrar la descripción textual con la contemplación y la acción en la experiencia de juego.

Como se mencionó anteriormente, el videojuego permite mostrar un mundo derivado tanto de lo mostrado en la película de 1982 como de lo descrito por la novela de Dick. Ambos soportes han generado suficiente información como para generar un mundo que albergue diferentes líneas narrativas a partir de diferentes personajes. Es evidente que si bien los visuales no fueron un aporte descrito en el texto, estos comprenden el ancho del diseño de los gráficos así como del diseño de audio tanto del videojuego como de la reciente película; se puede considerar que, al menos en principio, el juego permitió una expansión sincrónica del universo narrativo, sin embargo, no traza demasiadas líneas para futuras historias. Al contrario, permanece en la insistente utilización de recursos espaciales y actanciales que los soportes anteriores ya habían propuesto. Pero a pesar de esta condición, permite la constitución de un universo cohesionado a partir de la traducción y síntesis de lenguajes que atraviesan los tres soportes.

Para el autor Bryan Alexander, estas operaciones son posibles gracias a la comprensión profunda del lenguaje propio de cada medio (2011, p. 34); cada lenguaje demanda

una manera diferente de vinculación con el sistema narrativo que ofrece, en el caso del juego la trama se devela a partir de la información que el jugador es capaz de recolectar a través de su investigación, por lo que se le permite regresar a los lugares ya visitados e incluso repetir interrogatorios. En contraste, cuando se piensa en la adaptación a pantalla la selección de las acciones a ser mostradas se ancla mucho más en los movimientos de la trama en tanto enunciación que en las posibilidades de exploración. De esta manera, mientras el videojuego puede permanecer detenido en un marco temporal, el cine tiene mayor oportunidad de ampliar diacrónicamente el universo generado; es decir, el espectador puede encontrar verosímil el cambio temporal que experimenta ese *otro* y, en consecuencia, no resiente tanto el “no haber estado ahí” en las partes elípticas de la historia.

En el caso del jugador es distinto, ya que la historia no le ha ocurrido a otro sino a él mismo y entonces los saltos en el tiempo redundan en agujeros de los que debiera poder dar cuenta, de ahí que cuando la historia en un video juego continúa en otro marco temporal es común encontrar elementos cinemáticos que exponen la información que el jugador puede necesitar con respecto a las características de este nuevo mundo. En consecuencia, el mover el tiempo en que una historia ocurre puede ser una oportunidad de para elaborar sobre las zonas de indefinición que pudieran aparecer y que incluso permitan la elaboración por parte de las audiencias (Handler, 2014, p. 163). Es evidente que el incremento de este tipo de participación redundará en una mayor complejidad y amplitud del sistema narrativo, sin embargo, también se observará una reducción tanto en la cohesión como en la consistencia.

La expansión de un universo narrativo en el tiempo, es resultado de una concatenación de causas y efectos que redundan en la construcción de un posible escenario futuro para las condiciones mostradas en un corte sincrónico. Esta



posibilidad de mover un punto sincrónico a otro, es lo que habilita la construcción de otro momento distinto hacia el que la historia contenida en un universo pueda apuntar. El autor John Clute llama a este fenómeno “abismo de tiempo”:

Abismo de tiempo. Se trata de un fenómeno, o más interesante, un momento de percepción. Como percepción es muy semejante a la capacidad para maravillarse en la ciencia ficción, que se define como un cambio en la perspectiva para que el lector, una vez consiente de la escala real de un evento o lugar, pueda responder ante la revelación con asombro. Algo semejante ocurre en la fantasía cuando el lector descubre que entre el tiempo del relato y su origen existe un gran hueco que permite alterar la perspectiva con que se entiende ese mundo. (1999, pp. 946-947)

El abismo de tiempo que se encuentra entre los relatos contenidos en la película de 1982 y el videojuego de 1997 (ubicadas en 2019 y 2021), y la propuesta cinematográfica del director Denis Villeneuve y los guionistas Hampton Fancher y Michael Green (que acontece en 2049), comprende aproximadamente treinta años que son reconstruidos a partir de la información que el guion ofrece. Los aportes de Fancher y Green permiten historizar el relato al conectarlo los hechos descritos en los otros dos soportes, de tal suerte que el abismo no constituye una zona de vacío sino una posibilidad de construcción de otras rutas narrativas que pueden o no involucrar a los personajes ya conocidos, además de retomar los temas nucleares de la obra de Dick que se muestran, en realidad, como preguntas filosóficas atemporales.

Una imagen que consideramos interesante rescatar de la película de Villeneuve, es la escena donde K se encuentra ante un enorme holograma publicitario que muestra a la mujer de la aplicación que lo recibe todos los días en su departamento. El elemento de las mujeres enormes como avatares maternos, tiene también su origen en el texto literario. En *Simulacra*, la gobernante de ese mundo es una

ilusión televisiva llamada Nicole y que es para los habitantes una Gran Madre sin la cual estarían perdidos.

Y cuando deje de mirarnos, pensó, entonces ¿qué? ¿Qué nos sucederá después? ¿Nos desintegraremos, nos volveremos a hundir en el olvido? De vuelta a los átomos, a lo aleatorio. Al mundo de donde vinimos, el mundo del no-ser, el mundo en el que hemos estado toda la vida, hasta ahora. (Dick, 2007, pp.116-117)

Este pequeño párrafo retrata el contenido de la pantalla de Villeneuve cuando narra la pérdida de K y su tránsito por un mundo urbano de neón.

En vista de lo anterior, la propuesta de Villeneuve permite ampliar, como lo hizo en su momento el videojuego, el universo narrativo propuesto por la película de 1982 al situar el relato en un tiempo futuro. Así no solamente el universo cuenta con suficiente información para generar otras historias además de las ya trabajadas en la novela y en la propuesta de Scott, sino también permite la existencia de personajes diferentes en tiempos distantes. Sin embargo, a pesar de esta expansión, Villeneuve, Fancher y Green no pierden de vista los temas y conflictos centrales, de la obra en general del escritor Dick; de esta manera, permiten no solo dar actualidad a lo narrado en las historias sino renovar el debate alrededor de preguntas sobre lo humano, la conciencia, el deseo, la empatía y los vínculos.

5. Conclusiones

Cada contexto se encuentra marcado por las historias que narran e interesan a los sujetos que en él se incluyen. El contar historias es una manera de dar orden y sentido a distintos aspectos de la realidad que pueden resultar caóticos y hacer frente a los conflictos de la naturaleza humana. Los distintos lenguajes para dar cuenta de lo anterior, hacen evidentes dos aspectos fundamentales: el primero, el lenguaje como una posibilidad articulación y estructuración de pensamiento,



y el segundo, los medios necesarios para poder preservar y difundir las historias creadas a partir de esos lenguajes. En ocasiones, los relatos generan mundos con gran contenido de información capaz de realizar operaciones de gran complejidad y, en consecuencia, esto permite que el mundo narrativo comience a incluir otros medios y soportes para llevar a cabo el acto narrativo e incluir a distintos tipos de audiencias. Estos aparatos han recibido el nombre de narrativas transmedia, ya que manifiestan un comportamiento más expansivo y no tanto solo aditivo, como habría sido el caso de los crossmedia; sin embargo, en una problematización más puntual y centrada en las relaciones del sistema narrativo más que en las características específicas de los medios, hemos decidido tratar el fenómeno desde la perspectiva de los lenguajes y de la complejidad de los sistemas narrativos así como su potencial para generar información redundando en una ampliación del universo narrativo. Es en este sentido que la posibilidad que tiene un medio para implicar a otros medios puede abordarse desde el potencial de traducción que su lenguaje tiene con respecto a las particularidades de otro soporte mediático.

En principio, las adaptaciones comprenderán la operación de llevar un sistema narrativo de un soporte a otro, en el caso presentado de la literatura al cine. Estas demandan una comprensión profunda de las temáticas y conflictos que son trabajados en una historia, a pesar de que la fidelidad no sea siempre el objetivo principal. Para trascender la adaptación, es necesario incrementar la complejidad del sistema y para ello, es necesario que exista suficiente información (o bien generarla el mismo autor, guionistas, directores, desarrolladores e incluso fans) para poder construir un universo narrativo que permita la existencia de otros personajes y más tramas además de los presentados en el texto original. Es evidente que el cambio de soporte implica un cambio en el lenguaje con que ese soporte construye una narración, se trata de otra forma de pensamiento y, entonces, demanda una forma diferente

de interacción con el medio. De esta manera, no solo se tratará de incluir diversos medios sino de considerar que la apropiación por parte de las audiencias será distinta; algo que puede resultar interesante *hacer* en un videojuego puede resultar aburrido si solo debe *ser contemplado*, por ejemplo. Así de la mano de la construcción del sistema narrativo es necesario considerar también el diseño de la experiencia para lograr tanto la inmersión como la participación de un usuario que puede ser un lector, un espectador, un jugador o las tres en distintos momentos.

Hay casos en que no solo migran a distintos medios, sino que también incursionan en soportes materiales como lo son figuras y réplicas a escala de los vehículos, edificios, personajes, entre otras formas de apropiación de la historia. Para conmemorar el 30 aniversario de la película *Blade Runner* de 1982, la casa productora, presentó un set de colección con las distintas ediciones, además de incluir una réplica del vehículo de Rick Deckard. Es frecuente hoy en día que un sistema narrativo de gran complejidad no solo involucre medios de comunicación sino también otros soportes como las figuras de colección, juegos de tablero, libros de arte, juguetes, ropa, entre otros. Incluso se observan propuestas que salen tanto del ámbito mediático como del entretenimiento narrativo, como el caso del número de abril de 2017 de la revista *Harper's Bazaar* donde se publicó una serie de fotografías con prendas e iluminación en el estilo gráfico de la película de Ridley Scott; también se han producido cortos de anime sobre la película de 2017 a petición de Villeneuve con el título *Black Out 2022*. Próximamente también este universo narrativo incursionará en el formato de serie para servicios digitales, soporte que no había sido abarcado ni en el formato televisivo tradicional.

Al tratarse de un sistema narrativo de gran complejidad, se podrá observar que en algunos momentos predomina un medio o cierto tipo de vinculación con el medio por encima



del resto. Esto no quiere decir que exista un desplazamiento o que los medios sean desechados; al contrario, permite distintas maneras de apropiación así como diversidad de agencias. El soporte literario no solo no ha sido desplazado por los soportes digitales, sino que estos últimos se han convertido en puertas de acceso para que nuevas generaciones de audiencias se acerquen a la obra de Philip K. Dick. De esta manera, el sistema narrativo no solo permite al usuario entrar en contacto con diversos medios sino también acceder a las problemáticas y conflictos humanos trabajados en una obra de mitad del siglo XX; de manera muy cercana a como K descubre desde *Blade Runner 2049*, el rastro que Rick Deckard dejó en *Blade Runner* de 1982.

Referencias bibliográficas

- Alexander, Bryan (2011). *The New Digital Storytelling*. Estados Unidos: Preager.
- Bethke, Bruce (1983). *The Etymology of Cyberpunk*, AMAZING, volumen 57, no. 4, noviembre.
- Cassirer, Ernst (1985). *Filosofía de las formas simbólicas I*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Diamante, Julio (2010). *De la idea al film*. Madrid: Cátedra.
- Clute, John y John Grant (1999). *The Encyclopedia of Fantasy*. Nueva York: St. Martin Griffin.
- Dick, Philip K. (2012). *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Barcelona: Edasa.
- Dick, Philip K. (2007). *Simulacra*. España: Minotauro.
- Dick, Philip K. (2005). *Cuentos completos I*. España: Minotauro.
- Dick, Philip K. (2004). *The Penultimate Truth*. Estados Unidos: Random House.
- Dick, Philip K. (1996). *Do Androids dream of Electric Sheep?* Estados Unidos: Random House.

- Erreguerena Albaitero, María Josefa (2011). *Resistencia al porvenir. Las distopías en el cine hollywoodense*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Handler Miller, Carolyn (2014). *Digital Storytelling. A creator's Guide to Interactive Entertainment*. Burlington: Focal Press.
- Hanson, Max (2006). *Cine digital, escenarios de ciencia ficción*. Barcelona: Océano.
- Maddox, Tom (1992). *After the Deluge: Cyberpunk in the '80s and '90s, Thinking Robots, an Aware Internet, and Cyberpunk Librarians*, San Francisco: Editorial R. Bruce Miller and Milton T. Wolf.
- Moreno, Horacio (2003). *Cyberpunk: más allá de la Matrix*. Barcelona: Círculo Latino. Editorial Cidesa.
- Seger, Linda (1992). *The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Film*. Nueva York: Henry Holt.
- Stam, Robert (2014). *Teoría y práctica de la adaptación*. México: Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).
- Subouraud, Frédéric (2010). *La adaptación. El cine necesita historias*. España: Paidós, Los pequeños cuadernos de Cahiers du Cinéma.
- Thomas, Douglas y Brian D. Loader (2005). *Cybercrime. Law Enforcement, Security and Surveillance in the Information Age*. Estados Unidos: Routledge.
- Wark, McKenzie (1989). *Cyberpunk - From Subculture to Mainstream*. Estados Unidos: Macquarie University.
- Wolf, J. P. (2012) *Building Imaginary Worlds*. Nueva York: Routledge.
- Person, Lawrence, *Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto*, en *Nova Express*, 1998 y en *Slashdot*, octubre 8, 1999. Recuperado de news.slashdot.org [Consultado el 13, abril, 2017].



¿PUEDE LA UTOPIA HABITAR EL VIDEOJUEGO?

Luis Navarrete-Cardero
Universidad de Sevilla

1. Introducción

Comenzar un trabajo planteando una pregunta de esta naturaleza es una declaración de intenciones. Ciertamente, la cuestión solicita del videojuego una responsabilidad de cariz social, político y humano idéntica a la que se le ha exigido históricamente a la literatura y al cine. Trascender su propia forma para implicarse en un humanismo activo, en el sentido de evidenciar una concepción integradora de los valores humanos, debe ser una meta de la expresión videolúdica como ha sido un objetivo fundamental del cine y de la literatura. Esta demanda no pretende hacer peligrar la autonomía expresiva del medio ni forzar su naturaleza ontológica, aunque tampoco se empeñe en sostenerla a cualquier precio. Somos conscientes de la resistencia teórica surgida en determinados sectores de los *Game Studies*, preocupados en exceso por parcelar, delimitar y prescribir cuando se ha intentado equiparar el medio videolúdico con las experiencias literaria y fílmica. Según entendemos, tal oposición subraya, esta vez desde la academia, la subordinación inconsciente de cualquier ideología al mercado, una praxis habitual en occidente prescrita por el sistema capitalista. Justamente, los *Game Studies* se inauguran en 2001 desde un ámbito puramente *formalista*, su texto fundacional había sido escrito unos años



antes por Espen Aarseth (1997). La noble lucha por escindir el videojuego de otros medios expresivos, como la literatura o el cine, no solo evidencia una legítima posición académica por la defensa de la autonomía de ese nuevo medio, también es una aplastante victoria del sistema capitalista. ¿Acaso no es un triunfo del capitalismo el nacimiento de un medio de expresión, de fabulosos réditos y expansión universal, enfocado exclusivamente en el entretenimiento, encerrado en su propia forma, ajeno a cualquier realidad y, en consecuencia, sumido en un estado de perenne acritica? ¿Y no lo es más aún la articulación de una ciencia en su nombre, llámese *Ludología*, que se agota en sí misma al reverberar sus propios argumentos desde hace más de una década?

No es ningún secreto la inmejorable relación del videojuego con la distopía, antítesis de la utopía, donde curiosamente se muestra de diversas maneras la alienación del hombre. Sin embargo, este hecho no está motivado por un espíritu crítico, más bien se trata de un ardid puramente ficcional. Como señala Schell (2014), los videojuegos necesitan insertar a los personajes en contextos nuevos que justifiquen el aprendizaje del jugador de las reglas del universo lúdico. La distopía, en sus múltiples versiones, a pesar de haberse convertido en un recalcitrante lugar común de la ficción moderna, concede este tipo de licencias similares a las del apocalipsis, la amnesia o el extrañamiento. Para nosotros existe una distinción fundamental entre ambos géneros, así, mientras la utopía permite imaginar situaciones favorecedoras del bien humano partiendo de la situación actual del lugar del hombre en la sociedad, la distopía tiende a desconectarse de esta realidad representando ficciones de características negativas, un hecho que de modo inconsciente nos incita a abrazar, más aún si cabe, las bondades del sistema actual. La distopía parece disfrutar de este encierro en la esfera de las ideas inocuas del videojuego, en cambio, el destierro de la utopía debería exhortarnos a valorar el peso específico actual del medio como forma expresiva centrífuga y no como



simple forma centrípeta. Ese es justamente el objetivo de este artículo, reflexionar sobre la capacidad del videojuego para irradiar, desde sí hacia el exterior, suposiciones de un mundo mejor partiendo del actual estado del nuestro y, si es posible, dirimir las causas de su fracaso o de su éxito en esta titánica tarea. Antes de adentrarnos en esta disección debemos comenzar por señalar a un culpable del estado de latencia actual de la utopía.

El capitalismo ha construido un inabarcable imaginario de posibilidades basadas en el dinero casi tan rápidamente como ha consumido nuestra capacidad real para tomar decisiones sobre nuestra propia existencia. Parafraseando a Touraine, somos figurantes con serias dificultades para convertirnos en actores protagonistas (1999). Según afirma Jameson (2009), adaptando la famosa sentencia de Margaret Thatcher, no hay alternativa al capitalismo. Una vez que la desaparición del *Segundo Mundo* dejó entrever sus miserias, la utopía, identificada por cierta izquierda occidental con el comunismo soviético, perdió todo su prestigio y potencial pasados. Esta difunta utopía tuvo unos costes de valor incalculable, millones de vidas perdidas por culpa del terror totalitario y una degradación medioambiental de cariz apocalíptico (Gray, 2000, p 13). Después de su fracaso nos hemos quedado solos frente al capitalismo. Así, ese nuevo enemigo que es el fundamentalismo religioso solo se resiste al imperialismo occidental pero no argumenta una tesis anticapitalista.

El sistema campa a sus anchas sostenido por ejércitos de consumidores que han confundido la idea de progreso con la de estar a la última moda. El hombre ha desertado de su capacidad para imaginar mundos futuros donde las nociones de progreso y bienestar vuelvan a poseer un sentido pleno, el que les otorgaron los padres de la Ilustración o los impulsores de la Unesco después de la Segunda Guerra Mundial (Finkelkraut, 1988). Quizás, la raíz de esta deserción

se encuentre en el proceso de imposición del libre mercado a nivel mundial, según el modelo de las democracias liberales occidentales, un gesto difícilmente imitable dado la idiosincrasia de países como China o Rusia. Las consecuencias han sido tan catastróficas como las de la falsa utopía comunista, donde decenas de millones de campesinos chinos se han visto obligados a reconvertirse en trabajadores emigrantes o millones de personas han sido excluidas del trabajo en las sociedades más avanzadas (Gray, 2000). La concreción de una economía de libre mercado global no ha llevado aparejada, para estos países, el desarrollo institucional ni la extensión de los valores occidentales, por el contrario, ha supuesto la defenestración de la era de la supremacía global occidental y la llegada a un punto de no retorno para occidente a los niveles de prosperidad y de cohesión social pasados (Gray, 2000). En definitiva, se ha dado rienda suelta al capitalismo.

En esta era neoliberal y anarcocapitalista, los conceptos de progreso y bienestar poseen un significado puramente material propiciado por un exceso de presencia del mercado en nuestras vidas. Y seguirá siendo así dada la imparable hipertrofia del capitalismo como sistema económico. Su naturaleza cíclica, de carácter infinito, está basada en la reunión de capital y su posterior inversión con el deseo de acumular beneficios nuevamente reinvertidos (Boltanski & Chiapello, 2002). No es de extrañar que en este contexto las utopías causen indiferencia y estupor. Hoy día han sido sustituidas por una única y suprema vocación, la de la máquina deseante de poseerlo todo a través del dinero. En el capitalismo las necesidades han sido sustituidas por el deseo. El deseo no es biológico sino psíquico, y como el capitalismo, es infinito. Desde la filosofía, Deleuze y Guattari nos advirtieron en su *Anti Edipo* (2004) que todos somos máquinas en el capitalismo, un terrible organismo conectivo cuyo único deseo es producción-producir, donde la naturaleza y el hombre son un mismo ente indiferenciado porque la distinción, antaño definitoria de nuestro lugar en el mundo, ha sido reabsorbida



por la actividad de las máquinas deseantes o productoras. Una máquina de actividad infinita basada en infinitos deseos. Desgraciadamente, nuestra capacidad para generar utopías se ha trastocado por la firme creencia de que el capitalismo, en su ejecución de secuencias interminables, devendrá por sí solo en un estado superior de progreso de la humanidad. Esta idea ha esquilmo el gen político de la utopía, relegándola al mundo de la fantasía y de la ciencia ficción.

Ciertamente, la utopía se ha debatido entre su pertenencia al género político y al género literario. Como dice Jameson, el género utópico ha sido siempre una cuestión política con una forma literaria (2009). Hoy, en todo caso, solo es una cuestión literaria. Este desplazamiento definitivo del concepto de utopía hacia la esfera de la cultura, y su hibridación con los géneros de la fantasía y de la ciencia ficción, evidencia dos cuestiones trascendentales. En primer lugar, la existencia en el capitalismo de una separación de las esferas económica, política y cultural. Daniel Bell afirma que en la sociedad capitalista estos tres ámbitos se rigen por principios contrarios aunque históricamente hayan nacido de un mismo impulso; por ejemplo, la burguesía y el arte experimental se profesaron mutuo rechazo incondicional a pesar de erigirse ambos desde su rebeldía contra el pasado. En consecuencia, los principios reguladores de estas esferas son opuestos, así la economía lo hace por la eficiencia, la política por la búsqueda de la igualdad y la cultura por la autogratificación (Bell, 1977). No es difícil imaginar que esta triada de objetivos se torne contradictoria y resulte una fuente interminable de conflictos en las sociedades capitalistas. En el pasado era posible concebir una definición holística de la sociedad, actualmente no lo es. Esas tres áreas, aunque escindidas, pueden comunicarse entre sí pero actúan casi siempre por normas excluyentes. En consecuencia, y en segundo lugar, la inocuidad actual del género utópico, ahora un miembro más de la inefable y extensa red cultural de nuestras sociedades, está motivada por un hecho excepcional. Así, la utilización de la utopía, o

de cualquier otro ilustre invitado de esta esfera, para criticar aspectos del mundo actual relacionados con las otras esferas no podrá de facto modificar el comportamiento futuro de aquellas. Marcuse ha señalado cómo la distancia insalvable que separa a estas tres dimensiones otorga, por un lado, la perspectiva necesaria para que la esfera cultural actúe como dispositivo crítico y de recusación sobre cualquier aspecto político o económico, pero también condena, por otro, todas sus intervenciones a la inutilidad, relegando a la cultura a un espacio frívolo y trivializado donde las intersecciones con las otras esferas son inoperantes (Marcuse, 1978).

La consecuencia más inmediata de este fenómeno es la simbolización de la cultura, es decir, su almacenamiento en un limbo metafórico desconectado de la vida real. ¿Qué valor puede tener una esfera simbólica desconectada de la vida real? Hauser pensaba que las formas artísticas de carácter simbólico se desarrollan primordialmente en las sociedades capitalistas, quizás como un subterfugio para eludir la crítica real del propio sistema (Hauser, 1969). No es de extrañar, por tanto, el florecimiento en este contexto cultural de una crítica emancipada de los problemas reales, una crítica *asteroide* entretenida en la investigación formal de las obras o en el aspecto lúdico del establecimiento de las relaciones textuales tejidas entre estas. Acaso, ¿una forma pura tan ajena de la realidad que necesite de sus propias reglas y subraye su aspecto lúdico no es una definición primaria de videojuego?

Inciendiando en esta mitosis social, nuevamente Hauser observó que desde el Romanticismo, es decir, coincidiendo con la praxis del liberalismo económico, las ficciones simbólicas de la cultura y del arte se han convertido en una indemnización por lo no vivido, adquiriendo valor y sentido para los hombres que no han sabido o podido sacar provecho de su periplo vital (Hauser, 1969). Se instala en nosotros una discrepancia entre función social y función estética que convierte a la obra en un microcosmos usado como refugio de nuestra propia



experiencia vital y, por tanto, materialmente desunida de ella. El uso exacerbado del símbolo en las formas culturales capitalistas, a la postre un enmascaramiento de la realidad, conlleva implícita la huida hacia un mundo ficticio. Esta idea de fuga o de escape a través de la ficción generada por el arte o la cultura es una posibilidad estética completamente ajena a una concepción prerromántica de ambas. Para Nietzsche, la fuente del nihilismo era la ciencia, causante de la anulación de la espontaneidad irreflexiva en el mundo (Bell, 1977). Hoy podemos comprobar que finalmente ha sido el capitalismo, sin duda un sistema urdido al de ciencia en muchos aspectos, el detonante de una escisión definitiva entre cultura, política y economía que ha supuesto el golpe de gracia de esa espontaneidad irracional. No es de extrañar, por tanto, que la utopía, relegada a la esfera cultural, se haya tornado un concepto puramente imaginario y ficcional sin transcendencia real ni capacidad transformadora. Por un lado, se muestra incapaz de afectar a las esferas política y económica por su pertenencia a la esfera cultural; por otro, la enunciación de su discurso, por vehicularse a través de medios artísticos -literatura, cine o videojuegos- incluidos igualmente en esa esfera, está abocada a la construcción de mundos ficticios en calidad de refugio de este nuevo mundo feliz neoliberal que nos ha sido dado.

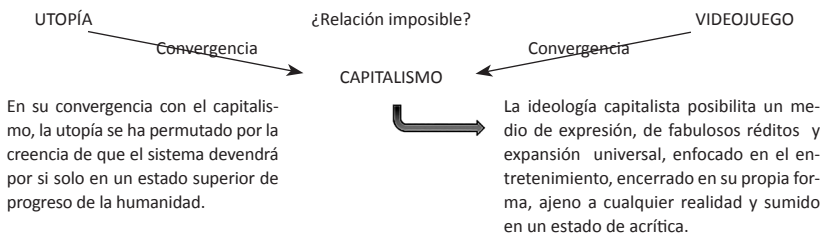


Tabla 1. Capitalismo, utopía y videojuegos.

En definitiva, la actual utopía ya no se caracteriza por su capacidad para imaginar o construir mundos mejores. En su nuevo emplazamiento, las nociones de progreso y mejora de las condiciones de nuestra existencia han sido permutadas por la idea de unas vacaciones, cuanto más lejanas y costo-

sas mejor. En su artículo *Living in Utopia*, Bauman comenta una anécdota que no puede pasar desapercibida: la primera entrada que aparece en *Google* al escribir la palabra *Utopía* es un videojuego (Bauman, 2005). Este hecho, lejos de satisfacernos, señala la opinión extendida del videojuego como retiro vacacional, refugio o escape, al tiempo que vuelve a subrayar la nula capacidad de la utopía relegándola a mero rol de marco ficcional lúdico.

2. Material y métodos

En este inhóspito contexto, ¿puede aportar algo el videojuego a la revitalización de la utopía? No parece fácil. Como hemos visto, el videojuego es un medio expresivo nacido en el seno del capitalismo que, consecuentemente, inaugura estructuras -reglas y mecánicas- que de modo inexorable lo urden a un puro formalismo con vocación centrípeta, es decir, tendente a sí mismo y, por tanto, a la emancipación del realismo, de la vida real, podemos concluir. Mientras jugamos pensamos, pero no pensamos en la realidad. El videojuego no solo es un medio erigido a imagen y semejanza del capitalismo porque simule la esencia asalariada del sistema cuando nos ubica en el rol de un avatar que cobra dinero o recibe recompensas por su trabajo (Dyer-Whiteford & de Peuter, 2012), lo es fundamentalmente porque aniquila en nosotros la idea de pensar en mundos factibles, humanos, conectados con la realidad. Es obvio que los mundos posibles que inaugura el videojuego parecen, sobre todo en los casos de mayor éxito y de gran aceptación por parte del público, siempre ajenos a nosotros, resultan encapsulados en ese complejo simbólico señalado por Hauser, ensimismados, mostrándose descaradamente revestidos de una atractiva naturaleza *asteroide*. En esa naturaleza ajena a lo cotidiano reside su fuerza como refugio, pero también su debilidad como forma expresiva con vocación social; el poder del medio para crear y cambiar el mundo le fue extirpado en sus orígenes al impregnarse de la ideología de sus creadores,



esencialmente informáticos y programadores fascinados por mundos fantásticos (Anthropy, 2102). Ciertamente, la habilidad transformadora de estos pioneros, gracias a su dominio de la tecnología informática, se convirtió en símil del rol de la magia en esos universos de ficción repletos de dragones y mazmorras, un hecho en apariencia inocente que conminó al medio a un destierro forzoso al reino de la fantasmagoría.

Por otro lado, este formalismo centrípeto característico del medio se urde a una evolución ideológica donde, por dictamen nuevamente del sistema económico, nuestro modo de relacionarnos con el mundo ha abandonado el dominio del ámbito del *cognoscere* para adentrarse en el del *procedere*. El videojuego sintetiza esta transformación cultural en el esfuerzo *extranoemático* solicitado al jugador durante el proceso del juego o en sus modos de configuración basados en menús. No es difícil comprobar la gran cantidad de actividades humanas que en esta nueva cultura del *procedere* promueven el uso de sistemas configurativos basados en interfaces similares a las empleadas en los videojuegos. Estos actos de configuración se tornan indispensables en nuestra vida diaria, tanto en el ámbito laboral como en el campo del ocio (Galloway, 2006, p. 17). Tampoco es casual que muchos de los procesos y rutinas que ejecutamos en diferentes contextos de nuestra vida cotidiana guarden relación con los videojuegos. Como ahora veremos, justamente en la denominada retórica procedural de los videojuegos reside el primer intento serio de conexión del medio con el género utópico.

Y es que a pesar de este aciago panorama, es posible señalar la existencia de al menos dos momentos en la historia del videojuego relacionados con la utopía. La descripción y análisis de ambos nos permitirá comprobar la efectividad de su relación. Para el establecimiento de estas dos corrientes se han obviado los casos singulares de videojuegos con cierta

ambición utópica pero que no conforman por sí mismos una tendencia.

| | MOMENTO 1 | MOMENTO 2 |
|-------------------------|--------------------------------|-------------------------------|
| Género | Retórica Procedural | Walking Simulator |
| Fecha | 2003 (<i>September 12th</i>) | 2009 (<i>The Graveyard</i>) |
| Expresión | Simulativa / Formalismo | Simulativa / Narrativismo |
| Conexión utópica | No utopía | Utopía tímida |
| Relación con el público | Minoritaria | Masiva |

Tabla 2. Momentos del videojuego en relación con el género utópico.

Como decíamos, paradójicamente fue en el corazón de ese formalismo, derivado de la impronta capitalista del medio, donde surgió un primer intento de conexión con asuntos de la vida real. Esa corriente, denominada *Retórica Procedural*, a la que pertenecen muchos *Serious Games*, plantea una interesante teoría acerca del poder expresivo del videojuego a través del uso de una retórica propia del medio erigida sobre los procesos básicos derivados de su naturaleza informática. En este sentido, podemos decir que se trata de un estilo y no de una categoría genérica, por lo que es susceptible de aparecer en juegos muy distintos. Como veremos, se pensó que esta especial capacidad del medio era suficiente para lograr la conexión del videojuego con problemas humanos de diversa índole. Por otro lado, una década después del nacimiento de este primer gesto, surge con fuerza inusitada un nuevo debate sobre la capacidad conectiva del medio con la realidad. El fenómeno se relaciona con la presencia cada vez más numerosa de videojuegos considerados activamente políticos simplemente porque huyen del *ludus* que, formal, estructural y ludológicamente, *debe* caracterizarlos. Se trata de los llamados *Walking Simulator*, denominación que hace referencia a una categoría genérica y también a un estilo. Lógicamente, el peaje de su propensión hacia *lo humano* se traduce en una disminución del peso específico de su forma –menos reglas y mecánicas– y un aumento de su valor narrativo –más emoción contenida en el relato–. Como veremos, estos juegos han resucitado el debate sobre los límites de lo



que es o no un videojuego y se han granjeado el calificativo de *Social Justice Warrior*, una etiqueta peyorativa destinada a evidenciar la superficialidad en el tratamiento de algunas de sus propuestas.

3. Dos momentos del videojuego en relación con la utopía

3.1. ¿Son útiles los videojuegos de retórica procedural para vehicular la utopía?

La pregunta clave que domina este tipo de discursos videolúdicos es *¿qué problemas puede iluminar el videojuego?* Uno de los géneros que mejor sintoniza con esta pulsión social es el denominado *Newsgames*, un tipo de juego con propósito informativo vinculado a la actualidad cuyo origen se sitúa en *September 12th* (Frasca, 2003). En líneas generales, estos juegos han desembocado en otras praxis lúdicas diseñadas para concienciar sobre los derechos y deberes ciudadanos, la denuncia de situaciones de injusticia, la inserción de propuestas educacionales y medioambientales, etc. Muchos de estos *Serious Games* utilizan una retórica procedural. Esta acentúa el principio de simulación propio de los videojuegos y otorga máxima libertad al diseñador para la creación del significativo del juego. Sin embargo, este control no asegura la generación de un correcto significado sobre la realidad simulada. Así, nuestro principal objetivo es cuestionar la capacidad de la vía procedural como método de diseño de juegos para alcanzar una relación plausible con la utopía.

Partiendo de la definición de las propiedades esenciales de los artefactos digitales esbozada por Murray en *Hamlet en la holocubierta* (Murray, 1999), Bogost evidencia cómo los videojuegos trabajan en virtud de la ejecución de una serie de procesos programáticos (Bogost, 2007, p. 4). Este proceduralismo no es una práctica exclusiva de los ordenadores; nuestras sociedades ponen en marcha multitud de procesos: el proceso judicial, el proceso de devolución de un producto defectuoso, el proceso de funcionamiento de las escuelas,

etc. Por tanto, la retórica procedural es idónea para desvelar el funcionamiento de cualquier proceso por una simple adecuación entre la lógica de los sistemas reales basados en procesos y la lógica interna y procedural de los lenguajes de programación sobre los que se sustentan los videojuegos. En consecuencia, la retórica procedural proporciona una forma nueva de hacer afirmaciones sobre el funcionamiento de los procesos que rigen la actividad humana.

Bogost describe el papel del jugador en la lógica de un videojuego procedural apoyándose en el símil de un silogismo truncado o entimema. Un silogismo truncado es aquel que evita alguna de sus premisas sencillamente porque su ausencia no afecta a su comprensión. Así, el silogismo “*Sócrates es un hombre, Sócrates es mortal*”, elude la premisa mayor o regla general en la que se indica que “*Todos los hombres son mortales*” en virtud de su obviedad o, dicho de otro modo, porque su clausura es competencia del receptor. En el caso de un videojuego, corresponde al diseñador esconder el mensaje para que este pueda ser desvelado por el jugador en el acto de jugar. En cualquier caso, para que la simulación del proceso pueda llevarse a cabo con garantías de éxito, el juego debe superar lo que Bogost denomina *Simulation Fever*. La cultura de la simulación ha desencadenado ciertas reacciones hacia las obras simuladas. Por un lado, la *renuncia de la simulación* supone una aceptación ciega de cualquier simulación aunque sea defectuosa; por otro, la *negación de la simulación* es el rechazo de la simulación por su naturaleza de réplica (Turkle, 1997). El auténtico valor de la simulación surge cuando se superan estas reacciones: “A simulation is the gap between the rule-based representation of a source system and a user’s subjectivity” (Bogost, 2007, p. 107).

Para desvelar algunas de las contradicciones del proceduralismo acometeremos el análisis de un juego procedural destinado a la comprensión de ciertos procesos sociales, económicos y políticos que mantienen a los países del denominado



Tercer Mundo en una posición de inferioridad actualmente irrevocable. *3rd World Farmer* (Frederik Hermund, 2008) es una propuesta que muestra la dificultad de los países africanos para generar una agricultura rentable y duradera. ¿Qué problemas ilumina este videojuego? Pero, sobre todo, ¿está iluminando realmente las zonas oscuras cuya revelación debe permitir la transformación y el progreso de estos países? Y, cuestión esencial por ser una idea reguladora del proceduralismo, ¿qué contradicciones del sistema real, es decir, de la agricultura africana, pone de manifiesto este juego?

Una simulación que te hace pensar. Con este lema comienza *3rd World Farmer*, un proyecto desarrollado por alumnos del IT de Copenhague. El cometido principal del juego es la gestión de una granja agrícola regentada por una familia africana. Las dificultades que debe afrontar el jugador dependen del azar y de las circunstancias políticas, económicas, sociales y naturales que marcan el destino de sus cultivos. Así, el éxito de una cosecha esencial para la supervivencia de la familia no se subordina solo a una buena o mala administración de los recursos - diferentes cultivos, animales de granja, herramientas de labranza -, sino que este se ve afectado por una cantidad de variables de cariz negativo -guerras, cambios políticos, desastres naturales- que casi siempre concluyen con la muerte de algún miembro de la familia o, peor aún, con la desaparición de la misma. El juego se concibe por turnos que simulan la duración de una cosecha, donde las decisiones del jugador -lícitas o ilícitas, buenas o malas- se verán trastocadas por estas variables negativas que están fuera de su control. Otro tipo de decisiones, como enviar a estudiar a los hijos a la escuela, además de suponer un considerable esfuerzo económico, conllevan una reducción de la capacidad de trabajo de la unidad familiar, acentuando la fragilidad de la misma y condenándola a su extinción.

¿Realmente *3rd World Farmer* nos hace pensar? Vayamos por partes. En primer lugar, siguiendo la máxima

proceduralista del entimema, el silogismo que permite la intelección del videojuego es el siguiente:

Regla- *Las familias agrícolas africanas no pueden desarrollar una agricultura rentable y duradera porque los acontecimientos políticos, guerras y desastres naturales de África impiden el desarrollo de esta actividad.*

Caso- *Los Ndongo son una familia agrícola africana.*

Resultado- *Luego, los Ndongo nunca podrán desarrollar una actividad agrícola rentable o duradera porque los acontecimientos políticos, guerras y desastres naturales de África impiden el desarrollo de esta actividad.*

Tabla 3. Silogismo en *3rd World Farmer*.

El silogismo aparece truncado en el juego al obviarse la regla general del mismo. Es en el acto del juego donde el jugador accede a su comprensión, es decir, a la oscura revelación, ya conocida por el jugador interesado en la agenda política de los medios de comunicación del *Primer Mundo*, de cualquier imposibilidad de generar en África una economía persistente basada en la agricultura. La regla general omitida es la presencia efectiva de la ideología dominante que ha dictado una sentencia ineludible para estos países, una férrea ley que impide al jugador vislumbrar otras posibilidades no contempladas por ella.

Lo que aprendemos y pensamos como jugadores de un videojuego de retórica procedural como *3rd World Farmer* no es nada distinto de lo que ya conocemos como miembros de una determinada ideología que mira a África con cierto escepticismo. Así, desde el propio juego se estigmatiza a todo una zona geográfica, tan gigantesca como variada en sus problemáticas, asumiendo la sentencia histórica y eurocentrista de la unidad africana y, por si esto no fuera suficiente, igualando la etiqueta *Tercer Mundo* con la realidad del continente negro. Ahondando en su naturaleza, ¿acaso podemos suponer que todos los problemas que enfrenta el mundo subdesarrollado para con su agricultura están representados en este juego? La respuesta solo puede ser negativa y la distancia subjetiva entre

la simulación y la realidad simulada es demasiado grande como para suspender nuestra incredulidad. Por otro lado, el pensamiento generado en el jugador mediante el acto del juego se mueve en el apaciguado ámbito de la deducción, donde el marco sobrevenido por esa regla general descrita impide el surgimiento de cualquier pensamiento creativo o conjetural que permita la transformación de la realidad simulada. Nos vemos incapaces, como le ocurre a nuestra familia en el juego, de pensar en otras posibilidades que nos hagan vislumbrar soluciones a estos problemas ¿Para qué sirve entonces un juego que reafirma y subraya una ideología sin proponer ninguna investigación que pueda paliar, modificar o transformar dicha situación? El videojuego no solo se muestra inútil sino que remite a una experiencia real compleja que actúa sobre él como una rémora de la que no puede zafarse porque en ella reside su sentido. La relación que mantiene el videojuego con su realidad simulada es la de un objeto incompleto que debe su comprensión a una realidad estructurada sobre cientos de variables que no puede simular en su totalidad y, lo que es peor, tampoco puede modificar. Ambas instancias, simulación y realidad simulada, comparten la misma regla general que impide a los hombres y a los gobiernos encontrar soluciones creativas a los problemas de estos países. Justamente esta compartición nos sumerge en el verdadero dilema de los juegos de retórica procedural, el de su incapacidad para generar correctas poéticas del sentido y del significado.

3.1.1. *Resultados y conclusiones*

Nuestra crítica al proceduralismo la componen dos ideas fundamentales que convergen en una crisis sobre la validez de su propuesta para vehicular la utopía con garantías de éxito. En primer lugar, ¿para qué sirve un juego cuyo significado vive realmente en el proceso simulado y no en la simulación? Efectivamente, la simulación de un proceso real a través de la retórica procedural de un juego puede

concebirse como una correspondencia intertextual donde, en la mayoría de las ocasiones, el significado del juego reside fuera de sí mismo, es decir, en una determinada ideología que mantiene al juego en una relación de servidumbre. En segundo lugar, y como consecuencia, los juegos procedurales, lejos de transmitir ideas novedosas o conjeturales, se obcecán en una determinada perspectiva ideológica que los define en sus resultados finales. Si la retórica procedural siempre actúa al servicio de una ideología, entonces, raramente sirve para generar nuevas soluciones a los problemas planteados. Esto es así porque constitucionalmente se basan en procesos cognitivos deductivos que niegan la naturaleza abductiva de los videojuegos, la gran baza del medio para generar propuestas inteligentes con capacidad resolutoria de problemas (Cf. Navarrete, Gómez & Pérez, 2014).

La incapacidad heurística de los juegos procedurales es consecuencia de su estructura estrictamente formalista, por tanto, deben ser juzgados desde criterios estructuralistas. En su libro *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Gerard Genette (1989) hace alusión a una distinción clásica introducida por Michael Riffaterre en las relaciones que mantienen los textos con el sentido y el significado. Resumidamente, Riffaterre muestra cómo todos los textos guardan su propio sentido, es decir, poseen una determinada interpretación, pero no son dueños de su significado. Para acceder a una poética del significado, los textos deben trascender sus límites y mostrar las conexiones que mantienen con otros textos, u otras realidades, en conexiones intertextuales o relacionales, solo así podremos saber a qué género pertenece una obra, la genealogía de su estructura o el porqué de la constitución de sus protagonistas. Y es justamente aquí donde fracasa la propuesta procedural para acometer videojuegos serios relacionados con la utopía. Imaginemos los siguientes casos:



- A. *Un videojuego procedural está bien diseñado y el jugador no conoce la realidad simulada.* En este caso, el jugador puede acceder a la esfera del sentido, es decir, a una determinada interpretación del mismo, pero no al significado del juego. La pretensión de que un jugador acceda a la esfera del significado, es decir, aprehenda a través del juego la realidad simulada es entender el aprendizaje como un proceso de simple absorción de contenido: “Picture that sequence from *The Matrix* where Neo has new skills downloade directly into his head and can use them instantly” (Jenkins et al., 2009, p. 448). En nuestra opinión, solo en un juego serio con el objetivo de informar sobre un hecho desconocido para el jugador -regla general omitida que se le solicita deducir- es plausible una experiencia simulada satisfactoria. Pero incluso en este caso, aunque el juego alcance cierta utilidad, debemos reconocer que la consigue solo en virtud del desconocimiento que el jugador posee sobre la realidad simulada. Si es así, ¿cómo puede el jugador calibrar la utilidad de una experiencia que se forja *in absentia* de su conocimiento sobre la realidad? ¿Acaso debe confiar ciegamente en un mensaje alcanzado por vía deductiva que trasluce la ideología dominante?
- B. *Un videojuego procedural está mal diseñado y el jugador conoce la realidad simulada.* En este caso, debido a una incorrecta implementación de las mecánicas o a cualquier otro desequilibrio del dispositivo lúdico, el juego genera un sentido que no reside en sí mismo, originándose solo por el conocimiento del jugador de la realidad simulada. La imposible suspensión de la incredulidad, es decir, la aparición de una negación de la simulación, rescinde cualquier contrato sobre el significado entre juego y realidad simulada. Por otra parte, una situación como ésta nos aboca a un juego inútil, basado en un pensamiento deductivo donde solo el conocimiento de la regla general -en la forma de entimema del juego- justifica

el sentido del juego, subrayando su escaso valor heurístico y negando cualquier conocimiento ampliativo sobre la realidad simulada.

- C. *Un videojuego procedural está bien diseñado y el jugador conoce la realidad simulada.* En este caso, el videojuego genera su propio sentido y accede a la esfera del significado al conectar de modo pertinente, a través de la renuncia de la simulación, con la realidad simulada. Una situación ideal sino fuera porque su estructura deductiva, como en el caso anterior, nunca supondrá un enfoque novedoso sobre aquella; así, el valor heurístico de la propuesta es nimio y solo subraya un marco ideológico predeterminado. Además, si tenemos en cuenta la afinidad entre la ideología del jugador y la ideología del juego se generan nuevas disonancias tanto en la esfera del sentido como en la del significado. Por ejemplo, en la situación ideal de este caso, ¿podemos hablar de emergencia de significado si la ideología del jugador no coincide con la ideología del juego? ¿No se cortocircuitarán todas las conexiones hacia la constitución de un significado en caso de un desencuentro de ideologías? En el caso de esta situación, ¿no negaría el jugador la simulación por una impertinencia de carácter subjetivo de parecido resultado al que nos expone un juego mal diseñado? Y aún imaginando la coyuntura de un encuentro ideológico bien avenido, ¿para qué serviría un juego que celebra una determinada ideología sin interrogarla o discutirla?
- D. *Un videojuego procedural está mal diseñado y el jugador no conoce la realidad simulada.* En este caso, el videojuego no genera un sentido ni accede la esfera del significado.



3.2. *Un videojuego líquido ¿Son útiles los Walking Simulator para vehicular la utopía?*

Como dijimos en la introducción de este artículo, la actual ideología dominante, basada en un sistema económico inmune a cualquier embate, convierte en inefectiva toda acción destinada a modificar determinadas realidades. Los videojuegos basados en una retórica procedural están abocados al fracaso en función de su inutilidad práctica. Si alguna lección puede aprenderse de la ineficacia de los juegos procedurales es la brecha infranqueable entre los inamovibles procesos de nuestra sociedad y cualquier agenda o estratagema orientada hacia la acción de modificar el estatus de estos. El orden general actual y sus procesos subyacentes no admiten opciones. No existe un recorrido diáfano para la utopía. Como señala Bauman: “ni siquiera está claro cuáles podrían ser esas opciones, y aún menos claro cómo podría hacerse real alguna opción viable, en el improbable caso de que la vida social fuera capaz de concebirla y gestarla” (2000, p. 11). La crítica sistémica de las contradicciones de los procesos de nuestra sociedad se muestra inútil porque el poder de modificarlos nos ha sido arrebatado por el nuevo, inflexible e inmutable orden del presente neoliberalismo. Un videojuego destinado a evidenciar las contradicciones de ciertos procesos de nuestra realidad, por el simple placer de mostrarlas, ya que no posee capacidad para erradicarlas, se convierte en el símbolo más acertado de la nueva condición humana.

¿Cuál es esa nueva condición humana? Utilizando la terminología de Bauman, los juegos de retórica procedural se han destinado al objetivo imposible de modificar el orden más sólido que jamás haya existido, aquel instaurado por un sistema económico que se ha deshecho de cualquier grillete procedente de viejos órdenes anteriores mediante la disolución de sus “sólidos”: todos los poderes políticos o morales capaces de combatir o reformar este nuevo orden han sido destruidos o incapacitados para esta tarea (2000, p.

10). La solidez del actual sistema no puede ser modificada por la agenda política porque se ha disuelto el nexo existente antaño entre las elecciones individuales y los proyectos colectivos. Su fortaleza radica justamente en una libertad total de los agentes humanos gracias a la desregulación, la liberalización, la flexibilización del mercado o la fluidez de los mercados laborales e inmobiliarios, gestos que han facilitado la ausencia de compromiso entre estos agentes libres, es decir, nosotros, y el sistema. En lugar de tender hacia nuestro encuentro, este sistema parece eludirnos (2000, p. 11). En consecuencia, por primera vez desde el inicio de la modernidad, la construcción de reglas, pautas o normas para el éxito o fracaso de nuestra existencia no compete al sistema, es una responsabilidad que ha recaído expresamente sobre los hombros de cada individuo. Esta nueva condición del hombre, definida como “modernidad fluida”, se caracteriza por su maleabilidad y por el notable esfuerzo desarrollado por cada individuo para dotarla de una estabilidad casi siempre transitoria (2000, p. 13).

| WALKING SIMULATOR | DESARROLLADOR | FECHA | TEMÁTICA/UTOPIA |
|--|--------------------|-------|--------------------------|
| <i>The Graveyard</i> | [Tale of Tales] | 2008 | . Vejez |
| <i>Dear Esther</i> | [The Chinese Room] | 2008 | . Existencial |
| <i>That Dragon, Cancer</i> | [Numinous Games] | -2016 | . Cáncer |
| <i>Firewatch</i> | [Campo Santo] | 2016 | . Ruptura amorosa |
| <i>Everybody's Gone to the Rapture</i> | [The Chinese Room] | 2016 | . Apocalipsis |
| <i>Fragments of Him</i> | [Sassybot] | 2016 | . Homosexualidad |
| <i>Kona</i> | [Parabole] | 2017 | . Terrorismo |
| <i>What Remains of Edith Finch</i> | [Giant Sparrow] | 2017 | . Familia |
| <i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i> | [Ninja Theory] | -2017 | . Psicosis |

Tabla 4. Videojuegos líquidos: Walking Simulator y utopía.

En esta nueva dimensión líquida de la modernidad, las personas han abandonado su sueño de modificar procesos sistémicos sobre los que no tienen capacidad de influir. Se conforman, y a la vez se ven obligadas, a girarse hacia sí mismas, instadas a convertir la busca de esa estabilidad en



su único proyecto vital. Extinguidas las posibilidades de construir un nuevo orden mejor, se produce una forzosa interiorización de la utopía que acaba identificándose con el exclusivo deseo de generar un mundo personal favorable en un contexto desfavorable. Esta búsqueda interna tiene su correlato en propuestas videolúdicas menos ambiciosas que las procedurales, dedicadas a narrar, sí, narrar, nuestro pequeño lugar en el mundo. Este videojuego tiene actualmente en los *Walking Simulator* su mejor encarnación, un discurso videolúdico líquido que renuncia a la utopía del imposible cambio global y se centra en lo infinitamente pequeño de nuestra vida cotidiana, identificando sus emociones, evidenciando sus éxitos y fracasos e intentando dotar nuestro periplo vital de esa ansiada estabilidad. No es casual que estos juegos hayan surgido de una comunidad de desarrolladores independientes, como tampoco lo es que sus juegos construyan para el hombre, en un sentido puramente humanista, un espacio propio para la reflexión. Esta es la única opción utópica que a día de hoy podemos perseguir. Nosotros calificamos esta utopía con el adjetivo *tímido*, es decir, una utopía encogida de ánimo, temerosa y medrosa si la comparamos con la genuina vehemencia utópica. Quizás, esta timidez utópica, presente en muchos *Walking Simulator*, ha posibilitado esa nefasta conexión que muchos críticos de videojuegos han señalado entre estos y la etiqueta de *Social Justice Warrior*:

A pejorative term for an individual who repeatedly and vehemently engages in arguments on social justice on the Internet, often in a shallow or not well-thought-out way, for the purpose of raising their own personal reputation. A social justice warrior, or SJW, does not necessarily strongly believe all that they say (...) They are very sure to adopt stances that are “correct” in their social circle (*Urban Dictionary*, 2011).

Efectivamente, es cierto que algunos de estos videojuegos usan sensibles temáticas sociales como simple contexto



ludonarrativo para luego raramente proponer soluciones o indagar sobre las mismas. Las utilizan como artificio argumental sin importar los interrogantes, nunca desvelados, que siembran en el jugador. Por otro lado, extrapolar este comportamiento a todos los juegos líquidos nos parece una actitud tan mezquina como su alabanza desmedida e injustificada. Esta dualidad crítica, entre el desprestigio y la lisonja, se ha asentado sobre los *Walking Simulator*, extendiendo el debate a otros aspectos como su capacidad artística, su naturaleza lúdica o su compromiso social:

These types of games are beloved by *Feminist Frequency* types who hail them as brilliant alternatives to the “male power fantasy” inherent in most big budget violent games. Many jaded, liberal, gen-X reviewers inflate the scores of these titles, saying these are finally games made for “adults,” and chiding the wider industry for its perceived immaturity (Hicks, 2016).

(...) story-focused games which offer scant interactivity and demand little to no skill on the part of the player. They’re more like films than games, goes the usual critique, and games are supposed to be games. Worse, these games often tackle themes like race, class, identity, and so forth, inevitably offering up some sort of progressive message – they’re political, which is just about the worst and most annoying thing a video game can be (Singal, 2016).

Pero, paradójicamente, estos juegos resultan sumamente enriquecedores para nuestra experiencia personal cuando nos arrojan a universos existenciales, nos enfrentan con el cáncer o nos acercan a la psicosis. Estas propuestas humanizan el medio videolúdico, lo tejen con la realidad y nos invitan a empatizar con situaciones nunca antes vividas. A pesar de este enorme poder, se les acusa de no ser auténticos videojuegos en virtud de la escasez de acciones disponibles durante la experiencia lúdica. Ciertamente, las acciones en un *Walking Simulator* no ocurren de “cuello para



abajo”, paradero habitual de los verbos realizables en un videojuego tradicional, sino que éste intenta simular acciones localizadas de “cuello para arriba”, una decisión que lo aleja del puro *ludus* y de metas estrictamente ergódicas, acercándolo a objetivos abstractos muchas veces puramente emocionales. ¿Esta relocalización de las acciones es suficiente argumento para expulsar a los *Walking Simulator* del paraíso videolúdico?

| VIDEOJUEGO | VERBOS |
|--------------------------------------|--|
| <i>Videojuego tradicional</i> | Saltar, correr, disparar, coger, lanzar, golpear, etc. |
| <i>Walking Simulator</i> | Sentir, llorar, escudriñar, empatizar, etc. |

Tabla 5. Verbos de juego tradicional y juego líquido.

Las características de los videojuegos líquidos pueden comprobarse en cualquier *Walking Simulator*. Para mostrar algunas de sus cualidades, nos centraremos en un juego de última generación de una ambigua naturaleza híbrida. Así es, *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), entremezcla una propuesta de cariz realista y humano con una faz de apariencia, y cierta impronta lúdica, de juego triple A. De esta osadía resulta una obra con excelentes apartados gráfico y sonoro, una atractiva historia asociada a la psicosis de la protagonista y una jugabilidad bipolar que oscila entre la prototípica de un *Walking Simulator* y la de un *Hack and Slash*. Este último aspecto desvela en el jugador una tensión oculta derivada de su preferencia, o bien por la historia de Senua, ligada al proceso psicótico y a su naturaleza de *Walking Simulator*, o bien por los momentos de lucha de la protagonista, una huella de su origen *Hack and Slash* que supone ruptura del discurso narrativo al obligarnos a tomar la espada para actuar de un modo lúdico clásico. Este extraño caso del doctor *Walking Simulator* y el señor *Hack and Slash* puede resumirse del siguiente modo:

| NATURALEZA HÍBRIDA DE <i>HELLBLADE</i> | | |
|--|-----------------|----------------------------|
| | MECÁNICAS | GAMEPLAY |
| Videojuego tradicional | Luchar | Digresión de la historia. |
| <i>Walking Simulator</i> | Valor emocional | Progresión de la historia. |

Tabla 6. Hibridación entre juego líquido y triple A.

Año 790 a. C. en las islas Orcadas. Los hombres del Norte han arrasado un enclave céltico cercenando la vida de sus habitantes. Senua, joven guerrera celta, llega hasta Hel, reino de la muerte en la mitología nórdica, para rescatar el alma de su amado, Dillion, muerto durante la invasión. La realidad lúdica del jugador no es otra cosa que la crisis psicótica de Senua, producida por el *shock* de la muerte de su amado. A través de su periplo heroico, convertido en nuestra experiencia lúdica, el jugador descubrirá la posible génesis de su psicosis, la relación con su perverso padre, Zynbel, o el significado de la ausencia de su madre, Galena, hechicera y curandera de su poblado. Quizás, nuestra aventura solo es una alucinación de su mente trastornada; tal vez, la lucha contra la oscuridad solo tiene lugar en la psique de Senua.

3.2.1. Resultados y conclusiones

¿Propone alguna novedad *Hellblade* en relación con la psicosis? En el guion de este juego puede comprobarse un riguroso trabajo sobre la enfermedad, subrayado luego durante su ejecución por sus apartados visual, sonoro y lúdico. Así, las voces escuchadas por Senua, o los puzzles resueltos por el jugador en el juego, están íntimamente relacionados con los síntomas de la enfermedad, sus alucinaciones y sus delirios. Es obvio que el tratamiento de la psicosis, tal y como muestra *Ninja Theory* a través de un documental de producción propia, ha contado con el consejo de especialistas en salud y con la experiencia de personas que padecen esta enfermedad. Este útil proceso de investigación podría asemejarse al de un actor del método *Stanislavski*, alguien que estudia sobre la psicosis en aras de sacar el máximo provecho a su interpretación de un psicótico. Por tanto, la principal



virtud del juego es el descubrimiento de la enfermedad para quienes no la conocen y viven ajenos a esta dura realidad. La incursión lúdica de Senua en un mundo cada vez más oscuro es la antítesis figurada del camino hacia el conocimiento proseguido por el jugador en relación con esta enfermedad mental. ¿Es suficiente este hecho para reconocer la validez social de este juego? ¿Ayuda a construir un mundo mejor en los términos definidos más arriba? ¿Utiliza este juego la psicosis solo para construir un personaje verosímil o existen intereses filántropos? Para nosotros, el asunto más importante no es el contenido de estos interrogantes sino la simple posibilidad de articularlos a propósito de un videojuego de masas. Por ahora, esta es nuestra *interactopía*.

Referencias bibliográficas

- Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Anthropy, Anna (2012). *Rise of the videogame zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*. New York: Seven Stories Press.
- Bauman, Zygmunt (2000). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica: México D.F.
- Bauman, Zygmunt (2005). Living in utopia. *Soundings-London-Lawrence and Wishart*. Vol. 33, pp. 13-23.
- Bell, Daniel y Néstor A. Míguez (1977). *Las contradicciones culturales del capitalismo*. Madrid: Alianza.
- Bogost, Ian (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Mit Press.
- Boltanski, Luc y Eve Chiapello (2002). *El nuevo espíritu del capitalismo* (Vol. 13). Madrid: ediciones Akal.
- Cardero, José L. N., José P.P. Rufí y Francisco J.G. Pérez (2014). El pensamiento abductivo como fundamento

- ontológico de los videojuegos. *Revista ICONO14*, 12 (2), 416-440.
- Dictionary, Urban (2017). Social Justice Warrior. Recuperado en <https://goo.gl/Xoa5km>
- Dyer-Whiteford, N. y G. De Peuter (2012). Imperio@ play: videojuegos y capitalismo global.
- Finkielkraut, Alain (1988). *La derrota del pensamiento*. Barcelona: Anagrama.
- Galloway, Alexander R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture* (Vol. 18). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Genette, Gérard y Celia F. Prieto (1989). *Palimpsestos*. Madrid: Taurus.
- Gray, John (2000). *Falso amanecer. Los engaños del capitalismo global*. Paidós: Barcelona.
- Guattari, Félix y Gilles Deleuze (2004). *El Anti Edipo: capitalismo y esquizofrenia*. Paidós Ibérica.
- Hauser, Arnold (1969). *Historia social de la literatura y el arte*. Vol. 3. Madrid: Guadarrama.
- Hicks, William (2016, 28 de septiembre). Why Walking Simulator Video Games Have Become So Political. *Heatstreet*. Recuperado de <https://archive.is/yheNk>
- Jameson, Fredric (2009). *Arqueologías del futuro: el deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Madrid: ediciones Akal.
- Jenkins, Henry; Brett Camper, Alex Chisholm y Neal Grigsby (2009). From Serious Games to Serious Gaming, pp. 448-468. Ritterfeld, Ute, Cody Michael, Vorderer, Peter: *Serious Games. Mechanics and Effects*. New York: Routledge.
- Marcuse, Herbert (1978). *Cultura y sociedad. Acerca del carácter afirmativo de la cultura*. Buenos Aires: Sur.



- Murray, Janet (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Schell, Jesse (2014). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC Press.
- Singal, Jesse (2016, 30 de septiembre). Why the Video-Game Culture Wars Won't Die. *NYMag*. Recuperado de <https://goo.gl/hVfN8x>
- Touraine, Alain (1999). *¿Cómo salir del liberalismo?* Barcelona: Paidós.
- Turkle, Sherry (1997). Seeing through computers. *The American Prospect*, 8 (31), 76-82.
- VV. AA. (2012). *Extra Life, 10 Videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*. Madrid: Errata Naturae.



SEGUNDA PARTE:

**ESCRITURAS DIGITALES
Y VIDEOJUEGOS**

¿MUERTE O RESURRECCIÓN DE LA LITERATURA?: ESCRITURA ELECTRÓNICA Y EXPERIENCIA ESTÉTICA

Miguel Ángel Huamán Villavicencio

Solange Chávez Bustamante

Juan Carlos Almeyda M.

Rafael Bautista Arenas

Universidad Nacional Mayor de San Marcos

La revolución informático digital en curso ha modificado radicalmente las prácticas académicas, artísticas y culturales en una magnitud tal que no se sabe a ciencia cierta las consecuencias y los efectos que generará en un futuro. Como todo cambio basado en tecnologías novedosas, la respuesta social se ha polarizado en dos bandos: aquellos que celebran entusiastas las transformaciones implicadas y otros que las rechazan para alertar sobre los perjuicios que acarrearán. Al margen de apocalípticos e integrados, tecnoptimistas y tecnopesimistas, la intención de las siguientes líneas es realizar una reflexión sobre las incidencias del espacio virtual de internet en las prácticas de escritura y lectura propias de las llamadas letras o humanidades.

Para investigar esta problemática se formó en la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos el Grupo de Investigación Interdisciplinaria sobre Cultura, Lenguaje y Sociedad, integrado en Lima (Perú) por docentes y estudiantes. Dentro de las

consecuencias y efectos posibles, nos interesa particularmente estudiar los relacionados con la creación artística y literaria, ámbito sobre el que existe una diversidad de propuestas. En tal sentido, este primer esfuerzo más que pretender ofrecer una contribución definitiva, busca proponer un diálogo sobre la base de la sistematización de las propuestas críticas que consideramos más interesantes, con ánimo de propiciar nuevas y más incisivas contribuciones.

1. Una primera revisión crítica

La tecnología electrónica y la nanotecnología han incentivado nuevos modos de producción estética, gracias a dispositivos virtuales inteligentes que dotan a cualquier sujeto de la capacidad o destreza necesaria para generar productos culturales, caracterizados por desencadenar experiencias sensibles de gran difusión y demanda en la etapa del capitalismo artístico¹. Además del complejo tema que supone establecer si dicha habilidad constituye cognitivamente una capacidad de innovación y creatividad o una simple manipulación operativa, aparecen en primer orden las cuestiones ontológicas en torno a la naturaleza creativa o reiterativa de los productos de dicha actividad. Este conjunto de interrogantes constituye un reto para el pensamiento crítico, cuya resolución implica el desarrollo de estrategias de investigación transversal e interdisciplinaria.

La escritura electrónica, la ficción en soportes multimedia, la experiencia en realidad virtual son manifestaciones que conducen a formas profanas de arte y literatura nuevas y propias del siglo XXI. Sin duda, las prácticas estéticas que la revolución informático digital ha puesto al alcance de millones, al democratizar las destrezas o técnicas creativas, como fenómenos semióticos demandan de la teoría y el análisis modelos, enfoques y categorías que permitan comprender las

1 Cf. Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.



textualidades emergentes, su estatuto mimético o diegético, la continuidad o ruptura de la narratividad.

La primera reflexión al respecto la encontramos en Javier Echeverría, quien en su obra *Un mundo virtual* (2000) definía lo que denominaba el *tercer entorno*, esto es, un sistema tecnológico como totalidad que incluía redes telemáticas, imágenes y sonido digitales, televisión, radio, fotografía, hasta Internet, videojuegos y tecnologías multimedia. Este se oponía al *primer entorno*, aquel basado culturalmente en el habla y la presencia del cuerpo, y también al segundo entorno, que requería de un soporte material de los objetos culturales, como la escritura, los libros y espacios institucionales. Por el contrario, el *tercer entorno* de la cultura digital se fundamenta en representaciones intangibles, propias de las tecnologías digitalizadas a las que se puede acceder a través del ciberespacio.

Posteriormente, una de las contribuciones más valiosas sobre esta problemática, producto de un evento académico organizado por la Universidad de Alicante del 24 a 27 de octubre de 2005, es el volumen que compila Virgilio Tortosa con las intervenciones del certamen, titulado *Escrituras digitales: tecnologías de la creación en la era virtual* (2008). Nos interesa la segunda parte, "Multidisciplinariedad artística", en donde se aborda y discute la configuración de un nuevo espacio o la desterritorialización de los anteriores, que conducen al desvanecimiento de la realidad. Estos cambios experimentados en los diferentes géneros literarios son analizados por diversos estudiosos. Nos centramos en el de Domingo Sánchez-Mesa Martínez "Las nuevas fronteras de la literatura: la narrativa electrónica" (2008) que discute las propuestas de Marie Laure Ryan (2004) sobre la narrativa electrónica.

En su artículo, Sánchez-Mesa toma como hilo conductor la dialéctica inmersión/interactividad formulada por Ryan para revisar las relaciones entre la teoría literaria y la narrativa digital. Respecto a las nuevas formas de textualidad digital

cuestiona el que puedan ser definidas como narrativas, pues solo posee características narrativas, lo que pone en cuestión el campo disciplinar fronterizo de la narrativa transmedia que muchos estudiosos están empeñados en establecer. También pone en debate el concepto de cibertexto propuesto por Aarseth. En términos sintéticos, en todas estas nuevas formas de textualidades los principios fundamentales de estructuración narrativa estarían transferidos del autor al lector, “lo definitorio del hipertexto sería la combinación y selección de distintos modos y técnicas y construcción narrativa, formando el lector parte de la maquinaria narrativa” (Sánchez-Mesa, 2008, p. 218).

En este punto se hace necesario recordar un rasgo que permite apreciar la naturaleza del fenómeno materia de nuestra reflexión señalado por García Linares de la siguiente manera:

Tal vez sea la hibridación, el cruce cultural, lo que en el terreno artístico hace que puedan convivir los discursos más diversos, desde la publicidad hasta el cine, desde la narrativa a la poesía, desde la performance teatral hasta los videojuegos. Estamos asistiendo a una creatividad prodigiosa en donde se combina lo visual con lo auditivo, lo verbal con lo pictórico y lo representacional con el simulacro. (2009, p.455).

Evidentemente, la experiencia informático digital en el ciberespacio puede ser vista como una experiencia interactiva o inmersiva generada por un ordenador o computadora. Aunque estas dos dimensiones de la experiencia de la realidad virtual señaladas atinadamente por Marie-Laure Ryan (2004) interesan, sin embargo, no expresan de una manera precisa y adecuada los dos tipos de respuestas que suscita un texto literario desde tiempos antiguos en la tradición occidental. Estas nuevas prácticas de escritura/lectura inducidas por Internet no se corresponden con la creación literaria de la etapa vanguardista aún vigente. Ryan sostiene que lo inmersivo/interactivo se dio en la literatura en forma análoga al arte plástico:

La historia del arte occidental ha sido testigo del triunfo y la decadencia de los ideales inmersivos, y de su sustitución en el siglo XX por una estética del juego y la autorreflexividad que ha acabado produciendo el ideal de una participación activa del lector, espectador o usuario en la producción del texto. Este guion afecta tanto a las manifestaciones artísticas visuales como a las literarias, aunque la corriente inmersiva alcanzó su apogeo antes de en pintura que en literatura. (2004, p.19).

Para Ryan, el proceso de la pintura desde el Renacimiento hasta el presente muestra la alternancia entre lo interactivo y lo inmersivo. En el periodo renacentista, este arte no buscaba producir la ilusión de la presencia sino que buscaba representar la esencia espiritual de las cosas; es decir, el ojo interior dominaba al ojo físico exterior, pues había una prioridad del significado sobre la simulación. La relación entre signo y referencia era transparente, porque excluía el cuerpo del intérprete en las dos dimensiones de la imagen representada en la superficie del cuadro o mural, por lo que era un periodo interactivo. El descubrimiento de la perspectiva supuso un giro hacia lo inmersivo porque supuso la proyección de lo tridimensional sobre una superficie de dos dimensiones, con lo que el cuerpo del espectador se sumerge en un “cuerpo virtual en un entorno que la imaginación extiende más allá del lienzo” (Ryan, 2004, p.19).

El equívoco de este análisis radica en suponer que el hombre del siglo XVII percibe los cuadros como los jóvenes de hoy en día visualizan *youtube*. Como ha señalado Foulcault, el orden, a partir del cual pensamos, no tiene el mismo modo de ser que el de los clásicos, pues la teoría de la representación y la del lenguaje, como órdenes naturales, cambia por completo a partir del siglo XIX al desaparecer la teoría de la representación como fundamento general de todos los órdenes posibles. Se diluye el lenguaje como enlace indispensable entre la representación y los seres; una

historicidad profunda penetra en el corazón de las cosas, las aísla y las define en su coherencia propia, les impone aquellas formas del orden implícitas en la continuidad del tiempo. El lenguaje pierde su lugar de privilegio y se convierte, a su vez, en una figura de la historia coherente con la densidad de su pasado. Sin embargo, a medida que las cosas se enrollan sobre sí mismas, solo piden a su devenir el principio de su inteligibilidad y abandonando el espacio de la representación, el hombre, por su parte, entra, por vez primera, en el campo del saber occidental.

En ese sentido, el error del análisis de Ryan consiste en presuponer la existencia en el siglo XVI del lector como sujeto individual al margen de la episteme existente. Tanto el arte y la literatura como formas de consumo propias de la cultura moderna surgen en la medida de que se separa el artista o productor de su dependencia respecto del poder encarnado en un mecenas y el lenguaje de la escritura artística pierde su condición sagrada para asumirse como parte del proceso de secularización de la sociedad en su conjunto.

Los dos tipos de respuesta que puede suscitar el texto literario aunque existentes desde tiempos antiguos poseían el mismo estatuto en la cultura clásica, porque eran vistos como formas naturales sin implicar su problematización en términos de objeto. La variación en la comprensión del lenguaje como un intermediario en el conocimiento, es consecuencia de la etapa de autoconciencia de la actividad artística o literaria en la vanguardia. El proceso de innovación crítica que esta implicó a lo largo del siglo XX hasta el presente posibilitó la variación de su consideración como un tipo especial de sistema o lenguaje hacia una concepción de un uso artístico o literario de un sistema o lenguaje natural. Esta concepción estableció la autonomía del arte y la literatura respecto de otros usos del lenguaje en la sociedad contemporánea.

La tradición literaria en Occidente se define como una tensión entre la consideración de la literatura como un

arte verbal o lenguaje adornado o especial en oposición a su reconocimiento como uso del lenguaje que posibilita la ampliación de la experiencia racional o empírica a través de la imaginación y la sensibilidad inherentes a la capacidad simbólica del lenguaje. Así se definen dos vertientes conceptuales o teóricas sobre el arte y la literatura considerados como usos del lenguaje: la perspectiva retórica que enfatiza el rasgo de juego verbal o lúdico tendiente a la evasión o el entretenimiento, y la óptica poética que remarca su capacidad de avizorar lo que podrían ser formas de vida diferentes otorgando a su concreción verbal la condición de ampliación cognitiva por vía de la sensibilidad imaginativa.

Evidentemente, todo esto es posible, porque se produce una gran revolución con la irrupción de la escritura laica y la difusión de la imprenta que difumina los textos impresos, la producción editorial y la cultura humanística. Este cambio ha sido señalado por Foucault así: “La investigación arqueológica muestra dos grandes discontinuidades en la episteme de la cultura occidental: aquella con la que se inaugura la época clásica (hacia mediados del siglo XVII) y aquella que, a principios del XIX, señala el umbral de nuestra modernidad” (1968, p.7).

La irrupción de la escritura laica es posible, porque el escritor se emancipa del control colectivo del poder e instaura su proyecto creativo orientado al público lector, quien es el que decide su futuro. Asimismo, surge como consecuencia de la secularización el lector como sujeto libre, individualista y alfabeto que consume obras con intencionalidad literaria, cuyo efecto no se reduce al entretenimiento o la evasión, sino que le ofrece a través de la experiencia de lectura un saber nocional o un conocimiento sensible sobre la vida y la existencia que ni la razón ni lo empírico le brinda en las obras de escritura informativa, científica o social. Aquello que la modernidad cultural inaugura no es la vertiente de la creación verbal retórica orientada hacia el entrenamiento o

la evasión, sino la que constituye una ampliación cognitiva a través de la mediación del lenguaje.

Desde esta perspectiva podemos precisar que lo inmersivo e interactivo se corresponden con lo retórico y poético, respectivamente. Los discursos orientados a una u otra de las opciones tienen públicos diferenciados en el ámbito del consumo, lo que define el énfasis de su producción de sentido. Los determinados por el lector y su deseo de entretenimiento y evasión son los retóricos y, por lo tanto, inmersivos; los determinados por el escritor y su intención cognitiva son los poéticos y, por lo tanto, interactivos. La confusión en la división de Ryan radica en que obvia y mezcla ambas perspectivas: la del lector y la del escritor.

La disputa entre la representación y la expresión en la escritura literaria se inaugura en la vanguardia con clara postura crítica frente a los procesos culturales en el capitalismo. La capacidad de absorber la disidencia genera una reacción que implica usar tanto la opacidad del lenguaje artístico como su transparencia en contra de los afanes de legitimidad del sistema cultural rendido ante el consumo y la estetización de la producción capitalista. Así, la oscilación hacia lo retórico propio de la vanguardia, funcional al afán de evasión del régimen sensible, y el retorno a lo poético de la neovanguardia, con su componente diferencial, incorporado al crecimiento del consumo por el individualismo acendrado de la cultura del espectáculo, son cuestionados ambos por la postvanguardia, que fusiona tanto el lenguaje como el contexto en su disidencia cuestionadora de la institucionalidad.

Las denominadas narrativa transmedia, término que designa los diversos tipos de relatos donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, tiene como objetivo el que los lectores se conviertan en productores, con lo que intensifican su consumismo. La actividad creadora literaria y artística, desde la



perspectiva crítica del escritor/artista tiene como objetivo el redimir al usuario y propiciar su conciencia crítica disidente. Desde esa perspectiva tanto la opción retórico/poética frente al uso del lenguaje, es decir, lo inmersivo/interactivo se usan de manera disfuncional frente a la ideología consumista del capitalismo artístico. Diferenciar la óptica del escritor o artista como autor con su poética disidente, de la visión del lector o consumidor como productor incorporado a campo del régimen sensible de lo estético, constituye una necesidad para su comprensión.

En tal sentido, para permitir establecer las diferencias entre los términos provenientes de la pintura, la teoría literaria y las de las prácticas electrónicas hemos elaborado la tabla siguiente:

Tabla 1

Evasión/Retórica vs. Crítica/Poética entre Sociedad Antigua y Moderna

| | S. XVI | | S. XX | |
|----------------|-------------|----------|------------------|-------------------------|
| Productor | Pintor | Poeta | Lector/Productor | Escritor/AutorIntención |
| Medieval | Interactivo | Retórico | | |
| Romanticismo | Inmersivo | Poética | Retórica | Poética Utilitaria |
| Vanguardia | Interactivo | Retórico | Poética | Retórica Crítica |
| Postvanguardia | Inmersivo | Poética | Retórica | Poética Autocrítica |

Con la revolución informática y digital se han dado diversas iniciativas en las actividades artísticas que permiten hablar de un retorno al cuerpo en el mundo contemporáneo². Tanto los avances en la tecnología, como vías de reconocimiento de algunas circunstancias límite, respecto a la experiencia sensorial, dieron justificación al surgimiento de cuerpos entregados a la reorganización tecnológica, que

2 Es necesario diferenciar este cuerpo del reseñado en la lectura de Ryan sobre la perspectiva. El de las prácticas postvanguardia posee un estatuto físico y tangible, el del arte y la vanguardia es cognitivo y pragmático en la comprensión del hecho literario y artístico.

promueven un debate entre lo natural y lo artificial, entre lo orgánico e inorgánico, entre la ficción y la realidad. Pero también, implican procesos como las cirugías estéticas, el cambio de sexo, quirúrgico u hormonal, las prótesis, hasta la superación del cuerpo por medios digitales y otras prácticas que suponen prácticas como doblegar, mutilar, disciplinar, remodelar, cincelar, esculpir, seccionar, trocear, rehacer la anatomía o desprenderse de ella. Todo esto da lugar a lo que se denomina posthumanismo, definido del siguiente modo por Iván Mejía:

El posthumanismo no es un colectivo artístico o algo parecido, los artistas aquí seleccionados ni siquiera podrían englobarse bajo este rubro. Más bien, el cuerpo posthumano es un eje temático en el que han coincidido diversos artistas, además de escritores de ciencia ficción, científicos, teóricos y otros agentes culturales que irrumpieron en los años noventa con sus propias pautas culturales. (2012, p. 44).

Una forma diferente de lectura se extiende y difunde gracias a los medios electrónicos. Esta necesariamente fomenta la aparición de un nuevo imaginario. Los soportes informáticos y digitales permiten al lector desplazamientos y desempeños muy distintos de los establecidos por los libros. El orden sintagmático de la oración y del texto como totalidad de principio a fin pierde su vigencia, asimismo la entrada alfabética y temática, pues cada palabra es virtualmente el inicio de un laberinto encadenado a nuevas ventanas y textos. Esta aparente libertad concedida a los lectores alienta el individualismo y la diferencia frente a la colectividad, pero sobre todo promueve un uso personal del lenguaje que, reforzado por otras formas de entretenimiento como los videojuegos y los mundos virtuales, inducen a un uso prioritario del lenguaje con fines de pugna y de confrontación. Como señala Giorgio Agamben, se tiende hacia una enajenación de los aspectos comunicativos cooperativos y solidarios del lenguaje:



El capitalismo (o cualquier otro nombre que se quiera dar al proceso que domina hoy la historia mundial) no se dirigía solo a la expropiación de la actividad productiva, sino también y sobre todo a la alienación del lenguaje mismo, de la misma naturaleza lingüístico-comunicativa del hombre, de aquel logos en el que un fragmento de Heráclito identifica lo común. La forma extrema de esta expropiación de lo común es el espectáculo, esto es, la política en la que vivimos. Pero esto quiere decir también que, en el espectáculo, nuestra misma naturaleza lingüística se nos presenta volcada. Por esto (justo porque ser expropiado es la posibilidad misma de un bien común) la violencia del espectáculo es tan destructora. (1999, p. 51).

Por otro lado, la diáspora del texto en hipertextos diferenciales propia de las prácticas inmersivas de los cibernautas conlleva otro rasgo oculto: en la medida que nadie lee el mismo texto sino una pluralidad de experiencias, la posibilidad del diálogo, el consenso y el acuerdo se torna cada vez más esquiva. La convivencia junto con la palabra impresa de imágenes y sonidos devalúan la interacción verbal al punto que algunos críticos sostienen que nos encaminamos hacia una civilización de autómatas mudos, tal vez esos sean los zombis, vampiros u hombres lobos que las series y sagas ficcionales difunden en el cine, el cable, la televisión y *Youtube*. Sin embargo, la idea de una desaparición de la escritura es poco probable, porque esta subsistirá cuando menos por una de sus funciones vitales, que es la de permitir la fijación de un pensamiento y el facilitar su comunicación y elaboración de una manera ilimitada. Como el pensamiento así puesto por escrito posee una configuración espacial, al lector le es posible tratarlo a su ritmo, seguir sus desarrollos, descubrir sus anidaciones y también percibir sus fisuras:

El escrito, en consecuencia, se presta idealmente a un trabajo analítico. En esta función, no se ve que haya comenzado a ceder terreno. Muy por el contrario. Incluso en el campo

de la comunicación privada y la “charla”, cada vez más se requiere ver y leer más que oír, y el correo electrónico, así como los grupos de charla rivalizan cada vez más con el teléfono. (Vandendorpe, 2003, p.195).

Contrariamente a los apocalípticos que anuncian la crisis de la escritura, se puede afirmar que la tecnología electrónica de procesadores de texto y los correctores ortográficos dan a cualquiera la posibilidad de producir, hasta de publicar en papel o en la web un texto con aspecto profesional, por lo que ha contribuido a la difusión de la escritura como una forma más estrechamente vinculada a la experiencia individual: por ello, vemos aparecer obras poéticas, narrativas y ensayísticas provenientes de ingenieros, administradores, chef, militares e incluso delincuentes terroristas, narcotraficantes, etc., como nunca antes. Estos tipos de escrito no harán desaparecer el libro en papel. Así como la televisión no hizo desaparecer la radio. Ni el cine suplantó al teatro, la realidad virtual no hará extinguir a la literatura, sino que se convertirá en un medio que se añade a las posibilidades expresivas de los medios existentes. Sin duda, esto no implica que no se desplazará la configuración actual de ciertos soportes escritos condenados ya a la obsolescencia como las enciclopedias, catálogos, repertorios y diccionarios cuyas finalidades no armonizan con los que brindan opciones más dúctiles a los usuarios.

Algunos estudiosos consideran que la divulgación por esta escritura electrónica del fragmento, el collage, el “texto-imagen” y las obras construidas por enlaces con miles de referencias implica un compromiso con el sentido ideológico de la fragmentación, la digresión, la multiplicación de los recorridos que resulta funcional al consumismo individualista. Dicha opción no necesariamente supone una experiencia inmersiva sino que también puede significar una interacción disidente frente a un orden establecido de sentido. La tradición literaria ofrece, desde hace siglos, textos concebidos con miras a una lectura no continua como son los

casos de los *Ensayos* de Montaigne, los *Pensamientos* de Pascal, *Finnegans Wake* de James Joyce o *El pez de oro* de Churata.

2. Perder el objeto para recuperar el proceso

En la sociedad de la información y la cultura del espectáculo es posible constatar una proliferación y expansión de prácticas creativas. Estas evidencian una separación y autonomía frente a los discursos que las definen o que establecen las condiciones de su percepción; es decir, manifiestan una separación y dinámica ajena al discurso crítico³. La práctica y experiencia de la escritura con intencionalidad literaria buscaban antropológicamente legitimar el orden simbólico moderno y consolidar los valores humanos — no los teológicos y sagrados del régimen pasado —, propios de la regulación mercantil otorgándole una trascendencia al dominio del capital sobre el trabajo. Para tal fin, descubrió que la creatividad inherente al lenguaje, que sirvió para socavar y cuestionar los discursos del poder pasado, podía usarse para justificar el emergente sistema político, siempre y cuando se la sustrajera de la racionalidad instrumental, la anarquía social impuesta y la caducidad temporal. La literatura (y el arte en general) como esfera autónoma de la acción social, fue promovida como espacio idóneo para un sustituto materialista y secular de las creencias perdidas acerca de lo eterno y el espíritu divino. En tal sentido, el propósito de detener el fluir del tiempo fue encomendado a la literatura (y al arte en general) que aparece en el ámbito de lo estético como la posibilidad del individuo de una

3 “Las lógicas productivas del sistema han cambiado en el curso de su historia secular. Ya no estamos en la época en que la producción industrial y la producción cultural remitían a universos separados, radicalmente inconciliables; estamos en el momento en que los sistemas de producción, distribución y consumo están impregnados, penetrados, remodelados por operaciones de naturaleza fundamentalmente estética. El estilo, la belleza, la movilidad de los gustos y las sensibilidades se imponen cada día más como imperativos estratégicos de las marcas: lo que define el capitalismo de hiperconsumo es un modo de producción estético” (Lipovetsky, 2015, p. 9).

trascendencia emocional. En la contemplación estética de las obras y su conservación, nace una nueva religión o creencia arraigada, cuyo culto consigue sustraer al sistema de poder burgués del deterioro del tiempo, y a la razón, de la crítica o cuestionamiento, al restringir a ambos al ámbito imaginario, cuyo estatuto paradójico deviene funcional para la continuidad ilusoria del orden social vigente. Esta función de fijar la trascendencia temporal ha sido desplazada y sustituida por el fluir sensorial del arte y la literatura⁴.

La crisis actual de identidad y fundamento de los estudios literarios forma parte y es consecuencia de las profundas transformaciones que la actual revolución informática y digital ha traído a la cultura y la actividad artística en general y a la literatura en particular. En la sociedad de la información y en la cultura del espectáculo, lo estético ha rebasado ampliamente el campo de lo artístico y literario. La estetización de lo político ha difuminado y fragmentado la creación verbal al expandir escrituras y técnicas que minan el sistema literario y artístico tradicional condenándolo a lo marginal y a la caducidad⁵. El acceso a Internet ha democratizado

4 La concepción moderna y contemporánea del arte como fluido parece contradecir el propósito original del arte: detener el fluir del tiempo. Es más, en el contexto de la modernidad temprana, el arte funcionó como sustituto materialista y secular de las creencias perdidas acerca de lo eterno y el espíritu divino. (...) El arte contemporáneo escapa del presente no resistiéndose a la corriente del tiempo, sino colaborando con ella. Si todas las cosas del presente son transitorias y fluidas es posible, e incluso necesario, anticipar su eventual desaparición. El arte moderno y contemporáneo practica justamente la prefiguración e imitación del futuro en el que las cosas que ahora son desaparecerán. Esta imitación del futuro no puede producir obras; produce, en cambio, eventos artísticos, performances, exhibiciones temporarias que demuestran el carácter transitorio del orden presente de las cosas y de las reglas que gobiernan la conducta social contemporánea. La imitación anticipada del futuro puede manifestarse solo como un acontecimiento y no como una cosa” (Groys, 2017, pp. 10 y 12).

5 “El sistema tradicional del arte sigue en su lugar y la producción estética continúa. El único problema es que este sistema se torna cada vez más marginal (...) Antes, los eventos artísticos, las performances y los



la creación verbal y condenado a la extinción la formación literaria centrada en lo biográfico, historiográfico, temático, informativo. La institucionalidad académica, como lugar del saber o museo de obras, está condenada a la obsolescencia.

La irrupción masiva de lo profano convierte la actividad creativa artística y la escritura electrónica en una acción no definida por teleología alguna; no está dirigida hacia ninguna meta en particular y puede ser interrumpida en cualquier momento. La experiencia estética⁶ ha sustituido a la conciencia crítica: la estética ha rebasado a la poética⁷.

Las condiciones de posibilidad del arte contemporáneo son las de su naturaleza post-conceptual. Según Peter Osborne (2010), esta combina cuatro aspectos: a) la dimensión estética que, siendo indispensable, se muestra radicalmente insuficiente; b) la necesidad de una concepción de la obra en sí; c) el uso antiestético de los materiales estéticos como requisito; d) la distribución de la unidad de la obra a través de la totalidad de sus instancias materiales y la inestabilidad de las fronteras empíricas de esa totalidad. En tal sentido, el régimen o sistema de lo sensible alienta la estética de la política; y la creación artística, la política de la estética⁸. Las sucesivas ampliaciones del campo estético desde el

happenings se documentaban de un modo muy pobre y eran accesibles solo para el entendido en el mundo del arte. Hoy la documentación de arte puede alcanzar una audiencia mucho mayor que la obra misma” (Groys, 2017, p. 14).

- 6 El término alude a la fusión entre el sujeto y el mundo sensible, cuya fenomenología enfatiza el desfase entre apariencia y aparición; es decir, que se estimula la sensibilidad (cf. Fontanille).
- 7 “La acción artística se vuelve continuable y/o repetible al infinito. De modo que la falta de tiempo es transformada en un plus de tiempo, más precisamente, un plus infinito de tiempo. (...) El arte contemporáneo es básicamente una producción sin producto. Es una actividad en la que todos pueden participar, inclusiva y verdaderamente igualitaria” (Groys, 2017, p.p. 48 y 53).
- 8 “El concepto estético de arte confunde una de sus muchas condiciones con el todo. Confunde la necesaria apariencia estética del arte con el fundamento de su producción de significado autónoma, y por lo tanto

siglo XVII nos permiten interpretar, aunque solo sea como hipótesis, la división de Rancière de los regímenes del arte (ético, representativo y estético), asumiendo como clave de la modernidad, o del régimen estético del arte, el que este sea una forma de existencia autónoma, que pueda convertirse en vida; o quizás al revés, que la vida, que incluye a los objetos cotidianos, pueda convertirse en arte. En definitiva, que el arte y la vida puedan intercambiar sus propiedades⁹.

La función de la crítica no se reduce a proporcionar el metatexto, sino que se proyecta al contexto de las prácticas de creación verbal en flujo, que proliferan gracias a una escritura profana en internet y el ciberespacio, entendidos como bienes comunes, democráticos, que han ampliado la noción de literatura. La semiosis, en lugar de fijar exclusivamente el tránsito al universo secundario de sentido, debe recuperar el sentido del significado primario (común, cotidiano u ordinario) anclado en un lenguaje fuera de la gramática social¹⁰.

infinita, algo que en realidad es históricamente relacional en lugar de positivo (es decir, dado) en sentido estético” (Osborne, 2010, p. 52).

- 9 “La relación entre estética y política es, entonces, para ser más precisos, la relación entre la estética de la política y la “política de la estética”, es decir, la manera en que las prácticas y las formas de la visibilidad del arte intervienen ellas mismas en el reparto de lo sensible y en su configuración, de donde recortan espacios y tiempos, sujetos y objetos, lo común y lo singular.(...) Arte y política no son dos realidades permanentes y separadas acerca de las cuales se trataría de preguntar si deben ser puestas en relación. Son dos formas de división de lo sensible dependientes, tanto una como la otra, de un régimen específico de identificación. (...) Arte y política se encuentra de esta manera ligados, por debajo de sí mismos, como formas de presencia de cuerpos singulares en un espacio-tiempo específico” (Rancière, 2011, pp.35-36).
- 10 “Hoy en día mantenemos un diálogo con el mundo fundamentalmente a través de Internet. (...) Google desempeña el papel que tradicionalmente tenía la filosofía y la religión. (...) Consideremos entonces las reglas de Google para su diálogo con el mundo. De acuerdo con estas reglas, cada pregunta tiene que ser formulada como una palabra o una combinación de palabras. La respuesta se da como una serie de contextos en los que la palabra o combinación de palabras pueden ser descubiertas por el motor de búsqueda. Esto significa que Google define la pregunta legítima como una pregunta sobre el significado de una palabra individual. (...) Google



El parergón (información, documentación, aditamentos) del discurso de una obra solo si traduce su valor exhibitivo en un aura fundamenta una poética heterotópica¹¹, distópica o antiutópica¹² propia de una conciencia crítica autónoma. Lo poético, al contrario de lo estético, funda valores disidentes que recuperan la capacidad crítica de la creación verbal, cuya imaginación estocástica y prospectiva visibiliza formas de vida distintas: solidarias, dialogantes, cooperativas¹³.

presupone y codifica la disolución radical de la lengua en conjuntos de palabras individuales. Opera a través de palabras que están liberadas de su habitual sujeción a las reglas del lenguaje (a su gramática)” (Groys, 2014, pp. 193-195).

- 11 Michel Foucault fue uno de los primeros en denunciar la obsesión que el siglo XIX y gran parte del XX demostró por la historia y por el tiempo, reivindicando que nuestra época era la época del espacio, “la época del cerca y el lejos, del lado a lado, de lo disperso”. En 1967, Foucault planteó un término actualmente inevitable en cualquier discurso sobre la ciudad contemporánea: el de Heterotopía, el espacio del mundo contemporáneo por excelencia. Frente al conjunto jerárquicamente organizado que caracterizaba al territorio medieval, hoy en día “el espacio en el que vivimos (...) es un espacio heterogéneo. En otras palabras, no vivimos en una especie de vacío, dentro del cual localizamos individuos y cosas. (...) vivimos dentro de una red de relaciones que delinean lugares que son irreducibles unos a otros y absolutamente imposibles de superponer”. (Foucault, 1968). El concepto de heterotopía como un espacio heterogéneo de lugares y relaciones sería de vital importancia para los geógrafos y economistas de las décadas siguientes a la hora de definir, no solo la red global que caracteriza el territorio tardocapitalista, sino la propia ciudad contemporánea.
- 12 Distopía es el término opuesto a utopía que designa un tipo de mundo imaginario considerado indeseable. La distopía plantea un mundo donde las contradicciones de los discursos ideológicos son llevadas a sus consecuencias más extremas.
- 13 “La estética se vincula al arte y lo concibe desde la perspectiva del espectador, del consumidor de arte, que le exige al arte la así llamada experiencia estética. (...) La actitud estética presupone la subordinación de la producción artística al consumo artístico y, por lo tanto, la subordinación de la teoría estética a la sociología. (...) El arte contemporáneo debe ser analizado, no en términos estéticos, sino en términos de poética. No desde la perspectiva del consumidor de arte, sino desde la del productor” (Groys, 2014, pp.10-15).

La función de los estudios literarios y el humanismo en la era que se avecina radica en rescatar el sentido crítico del arte, disolver la distancia entre el hacer y el ser, para rescatar a la vida de la extinción. Ante la pronosticada crisis y obsolescencia de la institución literaria tradicional, debemos asumir la importancia de continuar con la función convencional del discurso crítico, cuya función cognitiva tenemos que mantener¹⁴. Una condición indispensable en la era de la revolución informática y digital en curso para la producción estética en general consiste en desarrollar una conciencia crítica sobre este proceso¹⁵.

La discusión sobre las narrativas digitales debe precisar la mirada disímil entre los actores y ámbitos involucrados. Las prácticas estéticas que involucran a los usuarios no necesariamente implican posturas críticas como aquellas producidas desde una poética artística. Las intencionalidades y los efectos buscados son diferentes. Los textos literarios y artísticos no desaparecerán ni serán sustituidos por el cibertexto, como antes tampoco la aparición del texto-radial, el texto-cinematográfico, ni el texto-televisivo ni el texto-mediático logró su extinción. Se trata en el análisis de recuperar el proceso para

14 “Obviamente, convención e institución no pueden separarse, pero no son idénticas. Por un lado, la institución del arte no rige totalmente las convenciones estéticas (esto es demasiado determinista); por otro, estas convenciones no comprenden totalmente la institución del arte (esto es demasiado formalista). En otras palabras, la institución del arte puede enmarcar las convenciones estéticas, pero no las constituye” (Foster, 2001, p.19).

15 “Hoy el sentir tiene mayor importancia que el pensar y el actuar.(...) El sentir ha adquirido una dimensión anónima, impersonal y socializada que reclama ser reafirmada.(...) Los intelectuales orgánicos de la sociedad actual son los gestores de la especularidad sensitiva, los mediadores de la catóptrica perceptiva, los manipuladores de los sentidos colectivos. (...) Nuestra época es estética porque todo lo que en ella es real debe marcarlo a fuego el punzón de lo ya sentido, porque lo sensible y lo afectivo se hacen valer como algo ya preparado y elaborado que solamente reclama ser aceptado y reproducido” (Perniola, 2008, pp.27-41).



su análisis y no perdernos en especulaciones sobre la supuesta pérdida del objeto. Como ha señalado Mario Morales:

Está claro que la tecnología impactó y reconfiguró todos los procesos y todos los elementos de la creación y narración literarias y periodísticas, autoría, audiencias, textualidades, edición, distribución y mirada crítica; también es claro que los cambios se van sucediendo no a partir del concepto de tierra arrasada, sino como acumulación afincada en la tradición, lo que le ha permitido entrar en una nueva fase que describa y analice la reconfiguración de esos roles, de esos procesos y de sus estudios. (2011, p. 101)

3. La actitud del creador como un *readymade*

En el ensayo “Marx después de Duchamp o los dos cuerpos de artista” de Boris Groys (2017), se analiza el proceso de exposición del arte y artista frente al espectador y la crítica. Este crítico enfatiza el papel restringido que en la actualidad se le otorga al creador o artista, mediatizado y expuesto en cada momento para la visibilidad a partir de requisitos que tiene la globalización informática en internet. Así, la imagen del autor se convierte en una pieza más del arte en su producción, añadiendo la importancia que impone el mercado artístico. Un ejemplo de ello lo vemos a diario en la producción masiva de creación que promueve el mercado, este exige publicaciones de textos que posean una línea creadora marcada por los gustos del público, la cantidad mínima de páginas necesarias para añadir un valor mercantil a un libro; la consecuencia es que el escritor pierde su libertad creadora.

En los diferentes eventos literarios que se realizan en nuestros países, como una feria del libro, una bienal o una presentación de un libro encontramos las grandes editoras que impulsan su mercado mediante personajes creados para la ganancia mayor de la empresa. Es por ello que los diferentes libros que abundan en el mercado son los que tienen mayor

publicidad, pero no necesariamente un contenido artísticamente relevante. Las agrupaciones editoriales desarrollan un pseudoarte que no deja de ser solo palabras contabilizadas en papeles financiados. Los editores, la “crítica” de suplementos de diarios, los blogs literarios están integrados a un mecanismo capitalista de contactos y ganancias entre ellos. La visibilidad y aceptación de la creación no se rige por un objetivo análisis sobre la misma y esto genera una influencia en las decisiones de los “consumidores” literarios.

Las grandes industrias de creación artística contemporánea ya no necesitan del artista como un generador tradicional y solo se vuelven necesarios para determinados proyectos. Es con Internet que posibilita la exposición de la creación y quien regula la demanda del mismo, el artista pasa a convertirse en un trabajador alienado, en palabras de Groys:

En otras palabras, al eliminar completamente la posibilidad de trabajo no alienado, artístico, cultural y autoral, Internet complementa el proceso de proletarización del trabajo que había comenzado en el siglo XIX. El artista se vuelve aquí un trabajador alienado no muy diferente de cualquier otro en el proceso de producción contemporáneo. (2017, p. 126).

Esta nueva actitud del creador también se complementa con la representación del artista como un ente diseñado, quien se da como una creación artística misma siendo así insuficiente el análisis meramente sociológico y estético del arte, otro gran aporte de Groys es la visibilidad de la poética en el análisis del arte. No se puede fundamentar una crítica objetiva si no se le da una mirada poética desde la perspectiva del productor. Esta proletarización del artista promueve la cercanía con su audiencia, dado también, por la inmediatez de la exposición de su arte. El creador tiene la posibilidad de realizar una mirada universal y observar a la sociedad en su totalidad, para así encontrar la posibilidad de alzar su voz.



4. Una revisión a la inserción de modelos narrativos en los videojuegos

El mercado de los videojuegos, desde inicios del siglo XXI, ha crecido de manera acelerada y exponencial dejando poco tiempo para la reflexión sobre estos nuevos productos. Los campos de la Neurociencia y la Psicología han sido los que más estudios han realizado al respecto debido a las adicciones y consecuencias que estos fenómenos ocasionan en la mente de los jugadores. Sin embargo, es importante también abordar el tema desde una perspectiva hermenéutica. Para este propósito es esencial realizar una mirada al desarrollo de los videojuegos para identificar cómo se han construido y empleado modelos narrativos. Cabe precisar que los videojuegos tienen principalmente la función de entretener y que el arte que se emplea en ellos está subordinado a ese fin, aunque como veremos más adelante estos elementos han sido imprescindibles para su desarrollo

Atari o el inicio de toda una industria

En 1972, Nolan Bushnell junto a Ted Dabney fundan una empresa con un presupuesto escaso para crear una máquina recreativa que permita a los usuarios interactuar con una pantalla en tiempo real. Así es como se creó *Pong*, oficialmente el primer videojuego de la historia (aunque tuvo un precedente en una patente que luego de un litigio se le reconoció a Ralph Baer). El juego era sencillo, emulaba a un tenis de mesa y tuvo tanto éxito que se produjeron cientos de arcades. Luego llegaría desde Japón, producido por la compañía Taito *Space Invaders*, un juego en el cual una pequeña nave debía defender la Tierra disparando a naves extraterrestres. A su vez Atari había desarrollado el popular *Pacman* y no tardó en adquirir los derechos de *Space Invaders*. Los videojuegos de esta desarrolladora recurren más al arte visual que al narrativo, pues visto de una perspectiva mecánica solo se trata de figuras programadas

para responder a ciertos estímulos proporcionados desde los controles. Lo que en realidad consiguió el éxito de estos videojuegos fue el discurso que poseían. *Pacman* no era solo un círculo amarillo, sino un personaje que busca escapar de los fantasmas mientras devora unos bocadillos circulares. Este se hacía más entretenido con la posibilidad de comerse a los fantasmas si se come un bocadillo especial. Lo mismo sucede con las naves que disparan a los enemigos en *Space Invaders* o posteriormente en *Defender*. De esta manera, el arte visual se prestó al servicio del entretenimiento y mediante estos discursos justificaban la razón por la cual el jugador podía estar horas tras horas frente a la pantalla.

Debido a la creciente mala reputación que pesaba sobre los salones que albergaban a las arcades, la empresa decidió, en 1977, lanzar al mercado una consola doméstica bajo el nombre de Atari VCS (Video Computer System) que sería el precedente de todas las consolas que hoy en día predominan en el mercado disminuyendo las ventas de las arcades. Se vendieron aproximadamente 30 millones de consolas y con ello aumentó la producción de videojuegos. Pronto Nolan Bushnell aceptó una tentadora oferta, vendió la empresa y meses después fue despedido junto con otros miembros fundadores. Así comenzaría la decadencia de Atari ya que se produjo una cantidad enorme de videojuegos sin filtro. Esto ocasionó incluso que saliesen al mercado juegos polémicos de carácter sexual y en 1982 el *E.T. The Extra-Terrestrial*, juego basado en la película con el mismo nombre, que se anunció por lo grande y fue un fracaso total. Esto demostraba que Atari había agotado un modelo de narrativa pobre que no ofrecía ninguna innovación. El juego consistía en conducir al marciano por la pantalla para recolectar tres piezas de un teléfono que serviría para llamar a su nave espacial y concluir así la historia. Una vez completado el juego, este se reiniciaba al inicio cambiando de posición las piezas. Esta experiencia fue tan decepcionante para los compradores que miles de cartuchos fueron echados literalmente a la basura. Al



parecer este modelo de juegos sencillos había caducado y se necesitaba una renovación que la compañía no pudo obtener debido al despido de sus miembros más importantes. Este fracaso se había percibido, en Norteamérica, como el fin de las consolas domésticas.

El otro uso de los ordenadores

Para mediados de los años 80 se habían popularizado los ordenadores domésticos. El Sinclair ZX Spectrum fue uno de los más comercializados de la época y jóvenes aficionados comenzaron a desarrollar juegos para esta nueva plataforma. Así fue como se creó *Dizzy*, un juego de aventura desarrollado por la compañía británica Code Masters que consistía en controlar a un personaje con forma de huevo (el diseño fue hecho de esa manera para que se pueda captar sus expresiones faciales). El jugador debía recolectar objetos que lo ayudarían a continuar avanzando en la historia hasta llegar a derrotar a un enemigo final. *Dizzy* tenía una duración de más de 30 minutos en una ronda, lo cual superaba con creces a los juegos desarrollados por Atari que se basaban sobre todo en la repetición. La búsqueda de objetos y las pistas que daba el juego era un incentivo para la persona del otro lado de la pantalla que intentaban, mediante su habilidad, descubrir qué continuaba en el siguiente escenario. A pesar de lo mencionado, la narrativa de este juego apenas lograba justificar el objetivo del personaje, pues no se narraba un contexto específico.

Contar historias a través de los videojuegos

Norteamérica y Europa no fueron los únicos productores de videojuegos, en Japón también se comercializaban arcades que estaban a cargo de las compañías Sega y Taito, pero fue Nintendo, que dejó de producir juguetes para dedicarse a las videoconsolas, quien consiguió un éxito importante con la creación de *Donkey Kong*. Este estuvo a cargo de Shigeru Miyamoto quien renovó la visión que se tenía sobre los

videojuegos al intentar contar una historia a través de estos. La historia del juego en cuestión era sencilla: un gorila rapta a una dama y se la lleva cuesta arriba mientras un hombre (*Jumpman*) lo persigue con un martillo; el gorila le lanza barriles para impedir que este llegue a él y cuando se acerca lo suficiente se lleva a la dama un nivel más arriba. El juego termina cuando, en lo más alto de la torre, *Jumpman* logra rescatar a la dama abriendo un agujero en el piso por donde Donkey Kong cae. Este nuevo modelo mediante el cual se cuentan historias sería empleado en los demás juegos de Shigeru Miyamoto, quien para 1983, cuando la empresa había lanzado la consola Nintendo Entertainment System (NES), llamada inicialmente en Japón Nintendo Family Computer, desarrolló el *Super Mario Bros*, cuyo personaje principal estaba basado en *Jumpman*.

La fórmula era similar, un dinosaurio rapta a Peach, la princesa del reino Champiñón, y Mario junto a Luigi, su hermano, deben atravesar varios castillos para poder hallarla. En 1986 sale al mercado *The legend of Zelda*, también de Miyamoto, en el cual el jugador controla a Link cuyo objetivo es encontrar ocho piezas de la Trifuerza, un objeto que lo ayudará a rescatar a la princesa Zelda. La peculiaridad de este juego era que ofrecía un mundo abierto que le otorgaba libertad de exploración al jugador, es decir que podía pasarse horas descubriendo dónde se hallaban las 8 piezas necesarias, además de llaves y otros objetos ocultos que hacían más interesante la historia. Junto a estos videojuegos se desarrollaron otros igual de destacables como la saga de *Castelvania*, *Metroid*, *Bombberman*, *Megaman* y algunos otros más. La capacidad de memoria que tenían los cartuchos que utilizaba la consola dotó a estos juegos de historias más elaboradas en las que los personajes interactuaban a través de diálogos o estos se empleaban para contar sucesos que ponían en contexto al jugador.



Precisamente, sobre los diálogos hubo un tipo de juegos en los que la historia se desarrollaba a través de ellos: los Role Playing Games (RPG) o Juegos de Rol por su traducción al español. Uno de los más populares de este género fue *Final Fantasy*, publicado por la compañía Square en 1987. En el juego se controlan a cuatro personajes y ofrece también libertad como *The Legend of Zelda*, pero su historia se torna mucho más compleja ya que se desarrolla mediante diálogos entre los protagonistas y otros personajes que se encuentran durante la aventura. Los jugadores debían invertir muchas horas para acabar el juego por completo, ya que habían enemigos ocultos a los que solo se les podía ganar si el personaje alcanzaba cierto nivel (los niveles se obtenían con experiencia, que a su vez se conseguía con horas de enfrentamientos contra enemigos). Estos videojuegos explotaban al máximo la capacidad del cartucho para ofrecer una historia larga, bien construida y con gráficos que llamen la atención de los consumidores.

A partir de estos acontecimientos se evidenció que los videojuegos podían albergar una historia interesante por lo que se innovó cada vez más en la manera en cómo se contaban esas historias y a partir de ahí la narrativa en los videojuegos muchas veces definía su éxito o su fracaso frente a los jugadores. Ya se ha mencionado que el juego de *E. T.*, a pesar que se basaba en una película, que por el contrario fue muy exitosa, fracasó porque los consumidores exigían una historia mejor elaborada. Esta capacidad se amplió con las consolas de 16 bits como la nueva Super Nintendo Entertainment System (SNES). La estética de los videojuegos se amplió mucho, porque a este éxito se sumaron empresas que antes habían sido opacadas por Nintendo. Una de ellas fue *Sega* que produjo la saga *Sonic the Hedgehog* y comenzó a adaptar juegos de arcades a sus consolas domésticas. También se hicieron populares los juegos de pelea como *Street Fighter II: The World Warrior* (1991) y *Mortal Kombat* que fueron comercializados para arcades y luego adaptados para consolas. La característica de estos era que se limitaban

a contar historias de los personajes y este modelo se ha repetido en juegos similares hasta la actualidad. El objetivo es ganar un número de batallas con un mismo personaje para desbloquear una cinemática que contará parte de la vida del personaje. En estos juegos el discurso narrativo se centra en los personajes por separado en vez de buscar una historia principal, tampoco se puede identificar un objetivo específico además de derrotar al último enemigo.

El CD-ROM y la nueva era del 3D

Mientras tanto, no se dejaban de desarrollar videojuegos para ordenadores y fue en 1993 que los jugadores giraron la mirada hacia estos cuando Id Software desarrolló *Doom*. Fue el videojuego de disparos en primera persona más popular de la época, porque los gráficos lograban que los jugadores tengan una mejor sensación de inmersión dentro de los escenarios. El juego contaba que un marine estaba en una misión en el espacio cuando accidentalmente se abre un portal que comunica con el infierno y se libran demonios y espíritus malignos que infestan las instalaciones donde se encontraba. El protagonista provisto de armas de guerra deberá deshacerse de ellos y abrirse paso para encontrar una solución al problema. Lo que lograba *Doom* era que el jugador vea lo que el personaje que controlaba estaba viendo, de esta manera se sentía parte del juego. Aquella modalidad se repitió posteriormente en juegos ya no solo de disparos.

Esta sensación de inmersión era algo que hasta la época solo se había podido conseguir a través de los videojuegos, básicamente porque en el cine el espectador no podía controlar la visión que le ofrecía la cámara a voluntad. Aquello a nivel estético brindaba muchas posibilidades que fueron explotadas con los años. La violencia que había en este juego, ligada al hecho de que era el jugador en primera persona quien la ocasionaba y lo mismo con *Mortal Kombat* provocó que se iniciará una polémica sobre qué tan adecuados podrían ser o no los videojuegos para el público, esto culminó con



una resolución en la que se obligaba a las desarrolladoras a clasificar sus juegos según las edades de los consumidores.

Esto hizo visible que los videojuegos cada vez tenían más impacto en la población. Al respecto podríamos mencionar un par de juegos: *Super Columbine Massacre RPG!* y *Darfur is Dying*. El primero lanzado en el 2005, estuvo basado en una tragedia en la que dos estudiantes mataron a doce alumnos, un profesor y luego se suicidaron. El juego tuvo repercusión en los medios, ya que la culpa de dicha tragedia se atribuyó a los videojuegos, a ciertas bandas musicales y a una ideología neonazi. Fue muy criticado e incluso censurado, ya que el jugador controlaba a los dos asesinos y su objetivo era precisamente acabar con la vida de otros estudiantes; sin embargo, la historia va mucho más allá de cumplir ese objetivo. Ya que el juego está hecho con el modelo de un RPG, los jugadores debían descubrir la historia y esto no se tornaba en justificar la masacre o disfrutar matando a otros individuos virtuales, sino que propiciaba una reflexión acerca de las razones por las que sucedieron los asesinatos.

Es por eso que en este RPG, los personajes pueden jugar *Doom* o escuchar canciones de Marilyn Manson; además la ambientación del juego y las imágenes que acompañaban a los diálogos no eran dibujos virtuales sino fotografías reales del acontecimiento. La masacre se recreaba de manera virtual para que el jugador se ponga en el lugar de los asesinos y quizá también para que pueda comprender los hechos en vez de simplemente juzgarlos y condenarlos. El segundo videojuego está basado en la crisis de Darfur, ubicado al oeste de Sudán, y se le calificó como *serious game*, término que calificaba a los juegos con fines informativos, políticos o pedagógicos. El videojuego se basa en dos modos de interacción: en el primero se debe escoger a un personaje de una familia y hacer que lleve agua al campamento, si el personaje es atrapado por la milicia un diálogo le informará sobre lo que le sucedió a su personaje luego de ser atrapado y deberá

escoger otro. Si llega con éxito al campamento entrará al segundo modo de juego: en este el personaje deberá usar el agua para hacer producir los cultivos de la aldea y permitir la supervivencia de sus habitantes y cuando se acabe el agua, se regresará al primer modo de juego para repetir las mismas acciones. Estos dos ejemplos evidencian que el aumento en la capacidad de almacenamiento en los videojuegos ofreció también la posibilidad de crear discursos narrativos que podían tener una función social.

Otro invento que generó grandes posibilidades a las empresas desarrolladoras de consolas fue el CD-ROM. Si bien hemos mencionado juegos destacables en los ordenadores, lo cierto es que también se produjeron muchos de baja calidad que poseían tanto espacio que a veces los rellenaban con cinemáticas absurdas o gráficos fuera de contexto. Con el CD-ROM se les permitió a los desarrolladores de juegos para consolas contar con 650 o 700 MB de datos disponibles. Esto fue muy bien aprovechado por Sony Computer Entertainment que lanzó al mercado la Play Station en 1994. Con las nuevas posibilidades que ofrecían los gráficos se pudo crear personajes más parecidos a un ser humano. El diseño de Jumpman tuvo un sombrero, porque dibujar el cabello con los píxeles disponibles resultaba muy complicado, también recordemos que *Dizzy* tuvo forma de huevo para que se pudiesen apreciar mejor sus expresiones faciales.

La saga de juegos *Metal Gear* (franquicia que inicio gracias a la NES) consiguió gran éxito con el *Metal Gear Solid*, videojuego desarrollado inicialmente para Play Station y después en versiones para ordenadores. Este conjunto de juegos narra más de cinco décadas de la Guerra Fría y el jugador controla a un espía llamado Solid Snake quien tiene la misión de investigar un arma cuyo nombre da el título al juego. Los diálogos escritos se mantuvieron, pero fueron acompañados por cinemáticas que juntas sobrepasan la hora de duración. Es importante mencionar también que



las historias de algunas entregas que salieron después se contextualizaban cronológicamente antes de los sucesos del primer *Metal Gear*. Aquí surge una problemática y ocurrió con casi todas las sagas que se desarrollaron, porque las historias se iban construyendo de acuerdo al éxito de ventas e incluso los guionistas (porque para ese entonces ya se comenzaban a contratar guionistas) adaptaban la historia de acuerdo a las mecánicas del videojuego. En el 2013, por ejemplo, se publicó *Metal Gear Rising Revengeance* que ya no tenía nada que ver con la Guerra Fría sino en el 2018; y el personaje ya no era Solid Snake sino un humano mitad cyborg que tenía como arma principal una espada capaz de cortar maquinas en trozos cuya misión era la de proteger al presidente.

El videojuego se realizó para llamar la atención de cierto público joven que se iniciaba en la compra de consolas y ya que estaban de moda los juegos con gráficas llamativas y poderes extravagantes se decidió realizar esta historia. La producción recibió muchas críticas por parte de jugadores que habían seguido la historia inicial. Este tipo de situaciones se repitieron con muchos videojuegos y provocó la explotación de ciertas franquicias (sin contar el merchandising con el que podían lucrar). Esto a *Super Mario Bros* no le afectó mucho pues nunca tuvo una historia muy compleja, de hecho es uno de las franquicias de videojuegos más explotadas y con mayor éxito, se han desarrollado juegos de rol, de peleas, de carreras, con tableros virtuales y dados, para móviles y se siguieron produciendo los de plataformas. Es más, cuando Nintendo decidió sacar su consola en 3D, la Nintendo 64, para competir con la Play Station uno de los primeros juegos en venderse fue Mario 64, que introducía al fontanero en un mundo en 3D en donde debía recolectar estrellas para acceder a un castillo donde su enemigo de siempre, Bowser, tenía secuestrada a Peach.

Una reflexión sobre los modelos de narración

A partir de aquí se puede identificar tres modelos narrativos generales que se emplean en el desarrollo de un videojuego. El primero sería el de los juegos principalmente mecánicos, como el *Tetris*, o los juegos del antiguo Atari. Los juegos desarrollados actualmente mejoraron sus gráficos y se comercializan en su mayoría en formatos para móviles o en redes sociales de manera online, bastaría mencionar los juegos de *Angry Birds*, *Clash Royale*, *Candy Crush* o *Farm Ville*. También en este grupo se pueden mencionar juegos en los que los movimientos del jugador se proyectan en el videojuego como *Guitar Hero*, *Dance Dance Revolution* o los distintos juegos sobre deportes que salieron para la Nintendo Wii. El predecesor de todos estos es el *Duck Hunt* que salió para arcades y para las primeras consolas de Nintendo, este consistía en apuntar con una pistola a la pantalla y matar a los patos que volaban antes de que huyesen.

El segundo modelo sería el de historias simples y cortas, que son la extensión de juegos como los de plataforma y que Nintendo ha sabido explotar en sus consolas portátiles sobre todo. Aunque hay que mencionar que desde la *Game Boy Advance* (2001), los cartuchos o CD-ROOM en el caso de las portátiles de Sony, tienen el suficiente espacio para albergar una narrativa más compleja. Entonces se puede afirmar que estos videojuegos no son así por necesidad sino que emplean este tipo de narrativa para privilegiar la función de entretenimiento y diversión sobre cualquier otra función artística (aunque, insistimos, el arte nunca se deja de lado).

El tercer modelo narrativo es el más elaborado al cual se le podrían encontrar vínculos con el cine, ya que se escriben guiones y un apartado gráfico y musical que está en constante innovación para proporcionarle al jugador una mejor experiencia en el juego. Este modelo si bien busca entretener, también reta al jugador y se podría decir que es el que mejor explota el estado de inmersión. Utilizamos este término



para referirnos a la compenetración que tiene el jugador al momento de iniciar un videojuego, este estado lo abstrae de una realidad para ubicarlo en la realidad virtual que se construye a través del arte y de ciertos mecanismos (uno de ellos es el nivel de dificultad). Para este modelo narrativo se están produciendo dispositivos de realidad virtual, estos son lentes que logran captar todo el rango de visión del sujeto.

En la actualidad, estos dispositivos están en evolución y aún no han logrado un cambio trascendental en la producción de videojuegos, pero la industria es tan rentable que se invierte mucho en investigaciones al respecto.

5. **La reflexión crítica en tiempos del tercer umbral: conclusiones**

La primera propuesta interesante de José Luis Brea (2008) en *El Tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural* es la división de la cultura contemporánea en tres momentos. La primera fase, de la vanguardias, fue caracterizada por el capitalismo industrial; mientras que la segunda, de las neovanguardias, por el capitalismo de consumo. La última, que es la que le interesa al autor, es aquella a la que recientemente hemos entrado y que, sin llamarla “estadio”, prefiere denominarla “umbral”. El tercer umbral sería, desde esa perspectiva, la tercera etapa de la cultura contemporánea y definida por un capitalismo cultural, por la imagen y las sociedades de la visualidad y las políticas de la identidad. Creemos que, en esta tercera era, es el problema de la identidad el que nos confronta y, tomando en cuenta ello, la reflexión crítica no debe perder de perspectiva esta aspectualidad.

¿Cuál es el lugar que tendrá la reflexión crítica en la era del tercer umbral? Brea nos señala algunas pistas. Lo cierto es que en el Perú y en Latinoamérica, como consecuencia de la colonización, la identidad ha sido una cuestión constantemente planteada. En estos tiempos, donde algunos pareciera que

intentan plantear, buscando “estabilidad cognoscitiva”, un regreso a las viejas prácticas fundamentalistas, la respuesta que ofrece el autor es clarificadora: Las nuevas prácticas oscilan atrapadas entre dos polos igualmente nefastos: las viejas Grandes Máquinas fundamentalistas y los triviales operadores de identidad empobrecida de las nuevas industrias de la subjetividad. Su camino es el tercio excluido, oscilando entre el momento desmantelador de las pretensiones estabilizadoras de los sistemas esencialistas y la superación crítica del momento de fugaz puntualidad ligada al acto instantáneo y pasajero del consumo (2008, p. 90).

Si bien las industrias de la subjetividad –aquellas que suponen que, ante el espacio dejado por los metarrelatos originalmente productores de identidad (raza, género, religión, patria, clase), es el capitalismo el que ha asumido ese puesto– deben ser criticadas reflexivamente, tampoco debemos retornar al esencialismo anterior. La superación crítica debe, en ese sentido, manifestarse con una nueva forma de política, quizá aquella que Rancière propone, más una política enunciativa y de potencialidades, que enuncia y de representaciones. Y es allí también donde el trabajo artístico debe incidir. Hace un tiempo, cuando se discutía sobre la propuesta de Narratopedia (Rodríguez, 2011) y la relación entre los hipertextos y los videojuegos, se señaló que era curioso que, aun definiéndose como proyectos de las colectividades, los hipertextos siempre tenían entre sus registros el nombre de un autor o promotor del proyecto. Concluimos que, en muchos aspectos, son los videojuegos los que más oportunidades nos dan para investigar, por ubicarse más adelantados. Sin embargo, olvidamos lo que Brea ahora nos recuerda: si bien las identidades de los involucrados en los videojuegos, espacios de interacción constante, no es lo importante, sí lo es el logo de la empresa encargada de su producción. Nadie conoce un videojuego por el nombre del jefe del proyecto, pero sí por la empresa que lo financia. Sucede, en ese sentido, lo que Brea anticipa, que es el capitalismo



el que se asume como dador de identidad. Lo mismo sucede con la polémica que se tiene en Perú respecto a la denominación del “pisco”. La nación peruana, contradictoria y heterogénea como diría Cornejo Polar, que se creía unida tanto por el amor por la gastronomía peruana como por la aberración a Sendero y todo lo que el imaginario colectivo había designado coherente con esa ideología, también ha perdido su soporte en la comida y bebidas tradicionales y, nuevamente como presagia Brea, es el capitalismo quien termina beneficiándose. Otro ejemplo lo constituye muchas investigaciones publicada por instituciones y ONG, que relacionan las marcas de diferentes productos (zapatillas, bebidas, móviles, etc.) como método clasificador entre los jóvenes limeños.

Lo cierto es que nos encontramos ya en tiempos del tercer umbral y, como lo indica el autor, es necesaria una redefinición de la noción de criticidad. En medio de una cultura de la visualidad, donde todo puede ser “arte” y donde esta ha perdido su aura aisladora, es necesario hallar la manera como diferenciar lo estético de lo artístico. Diferencia clave que desde Platón, quien concebía la poesía como mera “recreación”, y Aristóteles, quien la consideraba una “re-creación” y una apertura cognoscitiva en tanto acceso a un mundo de lo posible, el pensador crítico debe tener en cuenta. La reflexión en *youtube* de Miguel Ángel Huamán Villavicencio (<https://www.youtube.com/watch?v=hYZSGqTkPdM>) es justa: ¿cuál es la diferencia entre una jugada de Messi, una canción de Adele y un poema?, porque nos señala que el arte no debe entenderse como pura jugada inventiva, sino como un proyecto político importante, de acuerdo también a Rancière. Sin embargo, Brea lo dirá con estas palabras:

[...] las prácticas artísticas encontrarán a la vez el lugar, o el modo, en que situar el diferendo que les permita distinguirse de aquellas otras que operan guiadas únicamente por la mera voluntad de entretenimiento o seducción interesada.

En mi opinión, ese diferendo [se entenderá] en cuanto a las formas de subjetivación que en su relación con tales prácticas hagan posible implementar a su receptor, a su “usuario”. (2008, p. 32).

La reflexión crítica en la era del tercer umbral también debe ubicarse entre la cuestión de la subjetividad y la comunidad. Debe asumirse contraria a esas formas de espectacularización que toman los individuos tanto como grupos y como individuos. Es decir, en esta era, es necesario criticar a quienes solo pretenden exaltar su figura (como humanistas, como críticos literarios) formando grupos que, nuevamente, no contribuyen al pensamiento académico, sino que solo juegan a favor de ganar una imagen provechosa para sí. Esas prácticas también afectan las identidades subjetivas y colectivas, puesto que estarían implicadas con lo que Brea denominaría, “globalización sin hermandad” (2008, pp. 97-107).

Por último, y como hemos intentado un poco que este escrito sea, el pensamiento crítico en la era del tercer umbral debe ser más cercano a la memoria RAM que a la ROM. La metáfora que propone el autor es significativa, puesto que nos señala que el trabajo del nuevo humanista no solo debe consistir en la acumulación de conocimientos, como si esta fuera una bolsa de donde se pueden sacar ideas precisas que solucionen el problema presentado, sino que debe buscar relaciones y repensar las ideas propuestas. La memoria RAM es una metáfora del pensamiento crítico dialógico, aquel que no se conforma con la lectura superficial y acumuladora, sino con la profunda y reflexiva.

Referencias bibliográficas

Agamben, Giorgio (1996). *La comunidad que se viene*. Valencia: Pre-Texto.

Boczkowski, Pablo J. y Eugenia Mitchelstein (Comp.) (2017). *Titulares, hashtags y videojuegos: La comunicación en la era digital*. Buenos Aires: Manantial.



- Brea, José Luis (2008). *El tercer umbral: estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia: Cendeac.
- Carrillo, Jesús (2004). *Arte en la red*. Madrid: Cátedra.
- Castells, Manuel (2014). "El impacto de internet en la sociedad: una perspectiva global". Recuperado de: bbvaopenmind.com/autor/manuel-castells/
- Contreras, Eduardo e Isis Contreras (2014). "Desarrollo de habilidades cognitivas mediante videojuegos en niños de educación básica", *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo (RIDE)*, 12, enero-junio.
- Echeverría, Javier (2000). *Un mundo virtual*. Barcelona: Plaza&Janés.
- Estalló, Juan (1997). "Psicopatologías y videojuegos", en *Revista Instituto Psiquiátrico*, Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de <http://www.ub.edu/personal/videoju.htm>
- Etxeberria, Félix: "Videojuegos y educación", *Revista Teoría de la Educación*, 2, Universidad de Salamanca, España. Recuperado de https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm
- Fontanille, Jacques (2012). *Semiótica y literatura. Ensayos de métodos*. Lima: Universidad de Lima.
- Foucault, Michel (1968). *Las palabras y las cosas*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- García, Emilio (2007). "Teoría cognitiva y ciencias de la mente". En García García, E. et al. *Nuevas perspectivas científicas y filosóficas sobre el ser humano*. Madrid: Universidad Pontificia de Comillas, 2007.
- García, José (2009). "Escrituras digitales: tecnologías de la creación en la era virtual". UNED, Argentina, *Revista Signa*, 18 (2009), pp. 455-458.

- Groys, Boris (2017). *Arte en flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Groys, Boris (2014). *Hacerse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Lash, Scott (2005). *Crítica de la información*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Levis, Diego (2001). *Arte y computadoras*. Bogotá: Norma.
- Maldonado, Tomás (1998). *Crítica de la razón informática*. Barcelona: Paidós.
- Marchán, Simón (Comp.) (2006). *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona: Paidós.
- Mejía, Iván (2005). *El cuerpo posthumano en el arte y la cultura contemporánea*. México D.F: UNAM.
- Morales, Mario (2011). "Nuevas narrativas, nuevos conceptos, nuevas mediaciones", en Rodríguez, J.A. (Ed.), *Narratopedia. Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Osborne, Peter (2010). *El arte más allá de la estética: ensayos filosóficos sobre el arte contemporáneo*. Murcia: Cendeac.
- Primo, Sergio: "Memoria Sistemas Informático: videojuego 3D para el estudio de procesos cognitivos", Facultad de Informática, Documento de Trabajo, Universidad Complutense. Recuperado de: <http://eprints.ucm.es/31302/1/Memoria%20Sistemas%20Inform%C3%A1ticos.pdf>
- Ranciére, Jacques (2011). *El malestar de la estética*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Rodríguez, Jaime (ed.) (2011). *Narratopedia. Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.



- Ryan, Marie-Laure (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.
- Sánchez-Mesa, Domingo (2008). Las nuevas fronteras de la literatura: la narrativa electrónica. En Virgilio Tortosa (ed.). *Escrituras digitales: tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Tortosa, Virgilio (Ed.) (2008). *Escrituras digitales: tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante: Universidad de Alicante.
- Umbral, José (2008). *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia: Cendeac.
- Vandendorpe, Christian (2003). *Del papiro al hipertexto. Ensayo sobre las mutaciones del texto y la lectura*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

LAS TRES VIDAS DE MADAME BOVARY

Interactividad y mediación en la narrativa escrita

Omar Delgado Vázquez

Universidad Autónoma Metropolitana-
Ciudad de México

1. Introducción

Pensemos un momento en la muerte de Madame Bovary, la cual Gustave Flaubert narra de la siguiente manera:

En efecto, Emma miró a todo su alrededor, lentamente, como alguien que despierta de un sueño; después, con una voz clara, pidió su espejo y permaneció inclinada encima algún tiempo, hasta el momento en que le brotaron de sus ojos gruesas lágrimas sobre la almohada. Enseguida su pecho empezó a jadear rápidamente. La lengua toda entera le salió por completo fuera de la boca; sus ojos, girando, palidecían como dos globos de lámpara que se apagan; se la creería ya muerta, si no fuera por la tremenda aceleración de sus costillas, sacudidas por un jadeo furioso, como si el alma diera botes para despegarse. [...] Y Emma se echó a reír, con una risa atroz, frenética, desesperada, creyendo ver la cara espantosa del desgraciado que surgía de las tinieblas eternas como un espanto.

— ill souffla bien fort ce jour-là.

— Et le jupon court s'envola!



Una convulsión la derrumbó de nuevo sobre el colchón. Todos se acercaron. Ya había dejado de existir (Flaubert, 2017)

Ahora imaginemos una posibilidad fantástica: que cada vez que visitáramos el libro, este tuviera un distinto final: en uno, Emma Bovary huye con su amante León y son felices en París; en otro, se niega a los requiebres de sus pretendientes y se resigna a vivir una existencia plácida, aunque anodina, con su esposo Charles; en otra, el doctor Bovary perfecciona su método terapéutico para curar malformaciones de nacimiento en las extremidades y se convierte en una eminencia médica a nivel mundial. De cierta manera, esta sería la lógica, no de la literatura, sino de las narrativas interactivas propias del siglo XXI.

En el presente ensayo se mostrará, a partir de la narratología y la teoría de la recepción, las diferencias y similitudes esenciales entre las obras de ficción propias de la literatura, y los videojuegos y otras instancias de simulación informática.

2. La interfaz narrativa

Hablar de “interactividad” como característica de una obra narrativa — ya sea una novela, una película, un cómic o un videojuego —, es hasta cierto punto una obviedad. Cualquier mundo ficticio requiere de un esfuerzo por parte del receptor para que este integre el sentido de lo narrado. La diferencia entre los distintos medios es la manera en que se da este proceso de interacción entre el receptor y/o jugador¹, y la diégesis a la que se le invita a participar. En ese sentido, más que de interactividad, se podría discutir de grados y tipos de *involucramiento*: un usuario de videojuegos se involucra con la historia contenida dentro de un juego obedeciendo las reglas que plantea el algoritmo del mismo; el espectador

1 Para diferenciarlos, a partir de este punto llamaremos Lector/receptor a la persona que acceda a una diégesis literaria y Jugador/receptor a la que acceda a un videojuego o simulación virtual.



de una película o de un cómic está dispuesto a “completar” los huecos que son inherentes a cualquier obra narrativa — ya que es imposible que un director muestre todo lo que le ocurre a los personajes en el tiempo en el que transcurre la anécdota —. En el caso de la obra literaria, en la que solo se cuenta con el lenguaje como herramienta de construcción, el lector debe también de aceptar la mediación de un narrador para acceder a la diégesis. Por lo mismo, a la instancia se le puede considerar una interfaz de simulación que permite al lector “sumergirse” en el mundo ficticio propuesto. Esta vivencia se da no solo en un plano sensorial, sino también en un nivel en donde el lector/receptor se ve perturbado en su estructura de valores y bagaje cultural.

El involucramiento que el lector/receptor tiene hacia una obra literaria depende tanto de la construcción de la instancia narrativa, ya que esta es la que integra el sentido de la misma, como de sus competencias lingüísticas, semánticas y culturales, con las cuales recreará la historia dentro de su mente. Si no cuenta con un lenguaje lo suficientemente amplio, por ejemplo, no podrá comprender una obra redactada con palabras especializadas o con una sintaxis muy compleja; si su cultura icónica es pobre, le resultará difícil elaborar una imagen a partir de las palabras. En ese sentido, la narrativa escrita es más exigente que las audiovisuales, ya que le requiere una mayor cantidad de requisitos al lector/receptor para comprenderla e integrar de manera coherente el sentido de lo narrado. Para empezar, el lector solo cuenta, en primera instancia, con un objeto hecho de hojas de papel —o bien, un *display* electrónico—, que le muestra caracteres alfabéticos, numéricos y, quizá, gráficos, para recrear la historia e imaginar a los personajes y los escenarios en donde actúan; además, si lo logra, aún deberá contrastar el contenido del texto la carga simbólica contenida en el texto con su propia estructura psicológica, social y axiológica, proceso que, en muchos casos, es mucho más agotador e inquietante que la simple recepción sensorial.

3. Arquitectura de la interfaz

Para lo anterior, el autor de cualquier obra literaria necesita construir una instancia mediadora conocida universalmente como narrador. La lingüista mexicana Helena Berinstain afirma que:

En la narración literaria, el papel del narrador es necesariamente ficcional, lo que no ocurre con la narración noticiosa o en la histórica. El reportero que narra el desarrollo de una batalla lo hace en su calidad de reportero; el historiador, en su calidad de historiador. Pero el narrador de la ficción no coincide completamente con el autor que escribe el cuento o la novela, etc. Podría decirse que en este tipo de narración, el autor se oculta detrás del narrador que es un personaje “*sui generis*” que asume la tarea de construir el relato y es capaz de permanecer tanto dentro como fuera de la narración (Berinstain, 2003, p.356)

En otras palabras, el narrador se define como una entidad ficticia construida a partir del texto y que tiene la función de ayudar a construir al lector/receptor todos los elementos que conforman a la diégesis: La anécdota, los personajes, los escenarios, el conflicto, etcétera, con el fin de integrar el sentido de la historia de manera congruente. Esta labor de construcción se realiza en la imaginación de quien lee con los elementos que le proporciona la instancia narrativa.

La manera más sencilla de clasificar a los narradores es a través de la voz narrativa, es decir, de diferenciar a las personas gramaticales que se utilizan para construir un relato: primera, segunda o tercera personas. El llamado narrador en tercera persona puede ser, a su vez, omnipresente — que sabe todo de todos los personajes, en todos los momentos de la trama —, o *avec* — que narra desde el punto de vista de uno de los personajes, utilizando su focalización². Por otro lado, para el uso de la primera persona, se puede tener un narra-

2 Ya se hablará de este concepto en páginas posteriores.



dor *testigo* o un narrador *protagonista*. El primero solo refiere lo que le pasa a quien es el centro de la narración, mientras que el segundo sufre en carne propia todas las peripecias, desventuras y aventuras que hacen que la trama avance. Un narrador también puede clasificarse en *extradiegético*, si está en un plano distinto a lo narrado — como en el caso de un personaje contando una historia —, o *intradiegético* cuando forma parte de la misma. Un narrador extradiegético le requiere menos involucramiento al lector, ya que ambos comparten una posición similar con respecto a lo narrado, mientras que el intradiegético lo induce a acompañarlo dentro de la anécdota, a volverse parte de ella. Un narrador intradiegético tiene una doble valencia: narra la historia y participa de la misma; por lo tanto, está construido de acuerdo a ciertas características que lo hacen “simular” una determinada personalidad que no solo enuncia la historia, sino que también elabora juicios y discrimina información de acuerdo a sus capacidades cognitivas, bagaje cultural, su sistema axiológico, e incluso su corporeidad³. El lector se verá obligado entonces a pensar, sentir y percibir de manera similar a ese personaje-narrador como requisitos para comprender el contenido de la diégesis; por lo mismo, tendrá que convertirse, aunque sea por un momento, en *él, ella o eso*.

El lector/receptor se involucrará en la historia de maneras distintas según la construcción de la instancia narrativa, misma que debe tener una perspectiva o foco desde el cual perciba los elementos de la diégesis. La focalización es la “ubicación de la mirada que observó los hechos” (Pimentel, p. 95)

3 Algunos ejemplos dentro de las letras universales las podemos encontrar, por ejemplo, en la primera parte de *El sonido y la furia*, de William Faulkner, donde el narrador es un chico que padece síndrome de Down y articula el sentido de lo narrado con una percepción caótica que intenta simular tal condición, o *Balún Canán*, de Rosario Castellanos, donde la historia la cuenta una niña de ocho años que incluso describe su mundo desde una perspectiva física propia de un personaje que mide un metro de altura.

La teórica mexicana Luz Aurora Pimentel (2002) en su ensayo *El relato en perspectiva*, analiza las teorías del narratólogo Gérard Genette. El estudioso galo realizó un amplio estudio acerca de la focalización. Su principal aporte — no el único —, fue diferenciar al narrador de la perspectiva o punto de vista desde el cual se narra. Un relato se puede organizar desde cuatro perspectivas: 1) La del narrador, 2) La de los personajes, 3) La de la trama y 4) La del lector. Además de la perspectiva, el relato puede contener varios puntos de vista agrupados en siete planos: espacio-temporal, cognitivo, afectivo, perceptual, ideológico, ético y estilístico. (pp. 95-96)

La focalización del narrador se construye desde estos parámetros. Por ejemplo, un narrador personaje — que puede ser el protagonista o un testigo —, tendrá una perspectiva en la que coincidirán la instancia narrativa y el personaje en cuestión; por lo mismo, estará enunciada en una voz en primera persona. Esto conlleva que su punto de vista no será omnisciente, pues estará limitado por los elementos que construyen la personalidad del narrador. En otras palabras, si quien cuenta la historia es un personaje dentro de la historia, este no podrá ni saberlo todo — a menos que sea un dios dentro de la historia —, ni podrá ser objetivo ante los hechos narrados — puesto que estos le afectarán de una u otra manera —. Estas restricciones harán que el lector/receptor no únicamente se entere de los hechos acontecidos en la diégesis, sino que los perciba como si fuera un personaje dentro de la misma. Para Genette, una perspectiva narrativa — o focalización —, se construye a partir de ocho planos: espacio temporal (la manera en la que se mueve el personaje), cognitivo (las capacidades analíticas del personaje), afectivo (lo que siente el personaje), perceptual (lo que percibe el personaje a través de sus órganos sensoriales), ideológico (lo que piensa el personaje), ético (la construcción moral del personaje) y estilístico (las virtudes poéticas de su discurso).



Debido a este último punto es válido pensar que el involucramiento requerido para acceder a un relato integrado a partir de un narrador en primera persona es similar con el que se requiere para utilizar un videojuego. El jugador de *Arcade* — especialmente en las plataformas más recientes⁴ —, al elegir un determinado personaje para interactuar dentro del mundo virtual tendrá que someterse a las restricciones de software que haya determinado el programador de la plataforma. En este caso, los personajes de estos universos estarán contruidos con base en focalizaciones y restricciones que tienen muchas semejanzas con las presentes en el narrador/personaje de un relato literario.

Para Marie-Laure Ryan y Jan-Noël Thon (2014):

Following Britta Neitzel's discussion of point of view in computer games, one can nevertheless draw some distinctions. Real-time strategy games such as those in the Warcraft series typically use what can be described as an "objective point of view", where the position from which the game space is represented is not determined by the position of a character in that space. Adventure games such as those in the Tomb Rider series Typically use what can be described as "semi-subjective point of view", where the position from which the game space is represented and determined by the position of the player-controlled character does not coincide with that position. Finally, first person shooter games such as those in the Doom series typically use that we can describe as a "subjective point of view", where the position from which the game spaces are represented coincide with the position of the player-controller character. (p. 86)

No es difícil encontrar semejanzas entre, por ejemplo, el "objective point of view" y el narrador extradiegético en tercera persona, el "semi-subjective point of view" con el narrador *avec*, o el "subjective point of view" con el narrador

4 Se escribe esto en julio de 2017 (N. del A.)

protagonista en primera persona. Por supuesto que, en el caso de los juegos electrónicos, la interacción está perfectamente acotada por factores tales como el algoritmo con el que se programó el juego o la anatomía de la interfaz — los controles, el monitor —, con los que el usuario se adentra al universo narrado. El jugador puede recrear una y otra vez la aventura, tantas veces como inicie una partida, y puede generar tantos finales como partidas juegue⁵, convirtiéndose, si bien no en el integrador total del sentido de la historia, sí en una parte muy activa dentro del desarrollo de ésta. En ese sentido, la diégesis de un videojuego cae dentro de lo que Janet H. Murray llama *Historia Multiforme*: “Una obra escrita o dramática, que presenta una única situación o argumento en múltiples versiones, versiones que serán mutuamente excluyentes en nuestra experiencia común (pp. 41-42).

En contraste, el artefacto narrativo presentado en un libro, no es una historia multiforme, pues la conforma una única diégesis. Lo que variará es la vivencia individual de cada lector/usuario, misma que depende del grado de involucramiento que este tenga con el universo narrado y de las competencias que posea. El narrador de la historia se convierte entonces en un mediador que no solo permite que el lector acceda al universo diegético, sino que de cierta manera también lo obliga a percibir la diégesis de acuerdo a la *personalidad*⁶ de la instancia narrativa.

5 Quizá no podemos hablar de que el jugador puede vivir un número infinito de historias dentro del videojuego, ya que el número de acciones y decisiones que se pueden tomar dentro de él, aunque son finitas, también son mucho más numerosas que en la mayoría de las demás manifestaciones narrativas.

6 El concepto de *personalidad* en un narrador-personaje debe entenderse como el conjunto de ciertos elementos tales como la focalización que se utiliza y las restricciones cognitivas, éticas, espaciales y temporales con las que esté acotada su percepción y su juicio y que modifican el sentido de lo que está narrando (N. del A.)



El efecto descrito anteriormente es evidente en las novelas adscritas a los géneros que abordan la violencia cotidiana, tales como las que conforman la llamada *Narrativa del Narcotráfico*. En este caso en particular, se debe tomar en cuenta que el lector/usuario cuenta con dos características ideales: un contexto bastante nutrido del fenómeno del narco que le permiten poseer un bagaje amplio de conocimiento y acerca de los fenómenos y características del crimen organizado y sus consecuencias⁷ y una posición ética acerca de los mismos. Por lo mismo, tanto uno como otra se verán confrontados en las obras en las que el narrador-personaje sirve como una interfaz que recrea, no una realidad artificial, sino una conciencia antisocial simulada que es, idealmente, contraria a la del lector.

Para demostrar el punto anterior, se propone como ejemplo la novela *Fiesta en la Madriguera*, publicada en 2010, del autor jalisciense Juan Pablo Villalobos. En dicho relato el narrador-protagonista es *Tochtli*, hijo de un sanguinario capo de las drogas, que vive confinado en una mansión-bunker a la que se refiere como La Madriguera. Tochtli como narrador tiene características intradieéticas y está construido de acuerdo a las restricciones espacio-temporales, cognitivas, éticas y sensoriales propias de un niño pequeño en una situación de confinamiento. La anécdota de *Fiesta...* gira alrededor de la paulatina inserción de Tochtli dentro del mundo del crimen organizado y de su preparación para convertirse en el sucesor de su padre. Debido a lo anterior, el niño es testigo sistemático de la violencia extrema que el oficio de Yolcaut requiere, tal y como se aprecia en el siguiente fragmento:

El otro día vino a nuestro palacio un señor que yo no conocía y Yolcaut quería saber si yo era macho o no era macho. El señor tenía la cara manchada de sangre y, la verdad, daba un poquito de miedo verlo. Pero yo no dije nada, porque ser

7 Bagaje que, por ser abundante, no necesariamente es acertado (N. del A.)

macho quiere decir que no tienes miedo y si tienes miedo eres de los maricas.Me quedé muy serio mientras Mitzi y Chichikuali, que son los vigilantes de nuestro palacio, le daban golpes fulminantes.El señor resultó ser de los maricas pues se puso a chillar y gritaba: ¡No me maten!,¡no me maten! Hasta se orinó en los pantalones.Lo bueno es que yo si resulté ser macho y Yolcaut me dejó ir antes que convirtieran en cadáver al marica (Villalobos, 2010, pp.20-21)

Tochtli integra el sentido de lo narrado con una mirada de inocencia — lo cual, no implica ausencia de crueldad —. El personaje considera estas y otras manifestaciones de violencia como algo cotidiano, necesario, e incluso lúdico. Para el lector, quien está presente en la diégesis a partir del sentido que le construye Tochtli, la vivencia es otra, pues tiene que contrastar lo narrado su propio sistema axiológico. En otras palabras, el narrador como interfaz narrativa le permite al lector/usuario una participación “activa” — o por lo menos, cercana —, en la barbarie narrada en *Fiesta...* y percibirla de acuerdo no a su sistema de valores, sino al del personaje-protagonista. En ese sentido, la estructura de Tochtli-narrador aporta una naturalidad a la violencia de la diégesis que hace que el lector difumine en momentos su propio sistema de valores y que considere ciertos elementos macabros como algo normal e incluso divertido. Ejemplo claro de esta asimilación de la violencia a un lenguaje infantil se puede encontrar en el siguiente fragmento:

En realidad hay muchas maneras de hacer cadáveres, pero las que más se usan son los orificios. Los orificios son agujeros que haces en las personas para que se les escape la sangre. Las balas de las pistolas hacen orificios y los cuchillos también pueden hacer orificios. Si se te escapa la sangre hay un momento en que el corazón o el hígado dejan de funcionar. O también el cerebro. Y te mueres. Otra manera de hacer cadáveres es con los cortes, que se hacen también con los cuchillos o con los machetes y las guillotinas. Los



cortes pueden ser pequeños o grandes. Si son grandes separan partes del cuerpo y hacen cadáveres en cachitos. Lo más normal es cortar las cabezas, aunque, la verdad, puedes cortar es cualquier cosa. Es por culpa del cuello. Si no tuviéramos el cuello sería diferente. Puede ser que lo normal fuera cortar los cuerpos por la mitad para tener dos cadáveres. Pero tenemos cuello y ésta es una tentación muy grande. En especial para los franceses. (Villalobos, 2010, pp.20-21)

A continuación se analizarán las características narrativas de las diégesis en las nuevas tecnologías.

4. Ese yo de la pantalla: las narrativas del siglo XXI

Es muy probable que a la larga los videojuegos constituyan el medio narrativo más importante del siglo XXI. A lo largo de los siglos, el impulso humano de contar historias ha encontrado en la tecnología el gran aliado para difundirse entre sus lectores/receptores. En el siglo XIX, el gran vehículo para la narrativa fue la novela, que si bien surge en su formato moderno con la publicación de *El ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*, tuvo que esperar a la masificación de la palabra escrita que se dio por medio de la prensa, misma que se consolidó en el siglo XIX. Sin los periódicos y su distribución, las grandes obras de Alejandro Dumas o Charles Dickens — mismas que en un inicio fueron novelas por entregas —, no hubieran alcanzado la dimensión de novelas universales. En el siglo XX, las manifestaciones narrativas más importantes fueron, por un lado, el cine, y por el otro, la televisión. El siglo XXI será el reino de los medios interactivos, en donde el receptor será a un tiempo actor y narrador de las historias.

El narrador, como ya se comentó, es el mediador entre el universo de la diégesis y el lector — en el caso de la narrativa escrita —, o el receptor — en el caso de las narrativas audiovisuales e interactivas —. Según la teoría de la recepción, el lector es todo menos un ente pasivo a la hora de elaborar el universo narrado. Esto es debido a que la instancia

de interfase — el narrador —, siempre le proporcionará la información de manera incompleta. Lo anterior ocurre por una razón muy lógica: ninguna instancia narrativa puede abarcar la totalidad de la diégesis. Esto sería el equivalente a que en una película — donde el papel de la “interfaz con el receptor” lo tiene la cámara —, mostrara absolutamente todos los movimientos y acciones — incluso las más banales —, que ejecutan los personajes. Como no le interesa al receptor ver, por ejemplo, a Sam Spade lavarse los dientes en *El Halcón Maltés* u observar a Scarlett O’Hara peinarse por horas en *Lo que el viento se llevó*, la instancia narrativa tiene que discriminar la información que le proporciona al receptor, y este tendrá que aportar, por medio de sus referentes y bagajes culturales, las partes que hagan falta para integrar la historia de manera coherente.

En la narrativa escrita ocurre algo similar. El Lector/Receptor “llena” con sus propios referentes las partes que omite el narrador. Si Flaubert describe a Madame Bovary como una mujer delgada, de cabello negro y dientes algo prominentes, el lector deberá aportar el resto de los detalles para poder “dibujar” al personaje dentro de su mente — pensar, por ejemplo, en sus orejas, en sus ojos o en sus piernas, mismas que tomará de los referentes que posea—. Estos “espacios vacíos” son la base de la mencionada teoría de la recepción, y el papel activo que tiene el lector/ receptor para co-construir el mundo narrado determina su nivel de involucramiento con la diégesis. En palabras de Wolfgang Iser: “Incluso en la historia más sencilla se da una ruptura de la consistencia por razones sencillas, puesto que ningún suceso puede ser contado exhaustivamente. Las historias reciben su impulso dinámico por sus inevitables omisiones. Así, cuando se interrumpe el flujo de enunciados y nos vemos conducidos en direcciones inesperadas se abre un espacio de juego para establecer conexiones en los lugares que el texto ha dejado sin determinar” (p. 154)



¿Qué pasa en las narrativas interactivas como las de los videojuegos? Por principio de cuentas, hay que definir al principal elemento que determinan la narratividad – esto es, la capacidad que tiene un medio de construir un universo diegético de manera congruente–, de cualquier medio: la capacidad de construir una entidad que integre el sentido de lo narrado y que le proporcione elementos al lector/receptor para construir la diégesis; en otras palabras, de la existencia de un narrador.

En la narrativa escrita, la diégesis se asimila a través de los ojos y se construye en la mente del lector, y en la medida en que el escritor sea capaz de diseñar una instancia mediadora lo suficientemente persuasiva el lector podrá involucrarse en ella, apropiársela. Tal como lo explica Iser, el contenido de la diégesis siempre será distinto en la mente de cada lector: Anna Karenina siempre tendrá ojos diferentes para cada uno de sus enamorados literarios; Tom Sawyer será un niño travieso distinto de acuerdo a la vivencia de quien se adentre en la obra de Mark Twain y Sauron poseerá distintos rostros de acuerdo a las fobias de cada lector de *El Señor de los Anillos*.

Por contraste, en los medios audiovisuales como el cine o la televisión, el grado de involucramiento es menor debido a que mucho del universo diegético ya está construido para el receptor. Por ejemplo, a quienes asisten a una función de *Star Wars* no les hace falta que un narrador les explique cómo es Han Solo o Darth Vader, pues los pueden ver con sus propios ojos. En ese sentido, el papel que tiene el receptor en estos últimos es en dar secuencia a la historia imaginando las partes no mostradas con imágenes.

Las narrativas interactivas basadas en simulación informática, tales como los videojuegos, construyen la instancia mediadora por medio tanto de imagen –lo mostrado en la pantalla–, como por medio del controlador –*Joystick*, control, teclado, ratón–, lo cual tiene como consecuencia

que el jugador sea, al mismo tiempo, receptor y coautor de la diégesis. En este espacio liminar el jugador no necesita “pensar” cómo es el personaje — por lo menos en los videojuegos más modernos —, debido al detalle con que se muestran en el ordenador. Tampoco le será necesario completar la secuencia de la acción narrada — como en las narrativas audiovisuales —, debido a que la está construyendo en tiempo real. En ese sentido, en la narrativa interactiva de los videojuegos hay un nivel de involucramiento dual: más directo en la medida en que el jugador construye parte de la historia narrada y al mismo tiempo menos profundo a nivel de la conciencia del jugador, esto es debido a que la instancia narrativa con la que interactúa el jugador/receptor siempre será intradieгética. Curiosamente, el hiperrealismo de los juegos modernos juega un papel de barrera de seguridad en la que el jugador puede “colocarse el traje” de francotirador, asesino de zombies o mercenario y abandonarlo en cuanto apaga la consola.

En la narrativa escrita no ocurre así. El trabajo de elaboración que implica la instancia mediadora para poder “escenificar” la historia dentro de su mente hace que esta sea una vivencia mucho más íntima y personal, y que, por lo mismo, deje una impronta más profunda en la conciencia del lector. Papá Goriot siempre tendrá elementos de algún ser humano cercano — un tío, un abuelo —, y su sufrimiento será siempre más doloroso debido justo a eso: a la apropiación de la historia por parte del lector. Sin embargo, para la teoría de la recepción, el nivel de involucramiento que maneja el lector de una obra narrativa es mucho más profundo que el que aparentemente se piensa. Incluso, el nivel de “interactividad” de la literatura y el de los videojuegos puede llegar a equipararse, aunque en niveles de conciencia distintos.

Si recurrimos nuevamente a Wolfgang Iser (1984):

Una configuración de sentido tiene para cada lector un alto grado de determinación que surge de las muchas decisiones



y selecciones surgidas en el curso de la lectura sobre el modo de relacionar los correlatos de enunciados mutuamente referidos. Ahí se basa la actividad especialmente creadora que experimenta el lector de textos literarios. Cuando en el proceso de lectura aparecen modificaciones de la expectativa se sitúa a lo leído en un nuevo horizonte, modificando el recuerdo, somos nosotros los que abrimos esa posibilidad de texto, y los que cerramos otra. En todo caso podría decirse que la forma de lectura de los textos literarios discurre como un continuo proceso de opciones mediante las que se realizan selectivamente las posibilidades de conexión (p.153)

La diégesis que presenta un texto literario es estática, aunque solo en apariencia. Lo que la hace confluir en múltiples opciones es el proceso de construcción que el lector, como coautor, hace del universo diegético. El lector solo tiene el texto —es decir, los signos lingüísticos impresos sobre el papel o la pantalla—, para concluir el ciclo de la lectura. En cambio, en los juegos de video, el receptor/jugador cuenta con muchos más estímulos para generar sentido: la pantalla, la calidad de los gráficos, la interfaz o interfaces de control. Además, la diégesis del videojuego no es rígida, sino que obedece a la estructura de los algoritmos informáticos —que no son sino una serie de distintas opciones que convergen en diversos resultados—. Si lo vemos de una perspectiva muy simplificada, el algoritmo del juego se maneja de acuerdo a la cantidad de condicionales tales como la dupla IF_____ / THEN_____ (Si_____ /Entonces_____), con las que está construido el videojuego. Estas, por supuesto, son finitas, aunque con un alcance combinatorio que las hace parecer infinitas para la vivencia humana. Desde el punto de vista de la narrativa, la instancia mediadora del videojuego está construido a partir de una estructura de árbol mientras que la instancia narrativa de la literatura siempre seguirá una única línea temporal⁸.

8 Es necesario explicar la afirmación anterior: la diégesis de una obra literaria siempre será lineal en el sentido que solo contendrá una única

El proceso mental que un lector/receptor ejecuta para construir la diégesis de una obra literaria es mucho más complejo, ya que la aparente sencillez de la interfaz del texto (tinta + papel), deja mucho más “huecos” que deben ser completados para cerrar el ciclo de la recepción. En cambio, para el videojuego, en su calidad de simulación informática que se percibe por medio de una pantalla y un control manual, estas posibilidades de co-construcción están restringidas a la estructura algorítmica del software del juego. En ese sentido, la literatura se basa en la representación, mientras que los videojuegos y demás narrativas basadas en simulación se basan en la percepción. Tal como lo expone Iser:

La visión imaginaria no es una visión óptica, sino el intento de representarse lo que no se puede ver. El carácter particular de tales imágenes consiste en hacer aparecer algunos aspectos que no habían podido imponerse en la percepción directa. La imaginación visual presupone la ausencia material de lo que aparece en la imagen. De ese modo distinguimos la representación como dos modos distintos de acceso al mundo. La percepción implica la preexistencia de un objeto dado, mientras que la representación consiste constitutivamente en su relación con algo no dado o ausente (Iser, 1984, pp.154-155)

Las nuevas narrativas están basadas en la recepción, pues la pantalla no deja dudas acerca de la naturaleza del escenario y del personaje. Todo el trabajo de construcción de un narrador, mismo que es la interfaz de las diégesis literarias, ahora se percibe por medio de los estímulos de un mediador electrónico. Al jugador/ receptor no le es necesario imaginarse la apariencia de Lara Croft ni la catacumba en donde se mueve el francotirador de Doom⁹.

secuencia de acontecimientos, aunque estos estén narrados por medio de analepsis (saltos hacia atrás) y prolepsis (saltos hacia adelante) que modifiquen la estructura temporal de la misma.

9 Lo anterior es cada vez más acusado en la medida en que las consolas y los lenguajes de programación de los videojuegos son cada vez más



En estos universos narrados, el jugador tiene que anticipar sus movimientos y tomar decisiones para lograr completar el arco dramático de acuerdo a lo definido por las reglas informáticas del algoritmo del juego. Por otro lado, y recurriendo al concepto de focalización de Genette, el narrador de los videojuegos se construye a partir de los planos espacio-temporal, perceptual y, en la medida de la perfección del diseño gráfico, estilístico. Los planos que requieren más requieren más involucramiento emocional y cognitivo de parte del jugador/receptor —el cognitivo, el afectivo, el ideológico y el ético—, quedan prácticamente suprimidos. Por lo mismo, se podría afirmar que, debido a su arquitectura y características, las narrativas interactivas son más dinámicas y envolventes, pero al mismo tiempo, son menos intrusivas para el jugador/receptor en comparación con narrativas tradicionales. Lo anterior es debido, principalmente, a que el proceso de construcción del relato en los videojuegos se da a partir de reglas muy claras y a través de esfuerzos kinéticos —a partir del joystick—, y cognitivos —en el caso en que sean juegos-enigma, donde se tiene que utilizar la inteligencia al tiempo. En cambio, y con base en la teoría de la recepción, en la literatura el lector/receptor tiene que involucrar sus recuerdos, valores y referentes personales para llenar los “huecos” a los que se refiere Iser. En otras palabras, atropellar a cincuenta policías mientras jugamos *Grand Theft Auto*, podemos matar cien zombies al sumergirnos en *Resident Evil*, pero siempre nos moverá fibras sensibles el leer cómo Rodión Raskólnikov¹⁰, asesina a Aliona Ivanova, ya que en este último caso somos nosotros quienes dotamos de rostro a la avara anciana, y para cada uno de nosotros, siempre tendrá el rostro de alguien conocido. Así pues, podemos

sofisticados, lo que conlleva a que las narrativas, los personajes y los universos ficticios contenidos en ellos sean cada vez más detallados y precisos.

10 Personaje emblema de Fiódor Dostoievsky

desconectar el videojuego, pero luego de leer *Crimen y Castigo*, nunca dejaremos de sentir que somos un poco como el estudiante Raskólnikov.

Sin embargo, es pertinente hacerse la pregunta: ¿hacia dónde avanzará el desarrollo de las nuevas narrativas?

5. Hacia la Holonarrativa. La visión de Janet Murray

Janet Murray, en su trabajo *Hamlet en la holocubierta*, hace un preciso recuento de las interfaces y simuladores de realidad que existen dentro de las obras de ficción especulativa. La holocubierta que le da título a su libro, por ejemplo, es el generador de hologramas que permite que los personajes de *Star Trek* sean actores de sus historias favoritas. El sensorama, invención de Aldoux Huxley, es un sistema por el cual los habitantes de su obra *Un Mundo Feliz* pueden tener sensaciones corporales amplificadas por medio de un estimulador galvánico. Ray Bradbury, en *Fahrenheit 451*, imaginó un sistema panorámico de pantallas que transmitirían incansablemente una serie de imágenes seductoras y placenteras que, por ser inconexas y aleatorias, ocasionaban en el espectador un efecto embriagador¹¹. Si bien todas estas tecnologías pertenecen al mundo de la especulación, tienen la característica común de que se basan en la manipulación de los sentidos orgánicos para obtener efectos placenteros en los usuarios. No sería extraño que, en algún momento en el futuro, la humanidad pueda replicar tales ingenios, aunque no dejarían de beber de la milenaria costumbre de contar historias, aunque con nuevas tecnologías y lenguajes. La misma Murray habla del tema en el siguiente párrafo:

La holonovela¹² es un modelo de forma de arte basada en la tecnología de ilusión sensorial más poderosa que se

11 No deja de ser estremecedor las semejanzas de lo imaginado por Bradbury con los efectos que causan las redes sociales como *Facebook*. (N. del A.).

12 La narrativa generada en la holocubierta de la nave de *Star Trek* (N. del A.)



pueda imaginar, pero es una continuación de la gran tradición humana de la narrativa, que comienza con los bardos de la época heroica y pasa por la novela del siglo XIX. El sensorama y sus sucesores ofrecen la imagen opuesta de un medio narrativo basado en la mera sensación, que es intrínsecamente degradante, fragmentador y destructivo de significado. [...] Ninguna de las dos visiones del futuro refuta a la otra. Juntas suman las esperanzas y los miedos que surgen con las tecnologías cada vez más emocionantes del siglo XX. Tanto las visiones utópicas como las antiutópicas nos recuerdan que utilizamos las obras de ficción en cualquier formato para ayudar a entender el mundo y qué significa ser humano (Murray, 1997, p.37)

Sería muy difícil replicar el efecto que tiene un narrador-personaje debido a que su alcance no se remite a los sentidos, sino a la conciencia misma del lector/usuario. Una holocubierta o un sensorama que replique los efectos del narrador en primera persona de, por ejemplo, *Fiesta en la Madriguera*, no solo tendría que transmitir las sensaciones generadas en la diégesis, sino en hacer que el lector/usuario perciba lo narrado, por lo menos por unos segundos, con la estructura mental de un niño antisocial, de un aspirante a asesino o de un criminal despiadado. Es probable que la tecnología pueda llegar a simular esos cambios a nivel neuronal en el cerebro de las personas, pero en dado caso ¿estaríamos dispuestos a una vivencia tan radical?

6. Conclusiones

El impacto que tenga una obra narrativa en el receptor/lector/usuario depende del involucramiento que le requiera entrar y acceder a su diégesis. Este involucramiento no sería sino el conjunto de “recursos” lingüísticos, sensoriales cognitivos, culturales y axiológicos que tenga que aportar para construir en el mundo narrado.

El narrador literario actúa como una interfaz que permite una experiencia en primera persona del contenido de la

diégesis a través de un proceso de simulación virtual que se genera dentro de su mente. Sin embargo, la instancia narrativa puede tener una estructura que no solo le haga vivir dentro de la diégesis, sino que le haga tomar una posición ética y moral acerca de los hechos presentados en la misma. Lo anterior se debe a dos factores: 1) Los planos que construyen la focalización del relato y 2) Los “recursos” que el lector/receptor aporte para “llenar los huecos” y construir el sentido de lo narrado. En la aparente sencillez de la interfaz narrativa de la literatura radica su potencia, pues es la imaginación del lector/narrador quien recrea la historia en su mente, no únicamente imaginando los escenarios y el aspecto de los personajes, sino también integrándose a su mente y a su emotividad.

Es posible hablar de un narrador dentro de los juegos de video ya que hay una interfaz que integra el sentido de lo narrado para el jugador/receptor. Sin embargo, las características del medio hacen que el involucramiento con el videojuego se de en otra esfera, más envolvente, pero menos permanente en su conciencia. La misma arquitectura de los juegos de video imponen un sistema axiológico que solo es válido dentro de ese universo — a menos, por supuesto, que el usuario tenga trastornos mentales —, y que pueda ser “olvidada”, una vez que la consola se apaga. Lo anterior es debido a que la instancia narrativa del videojuego solo trabaja en los planos espacio-temporales, sensoriales y de percepción, y omite los éticos, ideológicos y afectivos.

Así pues, quizá en un entorno narrativo interactivo podamos ver cómo Madame Bovary vive otras vidas, más allá de la que le asignó Gustave Flaubert. La hermosa y simple dama quizá alcance la felicidad con alguno de sus amantes o se resigne a la vida junto a su señor marido. Quizá en ese medio aún no inventado podamos escoger la suerte de la hermosa dama. Sin embargo, ninguna de esas historias alternas nos dejará una impronta tan profunda como la original: siempre



recordaremos las malas decisiones de la dama, sus amoríos destemplados, su frivolidad y, sobre todo los estertores con que confrontó a la muerte, porque al leerlos por primera vez, los reclamamos como propios.

Referencias bibliográficas

Berinstain, Helena (2003). *Diccionario de retórica y poética*. México, D.F.: Porrúa.

Flaubert, G. (n.d.). *Madame Bovary*. [ebook] Editorial Lurana, pp.695-698. Recuperado de: <http://www.ataun.net/bibliotecagratis/Clásicos%20en%20Español/Gustave%20Flaubert/Madame%20Bovary.pdf> [Consultado el 25 julio, 2017].

Iser, Wolfgang (1987). *El proceso de lectura*. Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata. Recuperado de: http://www.perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/iser._el_proceso_de_lectura.pdf [Consultado el 27 julio, 2017]

Murray, Janet (1997). *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós.

Pimentel, Luz (2002). *El relato en perspectiva*. Ciudad de México: Siglo XXI Editores.

Ryan, Marie-Laure y Thon, Jan-Noël. (2014). *Toward a Medias-Conscious Narratology*. E.U.: Nebraska University.

Villalobos, Juan (2010). *Fiesta en la Madriguera*. Barcelona: Anagrama.

LOS LENGUAJES COMPARTIDOS DE LOS VIDEOJUEGOS

David Zuratzi

Universidad Autónoma Metropolitana

El complejo proceso de la cultura entrelaza todos los ámbitos del actuar humano. En los últimos cuarenta años los videojuegos y lo derivado de ellos han tomado cada vez mayor relevancia en la vida cotidiana y por ende en la identidad cultural de nuestro tiempo. Este fenómeno lo vemos reflejado en todas las formas de comunicación del hombre. Ya que la construcción del saber humano se lleva a cabo de manera dinámica, podemos dilucidar que no solamente los videojuegos se encuentran moldeando nuestra cultura con sus propios lenguajes, sino que los lenguajes de otras expresiones han ido conformando la cultura y el lenguaje de los videojuegos.

1. De la literatura al videojuego: ¿cómo se estructuran los relatos?

La escritura es el punto de partida de la civilización: a lo largo de los siglos se han transmitido desde ella los conocimientos y tradiciones y ha sido fundamental en cada momento de la construcción artística humana, incluso en los medios audiovisuales y dentro de la revolución cultural de las tecnologías de la información. Podríamos decir entonces que es equiparable al ADN, no solo por ser el mapa sobre el cual se fundamenta la vida cultural, sino que al igual que

su equivalente biológico su presencia e importancia no se encuentra de forma visiblemente obvia dentro de la construcción de las otras expresiones culturales que actualmente utilizamos.

La literatura representa la forma más abstracta del pensamiento (Moles, 1999), es por esto que el fenómeno de lectoescritura nos pide como individuos un proceso de interiorización de elementos altamente icónicos del mundo exterior, los cuales transformamos en conceptos mentales y abstractos para luego por medio de convencionalismos gráficos poder expresarlos en un principio y posteriormente reconfigurarlos para generar nuevas concepciones. En ese aspecto, la literatura es la forma más refinada de narración, ya que cada obra literaria contiene una lógica interna diseñada para su propio universo, es decir, genera reglas. Este punto es fundamental para entender la relación que se establece con los videojuegos a nivel lenguaje, ya que fundamentalmente los videojuegos –y los juegos en general– son solo un conjunto de reglas.

Para el caso específico de los videojuegos, las reglas existen dentro de un soporte digital que genera las simulaciones de mundos virtuales representados a través de las pantallas del ordenador. Dentro del conjunto de reglas y premisas que la literatura hereda a los videojuegos posiblemente el principal conjunto sea aquel relacionado con el manejo de los conceptos de tiempo y cómo estos se estructuran. Cabe resaltar que este manejo del tiempo no es limitante a los videojuegos, sino que también se ha permeado desde mucho tiempo atrás en otras disciplinas artísticas y medios de comunicación; sin embargo, una de las particularidades más notorias del manejo del tiempo en la literatura y los videojuegos es el hecho de que en ambos casos el ritmo es determinado por el usuario y no tanto por el autor, gracias a que en ambos casos hablamos de medios que permiten muy fácilmente la creación de segmentos autoconclusivos dentro de una construcción más amplia y compleja.

Tomemos como ejemplo el juego de video *Okami* (Capcom,2006) en el que la totalidad narrativa se desarrolla a lo largo de tres grandes arcos argumentales: la leyenda de Orochi, la leyenda de la reina Himiko y la leyenda del Arca de Yamato. Estos arcos se construyen con tramas cuya base son las distintas historias del folclore japonés, las cuales se entrecruzan en pequeños segmentos del juego. Técnicamente estamos hablando de cientos de años de tradición de cultura japonesa. Si se trasladara esta cantidad de información a formatos literarios, podríamos decir que *Okami* es la historia de Amateratsu desarrollada a través de al menos tres novelas constituidas de pequeños cuentos. Esta es una estructura que solo se comparte con el formato de las series televisivas e incluso no es del todo una equivalencia similar, ya que en las series de TV suele ser bastante complejo entrelazar arcos dramáticos, por lo que generalmente se tiende a definir de manera clara qué episodios son autoconclusivos y cuáles son parte de un arco dramático más amplio.

Ahora bien, más allá del manejo de las cronologías propias de los videojuegos y la literatura, el manejo del tiempo como elemento descriptivo en ambos es algo que no se comparte con ningún otro tipo de narrativa secuencial. Tengamos como punto de partida el cuento “La Hechizada”, de Manuel Mujica (1988). El relato comienza con el fallecimiento de la madre del protagonista (evento detonante de todo lo que ocurrirá); sin embargo, los factores que funcionan como impulso en este caso no son los hechos, sino las descripciones de los personajes que rodean al personaje central. La narración contextual de los acontecimientos es una virtud de la literatura que dentro del universo de los medios audiovisuales solo se repite en los videojuegos. Este tipo de narrativa genera una disonancia entre el tiempo interno de la obra y el transcurso del tiempo real. En el caso de “La Hechizada”, desde el primer acontecimiento (la muerte de la madre) hasta que sus hijos pasan al cuidado de su tía, desconocemos tanto el tiempo transcurrido como los hechos puntuales que

llevan de una circunstancia a la otra, pero se nos describe a detalle la situación de la niñera y del padre de los niños tras la muerte de su esposa. Esta ambigüedad cronológica de la narrativa entre el tiempo interno de la historia y el tiempo externo genera una metacronología entre el usuario y la obra. En el caso de la literatura, ese tiempo suspendido es donde imaginamos y repasamos a los protagonistas y los eventos que suponemos llevan de una a otra situación; en el caso de los videojuegos, este tiempo es en el que ocurre la acción misma de los juegos.

Para simplificar esta comprensión, trabajaré sobre *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (Konami, 2004). El primer acontecimiento del juego es la liberación que nos permite rescatar a Sokolov de su cautiverio. En ese momento se nos da una amplia descripción de la situación a través de The Boss y a la vez establecemos mediante las interacciones por radio la relación con cada miembro del equipo. El siguiente evento importante de la historia ocurre cuando rescatamos al científico capturado; sin embargo, entre un punto y otro el jugador tiene libertad de explorar y experimentar por una amplia cantidad de territorio. De este modo, podemos realizar ese tramo del juego en cinco minutos, o podemos realizarlo en un par de horas, simplemente experimentando las posibilidades del entorno. Ahí vemos nuevamente las tres tipologías temporales: la que ocurre en la narrativa interna, donde transcurren algunas horas; la que transcurre en la percepción del tiempo del usuario (y que puede variar dependiendo del tiempo que le dedica el jugador a la actividad); y finalmente, un tercer espacio cronológico que es independiente de ambos y es donde se desarrolla propiamente la actividad lúdica del videojuego, el cual no lo podemos valorar como los anteriores en relación a las mediciones de tiempo, sino que se debe medir en relación a la cantidad de acciones que realiza el usuario dentro del juego.

Este último espacio de tiempo —al que se puede considerar el tiempo lúdico— se ha convertido en una de las herramientas más interesantes para los diseñadores de juegos, pues es ahí donde se insertan las mecánicas secundarias de estos. Aunque los *sidequest* y mini juegos no son parte relevante de la narrativa principal, otorgan de forma contextual mucha información que ayuda a construir el mundo virtual. Incluso, estos espacios han llegado a tomar tal importancia que en algunos títulos llegan a ser el núcleo de las mecánicas. En este caso se encuentra *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (Nintendo, 2000) donde el tiempo interno de la narración delimita al tiempo lúdico, haciendo que el jugador tenga un límite en sus acciones para lograr empujar la historia principal.

En este juego podemos ver cómo cada personaje secundario lleva su propia historia, la cual solo se altera ante la intervención del protagonista. Sin embargo, la intervención evita que haya tiempo para los eventos de la historia central del protagonista. Luego la mecánica de regresar en el tiempo narrativo se convierte en el punto central de la experiencia y a su vez esta mecánica genera una dinámica de juego muy precisa y simbólica: sin importar cuánto intente el héroe ayudar a las personas, no les puede resolver realmente sus problemas, ya que la destrucción de su mundo (y por consecuencia de su vida cotidiana) es inminente a menos que el personaje principal resuelva su propia narrativa y salve al mundo; pero inclusive en ese contexto los problemas individuales de las figuras secundarias no se resuelven y su vida cotidiana se rompe, dejando al final un héroe fallido similar al que vemos en el cuento corto de Gustav Meyrink, “Maese Leonhard” (2005), donde el protagonista vive en un continuo ciclo de tiempo, el cual cuando finalmente es roto no genera ningún cambio en el trágico mundo en que se desarrolla.

No obstante, el manejo del tiempo lúdico puede también generar otro tipo de mecánicas que provocan un impacto muy

diferente en la narrativa. Tal es el caso de *Dark Souls*, donde al contrario del citado *Majora's Mask*, el tiempo interno no está limitado, sino que se encuentra totalmente suspendido. En este contexto, el tiempo lúdico es quien guía la cronología de la narración principal, sin embargo, en un juego donde la narrativa no tiene un transcurso del tiempo como tal, todo se construye sobre la mente del jugador, el cual recoge todas las piezas de información que se encuentra y les da un sentido. Este ejercicio mental es muy parecido en forma a lo que implicaría la lectura, debido a que se realiza el trabajo de pasar de información abstracta a una recreación cronológica dentro de cada usuario.

Este fenómeno de reconstrucción narrativa se presenta en todos los videojuegos en mayor o menor medida, dependiendo de las libertades que otorgue el diseño de software a la obra; sin embargo, esta facultad no es propia de ningún otro medio audiovisual. Esto se debe a que los videojuegos solo pueden operar bajo la toma de decisiones de los usuarios y obviamente el tomar decisiones en un sentido anula la posibilidad de la existencia de la otra. Esto lo podemos ver en uno de los juegos más clásicos respecto al diseño de juegos: el nivel 1-1 de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985). En este título, el elegir tomar la ruta subterránea anula la posibilidad de obtener las monedas y objetos de la superficie del nivel y en contraparte, el ir por la parte externa impide tomar el botón que existe en el nivel subterráneo.

En el caso de juegos con diseño mucho más lineal, como *Rayman Origins* (donde al usuario se le pide una memorización del nivel para alcanzar los puntajes necesarios para desbloquear nuevas funciones del juego) también existe esta variabilidad de acciones y sobre todo de percepción debido a que cada jugador desarrolla distintas habilidades perceptuales y psicomotrices a lo largo de la vida como resultado de sus experiencias, educación e incluso por sus habilidades innatas (como sería una extraordinaria percepción del ritmo



sonoro), y deficiencias innatas (como pueden ser algunos problemas visuales). Estos factores influyen en el proceso de aprendizaje y perfeccionamiento de las mecánicas, el cual es el núcleo de la experiencia de juego y por lo tanto sobre este se desarrolla la narrativa individual que crea cada jugador.

Esta narrativa individual que se encuentra por encima de la narrativa que propone el diseñador del juego puede ser considerada una metanarrativa, la cual es el punto central de la experiencia lúdica y el gancho emocional del usuario con el juego. Este fenómeno refuerza el manejo del tiempo lúdico y la narrativa contextual de los juegos, ya que mientras más ambigua resulte la narrativa principal y el juego le pida más recursos cognitivos al jugador para reconstruir la narrativa, es mucho más fácil que la interpretación del usuario llegue a ser un medio para canalizar y sublimar sus necesidades emocionales.

2. El videojuego y sus reglas: los elementos del terror y la ciencia ficción que moldean al videojuego

Decidí realizar un apartado especial para hablar de videojuegos y su relación con el terror y la ciencia ficción, debido a que estos dos géneros son una parte fundamental del desarrollo conceptual de los juegos de video. Desde el inicio de la industria de estos y hasta nuestros días podemos ver que los juegos más representativos contienen elementos y referencias a los arquetipos generados a partir del terror moderno y la ciencia ficción.

La utilización de estos arquetipos no es una casualidad, sino una necesidad del medio digital para poder crear experiencias interactivas que de verdad puedan tener una trascendencia en la vida del usuario, tanto por su ludicidad como por su capacidad de generar emociones (Ip, 2010).

Entendiendo que el juego es conceptualmente un conjunto de reglas que delimitan un tiempo, espacio y acciones con un fin lúdico, y recordando que el objetivo

inicial de los videojuegos era enfrentar a un jugador contra una máquina (que en realidad era contra el diseño de patrones que otro ser humano había programado en el ordenador), podemos inferir que diseñar los primeros videojuegos no era nada sencillo. La dificultad radicaba en qué enfoque darle a las reglas. Usualmente los juegos procuraban que las mismas reglas se aplicaran por igual, sin embargo, eso no resultaba ser tan práctico debido a la baja capacidad de memoria de las primeras computadoras personales, así como al hecho de que se debían diseñar patrones que permitieran al usuario “vencer” a la computadora ya que de lo contrario el programa siempre bloquearía al jugador a menos que este último literalmente rompiera el sistema. Esto derivó en que durante mucho tiempo se desarrollaran esquemas de juego asimétrico donde se proporcionaban muchas condiciones de derrota a los usuarios y se limitaban sus condiciones de triunfo. Este arquetipo de vulnerabilidad del protagonista dentro de un mundo hostil es algo que vemos muy comúnmente en las obras de terror y ciencia ficción. Es por eso que no resulta extraño que los primeros desarrolladores recurrieran a los elementos de estos géneros para ayudarse a representar sus propias creaciones.

La asimetría en las reglas es algo característico, sobre todo, del género del terror, donde usualmente los protagonistas se encuentran en un tremendo grado de indefensión ante el “monstruo” o fenómeno que enfrentan. En este sentido, tenemos un sinnúmero de ejemplos, desde el clásico *Pacman* hasta los First Person Shooters (FPS) de nuestros días. Sin embargo, la otra gran variante se da al enfrentarnos ante el monstruo interior; de esta manera, los videojuegos también han sido un amplio espacio para enfrentarnos a posibilidades éticas e incluso para experimentar las aristas oscuras de la naturaleza humana en un espacio seguro y confinado. Esta otra alternativa se ha manejado de forma simbólica en títulos como el clásico



juego de Sega *Altered Beast*, en el cual el protagonista sufre poco a poco una transformación de hombre a bestia aumentando así sus capacidades y acciones para afrontar el juego. Este funciona además como un perfecto ejemplo del cambio en la percepción del usuario respecto al juego, ya que pasa del extremo de las limitaciones humanas al extremo de adquirir habilidades sobrehumanas que permiten al usuario desfogar sus pulsiones tanáticas.

Otros ejemplos donde se fomenta al “monstruo” interno (Lackie, 1994) son los juegos de acción al estilo de *Platinum Games*, la serie *God of War* o incluso experiencias tan contemplativas como *Shadow of the Colossus*, donde tanto en la narrativa como en las mecánicas los personajes principales operan como un arquetipo de monstruos dejándose llevar por sus impulsos y consumiendo los elementos del mundo virtual con el fin de obtener beneficios propios. Incluso desde la perspectiva narratológica muchos de estos personajes en conjunto con los monstruos más icónicos de la literatura y la cinematografía llegan a ser consumidos por sus deseos.

La deshumanización en los personajes es una cualidad que el videojuego consigue de una forma magistral debido a las características propias del medio. Podemos encontrarla desde los diarios del infectado en *Resident Evil* hasta el desgaste de nuestro protagonista en *Dark Souls*. El grado de efectividad de este tipo de elementos narrativos destaca sobre todo en la relación que hay entre las mecánicas del juego y este tipo de transformaciones en los personajes. Esto no es algo nuevo: desde la época de los 16 bits con *Ogre Battle* encontramos que la narrativa cambia si el jugador llega a tener más fuerza que sus adversarios, pasando de ser un héroe libertador a un conquistador como el tirano al que enfrenta. De nuevo podemos ver en estos elementos esa tendencia a generar

los arquetipos de un protagonista victimizado o de un monstruo que es consumido por su naturaleza.

3. De las otras formas de narrativa gráfica al videojuego. Los iconos como lenguaje universal de la humanidad

Durante el desarrollo de este texto no había querido profundizar sobre el tema de la gráfica del videojuego, pues considero que gran parte de la importancia de la experiencia interactiva va ligada a un desarrollo teórico de las reglas, a saber, contar nuestras historias y a entender cómo operan emocionalmente con el usuario, ya que esta es precisamente la zona interactiva del juego. En mi experiencia como jugador y como diseñador de juegos he observado que una vez definidas las reglas, el siguiente paso donde existe un desafío en el proceso de diseño es en la comunicación.

Cuando hablamos de la comunicación en videojuegos debemos entenderla como un concepto que se debe aplicar a distintos niveles. Así como el manejo del tiempo existía en una cronología interna (la lógica del tiempo dentro de la narrativa), en una cronología externa (el tiempo dentro del mundo real) y en un espacio temporal lúdico (el transcurso del tiempo dentro de cada sesión de juego), la comunicación dentro del juego funciona en niveles similares: por un lado está la comunicación interna que le da pistas al jugador sobre la historia y las acciones que puede tomar dentro del universo del juego, y por otro lado la comunicación externa, que explica al jugador cómo interactuar con ese universo.

Aunque hoy en día existen varios elementos comunes que se encuentran en constante transformación refinando el lenguaje de los videojuegos, en un inicio cuando se empezó a industrializar el medio no existía tal lenguaje. Para empezar a construirlo, los primeros diseñadores tuvieron que apoyarse de iconografía y elementos formales que venían de otros medios. En un inicio estos componentes fueron recuperados mayoritariamente de las artes visuales, el diseño gráfico y las



historietas. Desde estas referencias se rescataron elementos simbólicos de la cultura popular para que representaran los obstáculos, riesgos, recompensas y bonificaciones de los primeros videojuegos.

Durante este periodo fue cuando se estandarizaron elementos como los corazones, los murciélagos, las bombas y las municiones, que pese a tener variantes a lo largo de sus apariciones por diversos juegos se han conservado iguales en esencia. Obviamente, el tiempo y la necesidad de diferenciar una obra de otra, así como el requisito de generar una experiencia más integral hicieron que estos elementos se transformaran en su forma y significado. Es así que en los mismos años 80, los corazones ya tenían dentro del mundo de los videojuegos dos significados bastante opuestos, siendo en algunos títulos la barra de vida y en algunos otros las municiones para utilizar los ítems.

Este fenómeno del lenguaje de los videojuegos se ha replicado conforme las audiencias de los mismos se han ido atomizando, generando así diversos lenguajes según los géneros de juego, las temáticas o incluso las series mismas. De esta manera se crean (se están creando) representaciones simbólicas muy fuertes y arraigadas dentro de ciertos nichos del público. Un ejemplo de esto lo vemos en la serie de *Resident Evil*, donde las hierbas verdes son ya todo un símbolo de la saga y además de ser un elemento que ningún otro videojuego ha utilizado de la misma forma y posiblemente no pueda hacerlo por lo ligado que se encuentra el objeto con la franquicia misma en la mente de los jugadores.

No obstante, no todos los elementos retomados de las artes plásticas tuvieron como objetivo aplicarse a las mecánicas de juego. A medida que la capacidad de procesamiento gráfico y de memoria en las unidades permitieron añadir elementos narrativos más complejos, los videojuegos rescataron elementos visuales de otros medios, sobre todo de la historieta en los juegos de dos dimensiones, para desarrollar

narrativas y un lenguaje propios para expresarse. Es así que existen muchos ejemplos como el de la saga de *Ninja Gaiden* o *Double Dragon II* (Technos Japan, 1988). donde a través del uso de sprites se hacen referencias compositivas a las viñetas de los cómics americanos y de ese modo se va construyendo la historia del juego.

El uso del lenguaje de las historietas y la popularidad de las series animadas basadas en estas facilitó que muchos estudios vieran en el licenciamiento de franquicias como *Las Tortugas Ninja*, los cómics de Marvel y DC e inclusive de los personajes de Disney una veta para hacerse de recursos. Estos licenciamientos junto con el rápido avance tecnológico benefició a la industria del videojuego en la calidad de los gráficos de sus producciones, a la par que creó un modelo sólido de narrativa donde las historias se volvieron más complejas y se desarrollaban entre los episodios del juego.

Paralelo a esto, desde el inicio de la década de los noventa con la tecnología de 16 y 32 bits se empezaron a desarrollar juegos cuyo objetivo era tener una experiencia narrativa más profunda. De forma general respecto a las experiencias narrativas en videojuegos, las novelas visuales (como se les llama hasta nuestros días) no solo rescataron la estructura de la historieta sino que empezaron a implementar estrategias visuales que venían del cine. Uno de los desarrolladores que mejor lo hizo fue Hideo Kojima, sobre todo en la obra de *Snatcher* (Konami, 1988) donde prácticamente lo visual del juego se desarrolla en base a los *stills* que se utilizaban en las películas de ciencia ficción de la época. Además, el caso de Kojima resulta sumamente interesante, pues utiliza tanto referencias japonesas del anime como de la ciencia ficción hollywoodense, creando de esta forma un lenguaje propio para su contexto y que terminaría teniendo un eco muy importante en la cultura popular americana y oriental.

Otro caso relevante de estas primeras incorporaciones del lenguaje cinematográfico en los videojuegos fue la inclusión

de la obra de Dario Argento en *Clock Tower* (Human Entertainment, 1995), aunque no es un caso tan popularizado como el de Kojima y *Snatcher*. El equipo de Human Entertainment buscaban refrescar la experiencia del terror en la industria, es por eso que decidieron retomar el cine de Dario Argento para ello. En este sentido vemos también una característica muy particular de los videojuegos: el rápido desgaste de sus fórmulas narrativas y sus lenguajes visuales. Esto hace que el desarrollo de juegos deba enfocarse desde una perspectiva transdisciplinaria y transmediática, para de esta forma mantener su lenguaje vivo y adaptado a las necesidades sociales de su entorno.

Resulta interesante entonces este cambio de paradigma que requiere el trabajo dentro de los medios digitales. Debido a su contexto de alta velocidad en la que se desarrollan, no se puede mantener por largos periodos de tiempo perfeccionando sus fórmulas narrativas ni sus mecánicas, pues su valor viene de la innovación y la implementación de nuevos lenguajes y formulas lúdicas. Este modelo de desarrollo creativo no permite la endogamia de las ideas, las referencias creativas deben ser externas, venir de las otras posibilidades fuera del ambiente de los videojuegos y lo lúdico para una vez descubiertas ser simuladas dentro de este. Incluso vemos títulos donde las interacciones y mecánicas simulan a las redes sociales. Esto, claro, no con el afán de ser simuladores, sino de retomar el lenguaje y enganchar a las nuevas audiencias que estos medios están conformando.

4. Del videojuego a la cultura popular. Los aportes directos del videojuego a la vida cotidiana

Justo como cualquier otra expresión cultural, los videojuegos son un producto de su contexto y a la vez generan nuevos lenguajes, símbolos y formas culturales que a su vez cumplen su ciclo volviéndose parte de la vida cotidiana de la sociedad que las consume. Así, los videojuegos no solo han modificado nuestra vida cotidiana, sino también ámbitos

muy específicos y especializados como la investigación científica, la política, el entretenimiento y las artes.

Uno de los motivos por el que los videojuegos han logrado integrarse tan directamente en la vida cotidiana es su naturaleza lúdica. Al ser los mamíferos —en especial los humanos— animales que conciben al juego como una actividad básica para su salud mental y para el desarrollo de habilidades necesarias para sobrevivir, necesariamente reciben cualquier actividad lúdica como algo muy fácil de asimilar. Esto ha derivado en que una de las primeras cosas que hacemos con nuestros hijos sea jugar, e incluso fuera de contextos familiares el jugar es una de las formas que mejor responde a la necesidad de integrar nuevos miembros a nuestra comunidad.

Obviamente dentro de cada contexto la actividad de jugar es distinta, implica reglas diferentes y desarrolla lenguajes y códigos muy específicos. Estos pequeños lenguajes, casi anecdóticos, comprenden el primer nivel de impacto social de los juegos. Generando pequeñas comunidades con su lenguaje propio y referencias únicas, este fenómeno se experimentó todavía hasta finales de la década de los ochenta y se ha ido reactivando en los últimos diez años debido en un inicio al pequeño círculo de personas con acceso a los videojuegos derivado de su precio y dificultad de distribución masiva. Sin embargo, esta nueva oleada de micro comunidades que antes se ha citado tiene su origen en la atomización del mercado ante la gran demanda de contenido que existe en este momento, sumado a las profundas características de personalización de la experiencia, lo cual aunque ha incrementado el mercado y el flujo económico y cultural desde la óptica global, en realidad ha disminuido el público para cada experiencia a nivel de consumo por sector y por lo tanto la capacidad de socializar elementos a través de los videojuegos también ha disminuido.

Mas para entender cómo opera nuestro contexto y cómo sortear esta situación para llegar a nuestros objetivos debemos entender cómo se desarrolló el ciclo total. En sus años iniciales, la industria del videojuego tuvo su primer gran crecimiento a partir del predominio en hardware que tenía Atari y una amplia oferta de juegos que existían para sus consolas caseras; sin embargo, el número de usuarios no creció tan rápidamente como el número de empresas que intentaban llegar a estos, por lo que rápidamente la industria cayó en crisis. Fue un par de años después del inicio de esta crisis que Nintendo implementó el modelo que posiblemente sería el más exitoso de la industria del videojuego.

Por un lado, la compañía nipona logró rápidamente ocupar un lugar privilegiado en la venta de hardware, sustituyendo la preponderancia de Atari con su marca; posteriormente y a diferencia de Atari, Nintendo decidió hacer una fuerte curaduría de su contenido, poniendo fuertes restricciones para la publicación de juegos en su plataforma, las cuales iban desde estándares de calidad muy altos, hasta temas de patentes de hardware. Esto generó estándares para los desarrolladores, facilitando su labor a la vez que simplificaba el consumo siendo Nintendo la mejor y en ocasiones la única opción de consumo.

Es por eso que muchos de los juegos y referencias culturales que partieron de este momento tienen un alto impacto hasta nuestros días. Veamos, por ejemplo, el caso de Super Mario Bros., título que se volvió la piedra de Rosetta para entender al videojuego al ser el estándar sobre el cual se construyó la industria moderna. Aunque claro, el lado oscuro de esto es que a Nintendo se le otorgó demasiado poder y demasiada influencia cultural, lo cual limitó el espacio de exhibición para muchos desarrolladores cuyas propuestas se encontraban fuera de los intereses de la compañía.

Esta situación no pudo cambiar del todo sino hasta la década de los noventa. En esa época Sega se volvió un fuerte

competidor de Nintendo a nivel de hardware y software. Uno de los cambios más notables fue que a nivel técnico Sega ofrecía experiencias distintas de las propuestas por su competidor, y además conceptual y temáticamente los juegos que apoyaban eran muy diferentes de aquellos que presentaba Nintendo; ejemplos de ello lo vemos en títulos como *Toejam & Earl*, *Comix Zone* o *Langrisser*. El resultado de esto es que la homogénea cultura del videojuego que emanaba de Nintendo empezó a dividirse en dos grandes bloques: el público familiar y el público adulto.

Así, con cada nueva generación de hardware y cada nueva empresa participando en el terreno de los videojuegos comenzaron a llegar también nuevos públicos para la industria y el ya existente se fue fragmentando. Esto derivó en que las referencias culturales y los lenguajes de los juegos se hicieron cada vez más definidos y de nicho, pero a la vez los fue integrando a muy determinados ámbitos de la vida cotidiana y de otras expresiones culturales o artísticas. Por ejemplo, a raíz de *Resident Evil 4* se desarrolló un lenguaje audiovisual muy específico que ha sido replicado por otros videojuegos y además también se permeó profundamente en las producciones cinematográficas introduciendo y popularizando las tomas con cámara al hombro no solo para las películas de terror, sino en otros géneros y momentos donde se busca que la audiencia tenga una perspectiva compartida con el protagonista.

Este fenómeno no solo ha ocurrido con la cultura de Occidente, también se ha traspasado a la cultura oriental desde finales de la década de los noventa y el inicio del nuevo milenio. En este periodo podemos observar proyectos como *Experiment Series Lain*, *Hack!* o *Sword Art Online*, donde las referencias, la construcción narrativa y el empleo de los elementos de los videojuegos se integraron a las versiones animadas de estas franquicias. Esto renovó las atmósferas y temáticas abriendo una nueva ventana al ciberpunk y a la

forma de contar historias. Gracias a esta influencia se crearon obras como la novela ligera *All you need is Kill* (2004) escrita por Hiroshi Sakurazaka con arte de Yoshitoshi Abe. En esta novela se explora la posibilidad de la iteración de un soldado dentro de una batalla específica, haciendo una clara referencia a la iteración que se tiene por parte de los jugadores de videojuegos para trascender un nivel dentro de un videojuego.

Este fue un tema recurrente sobre todo en obras de varios escritores japoneses activos en esos años. Otro gran ejemplo es Nagaru Tanigawa con su exitosa y popular obra *La melancolía de Haruhi Susumiya* (2013). En este caso, se nota aún más la influencia de los lenguajes generados por los videojuegos no solo por los loops temporales, sino también por el manejo de dimensiones paralelas y actividades que realizan los personajes a modo de aventuras opcionales que se desarrollan a la par de la trama principal. Incluso en las adaptaciones animadas de la obra el manejo del tiempo llega a ser parecido a lo antes mencionado sobre la cronología interna y el tiempo lúdico. Por un lado, mientras el protagonista de la obra, Kyon, experimenta los sucesos tal y como se desarrollan cronológicamente, su coprotagonista, Haruhi Suzumiya los “edita” en una forma “lúdica” intentando darles un nuevo sentido. Es decir, de la misma manera en que el usuario de un videojuego reinterpreta sus sesiones de juego para hacer que su participación en la obra tenga una conexión con el cuerpo narrativo que propone el autor.

Poco a poco se ha universalizado el uso de modelos y esquemas narrativos además de metodologías de producción, debido a la ruptura en temas de ciencia ficción que ocurre en Japón y otros países orientales, en donde se coloca la ficción en contextos contemporáneos y cotidianos en los que podríamos estar presentes y no saberlo. Un par de ejemplos de ello los veremos diez años después, el primero en la película *Coherence* de 2013. En esta producción de James Ward

Byrkit se desarrollan temas como los universos paralelos en la vida cotidiana, transformando una casual cena de amigos en toda una tesis sobre las infinitas posibilidades del universo. Lo más interesante de esta obra es que no se otorga una lógica interna desde el inicio, sino que se plantea para que el espectador resignifique la obra; en este sentido pasamos de un papel pasivo de espectador a uno más proactivo casi de un usuario. Así, Ward Byrkit trabaja en generar una obra basada en la falta de lógica interna para que sea el receptor quien cree este sistema y desde ahí le dé un nuevo significado a su película.

Una parte esencial de este planteamiento ocurre desde la conceptualización de la historia: en lugar de utilizarse un guion, se llevó a cabo un esquema con información previa de los personajes y las situaciones que enfrentarían, dejando todo el desarrollo de la filmación en manos de la improvisación actoral, lo cual es muy parecida a la libertad de los usuarios de videojuegos para responder a los retos que se les otorgan, generando de esta forma una naturalidad (por lo menos en la mente del usuario) de las reacciones del personaje ante las circunstancias. Lo que sucedió en la filmación bajo esta metodología fue que ciertos elementos fundamentales de la narrativa se fueron construyendo de acuerdo a la información que generaban los actores durante las grabaciones improvisadas. De nuevo, esto es algo que encuentra su símil en el videojuego, sobre todo con los de rol como la serie de *Mass Effect* o *Dark Souls*, donde la historia se desarrolla de acuerdo a las acciones y decisiones del usuario, las cuales finalmente se resuelven de forma distinta modificando las conclusiones y los significados que se encuentran en la obra.

Otro gran ejemplo de cómo los lenguajes de los videojuegos — en este caso las novelas gráficas — permearon otros medios lo podemos encontrar en las redes sociales, donde algunos autores como el escritor Ryan North han utilizado las capacidades narrativas de esta vía de comunicación para



jugar en tiempo real con la gente, transformándose a sí mismo en un personaje que sigue las instrucciones ofrecidas por sus seguidores, sobre todo de Twitter. Lo más interesante de este uso interactivo de las redes sociales es la ruptura del concepto mismo de juego, haciendo que sea cada vez menos una simulación y colocándolo en el mundo real de una forma en que resulta natural para los usuarios.

5. Conclusiones y prospectiva de los videojuegos y sus posibilidades narrativas

Lo primero que podemos aprender de los casos que hemos revisado y la breve historia de la evolución narrativa en el videojuego es que la interactividad es por sí misma la mejor herramienta para generar un apego emocional y volver al relato un objeto significativo para el usuario. Pero claro, esto no implica que todas las historias se puedan relatar de forma interactiva, ni mucho menos que el significado y simbolismo pueda transmitirse sin ninguna forma de distorsión, ya que dependemos del usuario, de su bagaje cultural y de sus experiencias previas para la reconstrucción cronológica y simbólica de los sistemas interactivos narrativos. Es decir, la función de los creadores de videojuegos se concentra principalmente en crear ambientes atractivos para el usuario donde este pueda desarrollar sus propias experiencias.

Esto refuerza la postura constructivista de Jean Piaget retomada en la actualidad por Celia Hodent (2016) en relación al uso de los videojuegos con fines pedagógicos, ya que al ser los juegos herramientas que permiten recontextualizar conocimientos previos, nos ayudan a trasladar el conocimiento teórico a un contexto cotidiano, funcional. En otras palabras, podemos inferir que son herramientas complementarias del aprendizaje humano y no sustitutos directos a otros medios, herramientas y modelos más tradicionales.

Así pues, al igual que otros medios de entretenimiento, eventualmente se encontrará un equilibrio de consumo y

experiencias entre lo audiovisual, lo interactivo y lo literario. De la misma forma, descubriremos que las obras más trascendentales que nos puedan ofrecer los videojuegos posiblemente no serán equiparables a las de los medios que los han precedido, ni tampoco serán unánimemente significativas; la razón es que la interactividad y la proyección que hacemos en los videojuegos los hacen experiencias mucho más personales a la vez que diversas. Esto nos plantea futuros retos sobre las formas en las que haremos curaduría de la cultura, además de cómo presentamos, preservamos y compartimos experiencias como las que nos plantea Ryan North en Twitter o cómo mantenemos el impacto de *Snatcher* de Kojima en generaciones que tengan perdidas las referencias cinematográficas de nuestros días.

Esto va a tender hacia varias angustias conceptuales: ¿qué tan universales son los videojuegos y los medios digitales comparados a medios previos como las artes plásticas y el cine?, ¿habrá alguna forma de ganarle la batalla de la memoria a los soportes digitales que tienden a la obsolescencia en plazos tan cortos?, ¿cuál de todos los elementos que componen a un videojuego es la esencia que debemos conservar?

Referencias bibliográficas

Byrkit, James W. (Director). (2013). *Coherence* [Video file]. EEUU: Bellanova Films.

Capcom (2006). *Okami* [Computer software].

Hodent, Celia (2016). The elusive power of video games for education. Recuperado de Game UX Summit: <http://celiahodent.com/the-elusive-power-of-video-games-for-education/> [Consultado el 27 de noviembre, 2017]

Human Entertainment (1995). *Clock Tower: The First Fear* [Software].

- Ip, Barry (2010). Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 2: Emotions, Structures, and Archetypes. *SAGE Journals Games and Culture*, 6(3), 203 -244. Recuperado de <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412010364984> [Consultado el 6 de noviembre, 2017]
- Konami (1988). *Snatcher* [Software].
- Konami (2004). *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* [Software].
- Lackie, Bruce (1994). *The monster Archetype*. Presentado en la Jung Foundation.
- Meyrink, Gustav (2005). *Murciélagos*. Ciudad de México: Grupo Editorial Tomo.
- Moles, Abraham (1999). *La imagen. Comunicación funcional*. México: Trillas/Sigma.
- Mujica, Manuel (1988). *Cuentos de Buenos Aires: Antología*. Buenos Aires: Huemul.
- Nintendo (1985). *Super Mario Bros.* [Software].
- Nintendo (2000). *The Legend of Zelda: Majora's Mask* [Software].
- Sakurazaka, Hiroshi (2004). *All You Need Is Kill*. Japón: Shūeisha.
- Tanigawa, Nagaru (2003). *La melancolía de Haruhi Suzumiya*. Tokio: Kadokawa Shoten.
- Technos Japan (1988). *Double Dragon 2* [Software].

EL POTENCIAL DISCURSIVO DE *CONNECTED MEMORIES* Y *TRANSIENT SELF-PORTRAIT*, DE MARÍA MENCÍA

Christian Sperling

Universidad Autónoma Metropolitana

1. Introducción

Desde los años noventa, la artista española María Mencía¹ crea instalaciones de video, *performances* y poesía digital con el objetivo de explorar las relaciones entre diferentes lenguajes, códigos y medios.² Además, la autora combina la creación de literatura electrónica con la reflexión teórica sobre el potencial de esta expresión artística. Ya en su tesis doctoral publicada en 2003 y en su obra temprana,³ la investigadora, quien actualmente enseña teoría de los nuevos medios y práctica de medios digitales en la Kingston University (Londres), se dedica a la búsqueda de nuevos lenguajes mediante dos estrategias implementadas en espacios virtuales. A lo largo de su obra, la interactividad entre el lector y la poesía digital propicia nuevas formas de generar activamente sentido.

1 Todas las obras y algunos datos biográficos se encuentran en la página web de la autora: www.mariamencia.com

2 Cf. Para obtener una impresión de la obra temprana de la autora recomiendo revisar la sección "Archive" de su página web.

3 Véase por ejemplo: *Another Kind of Language* (2001), *Birds Singing Other Bird's Songs* (2001), *Vocaleyes* (2001), *Audible Writing Experiments* (2003), *Autocalligraphy* (2006).

Su propuesta es la de una literatura ergódica que implica un “esfuerzo que no sea trivial” para la exploración de un poema digital (Aarseth, 1997, p. 1).⁴ Al mismo tiempo, la propuesta artística de María Mencía consiste en configurar sentido en la yuxtaposición de diferentes sistemas semióticos: escriturales, visuales, acústicos. Así la interacción con la obra produce convergencias y disonancias entre el texto con contenido semántico, el ícono-texto y el texto fonético. Además de intersemiosidad e interactividad, la indeterminación de los signos adquiere relevancia en algunas de sus obras tempranas. En este sentido, la trayectoria de la artista es paralela a los giros y tendencias en el campo de la literatura electrónica en los últimos 25 años (Bachleitner, 2015; Di Rosario, 2011).

Sirva como ejemplo de lo anterior *Another Kind of Language* (2001), donde la autora juega con representaciones icónicas y sílabas fonéticas del árabe, chino e inglés sin que a las letras o sílabas corresponda un contenido semántico predeterminado. Esto sucede con la intención de que sea el lector quien, de modo asociativo, asigne un sentido al nuevo lenguaje en el momento de la lectura. De modo análogo, el cuestionamiento del carácter convencional y arbitrario de los signos inspira los caligramas animados de *Birds Singing Other Bird's Songs* (2001), donde las siluetas de pájaros dibujadas con letras del alfabeto latino emiten sonidos que se generaron con grabaciones de voces humanas. Estas, a su vez, fueron manipuladas con la computadora para que se asemejaran a sonidos de pájaros “reales”. En esta obra, la actividad del lector permite mezclar trece animaciones y bandas de sonido que corresponden a “pájaros” diferentes. Este simulacro de

4 “During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of ‘reading’ do not account for. This phenomenon I call *ergodic*, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning ‘work’ and ‘path’. In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text” (Aarseth, 1997, p. 1).



una intersección de lenguaje humano, sonido animal y código de la máquina se presenta como caligrama. No obstante, en lugar de complementar el contenido semántico de la palabra por medio de la silueta del objeto representado, como sucede en la “tradicción milenaria” y “tautológica” del caligrama (Foucault, 1997, p.33), *Birds Singing Other Bird’s Songs* produce una disonancia entre forma y contenido semántico. Al igual que los caligramas de las vanguardias históricas, la obra cuestiona la capacidad del signo como medio de representación transparente, es decir, desestabiliza la relación entre significante y significado.

Si bien las obras tempranas publicadas entre los años noventa y el primer lustro del nuevo milenio exploran la configuración del sentido en intersticios que se generan mediante la interacción del lector con diferentes sistemas semióticos y trabajan, en gran medida, con signos semánticamente indeterminados, se complejiza este enfoque en obras más recientes. En la última década, la autora complementa su exploración creativa de los recursos expresivos de la literatura digital con investigaciones socio-históricas. Este nuevo aspecto permite lecturas frente a contextos de diversos regímenes de discursividad y representaciones sociales, lo cual implica que los sistemas semióticos incorporados a los poemas electrónicos tienen una relación referencial concreta y explícita. Los casos concretos que me conducen a discutir los elementos estructurales de la poesía digital de María Mencía son *Connected Memories* y *Transient Self-Portrait*. En ellas, analizaré dicha búsqueda de nuevos lenguajes que se vincula con la creación de identidades frente a discursos socio-culturales e históricos. De este modo, las obras intersemióticas parten de un juego con significados determinados y exploran las posibilidades de generar indeterminación o resignificaciones en el espacio digital con el objetivo de añadir una dimensión de sentido a la realidad; de ahí su dimensión performática. Como argumentaré al final de este texto, las obras adquieren un sentido utópico o distópico, es decir,

generan una disonancia productiva con respecto a la realidad de nuestro presente y llevan a una reflexión crítica frente a contextos sociales específicos. También aquí las preguntas cómo construimos nuestra realidad por medio del lenguaje y cuál es nuestro lugar al observarla siguen vinculadas al potencial lúdico del caligrama. Concluiré esta revisión de las obras mencionadas con una contextualización reflexiva de la producción reciente de la autora.

2. Intersubjetividad y migración forzada en el espacio virtual

Connected Memories (2009-2010) es un caligrama animado, diseñado por María Mencía y programado por José Carlos Silvestre. La obra digital se integra por fragmentos de relatos de refugiados provenientes de diferentes partes del mundo. Los nodos hipertextuales se constituyen por medio de palabras clave⁵ que remiten tanto a experiencias y sentimientos así como a actividades y ámbitos representativos de trayectorias migratorias forzadas. Algunos campos semánticos a los que aluden las palabras clave son la violencia, el hogar, la familia, los lugares de tránsito, la memoria, la comunicación, la integración y la legalidad. Los fragmentos narrativos tienen claras marcas de oralidad, como la reiteración de palabras, la elipsis, el anacoluto y la sintaxis fragmentada. Cabe añadir que en muchos testimonios que recabó la misma autora para la obra, se manifiesta el dominio imperfecto del inglés, pues se trata de enunciados auténticos de entrevistados que no dominan plenamente esa lengua. En consecuencia, el lector

5 La lista citada en la página web de la autora contiene las siguientes palabras clave: “war run away prison money walk university pressure shoot government refugee passport kill papers documents survived help job work understand country afraid scare understand place went back flat successful happy mother father family brother sons daughter fear prison accommodation hotel room scared interpreter husband wife country help english job flee detention asylum life college memories integrated forget pregnant border genocide religion escape agent airport illegal rape hide money belong foreigner services lost after you university shoot militia extremist speak hospital travel frighten live children settle pressure”.



no interactúa con elementos semánticamente indeterminados, como sucede en las obras tempranas, sino que navega por enunciados que remiten a vivencias concretas. Sin embargo, estos elementos se integran a un conjunto con un sentido más complejo por medio de la interacción del lector. Al transitar por los nodos del hipertexto, el lector reconstruye y relaciona las trayectorias de diferentes refugiados, actividad que produce un tejido de experiencias, en otras palabras: memorias entrelazadas.

Con la finalidad de contextualizar *Connected Memories*, es importante considerar que generalmente la experiencia del refugiado se enuncia frente al régimen de discursividad legal y político del Estado-nación, o sea, frente a comunidades imaginadas, las cuales implican fronteras fijas, identidades unívocas, tradiciones y elementos culturales compartidos, lazos sociales entre los integrantes, derechos de los que gozan ciudadanos así como relatos compartidos que les otorgan sentido e identidad históricos. Ante estos elementos constitutivos, el refugiado – un sujeto en tránsito – figura como otro radicalmente desarraigado y excluido. Sin ninguna pertenencia ni lazo, sin lugar donde pudiera insertarse su historia, figura como sujeto que carece de relevancia política o ética. En *The Politics of Storytelling*, el antropólogo neozelandés Michael Jackson nos advierte que en la transitoriedad del refugiado reside un problema para su representación desde la racionalidad de teorías generadas para y en contextos sedentarios:

A casualty of transition, the refugee embodies the intransitive. As a transient, or as someone in flight, he or she belongs nowhere – constituting at once a problem for administrative order and for the discourse of social science, grounded as it is in the discursive habits of the sedentary culture [...] Indeed, what makes it difficult to emphatically describe refugee experience is the fact that it is characterized by fleetingness, uncertainty and flux. (Jackson, 2006, p. 87)

Este régimen de discursividad se manifiesta en las limitaciones de los marcos narrativos existentes, en los cuales el refugiado es reducido a ser otro, un objeto estático, lo cual hace imposible que se conozca su experiencia y subjetividad:

There is a subtle form of discrimination that allows some stories to be told but not others. Perhaps it is easier for us to deal with stories of nation-building and cultural identity than stories in which nationality, culture and identity are obliterated by the sheer complexity and critical mass of lived experience — as in the stories refugees have to tell [...] Not built around familiar concepts and leading to no salvationist conclusion, they challenge our cultural ways of framing. (Jackson, 2006, p. 105)

En este contexto, *Connected Memories* parece proponer una comunidad utópica donde convergen y se articulan las experiencias de sujetos de procedencia diversa.

En busca de una terminología para referirnos a *Connected Memories*, puede argumentarse que se trata de una “imagen técnica”, de acuerdo con el concepto de Vilém Flusser:

Technical images are meaningful surfaces. Created by programs, they are dependent on the laws of technology and the natural sciences. They do not represent objects; instead, they represent texts, such as ideologies or scientific laws. In the category of technical images, we find photography, film, video, computer graphics, holography, and virtual reality (cit. en Ströhl, 2002, p. XXVI)

Según Flusser, una imagen técnica puede operar como modelo fenomenológico; es decir, constituye un modelo en cuya superficie se hace visible lo que se resiste a la articulación o al procesamiento cognitivo (Flusser, 2011, pp. 15-17). Como veremos en el análisis de *Connected memories*, la superficie de navegación ayuda a la comprensión de la experiencia vivencial de los migrantes al tiempo que implica la creación de una relación intersubjetiva en la medida en que el usuario



relaciona los fragmentos de la memoria de diversos sujetos provenientes de diferentes partes del mundo. Al mismo tiempo, un espacio así concebido tiene un carácter eminentemente performático, porque, según Flusser, cambiar los modelos con los cuales representamos el mundo equivale a transformar la comprensión del mismo y del lugar que ocupamos en él. Así visto, un modelo tiene una dimensión fenomenológica y existencial, e incluso ética, pues sirve para orientar las acciones (Flusser, 2002, 75-83). Si relacionamos las reflexiones del filósofo checo-brasileño, cuya experiencia migratoria trasciende constantemente en sus escritos,⁶ con las de otra refugiada, Hannah Arendt, podemos concebir *Connected Memories* como “espacio de emergencia”; es decir, se trata de un espacio que constituye una comunidad de carácter político para representar un interés común, un espacio (virtual) de “acción” que establece relaciones entre sujetos (Arendt, 1998, p. 199), y que transgrede las limitaciones impuestas por otros discursos.

Con base en esta coordenadas, *Connected Memories* nos conduce a una reflexión sobre el vínculo entre su propuesta estética y el sujeto colectivo (el migrante) que representa. A través de la combinación de diferentes sistemas semióticos — texto, animación, colores —, la obra propone una escritura

6 Aquí es pertinente comentar el papel del migrante en la obra de Flusser, porque se trata de una figura que cuestiona por su condición cultural y socialmente desarraigada la sociedad en la que existe como alteridad radical. Al mismo tiempo, la experiencia del migrante cuestiona el concepto de *Heimat* (patria), porque la desenmascara como cliché esencialista, según Flusser. En consecuencia, la concepción de identidad en la obra de Flusser es relacional y dialógica, basada en una teoría de la comunicación entre lo mismo y lo otro, situación comunicativa ideal, exenta de relaciones de poder y de la coerción, así como opuesta al discurso de los medios masivos. Esa resignificación del mundo a partir de la experiencia migrante también se deja observar en *Connected Memories*, donde se escenifica justamente el desarraigo de la *Heimat*, por la desintegración del tejido social y la pérdida del contacto con los lugares de memoria del desplazado. Al mismo tiempo, el hipertexto constituye una comunidad por medio de la navegación de los nodos que integran los fragmentos narrativos (Flusser, 2002, p. 92-94; Ströhl, 2002, pp. XIII-XVII).

no lineal para dar cuenta de la experiencia de múltiples sujetos acerca del desarraigo y del encuentro fortuito, experiencias necesariamente fragmentadas, también porque remiten a historias de vida interrumpidas que establecen entre sí un contacto efímero. La incertidumbre y la contingencia, experiencias propias de la fuga o del desplazamiento forzado, son aspectos que pueden relacionarse con la navegación de *Connected Memories*, porque detrás de cada nodo se abre un nuevo horizonte que remite a problemas inesperados. Con cada clic, la actividad del usuario hace visible otra experiencia migratoria y la relaciona con las demás. Esta estructura narrativa azarosa y aleatoria responde a una condición cotidiana y existencial del desplazado. El desarraigo y el desorden —esto es, la pérdida del contexto existencial del migrante— son representados en los lugares, nombres, acontecimientos y sentimientos que emergen sin estructuración, se sobrepone a lo largo de la navegación, y así se resisten a la integración en un solo horizonte de sentido. En el fondo, la obra simula una experiencia del tiempo “descompuesto”, en otras palabras, una pérdida de sentido y pertinencia, debido a un viaje sin retorno, hacia la constante apertura de nuevos horizontes inciertos, lo cual se manifiesta en la desarticulación de la continuidad espacio-temporal. Aquí no hay un universo diegético concreto o unificado en el que transcurran las vivencias de los migrantes, sino una dispersión atemporal en un espacio en blanco.

Al mismo tiempo, deben considerarse las convenciones propias de relatos que permiten enmarcar acontecimientos y así construir un sentido acerca de ellos. Me refiero a la concatenación de comienzo-medio-final que estructura muchas de las narrativas que otorgan sentido a nuestra identidad y nuestro mundo. La imposibilidad narrativa de llegar al final de la trayectoria —a la clausura del relato—, manifiesta simbólicamente las dificultades a las cuales aluden los fragmentos relacionados con la elaboración de experiencias extremas, la superación del desarraigo y la integración en



un nuevo contexto socio-cultural. Por otra parte, tampoco hay un origen claramente identificable de los fragmentos, en el sentido de un comienzo de la narración — pues no existe orden temporal alguno —, sino más bien el usuario activa aleatoriamente las trazas que atraviesan la pantalla. Es decir, su lectura representa un intento por ordenar los fragmentos, aunque nunca logrará dar sentido del conjunto en términos de un relato continuo con una estructura y un sentido estables. Es más, las trazas del hipertexto aparecen en el espacio, como si diversas voces narrasen desde un no-lugar, con procedencia y destino inciertos.

Tiempo y espacio, dos categorías fundamentales con las que organizamos nuestra experiencia, son aspectos relevantes para una interpretación de *Connected Memories* si se considera la animación tridimensional de los fragmentos narrativos que se desplazan, se dispersan, se superponen y se desintegran. De este modo, no solo se subraya el carácter transitorio y existencialmente caótico de la experiencia migratoria, sino que también se alude a la constante pérdida del registro de sujetos en movimiento; esta se manifiesta simbólicamente en la descomposición animada de los fragmentos. Asimismo, la emergencia de los fragmentos es alusiva a la reiteratividad de los destinos, pues en una navegación extendida el usuario se encuentra con la repetición de algunos fragmentos que, sin embargo, entran en nuevas constelaciones con otros.

Estos aspectos formales del hipertexto animado constituyen un modelo que permite reflexionar sobre este conjunto de experiencias y de sus condicionantes particulares; se trata de una memoria de una comunidad utópica que de otra forma no podría articularse, por ejemplo, dentro de un marco narrativo “convencional” o desde los discursos hegemónicos del Estado-nación. Si nos basamos una vez más en las ideas de Jackson quien escribe que “[s]tories both map out ideal itineraries (they guide), and they suggest how boundaries may be crossed (they transgress)” (1997, p. 25), la dimensión

“ideal” de *Connected Memories* consiste en narrar una historia que logra tanto transgredir las limitaciones discursivas reales que condicionan la articulación de la experiencia colectiva de migrantes, como hacer posible la vinculación de sujetos virtuales, separados en la realidad.

Finalmente, con respecto a la intersubjetividad implicada en la obra, hay dos “fronteras” más que son transgredidas en *Connected Memories*, lo cual hace posible la vinculación y el diálogo entre diferentes horizontes de sentido. Por una parte, se trata de la separación entre diferentes subjetividades de migrantes cuyas experiencias fragmentadas y transitorias se vinculan en un conjunto sobre-individual. Por otra parte, en el proceso de la recepción de la obra, el lector franquea el umbral hacia la experiencia del migrante: el usuario migra a través de las memorias, lo cual genera un segundo nivel de intersubjetividad entre él y las experiencias ajenas. Esta doble intersubjetividad (migrante-migrante y migrante-lector) es la condición para que las memorias puedan transgredir su posición marginal y negociar la relación entre lo mismo y lo otro, y para que se puedan escuchar sus voces dentro de un régimen de discursividad adverso a la experiencia de sujetos, que normalmente están silenciados.

3. Performatividad de la escritura poética en el espacio virtual

La identidad generada por medio de la interacción del usuario con diferentes sistemas semióticos también es clave en *Transient Self-Portrait* (2012), obra concebida por María Mencía y programada por Reda Yacoub y Jalal Miftah.⁷ La obra se basa en la intermedialidad con dos sonetos canóni-

7 De acuerdo con Philippe Bootz (2005) y otros autores, cabe clasificar las obras analizadas en términos de un *transitoire observable*, es decir, durante la interacción del lector con la obra surgen nuevos elementos que la transforman: “In this theory, the ‘transitoire observable’ is the multimedia event that appears to reader. It is so called because this event is a transient observable state of the program while running” (s. p.).



cos de la literatura áurea: el soneto “En tanto que de rosa y azucena”, de Garcilaso de la Vega, y el soneto “Mientras por competir con tu cabello”, de Luis de Góngora.⁸ La relación entre ambos textos es probablemente una de las más comentadas en la tradición filológica hispana, por lo cual aquí sería imposible siquiera aludir a las numerosas apreciaciones críticas. Sin embargo, es pertinente relacionar algunos de los presupuestos fundamentales de los estudiosos de los Siglos de Oro para explicar cómo, a la luz de la obra electrónica, se actualizan algunos elementos de la poética tradicional dentro de nuestro horizonte y cómo se juega con la performatividad del lenguaje escrito y el potencial expresivo del poema digital.

Es un dato ampliamente aceptado que ambos sonetos imitan la estructura sintáctica de un soneto de Bernardo Tasso (“Mentre che l’aureo crin v’ondeggia intorno”) y son emblemas de la recepción del petrarquismo en la Península Ibérica; recepción manifiesta en los endecasílabos y la forma del soneto, así como en la *descriptio puellae*, esto es, la representación metafórica de los atributos físicos de la doncella elogiada (Muñiz Muñiz, 2014). Junto con el petrarquismo, pueden documentarse las múltiples relaciones que establecen ambos sonetos con los tópicos de la tradición clásica (Mariscal, 1999), por ejemplo, el *carpe diem* (Díez R., s. f.), así como los tópicos relacionados, como *tempus fugit* y el *collige, virgo, rosas*, e incluso el *vanitas vanitatum* (Morales Saravia, 1998). La recepción de esas tradiciones es también significativa para la constitución de *Transient Self-Portrait*, un autorretrato transitorio que actualiza los tópicos contenidos en los sonetos áureos.

Para una lectura de los sonetos y de la obra electrónica adquieren relevancia dos principios de la poesía áurea: *imitatio* y *aemulatio*, porque ellos presuponen una conciencia de la discontinuidad temporal entre el pasado de la tradición recibida y el presente en el cual esta se actualiza. A decir de

8 Cito ambos textos en su versión en línea del Instituto Cervantes.

Anne Cruz, el arte fundado sobre estas premisas “procura remediar la brecha entre los dos” (1988, p. 1-6), entre pasado y presente. Lejos de ser un anacronismo, entonces, la contienda o superación implicadas en estos principios poéticos consiguen la asimilación creativa, la configuración de una identidad propia y la toma de conciencia del momento histórico presente en el cual acontece la composición lírica, un elemento que cobra, como veremos, relevancia para el último paso de la navegación interactiva de *Transient Self-Portrait*. En el caso de los sonetos clásicos, no solo se dan la recepción y la recreación de los elementos de las tradiciones clásica e italiana, sino que también la relación entre el soneto de Garcilaso y Góngora debe comprenderse como una operación de *imitatio* y *aemulatio* por parte del vate cordobés.⁹ La intertextualidad en *Transient Self-Portrait* es más compleja, pues se trata de una remediación, en la cual textos de la cultura impresa ingresan al espacio virtual, de modo que se yuxtaponen una representación de la cultura libresca y una obra electrónica. Como veremos, la brecha temporal entre ambas formaciones culturales se vuelve productiva para la configuración del sentido de *Transient Self-Portrait*, porque la obra nos conduce a una reflexión sobre la configuración de la identidad en la época digital.

Desde una perspectiva histórica, la introducción del petrarquismo también es sintomático de la centralidad que

9 Si bien el tema de la fugacidad de la vida tiene infinitas variaciones en la poesía áurea, se puede observar una transición de estos tópicos, también inherente en la diferencia temporal entre ambos sonetos: mientras en el Renacimiento prevalece la vitalidad en la concepción del cuerpo y serenidad ante el paso del tiempo —como se aprecia en el ritmo equilibrado de Garcilaso—, los escépticos barrocos expresan cierto pesimismo, angustia o nihilismo frente la transitoriedad de la existencia, lo cual, en el soneto gongorino, se traduce en un anhelo desenfadado de gozar la belleza efímera. Este deseo se expresa en las enumeraciones gradadas de la *descriptio puellae* en el primer terceto, cuyo crescendo, en un gesto típico del desengaño barroco, es contrarrestado antitéticamente por la gradación paralela, con el cual culmina el último verso el soneto gongorino (Laguna Mariscal, 1999, p. 3).



ocupa el ser humano en la cosmovisión renacentista. De acuerdo con Rafael Lapesa, la innovación del endecasílabo frente al octosílabo significaba

el ritmo adecuado para la exploración del propio yo en el detenido análisis, y para expresar el arrobamiento contemplativo ante la naturaleza [...] Petrarca había dado la pauta para el escrutinio de los estados del alma. Los poetas, al explorar el propio espíritu, cobraban conciencia de sí mismos y contribuían así al descubrimiento del individuo, el hecho capital del Renacimiento (1995, p. XIX).

Un caso emblemático es el soneto I de Garcilaso, “Cuando me paro a contemplar mi ‘stado”, y es importante insistir en que esa modalidad de concebir el sujeto está vinculada a una forma poética, así que — anacrónicamente, pero con miras a la obra digital — podríamos decir que un nuevo “medio” (el soneto), configura nuevas formas de subjetividad y genera otros modos de sociabilidad. En este sentido, el petrarquismo crea una forma para la articulación del yo renacentista, de su deseo y su pasión dentro de un sistema de tópicos y convenciones, y también es evidente que los sonetos tienen una utilidad práctica en el cortejo amoroso (García, 1997; Fernández Rodríguez, 2009). Como veremos, la concepción del yo y la articulación del deseo se resignifican en la obra electrónica.

Con base en estas coordenadas básicas de la poesía áurea, analizaré *Transient Self-Portrait*, para después extender la reflexión sobre el conjunto de “medios” integrados en la obra: la escritura — a su vez, un medio presente en el soneto —, el lenguaje hablado, el caligrama, el video e incluso el código de la máquina. Estos medios remiten a otras formas de lectura, que implican más que el procesamiento cognitivo de la escritura o de los elementos visuales, pues la obra se vale de la exploración táctil del texto y la interacción con la voz. La navegación consiste de cinco pasos: una portada

con instrucciones, tres momentos interactivos y una última pantalla en la cual se despliegan los créditos.

(I) La portada de la obra nos propone una relación inusitada entre texto y receptor, porque además de leer el poema, el lector es invitado a formar parte del texto, a hablar y jugar con él. Al mismo tiempo, el texto es personificado por ser capaz de hablar con el lector, por requerir luz y cariño. Siendo “la tinta en la superficie textual”, el lector es señalado como parte de la materialidad del texto, lo cual también expresa el caligrama en la portada, que insinúa un rostro.

(II) En el primer paso de la navegación de la obra, el usuario visibiliza con movimientos del ratón el texto del soneto garcilasiano mientras una voz masculina con acento peninsular declama el soneto. El acto de “acariciar” la superficie textual y la declamación se complementan, pues la grabación se interrumpe cuando el usuario deja de mover el ratón sobre la pantalla. Durante esta navegación, la cámara de la computadora refleja el rostro del lector, de modo que los movimientos del usuario permitan iluminar ciertas partes del texto en la pantalla y el usuario se vuelve parte de la materialidad de la obra. Cuando el noventa por ciento del texto haya alcanzado visibilidad, se interrumpe la grabación y desaparece el texto, es decir, el usuario tiene un control limitado sobre el tiempo de lectura: la navegación es transitoria.

(III) De la misma forma, en el siguiente paso, el usuario puede moverse frente a la pantalla para iluminar las partes oscuras del poema gongorino con la proyección de su rostro que produce la cámara del equipo. Simultáneamente, la lectura en voz alta del texto hace que este se visibilice. Cuando queda legible la totalidad del texto, culmina la interactividad con la desarticulación animada del soneto cuyo sentido, imitando al último verso gongorino, se desintegra en un montículo de letras revueltas, sin sentido, en nada. Aquí también el tiempo de la lectura del soneto está limitado: en oposición a la estabilidad



de la página impresa, la obra escenifica el carácter efímero que puede adquirir la escritura en el espacio virtual.

(IV) En última instancia, la cámara de la computadora muestra el retrato del usuario en tiempo real, quien puede mover esta imagen como si fuera posible mirar detrás del espejo virtual. La posibilidad de girar el caligrama hace visible que se trata de una imagen que carece de profundidad. Al mismo tiempo, se escucha una voz femenina que transmite lo que parecen coordenadas en código computacional. Este último momento de la navegación no tiene límite temporal: el lector puede contemplarse en una especie de presente continuo que solamente termina cuando decida terminar la interacción con la obra (aquí también concluye la copresencia virtual consigo mismo). Es importante mencionar que, a lo largo de los tres momentos, aumenta la visibilidad del usuario en la pantalla: si bien inicialmente es apenas una mancha claro-oscuro, su rostro y su entorno adquieren completa visibilidad en el último paso de la navegación. Al mismo tiempo, cabe observar que la interactividad no genera diferentes posibilidades de lectura, sino que el lector debe ejecutar las acciones preestablecidas para atravesar la obra, cuyos elementos significantes resultan preconcebidos.

Mediante esa secuencia, *Transient Self-Portrait* propone una reflexión sobre el lugar y la temporalidad del cuerpo en el espacio virtual o la virtualidad del cuerpo en los imaginarios que genera el arte. Insertándose en la tradición de los sonetos clásicos, la obra establece un paralelismo entre los tipos ideales de belleza y los tópicos sobre lo efímero que resulta la misma. Con plena conciencia del carácter convencional de la construcción de sujetos históricamente específicos, la obra construye un puente entre el blasón poético de la dama idealizada y la representación digital propia de nuestra actualidad para problematizar las nociones de la identidad y el lugar que se desprenden de nuestra experiencia cotidiana en espacios virtuales.

La estructura de la obra se basa en triadas: sus tres pasos de navegación interactiva implican tres obras distintas: dos sonetos y la auto-representación del usuario. Estos remiten a tres épocas marcadas por sensibilidades diferentes: el renacimiento, el barroco y la época digital. También se reconfigura el modelo triádico de emisor-mensaje-receptor, porque la interacción requerida para visibilizar el mensaje mediante gestos, voz, y movimiento, remite al receptor como parte de la materialidad del mensaje; es decir, en una suerte de estadio de espejo, coinciden las instancias del emisor y receptor mediado por el código de la máquina en el último paso de la navegación. Entonces, se generan diferentes constelaciones entre “textos” y “cuerpos”: por ejemplo, la escritura performática de los sonetos genera representaciones ideales del cuerpo femenino; por medio del movimiento de su cuerpo y la articulación de su voz, el lector lleva a cabo una lectura audio-visual del texto; y finalmente, la computadora genera una representación del lector, recreándolo de acuerdo con sus convenciones y códigos.

En ambos sonetos, el motivo más importante es la corporalidad del objeto de deseo descrito por el yo lírico. Por ejemplo, Garcilaso destaca junto con la vitalidad del cuerpo, la plasticidad del cuello y del cabello, cuyo movimiento causado por el viento, anticipa la conclusión sobre la mutabilidad del tiempo y la exhortación a disfrutar la juventud pletórica. La transformación que obra el tiempo en la belleza se plasman en una imagen: el movimiento en la gradación “mueve, esparce, desordena” contrasta con la verticalidad inmóvil del “cuello enhiesto”. En cambio, Góngora, de acuerdo con los preceptos del manierismo (Contreras García, 2013), elabora metáforas altamente artificiosas que sirven al yo-lírico para apreciar los atributos de la dama. Al mismo tiempo, frente a la sensualidad elogiada, las gradaciones en los tercetos gongorinos insisten en la materialidad caducable de la adorada y el último verso culmina el soneto con una expresión del desengaño frente a la vanidad de la existencia. Ahora bien, el tercer momento

de navegación de *Transient Self-Portrait* representa un cuerpo cuya materialidad consiste en las letras palpitantes de un caligrama. Si bien en los sonetos áureos puede distinguirse entre un autor y un lector del soneto, así como, al nivel interno de los sonetos, entre el yo-lírico que enuncia su deseo y la destinataria del mensaje, *Transient Self-Portrait* concluye con un caligrama digital del lector que aparece como receptor y emisor del mensaje, al tiempo que se encuentra fuera y dentro de la obra. Este cortocircuito en la representación hace que el lector aparezca inmerso en la materialidad del medio. De esta forma, la obra insinúa una transición entre dos constelaciones: por un lado, la representación del cuerpo de la amada y del deseo del yo lírico, que emanan del acto de la lectura, y, por el otro, la incorporación del lector en la materialidad del texto. Si bien, en el primer caso, la lectura de un libro puede concebirse como confrontación con otra conciencia y el deseo, como articulación frente a otro ser; en el segundo caso, el espectáculo en la pantalla se antoja como reflejo narcisista que no conoce la resistencia que implicaría la presencia de un otro.

Este efecto de extrañamiento se refuerza por las estructuras temporales propias de las tres representaciones que se integran en *Transient Self-Portrait*. Ambos sonetos, además de aludir a las estaciones y diferentes edades, inician con extensas cláusulas temporales: el reiterado “en tanto” garcilasiano que giran en torno del verbo principal “coged” conlleva cierto equilibrio y mesura en el presente, pese a la futura pérdida de los atributos deseados. En cambio, con el empleo cuádruple de la conjunción “mientras”, Góngora genera la impresión de un estancamiento del tiempo, mismo en el que irrumpe la veloz enumeración gradada que introduce el centro sintáctico de la oración “goza”.¹⁰ Además de incorporar sonetos que

10 Ambos sonetos se basan en la oposición el presente de la belleza y su futura desintegración, pero Góngora subraya la implacable marcha del tiempo aludiendo a los estragos de la muerte. Como concluye Bianca González de Escandón, mientras en el soneto de Garcilaso “lo esencial es

abordan la fugacidad de la existencia, *Transient Self-Portrait* introduce una temporalidad efímera en los mismos sonetos, porque el usuario dispone de un tiempo limitado para la lectura, a la vez que la obra subraya la inestabilidad del sentido del cuerpo-texto por medio de la desintegración animada de los sonetos. La ilegibilidad y fragmentación de los textos conduce al tercer momento de la navegación en el cual el lector se encuentra con su imagen en el espejo virtual, con un retrato fragmentado en letras ilegibles. Aquí no hay ninguna restricción temporal: el lector se halla en un presente en el cual la transitoriedad se realiza en tiempo real, pero sin lectura ni sentido posibles en la tradición de la cultura libresca. En consecuencia, quizá se trata de un tiempo igual de efímero, sin profundidad alguna, como el que se aprecia en el retrato del usuario al final de navegación, que no es más que una superficie unidimensional. Esta nos remite a la pregunta de si nos queremos reconocer —lernos— en el caligrama de código, espejo que la máquina nos pone ante los ojos.

El último paso de la navegación *Transient Self-Portrait* puede entenderse como un guiño irónico sobre las identidades ilusorias en la época digital; por ejemplo, la construcción del yo en las redes sociales. En la construcción narcisista del tercer momento de la navegación estamos en absoluta presencia de lo que idealizamos, anhelamos y deseamos, pero al igual que el mítico personaje de Ovidio nos damos cuenta de nuestra ilusión al penetrar la superficie que nos arroja nuestro reflejo. Quizás la toma de conciencia sobre nuestro tiempo que implica la operación de *imitatio* y *aemulatio* del último paso en la navegación, captura un tiempo vacío, un presente absoluto sin tensión entre pasado y futuro, por lo

la belleza actual, mientras que la destrucción futura queda en segundo término, evocada solo por unas contraposiciones de imágenes muy bellas”, en el soneto de Góngora destaca “la idea predominante, que ya no es la belleza presente, sino la ruina futura”. (Bianca González de Escandón cit. en Morales Saravia, 1998, p. 12).



tanto, pobre en calidad experiencial, tan ilegible como las letras del caligrama que componen el rostro del lector, tan incomprensible, en términos humanos, como la voz en el *off*.¹¹

A pesar de esta conclusión pesimista, cabe preguntarnos en qué medida nuestra lectura nos puede prevenir de las tentaciones de teóricos que sobreestiman el potencial de las computadoras y de la realidad virtual. Por ejemplo, la propuesta de que a causa de nuestra constante interacción con máquinas, nos transformamos en seres cibernéticos, en *cyborgs*, lo cual sería un síntoma de nuestra supuesta condición post-humana, según Katherine N. Hayles. A pesar de ser a menudo altamente especulativos, los argumentos de la crítica norteamericana tienen mucha influencia en los debates actuales sobre el impacto de los espacios virtuales y, desde luego, no dejan de repercutir en la composición y el análisis de una obra como *Transient Self-Portrait*. Si bien ya Borges concibió el libro como extensión de la memoria y McLuhan categorizó los medios como extensiones de nosotros mismos; desde la perspectiva de Hayles, la computadora implica no solo una extensión del ser humano, sino que hace posible un grado de inmersión caracterizado por el creciente dominio del agente computacional sobre el individuo. La condición post-humana se genera, según Hayles, por nuestra constante interacción con computadoras y nuestra presencia en espacios virtuales, cuyos circuitos repercusivos (*feedback loops*), modifican nuestra forma de ser. Según ella, tanto nuestra incorporación a estos espacios como la participación de agentes no humanos, de máquinas que están involucradas en

11 “Destapa la felicidad”. Este lema publicitario podría ser una de las transformaciones más recientes del tópico milenario *carpe diem*, como explica González Iglesias: “La botella de Coca-Cola no es sólo metáfora de la felicidad, sino concreción metonímica, visible, tangible, bebible: materialmente ya es felicidad, al tiempo que anticipa, resume y acompaña el resto de placeres vitales. Es vida. Sin tiempo, sin muerte” (González Iglesias, 2013, p. 262). *Transient Self-Portrait* nos lleva, quizá, a determinar una nueva modalidad del *carpe diem*, una actualización para la época del *Pokémon go*.

nuestro raciocinio (a manera de una cognición distribuida), hacen que nos asemejemos a seres cibernéticos (Hayles, 1999, pp. 2-3, 284-289).

Ahora bien, desde una perspectiva que procura evitar caer en el entusiasmo fácil frente al potencial de las máquinas, sino que intenta sondear el potencial crítico de las representaciones que ofrece la literatura electrónica, podemos decir que si bien *Transient Self-Portrait* visibiliza un circuito repercusivo, está lejos de configurar una identidad *cyborg*, porque nos muestra un espejismo de nuestra identidad en el espacio virtual, la incertidumbre sobre nuestra ubicación y lo efímero e inestable del sentido del texto digital y de la corporeidad. En este sentido, *Transient Self-Portrait* actualiza otro tópico poético clave del barroco: el desengaño.

Al mismo tiempo cabe señalar que *Transient Self-Portrait* se inscribe en una tradición de la literatura electrónica (John M. Vincler, 2010) que se basa en la representación lúdica de la materialidad corporal y textual, como sucede en la obra de Shelley Jackson o Christine Wilks, cuyo interés radica en la exploración crítica de nuevas subjetividades basadas en las posibilidades creativas del medio digital frente a la tradición de la cultura escrita. *Transient Self-Portrait* otorga significado a la diferencia temporal entre las normas de la cultura escrita (convenciones que asumimos como perfectamente naturales) y el potencial de la escritura y lectura en el espacio digital,¹² que lleva en la obra a un paradójico momento de reconocimiento y extrañamiento. En este sentido, la lógica de la pareja *imitatio* y *aemulatio* una vez más se presenta como mediación entre la tradición recibida y el horizonte presente. A su vez,

12 De acuerdo con Henning Lobin (2014), podemos oponer al sentido fijo en la página impresa tres características de la escritura en la época digital que es híbrida, social y multimedial. Híbrida, porque la computadora modifica el texto, e incluso genera independientemente los textos; social, porque varios autores colaboran en la configuración del sentido y el texto se comprende como tejido de diferentes textos vinculados; multimedial, porque, la presencia de un medio en otro modifica el significado, una tendencia fuerte hacia la integración de elementos audiovisuales.



la incorporación del lector en la obra genera una reflexión sobre las representaciones que dan pie a nuestra subjetividad y marca claramente una toma de conciencia sobre nuestra identidad en el presente.

4. La intersección de espacios reales y virtuales como principio poético

A modo de conclusión, cabe recordar cómo se relacionan ambas obras electrónicas con nuestra realidad: si bien *Connected Memories* tiene un carácter utópico porque articula la memoria de una comunidad ideal, *Transient Self-Portrait* expresa una visión distópica, ya que frente a la cualidad de experiencia que transmite el yo-lírico propio de la tradición de la poesía amorosa de los Siglos de Oro, el último paso de su navegación escenifica un gesto de desengaño. Ese se debe tanto a la representación del sujeto desde un afuera inasible, en una codificación indescifrable, como a su alusión al carácter narcisista y superficial de la construcción del sujeto en el medio más representativo de nuestra actualidad. Ambas obras, no obstante, cumplen con una función importante de la literatura, pues remiten a los límites de los discursos operantes y sentidos vigentes; por ejemplo, transgreden las convenciones de la construcción del migrante o exponen lúdicamente los espejismos de la identidad en el espacio virtual, de modo que añaden una faceta a la realidad que conduce a reconcebir la crítica.

Para complementar estas conclusiones, cabe advertir que a la tensión productiva que establecen las obras analizadas con respecto a nuestro aquí y ahora, se añaden otras estrategias lúdicas de la representación de espacios en obras recientes de María Mencía. El proyecto de visualización de datos *Gateway to the World: Data Visualisation Poetics* (2013-2016) vincula información obtenida de Wikipedia con las bases de datos y el sistema de navegación en diversos puertos (Bremen, Bergen, Barcelona, Hamburgo). La visualización de datos transforman los navíos en herramientas de escritura:

en su estela pueden leerse fragmentos aleatorios de Wikipedia cuya selección automática alude al nombre de la nave. De este modo, el espacio geográfico se transforma en un relato fragmentado en el cual emergen múltiples textos. No obstante, debido al traslape de las trayectorias marítimas muchas líneas de texto resultan ilegibles, de modo que destaca más el trazo de la escritura colorida sobre el mapa. El conjunto de estos recursos crea una metáfora del flujo de información en nuestro mundo globalizado.

La última obra de María Mencía, basada en una investigación histórica, vincula genealogías familiares con un episodio histórico de la migración de Europa a América. *The Winnipeg, El Barco de la esperanza* (2017) es una página web interactiva con un archivo documental, dedicada a la memoria de los refugiados de la Guerra Civil española quienes llegaron a Chile en el barco mencionado en el título de la obra. Amén de una visualización animada de la trayectoria de la embarcación que dibuja con los nombres de los refugiados, la página contiene un espacio para la interacción, donde el usuario puede registrar relatos sobre sus antepasados que huyeron de la persecución fascista a Chile, así como un acervo documental sobre la historia del barco y sus pasajeros.

Ambas obras recientes dan continuidad a preocupaciones anteriores que hemos revisado a lo largo de este ensayo. Para el campo de la poesía digital, futuros estudios explorarán el potencial de sentido que hay en los nuevos aspectos que se integran en la obra de María Mencía: no solo la intersección de espacios reales y virtuales, sino también las visualizaciones de datos masivos — una tendencia contemporánea en las humanidades digitales —, así como las posibilidades de la interacción abierta, en línea, de múltiples usuarios con la obra.

Referencias bibliográficas

Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins.



- Aguilar, Dietris (2008). La mujer y el tiempo, canon estético y desvíos en tres artistas del Renacimiento: Garcilaso, Fray Luis y Giorgione. *Espéculo. Revista de estudios literarios*, 37, Recuperado de <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero37/mutiempo.html>.
- Arendt, Hannah (1998). *The Human Condition*. Chicago-London: University of Chicago Press.
- Bachleitner, Norbert (2015). Formas de literatura electrónica. *Tema y Variaciones de Literatura*, 45. II, pp. 63-148. Recuperado de <http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/4912?show=full>.
- Bootz, Phillippe (2012). From OULIPO to Transitoire Observable: The Evolution of French Digital Poetry. *Dichtung Digital*. Recuperado de <http://www.dichtung-digital.org/2012/41/bootz/bootz.htm>.
- Contreras García, Adriana y Lilian Camacho Morfín (2013). Comentar los sonetos neoepicúreos de Góngora. Repositorio UNAM. Recuperado de <http://ru.ffyl.unam.mx:8080/jspui/bitstream/10391/3345/6/COMENTAR%20SONETOS%20GONGORINOS.pdf.txt>.
- Cruz, Anne (1988). *Imitación y transformación: el petrarquismo en la poesía de Boscán y Garcilaso de la Vega*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing.
- De la Vega, Garcilaso (2017). En tanto que de rosa y de azucena (Soneto XXIII). Recuperado de <http://cvc.cervantes.es/actcult/garcilaso/versos/soneto09.htm>.
- De la Vega, Garcilaso (2017). Cuando me paro a contemplar mi 'stado (Soneto I). Recuperado de <http://cvc.cervantes.es/actcult/garcilaso/versos/soneto01.htm>.
- Dellepiane, Alba Estela (1995). Imágenes en los sonetos de Garcilaso. Recuperado de http://cvc.cervantes.es/literatura/aih/pdf/12/aih_12_2_023.pdf.

- Díez, Miguel (2009). Carpe diem: aproximación a un tópico universal. *Letralia: Tierra de Letras*. Recuperado de <http://www.letralia.com/207/ensayo02.htm>.
- Di Rosario, Giovanna (2011). *Electronic Poetry: Understanding Poetry in the Digital Environment*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Fernández Rodríguez, Natalia (2009). El amor en los sonetos de Shakespeare y Góngora: dos reacciones ante el petrarquismo. *Revista de Filología*, 27, pp. 75-87. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3284263.pdf>.
- Flusser, Vilém (2002). On the Crisis of Our Models. En Andreas Ströhl (Ed.). *Writings*. London-Minneapolis: University of Minnesota, pp. 75-84.
- Flusser, Vilém (2002). Taking up Residence in Homelessness. En Andreas Ströhl (Ed.). *Writings*. London-Minneapolis: University of Minnesota, pp. 91-103.
- Flusser, Vilém (2011). To make concrete. En Marc Poster (Ed.) y Nancy M. Roth (Trad.). *Into The Universe of Technical Images*. Minneapolis-London: University of Minnesota, pp. 15-22.
- Foucault, Michel (1997). *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*. Barcelona: Anagrama.
- García, Gustavo V. (1997). El intertexto de la imitación en Garcilaso, Góngora y Balbuena. *Revista Iberoamericana*. LXIII, 180, pp. 391-404.
- Góngora y Argote, Luis (2017). "Mientras por competir con tu cabello". Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/obra/mientras-por-competir-con-tu-cabello-soneto--0/>.
- González Iglesias, Juan Antonio (2013). Carpe diem: Desde Epicuro hasta la Coca-Cola. Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/obra/carpe-diem---desde>



epicuro-hasta-la-coca-cola/e68c7686-21f8-43b3-adf4-88231d5780d7.pdf.

- Hayles, Katherine N. (1999). *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago-London: Univeristy of Chicago Press.
- Jackson, Michael (2006). *The Politics of Storytelling: Violence, Transgression and Intersubjectivity*. University of Copenhagen: Museum Tusculanum.
- Laguna Mariscal, Gabriel (1999). En tierra, en humo, en polvo, en nada. En *Anuario de Estudios Filológicos*. Badajoz: Universidad de Extremadura, pp. 197-213. Recuperado de http://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/2638/En_tierra_en_humo_en_polvo_en_sombra_en_nada.pdf?sequence=1.
- Lapesa, Rafael (1995). Estudio preliminar. En Garcilaso de la Vega. *Obra poética*. Barcelona: Crítica, pp. IX-XXI.
- Lobin, Henning (2014). Schreiben nach Engelbart. *Dichtung Digital*. Recuperado de <http://www.dichtung-digital.de/schreiben-nach-engelbart/>.
- McLuhan, Marshall (2003). The Medium Is the Message. En Wardrip-Fruin, Noah y Nick Montfort (Eds.). *The New Media Reader*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, pp. 203-209.
- Mencía, María (2003). *From Visual Poetry to Digital Art: Image-Sound-Text, Convergent Media, and the Development of New Media Languages*. London: University of the Arts.
- Morales Saravia, José (1998). Vanitas y petrarquismo en el soneto XXIII de Garcilaso de la Vega. *Iberoromania*, 47, pp. 47-71.
- Muñiz Muñiz, María de las Nieves (2014). La descriptio puellae: tradición y reescritura. En *El texto infinito: Tradición y reescritura en la Edad Media y en el Renacimineto*.

Salamanca: Seminario de Estudios Medievales y Renacentistas, pp. 151-189.

Ruiz Sánchez, Marcos (2006). Pulvis et umbra. A propósito de algunos paralelos neolatinos de un famosísimo verso de Góngora. *Myrtia*, 21, pp. 317-326.

Ströhl, Andreas (2002). "Introduction". En Vilém Flusser, *Writings*. London-Minneapolis: University of Minnesota, pp. IX-XXXVII.

Vincler, John M. (2010). The Monstrous Book and the Manufactured Body in the Late Age of Print: Material Strategies for Innovative Fiction in Shelley Jackson's Patchwork Girl and Steve Tomasula's VAS: An Opera in Flatland. *Dichtung Digital*. Recuperado de <http://www.dichtung-digital.de/index-archiv.htm>.





TERCERA PARTE:

**ANTROPOLOGÍA, CULTURA
Y VIDEOJUEGOS**

HACIA EL HOMO VIDEOAUDITORIS: LA PRESERVACIÓN DE LOS MITOS A TRAVÉS DEL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Ervey Leonel Hernández Torres
Universidad Autónoma de Baja California

1. Introducción

Contrario a lo que pudiera pensarse desde fuera de la academia, el tema de los videojuegos como objeto de investigación no es una tendencia reciente. En primera instancia es importante destacar que en determinados contextos académicos el estudio de los videojuegos ha tenido que partir de otros campos de estudio. Al respecto, Frans Mäyrä señala: “Contemporary game studies differ from the earlier traditions of studying games within such disciplines as history, ethnography, military simulation or educational sciences principally for the emphasis on games as a particular form of culture” (2008, p.13). Resulta válido entonces que el estudio del videojuego surja en el seno de otras disciplinas, por ejemplo, desde la Literatura, como es el caso de la presente obra.

Se considera que esta condición de estudio transdisciplinario es sumamente entendible, partiendo del hecho de que en muchos países aún no hay una industria del videojuego consolidada; por ende en estos países las instituciones de educación superior comenzaron en la presente década a conformar una oferta educativa especializada en videojuegos y, en consecuencia, empezaron a surgir núcleos



de investigación en torno al tema. Hasta donde hemos podido constatar, pocos de estos grupos están totalmente consagrados al estudio puro del videojuego, y más bien se convierte en un objeto que se observa desde cada óptica disciplinar. Siendo concretos, en el mundo actual hay muy pocos licenciados e ingenieros en videojuegos, y quienes ya ostentan este título participan en la industria desarrollando videojuegos, no en la academia analizándolos. Afortunadamente, el videojuego es un objeto tan rico y complejo que abre las puertas de su análisis a comunicólogos, diseñadores, artistas visuales, computólogos, narratólogos, sociólogos, mercadólogos, por solo mencionar algunos. Por ello se celebran iniciativas como la presente obra, que suman a los esfuerzos individuales de legitimar el estudio del videojuego en las instituciones latinoamericanas.

Retomando los argumentos de la transdisciplinariedad, a manera de introducción se presenta un breve recuento de las disciplinas que estudian al videojuego; evidentemente el campo de estudio más próximo al videojuego es el estudio del juego, es decir la Ludología de Aristóteles, De Aquino, Huizinga y Caillois (Hernández, 2017), en la cual no profundizaremos dados los objetivos del presente volumen. En primera instancia se destacan los estudios desde la parte tecnológica; es importante mencionar la labor del noruego Espen Aarseth, principal investigador del Center for Computer Games Research en la IT University of Copenhagen y editor en jefe de *Game Studies*, “la primera revista académica con revisión de pares dedicada al estudio de los juegos de computadora” (Aarseth, 2001), la cual cuenta con dieciséis volúmenes hasta diciembre del 2016, y ha publicado artículos de destacados investigadores como Marie-Laure Ryan, Jesper Juul, David Myers, Greg Smith y Gonzalo Frasca. En la misma dirección se encuentra la revista científica *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, que se publica bimestralmente desde el año 2006; actualmente es coordinada por la investigadora inglesa Tanya Krzywinska de Falmouth University y en su



comité editorial participan reconocidos investigadores de todo el mundo, como Paul Gee, Espen Aarseth, Jasper Juul, Barry Atkins y Frans Mäyrä.

En otro campo se encuentran los estudios del videojuego desde la Pedagogía y la Psicología. Un referente importante en este área es el investigador estadounidense Paul J. Gee (2013) con su artículo “Learning by Design: good video games as learning machines” y su libro *What Video Games have to teach us about Learning and Literacy* (2007), donde habla de la relación entre los principios del aprendizaje vistos desde los videojuegos y su potencial para educar a las nuevas generaciones. Es importante señalar que el trabajo de Gee tiene un espectro muy amplio, colindante con la Psicología; de ahí que sus trabajos en la década de los ochenta hayan contribuido a la formalización del concepto de ludificación o gamificación (Werbach, 2015). Se señala este aspecto porque en las instituciones educativas comúnmente se comete el error de forzar el estudio del videojuego desde los principios de gamificación. En síntesis, la gamificación consiste en abstraer elementos y técnicas de juegos para aplicarlas en contextos no lúdicos, por ejemplo, desarrollando un sistema de puntuación para el cumplimiento de actividades laborales, o creando un torneo entre ciudadanos cuya meta sea el cumplimiento de los límites de velocidad. Su aplicación se da entonces en áreas como la Administración, la Mercadotecnia y las Relaciones Públicas. Es por ello que en otros artículos publicados en México hemos insistido en esta postura de desprender el estudio del videojuego de la gamificación (Hernández, 2017).

Continuando con los estudios del videojuego desde la Pedagogía, se destaca además el trabajo de Prensky (2010) *Teaching Digital Natives: Pathering for real learning* que profundiza en algunos aspectos a considerar en el binomio videojuegos-educación. En el mismo sentido se encuentran la obra de Sedeño, *Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación* (2010) y *Videojugando*



se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación de Gramigna y González-Faraco (2009).

Otro proyecto latinoamericano a destacar es *Civia*, videojuego desarrollado para el aprendizaje de competencias ciudadanas por el Grupo de Investigación en Tecnologías de la Información y Redes en Colombia (Londoño, 2012); en el mismo sentido se destacan *Enmo*, *Ariadna* y *YoDigo*, proyectos desarrollados por el Cuerpo Académico de Tecnologías de Software en la Educación de la Universidad Autónoma de Baja California para analizar el potencial desarrollo de competencias sociales mediante el uso de videojuegos en niños autistas (Universidad Autónoma de Baja California, 2014). En la misma institución el Cuerpo Académico de Diseño y Comunicación ha publicado el estudio *El diseño de videojuegos y su potencial formativo en el adulto* (Hernández, Candolfi, Rodríguez y Salinas, 2016) y *El videojuego en la educación continua: posibilidades de la andragogía hipermediática* (Hernández, 2014), que versan sobre las cualidades del videojuego como formador de competencias en los adultos mayores, tomando en consideración que la edad promedio de los videojugadores se ampliará en los próximos años.

Además del enfoque de estudio pedagógico mencionado, otras instituciones educativas en Hispanoamérica han realizado esfuerzos notables para formalizar el estudio multidisciplinario del videojuego. En el año 2009 la Universidad de Sevilla dedicó un ejemplar completo de la *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales* bajo el título *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego* (Ramos y Pérez, 2009). Asimismo se destaca la publicación *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification* (Scolari, 2013) editada por la Universitat de Barcelona en colaboración con la Universidad Mayor de Chile; otros esfuerzos corresponden a la Universidad Nacional Autónoma de México que desde 2015 realiza el Coloquio de Investigadores de Videojuegos. En un esfuerzo equiparable, la difusión de



la investigación sobre videojuegos tiene cabida actualmente en la agenda de las instituciones públicas en México; tal es el caso del Foro Internacional del Juego DEVHR, organizado cada año desde el 2010 por el Centro de Cultura Digital de la Secretaría de Cultura, en cuyo programa considera espacios para ponencias de estudios académicos y proyectos de investigación relacionados al videojuego.

Siguiendo esta idea de la multidisciplinariedad desde la que se puede abordar el estudio del videojuego, el presente trabajo se propone un acercamiento al videojuego desde los Estudios Culturales, la Antropología y la Narratología. Se reflexiona sobre el potencial comunicativo del videojuego para generar alteridad cultural, relatar historias y preservar mitos, mediante la revisión de ejemplos prácticos. Asimismo, se destaca la necesidad de concebir la Narratología como uno de los saberes esenciales del diseñador de videojuegos y se realiza un acercamiento a los estudios sobre estructuras narrativas que pueden aplicarse al desarrollo de proyectos de videojuego. Finalmente, se ejemplifican estos argumentos presentando el uso de estas estructuras narrativas durante la producción del videojuego *La senda de Jatñil*®, y se propone la concepción del término *Homo Videoauditoris*, enfatizando que el videojuego es un extensor tecnológico de la capacidad narrativa del hombre.

2. Narrativa, videojuegos y cultura

Resulta necesario mencionar la obra de Frans Mäyrä (2008) *An introduction to Game Studies, Games in Culture*, que presenta la evolución del videojuego como objeto formal de estudio a través de cada década, y una guía meticulosa para la preparación de cualquier proyecto de estudio en torno al videojuego. Mäyrä sugiere que se puede considerar al videojuego como un sistema cultural, y que en dicha configuración el juego puede dotarse de significación para las subculturas. En el mismo tenor Salmond y Ambrose señalaron que “como cualquier proyecto interactivo, el diseño de videojuegos es,



en esencia comunicación” (2014, p.160). Entre otras cosas los videojuegos nos transmiten mensajes, nos persuaden, nos conmueven, nos aleccionan, nos cuentan historias.

En esta línea de pensamiento, el presente artículo propone entonces un acercamiento al videojuego como objeto comunicativo, particularmente como potencial artefacto difusor de la cultura, la historia, la mitología, ya que se considera que el videojuego genera experiencias de alteridad cultural. Se realizará a continuación un breve acercamiento a ejemplos que cumplen con esta condición. En el aspecto teórico cabe destacar que durante la presente investigación no se encontraron libros y artículos científicos que documenten detalladamente el desarrollo de videojuegos con temáticas culturales específicamente en México; en otras latitudes se pueden encontrar algunas aproximaciones al tema, como el artículo *Mitojuegos: sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo*, del español Manuel Garin (2009) y *Cuando los fans se vuelven jugadores: The Lord of the Rings desde la perspectiva de los mundos transmedia*, de Lisbeth Klastrup y Susana Tosca (2013). En el aspecto práctico, este artículo refirió algunos ejemplos de videojuegos, que aun cuando no fueron desarrollados propiamente como objetos de investigación académica, aportan al marco de la presente discusión.

Antes de abordar los ejemplos mencionados, es menester señalar que existen diferentes posturas respecto a si los juegos pueden y deben contar historias. En el artículo *Games telling stories?*, Jesper Juul (2001) afirmó que es necesario distinguir que los videojuegos en sí mismos no son relatos, pero sí cuentan con elementos narrativos. “That something can be presented in narrative form does not mean that is narrative” (2001, p.1). Posteriormente, el autor considera que el ser humano utiliza narrativas para casi todo, y en consecuencia la mayoría de los juegos tienen una introducción narrativa o una historia de respaldo. Ya sea en la etiqueta, en la caja, en la pantalla o en un diálogo, los videojuegos



proponen estructuras narrativas simples en las que estados positivos son desestabilizados por elementos externos y el rol del jugador consistirá en recrear el estado positivo original. Esta estructura narrativa básica puede encontrarse en muchos cuentos populares. "This is, of course, a sequence often found in folk tales: an initial state, an overturning of this state, and a restoration of the state" (Juul, 2001, p.2). Al respecto, la narratóloga Aurora Pimentel señaló que todas las historias son abstracciones, y como tales son susceptibles de ser transmitidas por otros medios de representación y significación diferentes al de su origen (2012, p.20). Xavier Ruiz afirmó que "tanto los relatos como los juegos poseen estructuras narrativas y propician vivencias narrativas en los individuos" (2013, p.23). En paralelo, Gombrich (en López, 2010, p.166) mencionó que "en los videojuegos, la narrativa de la imagen en movimiento se potencializa por la fantasía de la simulación, nutrida por las posibilidades de inmersión e interacción (en el sentido de participación), que si bien ya se encuentran en otros medios como la literatura, el teatro y el cine, nos generan un tipo distinto de interacción "creador-objeto-(re)creador". Por su parte Richard Rouse consideró que algunos videojuegos no necesitan tener una historia, pero reconoció que la jugabilidad en muchos otros se fortalece en medida que hay una línea narrativa soportando a los personajes y sus acciones. "So games certainly do not need stories, but it seems that when employed properly, stories can make games that much stronger" (Rouse, 2005, p.203).

Desde la perspectiva de este artículo se defiende entonces la noción de que el videojuego siempre está transmitiendo experiencias, emociones, saberes, cultura y por supuesto historias, las cuales pueden ir desde la simple enunciación de un rol, hasta la compleja reinterpretación digital de un mitema. Un videojuego puede contar no solo la historia de un personaje, sino la historia de un lugar, una época o una cultura completa. Por ejemplo, en *Assassin's Creed Unity* el jugador asume un rol en medio de la Revolución Francesa,



participa en hechos históricos verídicos como la toma de la Bastilla e interactúa con personajes como Napoleón Bonaparte, Maximilien Robespierre y el Marqués de Sade, entre otros.

Apelando a esta función de objeto cultural, inclusive el videojuego mismo puede llegar a convertirse en el representante de una cultura; el hecho de que el gobierno japonés haya elegido a *Super Mario* como su principal embajador ante el mundo para los Juegos Olímpicos de Tokio 2020, y que el gobierno ruso haya elegido la estética de *Tetris* como uno de sus principales rasgos culturales durante la inauguración de la Copa Confederaciones 2017, indican que los vínculos entre videojuego y transmisión cultural no solamente son posibles, sino que podrían ser una tendencia para las próximas décadas.

Siguiendo la idea de que el videojuego comunica contenidos culturales, se destacan ejemplos como el videojuego *Tengami*, desarrollado por el estudio *Nyam Yam*, cuyo estilo visual transmite la esencia del arte tradicional en Japón; *Apotheon* de Alientrap Games desarrollado con el estilo artístico de la antigua Grecia; *Alto's Adventure®* de Snowman, cuyos personajes y escenario se inspiraron en la cultura peruana de los Andes.

En relación a Centroamérica se destaca el videojuego *Aztec* de Team Colorblind, donde el jugador asume el rol de un caballero azteca con la misión de expandir el imperio. En el mismo sentido se encuentra el videojuego *Pok Ta Pok*, dirigido por Roberto Rochin, que presenta un simulador del juego de pelota practicado por las culturas del México precolombino, y permite al jugador seleccionar entornos y personajes mayas, totonacas, mixtecos, teotihuacanos, olmecas y aztecas.

En el noroeste de México actualmente se encuentran en desarrollo el videojuego *Mulaka* de Edgar Serrano y Adolfo Aguirre, propuesto para la preservación de la mitología Raramuri del pueblo Tarahumara en el estado de Chihuahua. En



el mismo sentido se destacan dos proyectos de la Universidad Autónoma de Baja California: *Mayapan, la leyenda de Kin* coordinado por J. Reyes Juárez y Jorge Marín, cuya historia está ambientada en la mitología maya; y *La senda de Jatñil*, coordinado por quien suscribe este artículo, como propuesta de preservación de la cultura Kumiai (Figura 1). Este último proyecto se abordará con mayor profundidad como parte de la discusión del presente artículo.



Figura 1. Muestra de arte conceptual para *La Senda de Jatñil*®.

Podría considerarse que los ejemplos previamente mencionados constituyen un buen uso del potencial comunicativo del videojuego como difusor cultural, en tanto que exploran la utilidad del hipermedio para transmitir los relatos de un pueblo, una cultura, o un momento histórico.

En contraparte, también cabe la posibilidad de utilizar el mismo potencial de forma negativa, contribuyendo a la estereotipación. Pueden citarse otros videojuegos que han abusado de algunos rasgos de la cultura mexicana para su estética y narrativa, dañando la percepción de México hacia el exterior; tal es el caso de videojuegos como *Guacamelee* ambientado en el día de muertos con superhéroes de la lucha libre mexicana; *Taco Master* donde el jugador controla a un cocinero de tacos; *El Chavo Kart* simulador de carreras de autos con los personajes de la serie *El Chavo del Ocho*; y la saga *Call of Juárez*, westerns con historias de crimen en la frontera norte. Mención aparte merecen los ridículos estereotipos de sombreros, zarapes, nopales y calaveras que se presentan en el nivel mexicano de *Super Mario Odyssey*. Estos videojuegos seguramente fueron desarrollados sin intención

de agraviar a los connacionales, pero es importante entender que el mundo comienza a leer las culturas a través de los videojuegos. México es un país rico en cultura, historia y tradiciones; es mucho más que taqueros, personajes de vecindad y narcotraficantes.

Si bien los argumentos previos pudieran interpretarse como una opinión particular de quien suscribe este artículo, otros autores ya han advertido sobre la posibilidad de distorsionar el patrimonio cultural a través de las representaciones tecnológicas. Al respecto, Olmos señaló:

Los mitos de las antiguas culturas se transforman en forma y a veces en contenido; este proceso es estimulado por la actividad de las máquinas de imágenes de la tecnología contemporánea. La rapidez de la comunicación mediática, los textos, la música, los colores y las imágenes en general, han vuelto banal el proceso de conocimiento, anteriormente sagrado. Las novelas, las películas y tantos otros medios de producción onírica han descompuesto y transformado fenómenos de satisfacción artística que hasta hace unas decenas de años no pertenecían a lo cotidiano y tampoco eran de fácil acceso. (2011, p. 230).

Al presentar estas ideas no se pretende satanizar los medios mencionados; más bien se busca concientizar al escritor, al director de cine, al desarrollador de videojuegos, sobre el gran poder que se les confiere como generadores de contenidos novomediáticos. En la actualidad es tan grave difundir en internet información no verificada, como lo es reinterpretar la historia de un pueblo en una película o un videojuego sin haber explorado a profundidad las posibilidades del patrimonio cultural que la circunscribe. En este sentido llama la atención la descripción de Salmond y Ambrose sobre el perfil ideal de un diseñador de videojuegos; los autores mencionan ocho puntos entre los que se destacan “poseer conocimientos de literatura clásica, mitos y leyendas, religiones del mundo, escritura avanzada y experiencia



vital” (2014, p.160). Se entiende entonces que el diseñador de videojuegos no debería ser un reciclador de estereotipos y motores de juego, sino una persona culta, capaz de proponer historias, personajes, ambientes y mecánicas desde un amplio bagaje de conocimientos.

Bajo estas condiciones, por ejemplo, se puede convertir una simple mecánica de conectar puntos en una épica historia de expedición a través del tiempo y el espacio, tal es el caso del videojuego *Two Dots* de Playdots; o bien desarrollar una compleja y emotiva narración para justificar la amistad de un cuadrado con otros rectángulos en un juego de plataformas, como ocurre en el videojuego *Thomas was alone* de Mike Bithell. De igual forma, los videojuegos pueden rescatar los mitos escondidos en la tradición indígena, como el de Jatñil; generar mitos modernos, como el de Lara Croft; inclusive proponer mitos postmodernos, como el del robot Black Little Wheel.

Se considera entonces que el diseñador de videojuegos debe contar con un cúmulo de saberes que lo habiliten para rescatar, generar y transmitir historias. Debe ser capaz de organizar los sucesos en el espacio y el tiempo, es decir, contar con estructuras narrativas. Para los noveles sería importante señalar que la disciplina que aborda el estudio de dichas estructuras es la Narratología. Esta nace en 1928 con la *Morfología del cuento* de Vladimir Propp y posteriormente se considera a Roland Barthes, Gérard Genette y Philippe Hamon como los principales teóricos de la disciplina (Pimentel, 2012); en el contexto latinoamericano se destaca como referente el estudio de teoría narrativa *El relato en perspectiva* de Aurora Pimentel (2012).

Ahora bien, la narratología frecuentemente se entrelaza con otras disciplinas. En beneficio de los diseñadores de videojuegos puede citarse *La semilla inmortal: los argumentos universales del cine* (Balló y Pérez, 1998); la obra enuncia veintidós estructuras narrativas aplicadas al cine (Figura 2), no



obstante, académicos especializados en diseño de videojuegos recomiendan utilizarla también como base para desarrollar historias para este medio (Gódia y Nolla Rodríguez, 2016). En el mismo sentido podría recurrirse al ensayo “Los cuatro ciclos” de Jorge Luis Borges (2005) donde el autor reduce las estructuras narrativas a cuatro posibilidades: la defensa de una ciudad, una búsqueda, un retorno y el sacrificio de un dios.



Figura 2. Resumen de estructuras narrativas. Adaptado de *La semilla Inmortal. Los argumentos universales del cine* por J. Balló, y X. Pérez, 1998 por Anagrama.

Otros autores especializados en videojuegos como Ares (2015) proponen el uso de estructuras narrativas más complejas. Para este estudio en particular se toma en consideración el trabajo del mitólogo Joseph Campbell, quién en su libro *The hero with a thousand faces* (1973) señala que existe un patrón básico, o estructura narrativa, que comparten en diferentes relatos alrededor del mundo. Campbell se refiere a esta estructura como el *monomito*, una estructura narrativa de doce fases, conocida también como *el viaje del héroe*. El trabajo de Campbell fue retomado posteriormente por Christopher Vogler, quien desarrolló el libro *El viaje del escritor* (2002). Vogler presenta una versión actualizada del *monomito* como estructura narrativa base para construir relatos para cine, televisión y videojuegos. En un ejercicio similar,



Francis Glebas (2012) propone la estructura narrativa *Ride the Dragon, que sintetiza en tres actos el desarrollo del personaje.*

3. Ejemplo de aplicación: *La senda de Jatñil*

| VALOR DEL HECHO | 1er ACTO (25%) | | | 2o ACTO (50%) | | | | 3er ACTO (25%) | | | | |
|--|---|---|---|--|--|---|---|--|---|--|--|---|
| | NIÑO (JAMÁ/JAMÁS) | ADOLESCENTE | ADULTO | ADULTO | ADULTO | ADULTO | GUERRERO (JCA KAMIAS) | JEFE DE GUERRA (KOLRYU CUATZI) | ADULTO | ADULTO | | |
| POIBLE NARRATIVA VIDEOJUEGO KAMIAJ* JATÑIL | 1. EL MUNDO ORDINARIO | 2. LA LLAMADA DE LA AVENTURA | 3. EL RECHAZO DE LA LLAMADA | 4. ENCUENTRO CON EL MENTOR | 5. TRAVESEA DEL PRIMER UMBRAL | 6. PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS | 7. APROXIMACIÓN A LA CABINA MÁS PROFUNDA | 8. ODISEA (CALVARIO) | 9. LA RECOMPENSA | 10. EL CAMINO DE REGRESO/ PERSECUSIÓN | 11. RESURRECCIÓN/ SEGUNDO UMBRAL | 12. RETORNO CON EL ELDOR |
| | 1. INFANCIA DE JATÑIL MISHKWIH EN CHIP-CHIP (LA CIENEGAS) | 2. VISION/ SUEÑO MAMIA Y CABALLOS PERSEGUIDOS OPRIMIDOS POR LOS DOMINICOS | 3. COMOVISIÓN KURIAH CONROVIVANDO EL MEDIO DE JATÑIL | 4. KURSHA (PRINCIPAL) RECOLECCION DE ALIMENTOS, CACICAY Y PRIMER ADEUSTRAMIENTO DE GUERRA (9-10 AÑOS DE RAZON) | 5. INDICACION MUK-NORTIHA CEREMONIA DIRIGIDA POR EL CACICAY | 6. ALIANZAS Y GUERRAS CON OTROS CLANES COMANDANTES DE LA FUENTE | 7. VISIONES DEL SUEÑO VENDEDOR, LEGADO DE LOS DOMINICOS | 8. PRUEBAS FINALES PRO POR LAS LLAMAS | 9. JATÑIL OBTIENE EL KOTAT E SHAMP (ARU ESPRITO DE FUERTEZA Y SABER) Y SE CONVIERTE EN JCA KAMIAJ | 10. CAPTURA DE JATÑIL EN "EL DESCANZO" Y RECLUSIÓN EN MISIÓN DE SAN MIGUEL | 11. ESCAPE DE SAN MIGUEL Y ATAQUE A MISIÓN DE GUADALUPE | 12. INSPIRADOS POR LA REBELIÓN DE JATÑIL, LOS KIAL, CUCAR, MARIY Y KOLEW ATACAN LA MISIÓN DE SANTA CASTALNA |
| | MAESTRA DE RASGOS COSTURAL EL HABILDO, "SOY CABALLO NEGRO" (7-8 AÑOS MIGRACION, COSTUMBRES, FORMA DE VIDA, EDUCACIÓN) | PAÑE TESTA TIERRA SISA DE LA GENTE DE RAZON | PRUEBAS DE INICACION ROMBI (2 MESES, CACA, VALOR, FUERTEZA) ADEUSTRAMIENTO GUERRA | ALIANZAS CON COMANDANTES DE LA FUENTE | MACEDONIO GONZALEZ, ANTONIO GABRIELA, ESTANISLAO ARMENTA, FRAY FELIX CABALLERO SIGUIENDO EL CONSEJO DE SU PADRE. | FRAY FELIX CABALLERO | FRAY FELIX CABALLERO | ANTONIO GABRIELA SE MANTIENE COMO ALIADO DE JATÑIL, PERO AL SERVICIO DE FRAY CABALLERO | ENCUENTRO FINAL CON FRAY CABALLERO, DISCURSO EPICO Y ESCAPE DE FELIX | ENCUENTRO FINAL CON FRAY CABALLERO, DISCURSO EPICO Y ESCAPE DE FELIX | ENCUENTRO FINAL CON FRAY CABALLERO, DISCURSO EPICO Y ESCAPE DE FELIX | ENCUENTRO FINAL CON FRAY CABALLERO, DISCURSO EPICO Y ESCAPE DE FELIX |

Figura 3. Vida de Jatñil Mishkwish estructurada en estadios. Adaptado de *Viaje del Héroe* por J. Campbell, 1973 por Princeton University Press.

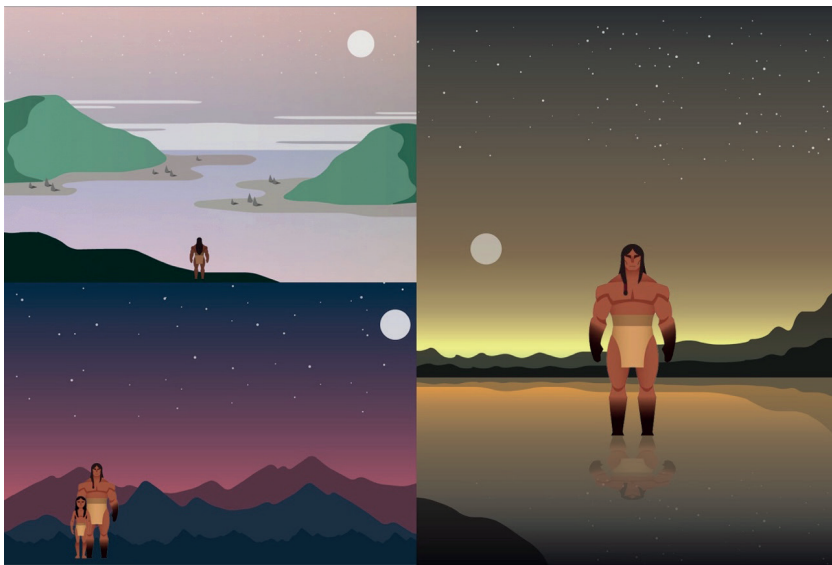


Figura 4. Capturas de pantalla. *La senda de Jatñil*®. Elaboración propia para este estudio.

Con base en las obras de Campbell, Vogler y Glebas se desarrolló la estructura narrativa para el videojuego *La Senda de Jatñil*, (Figura 3) un videojuego contemplativo de scroll lateral en 2D, que combina los géneros de aventura, plataformas, puzzles y endless runner (Figura 4). La historia está ambientada en diferentes paisajes naturales de Baja

California, México, entre 1769 y 1871. Un niño del clan Kumiai Mishkwish debe completar diferentes pruebas de habilidad, recolectar objetos, eludir trampas e interactuar con el entorno; los retos superados lo llevarán a adquirir su identidad, convertirse en el legendario guerrero Jatñil Mishkwish y liberar a su pueblo de la opresión de Fray Félix Caballero.

De acuerdo a Nolla Rodríguez (Gòdia y Nolla Rodríguez, 2016), la redacción sintética de la historia, dentro de un documento de diseño de videojuego, debe centrarse en explicar el conflicto central, idealmente mediante una estructura de tres actos, y enfocarse en presentar una descripción de los personajes involucrados. Dicha descripción se realiza desde la perspectiva social, afectiva y psicológica del personaje, sin adentrarse en aspectos físicos o estéticos, ya que estos se desarrollan en la documentación sobre el arte del videojuego.

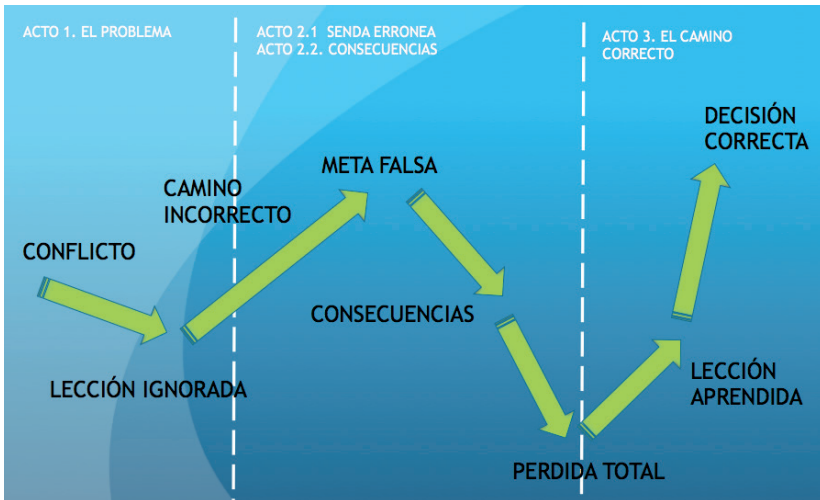


Figura 5. Traducción de estructura narrativa.

Tomado de "Ride the Dragon" por F. Glebas, 2012 por Focal Press.





Figura 6. Mapa conceptual. Fusión de estructuras narrativas y estudios antropológicos para generar narrativa de *La Senda de Jatñil*.

En este sentido la estructura de tres actos de Francis Glebas (2012) propone una narrativa secuencial que se origina en un conflicto entre el miedo y la esperanza; posteriormente el personaje elige un camino incorrecto que le genera consecuencias; finalmente el personaje redirecciona hacia una senda correcta, aprende una lección y se empodera (Figura 5). Tomando en consideración la estructura de Glebas (2012) e información biográfica y cultural de la vida de Jatñil Mishkwish desde las investigaciones antropológicas de David Zárate (1993), Everardo Garduño (2014) y Clemente Rojo (1958), se desarrolló la estructura narrativa para el videojuego (Figura 6). En el siguiente apartado se muestra el resultado.

4. Propuesta narrativa para *La senda de Jatñil*

Episodio I: Identidad

No existe una evidencia que documente la fecha exacta, pero se sabe que Jatñil nació aproximadamente entre 1780 y 1785 en un lugar llamado Chip Chip, cerca de Tecate. Su padre era líder del clan Mishkwish, una de las familias de la cultura Kumiai. Fue criado conforme a las costumbres de

su pueblo, una cultura seminómada que dependiendo de las estaciones del año se desplazaba de forma cíclica en el vasto terreno de Baja California, particularmente entre tres parajes: el desierto, la costa y la montaña. Durante su niñez aprendió a recolectar frutos y plantas esenciales para la dieta Kumiai, como la bellota; también aprendió a convivir y competir desde pequeño a través juegos de *piak* (juego de pelota), *yuñap* (carreras de campo) y *tijipor* (resbalse por laderas). La educación de los *jamai* (niños Kumiai) era un asunto de suma importancia para sus padres; respetar a los mayores, pedir permiso, no hacer escándalo frente a las chozas, no burlarse de alguien más, ser hospitalarios, eran temas prioritarios dentro de su sociedad. La relación entre padres e hijos era muy estrecha; se aprovechaba cualquier oportunidad de la vida diaria para formar el carácter y temperamento de los *jamai*, enseñándoles a tener un buen corazón. Jatñil no entendía del todo la cosmovisión de su pueblo, y en lo profundo de su ser había temores que más tarde debería resolver.

Al igual que todos los *jamai*, Jatñil no tuvo un nombre hasta después de los siete u ocho años de edad. Los *jamai* eran bautizados solo hasta que habían asimilado las costumbres esenciales de la cultura Kumiai. Durante el *matium* (ceremonia de bautizo) el jefe del clan anunciaba a los *jamai* el nombre que se les había elegido, pero con Jatñil ocurrió algo inesperado. El pequeño *jamai* tuvo visiones de su pasado y sueños del futuro de su pueblo; instintivamente se puso en pie y declaró: *nñait jatñil*. Soy Caballo Negro.

Jatñil recordaba vagamente que cuando era muy pequeño, durante una de las migraciones al borde de la Laguna Salada, conoció a un extraño animal, ajeno para su cultura, pero ya domesticado por pueblos amigos como los *Cucapah*. Sus memorias eran interrumpidas por su imaginación; escuchaba los sonidos de aquel animal mezclados con el llanto agónico de una mujer, pero la desesperación



cesaba a medida que el trote de la bestia incrementaba. Jatñil no entendía su significado, pero sí su llamado. El caballo era él mismo.

Después de su bautizo Jatñil aprendió a cazar y comenzó su adiestramiento para la guerra, que se completaría en los ritos de la adolescencia Kumiai. Tenía 10 años de edad.

Episodio II: Iniciación

El primer gran momento en la vida de los Kumiai era su bautizo. El segundo era el *wik ñispitsch*: su iniciación. El rito ceremonial tenía una duración de dos meses, durante los cuales una especie de padrino, llamado *kursha*, instruía a los adolescentes sobre sus futuras obligaciones, y los entrenaba a través de pruebas y competencias para fortalecer el cuerpo y el espíritu. Al concluir la prueba de las brasas, la última de su iniciación, Jatñil recibiría su *kotat*, arma que lo certificaba como hombre-guerrero, lleno de fuerza y sabiduría. Particularmente fue adiestrado para el liderazgo.

Mientras Jatñil crecía, aprendió de su abuelo y su padre las destrezas de la guerra, pero sobre todo la habilidad diplomática. Los Mishkwish entablaban tanto batallas como alianzas con los clanes vecinos por territorios y recursos. Cuando los dominicos llegaron a California, los Mishkwish sabiamente se aliaron con Fray Félix Caballero y el teniente Ruíz Carrillo. Jatñil y su familia colaboraron en la fundación de la Misión de Santa Catalina y la Misión de El Descanso. Creció escuchando a su padre decirle que las tierras donde vivía serían para la gente que piensa y razona, y que no era prudente combatir.

Tras la muerte de su padre, Jatñil heredó el liderazgo de un clan que enfrentaría durante varias décadas dos tipos de guerras: las indígenas y las novohispanas. Siguiendo las enseñanzas de su padre, mantuvo alianzas con los dominicos. Hizo amistad con el comandante Macedonio González, y mantuvo la relación diplomática con Antonio Garraleta,



Estanislao Armenta y Fray Félix Caballero. Sin embargo, esto desembocó la enemistad con los clanes Kumiai vecinos, particularmente con el jefe de los Kiliwas, Ñecua Kwalt, el jefe Charague de las tribus del Colorado, y los jefes de J´cum, Pedro Pablo, Martín y Cartucho.

Durante años Jatñil defendió a los blancos en contra de su propia raza, y con el paso del tiempo las conquistas de González y Caballero se tornaron más sangrientas. La vida de los indígenas ya no era como en la infancia de Jatñil, quien ahora tenía 60 años. La invasión de los misioneros obligó a los indígenas a vivir en rancherías, y con ello vinieron los abusos de poder, los azotes, las violaciones y los asesinatos. El poder cegó a los dominicos y traicionaron incluso a quienes los habían apoyado. Jatñil fue maltratado y recluido en la Misión de San Miguel, donde fue sometido a trabajos inhumanos, azotado hasta perder el conocimiento y evangelizado a la fuerza. Lo azotaban injustamente por no cumplir con lo que no sabía hacer.

En medio de su agonía, los lamentos se empataron con los de aquellas visiones que tuvo durante su infancia. Ahora veía materializado el llanto de aquella mujer. Los Kumiai vivían torturados como animales. Jatñil sabía que él mismo era culpable por haber ayudado a los blancos a fundar esta era de dolor sobre la sangre de su propia raza; pero un día encontró fuerza en lo más profundo de su ser, se perdonó a sí mismo, y prometió escapar de ese lugar. Después de dos intentos fallidos logró refugiarse en *Il kichup*, con algunos Mishkwish. La prueba más grande vino cuando tuvo que pedir perdón a los que clanes que fueron sus enemigos, pero logró congregarlos en el más grande ejército indígena que jamás se vio en estas tierras.

Episodio III: Redención

Comandados por Jatñil, el ahora ejército indígena se levantó contra la opresión de los dominicos. Inspirados por



su líder, en 1840 los Kumiai, Koal, Paipai, Cuchan y Cucapah expulsaron a los misioneros de sus tierras. Durante el ataque a la Misión de Guadalupe, Jatñil persiguió a Fray Félix Caballero, quien logró huir milagrosamente; sin embargo, meses después moriría envenenado por aquellos a los que el liderazgo de Jatñil había transformado. La época misional llegó a su fin en Baja California, y se estableció una época de paz entre los indígenas. Todos los pueblos vecinos reconocieron a Jatñil como el *Kulpay Cuatay*, gran jefe de guerra. Solo Ñecua Kwalt se levantó esporádicamente, pero las nuevas alianzas no estuvieron en riesgo.

En 1848, Clemente Rojo llegó a la península de Baja California. Los hechos relevantes de la vida de Jatñil fueron relatados por él mismo al ser entrevistado en la costa. El dato no es preciso, pero se infiere que Jatñil tenía 70 años de edad. Veinte años después el gran líder Kumiai falleció. Clemente Rojo tuvo una prominente carrera política y en 1871 decretó una autorización de tierras reclamadas a favor de los nietos de Jatñil.

Como ya se ha mencionado, esta narración es la base del videojuego *La senda de Jatñil*. El desarrollo del mismo ha consistido en primera instancia en realizar una investigación profunda sobre la cultura Kumiai, identificando en este proceso un personaje mítico; posteriormente se recopilaron hechos relevantes de su historia y su cultura; recurriendo a estructuras narrativas estos hechos se organizaron en doce estadios y se construyó un relato. Con este fundamento se diseñó la propuesta de personajes, entornos, cinemáticas y niveles.

Cabe destacar que al inicio del proyecto se pretendía desarrollar un videojuego general sobre la cultura Kumiai; sin embargo, tras el estudio de la obra de Campbell se determinó buscar un personaje épico. Durante la fase de investigación se encontró que la historia de vida de Jatñil Mishkwish contaba con dicho potencial para generar un relato poderoso



y enganchar al videojugador. A este respecto se cita *El poder del mito*, donde Campbell responde tajantemente a la cuestión de Moyers sobre por qué existen tantas historias de héroes en la mitología: “porque es lo que vale la pena escribir. Hasta en las novelas populares, el personaje principal es un héroe o heroína que ha hallado o hecho algo más allá de los logros y experiencias normales” (1988, p.179). Además el mitólogo destaca que las sociedades necesitan héroes “porque tienen que tener imágenes fijas, como astros, para hacer coherentes todas estas tendencias a la separación, para reunir las en alguna clase de intencionalidad” (1988, p.190). Desde la experiencia de *La Senda de Jatñil* se destaca entonces que los mitos necesitan héroes, y los mitos pueden preservarse a través de los videojuegos.

5. Conclusión

La construcción y preservación del conocimiento en las ciencias sociales y las humanidades bien puede servirse de los nuevos artefactos tecnológicos, toda vez que se supere la noción fatalista sobre las relaciones entre el ser humano y su tecnología. Esta visión positiva puede ampliarse mediante la revisión de la obra *Digital Humanities* de Burdick, Drucker, Lunenfeld, Presner y Schnapp (2012).

Autores como Moreno Sarda, Molina y Simelio (2017) señalan que vivimos en una época en que la tecnología ha modificado la relación entre los productores y los usuarios del conocimiento, lo cual abre la posibilidad a la exploración de nuevos relatos. Respecto a las narrativas audiovisuales, estas nuevas posibilidades no deben ser necesariamente apocalípticas, tal como lo ha planteado la ciencia ficción desde los setentas en películas como *Wizards* (Bakshi, 1977), en los ochentas con *StarChaser* (Hahn, 1985), *Gandahar* (Laloux, 1987), *Tron* (Lisberger, 1982), y hasta obras más recientes como, *Ex-Machina* (Garland, 2015), *Her* (Jonze, 2014) y *Transcendence* (Pfitser, 2014); tampoco es indispensable referirnos a los videojuegos desde filosofías irónicas fatalistas como la de



Lazo y May-raz en el cortometraje *Sight* (2012), o inclusive el artículo editorial *¿Qué haremos con los in-empleables?* (2017) de Yuval Noah Harari, cuando autores como Lippenholtz (en Sedeño 2010) consideran que los videojuegos y las simulaciones serán las herramientas a utilizar para preparar a los trabajadores del siglo XXI.

En el mismo sentido Lupton (1995) destaca la manera en que las tecnologías multimedia permiten que el individuo construya imágenes y experiencias que no serían posibles sin la mediación tecnológica. Los videojuegos, por ejemplo, ofrecen la posibilidad de experimentar un rol, una personalidad, una profesión, una tendencia moral, habilidades corporales, entre otras experiencias; por lo tanto, se destaca que la vida del ser humano puede enriquecerse en tanto interactúa con la tecnología. Siguiendo estas ideas, el actual proyecto de investigación ha explorado el vínculo entre el diseño de videojuegos y la preservación cultural.

En *El posthumanismo y el transhumanismo: transformaciones del concepto de ser humano en la era tecnológica*, Chavarría (2013) afirmó que productos culturales como el cine y los videojuegos funcionan en la actualidad como medios de preservación de relatos de ficción. En el mismo tenor, resulta ineludible referir a *La narración como realidad virtual*, publicada por Marie-Laure Ryan (2001) y *Del bisonte a la realidad virtual* de Róman Gubern (1996). Es posible entonces partir del concepto de transhumanismo que considera los avances tecnológicos como extensores de las capacidades naturales del hombre, y hablar por ejemplo del videojuego como un extensor de nuestra naturaleza lúdica y de nuestra constante necesidad de transmitir relatos. El videojuego puede ser esa fogata frente a la que un nuevo hombre se congregue a escuchar mitos. Una especie de *Homo Videoauditoris*, que no se satisface con escuchar relatos, sino que necesita verlos e interactuarlos.

Se concluye, entonces, con una reflexión de Richard Rouse (2005) “Imagine all of the power of a story in a novel, with its ability to grab hold and captivate the reader, to make her care about the characters in the story, to change her perception of the world, and, in some special instances, to change the way she lives her life. Now imagine how much more powerful that would be if, instead of reading about the actions of other characters, the reader was the main character in the story and was able to make choices that would affect the shape, direction and outcome of the story” (Rouse, 2005, p.203). Los videojuegos son poderosos relatores de mitos interactivos.

Referencias bibliográficas

- Aarseth, Espen (2001). *Computer Game Studies, Year One. Game Studies, The international journal of computer game research*. Vol. 1, núm. 1. Suecia: IT University of Copenhagen. Recuperado de <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Ares, Mara (2015). *Videojuegos. Construye tu empresa en 10 pasos*. México: Alfaomega.
- Bakshi, Ralph (1977). *Wizards*. EU: 20th Century Fox.
- Balló, Jordi y Xavier Pérez (1998). *La semilla inmortal. Los argumentos universales del cine*. Barcelona: Anagrama.
- Borges, Jorge L. (2005). Los cuatro ciclos. En *El oro de los tigres*. Argentina: Emecé
- Burdick, Anne et al. (2012). *Digital Humanities*. Cambridge: MIT Press.
- Campbell, Joseph (1973). *The hero with a thousand faces*. EU: Princeton University Press.
- Campbell, Joseph (1988). *El poder del mito*. Barcelona: Emecé



- Chavarría, Gabriela (2013). *El posthumanismo y el transhumanismo: transformaciones del concepto de ser humano en la era tecnológica*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Garduño, Everardo (2014). *De lugares con historia a historias sin lugar: Geografía simbólica del pueblo Kumiai*. EU: Casa Editorial Abismos.
- Garin, Manuel (2009). Mitojuegos: “sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo”, en *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, Vol. 1, Núm. 7.
- Garland, Alex (2015). *Ex-Machina*. Reino Unido: DNA Films.
- Gee, James (2007). *What Video Games have to teach us about Learning and Literacy*. EU: Palgrave MacMillan.
- Gee, James (2013). Principles on Gaming. Arizona State University. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=4aQAgAjTozk>
- Glebas, Francis (2012). *Iggy's Incredibly easy way to write a story*. UK: Focal Press.
- Gòdia, Enric M. y Pere Nolla Rodríguez (2016). Diseño de videojuegos [Material de clase]. Programa Especializado Diseño y Creación de Videojuegos. Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, España.
- Gramigna, Anita y Juan González-Faraco (2009). Videojugando se aprende: renovar la teoría del conocimiento y la educación. En Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar. Revista Científica de Educomunicación*, 34, XVII, 183-189.
- Gubern, Román (1996). *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama.
- Hahn, Steven (1985). *Starchaser: The Legend of Orin*. EU: Atlantic Releasing.



- Harari, Noah (2017). ¿Qué haremos con los in-empleables? Uruguay: Mensuario Identidad. Recuperado de <http://www.mensuarioidentidad.com.uy/internacional/harari-10-de-mayo-de-2017>
- Hernández, Ervey (2014). El videojuego en la educación continua: posibilidades de la andragogía hipermediática. En *Memorias del 10o Congreso Internacional de Educación Continua*. México: AMECYD.
- Hernández, Ervey (2016). El diseño de videojuegos y su potencial formativo en el aprendizaje del adulto. En *Revista Interiorgráfico de la División de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad de Guanajuato*. Vol. VI, diciembre 2016.
- Hernández, Ervey (2017). El rol del diseñador de videojuegos en la difusión de la cultura regional. En *Zincografía, Revista de Comunicación y Diseño*. Año 1, Núm. 1.
- Jonze, Spike (2014). *Her*. EU: Annapurna Pictures.
- Juul, Jesper (2001). Games telling stories? *Game Studies, The international journal of computer game research*. Vol. 1, núm. 1. Suecia: IT University of Copenhagen. Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Klastrup, Lisbeth y Susana Tosca (2013). Cuando los fans se vuelven jugadores: The Lord of the Rings desde la perspectiva de los mundos transmedia. En *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la Gamification*. Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona.
- Laloux, René (1987). *Gandahar*. Francia: Miramax.
- Lazo, Daniel y Eran May-raz (2012). *Sight*. Israel: Bezalel Academy of Arts.
- Lisberger, Steven (1982). *Tron*. EU: Walt Disney Productions.
- Londoño, Felipe et al. (2012). *Videojuegos, diseño y ciudadanía*. Manizales: Universidad de Caldas.



- López, Blanca (2010). La imagen en los videojuegos en línea: el pensamiento, la narrativa y el juego. *Actas de Diseño*, año 5, No. 9, 165 -171.
- Lupton, D. (1995). The embodied computer/ user en *Cyberspace, Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*, p. 99.
- Mäyrä, Frans (2008). *An introduction to Game Studies, Games in Culture*. Londres: SAGE Publications.
- Moreno Sardà, Amparo, Pedro Molina y Núria Simelio (2017). CiudadaniaPlural.com: de las Humanidades Digitales al Humanismo Plural. *Revista Latina de Comunicación Social*, 72, pp. 87 a 113.
- Olmos, Miguel (2011). *El chivo encantado. La estética del arte indígena en el noroeste de México*. Tijuana: Colegio de la Frontera Norte.
- Pfitser, Wally (2014). *Trascendence*. EU: Alcon Entertainment
- Prensky, Marc (2010). *Teaching Digital Natives: Pathering for real learning*. Thousand Oaks. California: Corwin.
- Pimentel, Aurora (2012). *El relato en perspectiva*. México: siglo XXI editores/UNAM.
- Ramos, Marina y Óliver Pérez (2009). Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, Vol. 1, Núm.7
- Rojo, Manuel (1958). *Apuntes históricos, corográficos y estadísticos del distrito norte del territorio de Baja California*. México: Baja California Heroica
- Rouse, Richard (2005). *Game design: theory and practice*. Plano, Texas: Wordware Publishing.
- Ruiz, Xavier (2013). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. En *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la Gamification*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Barcelona: Universitat de Barcelona.

- Ryan, Marie L. (2001). *La narración como realidad virtual*. Barcelona: Paidós.
- Scolari, Carlos (2013) *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la Gamification*. Col.lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Salmond, Michael y Gavin Ambrose (2014). *Los fundamentos del diseño interactivo*. Barcelona: Blume.
- Sedeño, Ana (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar. Revista Científica de Educomunicación*, 34, XVII, 183-189.
- Universidad Autónoma de Baja California (2014). Desarrollan videojuego para resolver problemas emocionales. En *Gaceta Universitaria*, Núm. 330.
- Vogler, Christopher (2002). *El viaje del escritor*. México: Ma Non Troppo Ediciones.
- Werbach, Kevin (2015). History of Gamification [Material de clase] Curso Gamification. Coursera - Wharton University, Pennsylvania, EU.
- Zarate, David (1993). Nñait Jatñil, soy Caballo Negro. *Revista Estudios Fronterizos*, Núm. 31, pp. 81-100.

VIDEOJUEGOS CITADOS

- *Alto's adventure* [iOS] (2015) Canadá: Snowman.
- *Apotheon* [PS4] (2014) Canadá: Alien Trap Games.
- *Assassin's Creed Unity* [PS4] (2014) Canadá: Ubisoft.
- *Aztez* [PS4] (2013) EU: Team Colorblind.
- *Call of Juárez* [PC] (2007) Polonia: Techland.
- *El Chavo Kart* [XBOX 360] México: Efecto Studios.
- *Guacamelee* [PS4] (2013) Canadá: Drink Box Studio.
- *La senda de Jatñil* [Prototipo iOS] (2017) México: UABC-ECITEC.



- *Mayapan, la leyenda de Kin* [Prototipo PC] México: UABC-FCQI.
- *Mulaka* [Prototipo PS4] (2017) México: Lienzo.
- *Pok Ta Pok* [iOS] (2011) México: Locomoción 3D - Artefacto Studio.
- *Super Mario Bros* [NES] (1985) Japón: Nintendo EAD.
- *Super Mario Odyssey* [Nintendo Switch] (2017) Japón: Nintendo.
- *Taco Master* [iOS] (2011) México: Kaxan Games.
- *Tengami* [iOS] (2014) Reindo Unido: Nyam Yam.
- *Tetris* [NES] (1984) Rusia: Dorodnitsyn.

ENTRE RETROCLONES Y MULTIJUGADORES: BREVE PERSPECTIVA CRÍTICA DE TRES VIDEOJUEGOS PERUANOS

Andrés Manuel Pérez Salguero

Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

Soon, gamers will be the anomaly. If we're very fortunate, they'll disappear altogether. Instead, we'll just find people, ordinary people of all sorts. And sometimes those people will play videogames. And it won't be a big deal, at all.

Ian Bogost

1. Introducción

Como parte de las manifestaciones del ocio y la comunicación dentro de la historia contemporánea de la humanidad, los videojuegos han pasado por diversas fases de asimilación social. Desde ser vistos como fenómenos perjudiciales por su tendencia a ser consumidos en exceso hasta su integración casi plena dentro de la colectividad de nuestros días. Con medio siglo de presencia comercial, es imposible soslayar la importancia que goza este medio cuando nos adentramos en la producción imaginativa de los medios de comunicación. Al mismo tiempo, además de sus manifestaciones recreativas que van de la mano con sus invenciones tecnológicas, su capacidad de caracterizar situaciones cotidianas y ficcionales para conseguir una inmersión sustancial en el jugador ha hecho que se convierta en la preferencia hegemónica de la intención lúdica de nuestra sociedad. Es por eso que mediante este ensayo intentaremos proponer una perspectiva crítica de



tres juegos peruanos para rescatar su importancia discursiva, sin menospreciar su interpretación interactiva.

Durante el transcurso de las últimas décadas, el estudio de los videojuegos ha evolucionado para convertirse en un campo cambiante y desarrollar así su extensión académica. Es el año 2001 cuando esta investigación moldea este sendero que ha logrado adherir a este campo las características que posee en la actualidad (Aarseth, 2001), además de la contribución de otras disciplinas que han permitido a los investigadores de videojuegos conseguir una aceptación académica considerable. A través de los años, los estudios de los videojuegos se han ramificado en distintas escuelas o tipos de análisis que examinan este medio desde puntos de vista diversos. Encontramos como primer análisis el etnográfico, el cual se enfoca en relacionar la posición del jugador al hacer uso del videojuego como un espacio ya sea social o una forma de expresión. El segundo análisis se concentra en la cultura extensa a la que pertenecen algunos videojuegos; desde una perspectiva sociológica, tiene en cuenta la ecología fundamental de sus manifestaciones (Egenfeldt-Nielsen, Heide y Pajares, 2008, p. 19). El tercer tipo propugna el estudio del análisis textual de los videojuegos y el cuarto el estudio ontológico. Ambos contienen una representación más literaria y filosófica en sus estudios, aunque no podemos descartar la informática por supuesto; asimismo, forman una comunidad de académicos quienes se han decidido por un acercamiento más humanístico hacia los videojuegos y que podemos considerar como un grupo formalista (2008, p. 20).

En la primera parte de este trabajo considero necesario exponer los planteamientos teóricos que se centran en lo textual y ontológico; los cuales facilitan el análisis y desarrollan los siguientes apartados que complementan la crítica. En la segunda parte analizaré tres videojuegos



peruanos tomando en cuenta sobre todo los aportes que ha hecho Ian Bogost al campo de los *Game Studies*. Estos son *Crazy Combi Turbo* (Inventarte, 2011), *1814: La rebelión del Cusco* (Grupo Avatar, 2014) y *Cinema Panic 2* (Boomware, 2016). Debo recordar al lector mi afán humanístico no solo al acercarme a la teoría sino también en la apreciación del corpus.

2. Evolución de la teoría del videojuego: Ludología y narratología

[...] el texto en sí mismo juega (como una puerta, como cualquier aparato en el que haya un juego); y el lector juega, por su parte, dos veces: juega al Texto (sentido lúdico) [...], ejecuta el Texto (como práctica, no como arte).

RolandBarthes

Dentro del grupo formalista que se ocupa de los videojuegos, encontramos dos subgrupos, los cuales han generado un debate además de controversial muy saludable para el desarrollo de los llamados *Game Studies*: un grupo que prioriza la representación y que concentra sus observaciones en la narratología, y otro que prefiere utilizar las reglas como el elemento principal de sus estudios. Para los primeros, la narrativa de los videojuegos, es decir, la sucesión de eventos coordinados que debe realizar el jugador, supone un crecimiento renovado de la narrativa tradicional debido a las similitudes que comparte con las narraciones. Sin embargo, según Gonzalo Frasca, estos análisis no han examinado a los juegos como lo que son, y es por eso que propone el segundo subgrupo, al que refiere como ludología. Frasca define a la ludología como una disciplina que estudia las actividades del juego y del jugar (haciendo la pertinente diferencia entre el primero como sistema y el segundo como acción recreativa) (Frasca, 1999). Cabe mencionar que el concepto de *ludus* puede ser muy útil para entender la relación entre los videojuegos y la narrativa, debido a que las reglas estipuladas clarifican una serie de procesos que pueden ser utilizados en



las narrativas posibles que se suceden en un videojuego por ejemplo de aventura (1999). Podemos ampliar el panorama de la ludología sosteniendo su interés fundamental por estudiar las estructuras generales del juego y en algunos casos rechazar la narratología, debido a que en cierta medida limita el estudio de la interacción lúdica del receptor y concentra sus esfuerzos en la recepción y el carácter lineal o no lineal del videojuego, a lo que le denomina ludología radical (Frasca, 2003). Debemos tener en cuenta que en la última década las discrepancias entre estas disciplinas se han disipado casi por completo.

Entre los aportes más importantes a la ludología, debemos destacar a Jesper Juul y su clasificación de los juegos mediante la funcionalidad de sus reglas. El autor propone dos tipos en la creación de los juegos: *emergence and progression*. Define a los primeros como aquellos donde un juego contiene un número pequeño de reglas que combinan y reditúan un gran número de variaciones, de las cuales los jugadores diseñan estrategias para ocuparse de ellas (*Deus Ex, Drift City, World of Warcraft*, etc). Los juegos de progresión, por su parte, representan en su mayoría a los juegos de aventuras donde el jugador debe realizar un grupo predefinido de acciones para lograr completar el juego (*Quake, Super Mario, Call of Duty*, etc.). Debemos tener en cuenta que algunos videojuegos, pueden combinar ambas clasificaciones ofreciendo una dinámica más compleja y al mismo tiempo más libre dentro del juego, por ejemplo *Grand Theft Auto* (Juul, 2005, pp. 67-87).

Gracias a conceptos como cibertextos y literatura ergódica (Aarseth 1997), que van de la mano con la teoría del hipertexto, se delinean formas nuevas de textualidad en los videojuegos. Estas permiten a la teoría del juego un desarrollo simplificado, que distingue entre una interactividad explorativa contraria a una configurativa, y



posibilita que afloren los sucesos dentro del discurso (Aarseth, 1997, p. 64).

Es en *Hamlet en la holocubierta* (1997) de Janet Murray donde se comienza a especular con el futuro de la narración a través de esta nueva literatura digital y donde se introducen entornos digitales con propiedades como: sucesivas (procedimentales), participativas, espaciales y enciclopédicas (Murray, 1999, p. 83). No podemos dejar de lado la decisiva participación que mantiene Marie Laure Ryan en la teoría digital de los videojuegos. Sus libros *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory* (1991) y *Narrative as Virtual Reality* (2001) inician las dos corrientes narratológicas de los estudios de videojuegos. En ellos se complementan concepciones ficcionales que provienen de Doležel, Eco, Lewis y Pavel; se expande el desarrollo de la ficción interactiva, además de la interpretación del futuro de la narrativa después de lo que considera el mito de la holocubierta (Egenfeldt-Nielsen, Heide y Pajares, 2008, p. 200).

Asimismo, otro gran investigador del tema es Ian Bogost. Sus estudios en torno a los videojuegos tienen la peculiaridad de ser influenciados por distintas corrientes de pensamiento. En su primer acercamiento para relacionar la tecnología informática con la teoría crítica, Bogost propone colocar a los videojuegos dentro de un marco de estudios comparativos que se expande en distintos medios de comunicación; debido a que cualquiera de estos medios, ya sea poético, literario, cinematográfico o computacional tienen la capacidad de ser interpretados como un sistema que puede ser configurado como unidades convergentes con un significado expresivo, es decir ofrecer un mensaje y ser analizados singularmente para estimar dicho mensaje; a lo que denomina operaciones unitarias o *unit operations* (Bogost, 2006, p.IX) en contraste con las operaciones de sistema o *system operations*. Enfocándose en principios

filosóficos y literarios que anteceden al desarrollo de las tecnologías del software, Bogost fundamenta su análisis unitario (*unit analysis*) desde una perspectiva postestructural y sugiere un acercamiento que se enfoca en explicar la función participativa de los videojuegos en la actividad humana desde una crítica comparativa. Bogost compara los motores de videojuegos, que le dan forma a dicha expresión lúdica, con los géneros propios de alguna forma de arte o entretenimiento; es decir, propone examinar, por ejemplo, los FPS (First-person shooter) como *Doom*, *Quake* o *Unreal* con franquicias cinematográficas como *Batman*, *Spider-Man* o *Indiana Jones* (2006, pp. 55-58).

Para Bogost, los videojuegos plantean expresiones efectivas y persuasivas, además de simbólicas; y es mediante estas expresiones, que se exhiben visual y digitalmente y se desarrollan los procesos que manejan las operaciones de sistemas tanto organizacionales como conceptuales. La práctica de estos procesos de manera persuasiva, es lo que denomina Bogost como retórica procedimental o *procedural rhetoric* (Bogost, 2007, pp. 2-3); pero estos procedimientos a los que se refiere Bogost, utilizando los conceptos de Janet Murray, van más allá de la descripción. Se fundamentan en la modelización de representaciones que utiliza cualquier medio, en este caso los videojuegos, para argumentar o valorar un mensaje, e implica que al participar de dicho sistema el jugador contrae cierto tipo de incitación social, política u otra (Bogost, 2007, pp. 4-6).

3. Inicios del videojuego en el Perú

Los comienzos del desarrollo de los videojuegos peruanos, que se remontan a fines de 1980, coinciden con momentos económicos catastróficos en el país, que resultaron en la distribución ilegal de productos electrónicos, y al mismo tiempo la creación de un grupo de programación enfocado en la consola Commodore 64, el



Twin Eagles Group (TEG). Este grupo ofrecía *cracking* de distintos juegos que eran distribuidos hacia las salas de juegos de Lima. Ya en la siguiente década y con nuevas políticas neoliberalistas implementadas por el nuevo gobierno, se combatió con mayor severidad cualquier actividad que incite el contrabando, la piratería y la falsificación, limitando así la expansión programadora del grupo. TEG logró lanzar algunos juegos como *The King of Perú* (dos versiones) y *Samba de Oruga*, antes de disolverse en el año 2003 (Marisca, 2014).

En las siguientes décadas la programación de videojuegos en el Perú ha logrado posicionarse moderadamente gracias al alcance de sus proyectos. Compañías como Bamtang Games, Chicha Games, Pariwana Studios, así como otras vienen utilizando nuevas plataformas para fortalecer la temática de sus juegos y al mismo tiempo llegar a mayor cantidad de jugadores. En este contexto aparecen los tres juegos que procederé a analizar.

4. Anuncios y representatividad: *Crazy Combi Turbo*

Crazy Combi surge en el 2009 de la visión de *Inventarte*, compañía peruana dedicada originalmente a las redes por internet y la comunicación digital, y que decidió incurrir en los videojuegos, al desarrollar el juego para plataforma de redes sociales. Luego del éxito del juego en dichas plataformas y la rentabilidad de *Crazy Combi* como IGA (publicidad dentro del videojuego), sus creadores decidieron asociarse con *FHL Games* para crear una versión 3D, la que conocemos hoy en día como *Crazy Combi Turbo*. Este juego para pc descargable, de *multijugador* en línea permite a jugadores de distintas partes del mundo retarse en distintos modos, ya sea el de velocidad o el denominado *item* donde, de manera similar al conocido *Mario Kart*, los usuarios pueden recibir poderes especiales para perjudicar al rival u obtener más beneficios.





Figura 1. Crazy Combi Turbo

La naturaleza de videojuego multijugador en *Crazy Combi Turbo* no permite un sólido discurso narrativo, y es lo que sucede fuera del juego mismo lo que ofrece una visión determinante de las acciones que deben tomar los jugadores. En primer lugar y teniendo en cuenta que este es un juego de carreras, está más que claro que el fin a lograr es ser el mejor o de acuerdo a la denominación del juego, un “*experto*”; pero en *Crazy Combi Turbo* eso significa mucho más: un garaje donde obtener nuevos vehículos, accesorios y mejoras que son conseguidos con puntos en las carreras, sin dejar de lado la solidaridad que posee la comunidad de jugadores, quienes no dudan en regalar cualquier tipo de complemento para los principiantes.

En *Crazy Combi Turbo*, se escenifican autopistas representativas del Perú, mientras una voz grita las palabras más identificadas del habitual actuar de los conductores peruanos: ¡Pisa! y ¡Lleva!, ofreciendo familiaridad cotidiana con el entorno. El medio lúdico de *Crazy Combi* ameniza la relación que se establece entre el jugador y los espacios automovilísticos, por lo que podemos considerar este un juego emergente



o *emergence* (Juul, 2005, pp. 73-75). Dentro de estos espacios encontramos la característica que hace de *Crazy Combi Turbo* un juego con una particularidad persuasiva diferente. A través de los espacios en la diversa variedad de circuitos que ofrece el juego, en lugares completamente dispersos de la experiencia del videojuego como edificios que complementan la ambientación del entorno y anuncios publicitarios u otros, los diseñadores impulsaron la intención original de *Crazy Combi*, la inclusión de publicidad (el fin original de los desarrolladores), la cual permite proporcionar al videojuego la capacidad de anunciar marcas, resaltando la incitación comercial de sus expresiones simbólicas (Bogost, 2007, p. 201). Desafortunadamente, los sistemas persuasivos de *Crazy Combi* aparecen como fallidos, y es quizás la plataforma de entretenimiento del mensaje o tal vez lo complicado de anunciar una marca en un juego tan enérgico, lo que resultó en que el juego no cuente con publicidad alguna en la actualidad.

5. Narratividad e historia en 1814: *La rebelión del Cusco*

Hacer referencia a hechos memorables de la Patria, como lo describe el historiador Luis Antonio Eguiguren: “[...] nos ligan con nuestros antepasados en respetuoso homenaje de gratitud, y originan efectos más o menos amplios en la vida de los pueblos” (Eguiguren, 1914, p. 7). La sublevación de Pumacahua o rebelión del Cusco es un episodio poco conocido dentro de los levantamientos que dieron lugar a la búsqueda de la independencia. Su importancia recae en que estos rebeldes fueron todos peruanos. Algunos de los eventos de este período de la Guerra de la Independencia, han sido llevados al mundo videolúdico gracias al videojuego para ordenador *1814: La rebelión del Cusco*, desarrollado por el Grupo Avatar PUCP en 2014. Este juego narra los eventos sucedidos durante dicha rebelión, llevada a cabo por los hermanos Angulo y Mateo Pumacahua durante varios meses de 1814.

1814 es un juego en tercera persona que combina dos tipos de experiencia lúdica: primero el de juegos de rol, que permite interpretar un papel en el desarrollo del mismo y el segundo el de juegos de estrategia; con una peculiar similitud a *Age of Empires II* (Ensemble, 1999) con escenarios y misiones que se desenvuelven en espacios de representación isométrica. Entre las mecánicas y las dinámicas (Egenfeldt-Nielsen, Heide y Pajares, 2003, p. 38) o la progresión (Juul, 2005, pp. 80-81) de este breve juego, dentro de la experiencia lúdica, se prioriza la naturaleza colectiva del rol que desempeña. Las estrategias para conseguir la victoria en cada misión se suscitan por intermedio de la interacción entre la comunidad de lugareños, ya sea para recolectar información o municiones. Podemos considerar esta ejecución comunal como la operación unitaria (Bogost 2006) primordial de *1814*, ya que a través de ella, recrea la representación histórica que el grupo Avatar intenta emitir.

La linealidad de la narrativa de *1814* es mostrada a través de sus episodios: La toma de Cusco por los hermanos Angulo, llegada de los patriotas a Arequipa liderados por Mateo Pumacahua y la batalla de Umachiri. Asimismo, cada episodio permite la actualización de adentrarse en un suceso de los inicios de la independencia que ofrece un adicional de carácter educativo.

En *1814*, el sujeto actancial se centra en distintas figuras dentro de las cinco misiones del juego: José Angulo, el teniente Sánchez y Mateo Pumacahua son los encargados de liderar dichas misiones que tienen como objetivo principal vencer a las fuerzas realistas. En el discurso semiótico de *1814*, el Destinatario: la libertad, lleva a nuestros sujetos a buscar la victoria para sus pueblos (Destinatario); los lugareños se presentan, dentro de la narrativa del videojuego, como los ayudantes ya que sin su ayuda la victoria no podría ser conseguida. Los oponentes de *1814*, se presentan mayoritariamente en las tropas realistas lideradas por el general Ramírez Orozco



aunque encontramos en la segunda misión la transformación de un lugareño de oponente a ayudante (Greimas, 1971, pp. 270-279). La contextualización histórica en los espacios (Courtes y Greimas, 1982, p.153) del videojuego es desafortunadamente nula y lo que resalta en la sucesión lineal del juego es la influencia de los ayudantes, para conseguir los objetivos de cada una de las misiones.

Este videojuego desarrolla un discurso histórico que permite un comportamiento constructivista del usuario y fomenta el aprendizaje o lo que Bogost denomina *procedural literacy* (Bogost, 2007, pp. 233- 244). En un estudio realizado por académicos en la educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (Evaristo-Chiyong, Vega-Velarde, Navarro Fernández y Nakano Osore, 2016), encontramos que *1814*, utilizado en un marco educativo, estimula al estudiante de grado de secundaria y colabora al docente como un soporte pedagógico adicional a las diferentes prácticas de enseñanza; promoviendo así la reflexión, la crítica y la comprensión.

La capacidad de *serious games* como *1814*, que permiten el aprendizaje sin dejar de lado la diversión, con una historia bastante sólida y atrayente, además de una simulación histórica con la que se encuentra el jugador-aprendiz; quien busca los medios, en una suerte de recreación de la historia, para lograr el objetivo que va más allá de pasar de nivel y que al mismo tiempo se refleja en una asimilación casi desapercibida de conocimientos. Quizás son los elementos de gamificación, los que se presentan en un nivel muy escaso en *1814*, un recurso que permita una mayor interactividad entre el jugador y la figura histórica de los sucesos, pero aún así *1814*, ejemplifica de manera efectiva muchos de los elementos que refieren a un *serious game*. (Egenfeldt-Nielsen, 2005, pp. 118-124)



Figura 2. 1814: La rebelión del Cusco - Misión final

6. Administración y eficacia en *Cinema Panic 2*

La utilidad de los aplicativos para teléfonos inteligentes se propaga desde aquellos funcionales para la productividad diaria hasta los de entretenimiento. En el país existen muy pocos videojuegos aplicativos que rebasan la popularidad de nuestras fronteras y entre ellos encontramos *Cinema Panic 2* de *Boomware Technologies* (2016). Este videojuego posee una expresividad lúdica extraordinaria, ya que además de ser capaz de atender a los clientes en el cine lo más rápido posible, el jugador debe despachar correctamente los pedidos o de lo contrario experimentará el enojo de los clientes, quienes tras esperar un tiempo definido decidirán irse descontentos. En lo que se conoce como el género de *time management* y como retroclón de los reconocidos juegos *Diner Dash* y *Cake Mania*. *Cinema Panic 2* contiene diversos elementos que permiten la efectividad al lograr el cometido durante cada día. El jugador tiene la capacidad de abastecer su tienda de aparatos que permitan ofrecer mayor cantidad de productos a sus clientes. La narrativa de *Cinema Panic 2* comienza con una breve viñeta que intenta explicar cómo Justin convence a Taylor de aceptar el trabajo de empleada en un cine para luego brindar la posibilidad de elegir al héroe del juego, es



decir a Taylor o a Justin. El objetivo del juego, que ha sido dividido en días o niveles (las secuencias del videojuego), puede ser considerado en acabar los niveles satisfactoriamente, pero dentro del juego existe la posibilidad de finalizar con una denominación laboral que refleja la efectividad de las decisiones estratégicas.

En *Cinema Panic 2* encontramos fundamentos ludológicos que lo acercan mucho más a la forma de simulación (Frasca, 1999), la cual modela comportamientos a través de la generación de signos que se asemejan con las situaciones diarias de un trabajador del cine. Este juego contiene reglas que posibilitan clasificarlo como emergente (Juul, 2005), debido a que mediante la complementación de los recursos, que pueden ir cambiando de acuerdo a la decisión del jugador o la cantidad de monedas o diamantes que el jugador desea invertir, la complejidad de las reglas y la pericia en el juego permiten una experiencia distinta.



Figura 3. *Cinema Panic 2*

7. Conclusión

Los videojuegos contienen elementos de expresividad que no pueden ser evitados y que al mismo tiempo producen

signos distintivos que reflejan una intención lúdica. Hemos propuesto una breve crítica de tres juegos peruanos que resulta del análisis humanístico y social en los *game studies* representados por la Ludología y Narratología. Estos subgrupos formalistas del pensamiento han permitido valorar los aspectos de la significación del juego (gameplay), sus reglas, el mensaje que suponen y el nivel de sus manifestaciones, además de la representatividad de los sucesos ficcionales que se desarrollan en la experiencia videolúdica. Tenemos como el corpus de nuestro ensayo a tres juegos de características distintas y que proporcionan discursos ejemplares: el vínculo entre la publicidad, los espacios y la comunidad en *Crazy Combi*, la historia como recurso utilitario en *1814*, y la productividad unida a la simulación en *Cinema Panic*; con narrativas también diversas pero con una linealidad similar que complementan la experiencia lúdica.

El videojuego peruano, de orígenes dificultosos y por una parte caóticos, se ha alimentado a través de las décadas de inspiración extranjera al desarrollar muchos de sus juegos; sin embargo, estos referentes permiten y delimitan el futuro del videojuego peruano, el cual sobresale por sus espacios e historias arraigadas al descubrimiento y redescubrimiento de una idiosincrasia que poco a poco abre el camino a estos medios tecnológicos modernos.

Referencias bibliográficas

- Aarseth, Espen (2001). *Computer Game Studies, Year One*. The International Journal of Computer Game Research. Recuperado de <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- Aarseth, Espen (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Barthes, Roland (1994). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y de la escritura*. Segunda Edición. Barcelona: Paidós.



- Bogost, Ian (2006). *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge -EEUU: The MIT Press.
- Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge -EEUU: The MIT Press.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon (2005). *Beyond Edutainment. Exploring the Educational Potential of Computer Games*. (Tesis para optar por el grado doctoral). Universidad de Copenhagen - Dinamarca. Recuperado de <http://education.ucf.edu/insttech/docs/egenfeldt.pdf>.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide y Susana Pajares (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Nueva York: Taylor & Francis.
- Eguiguren, Luis A. (1914). *La revolución de 1814*. Dirección General de Instrucción Pública. Lima: Oficina Tipográfica de La Opinión Nacional.
- Evaristo-Chiyong, Inés, María Vega-Velarde, Ricardo Navarro Fernández y Teresa Nakano Osoreo (2016). Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(2), pp. 35-52. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.15569>.
- Frasca, Gonzalo (1999). Ludology Meets Narratology: Similarity and differences between (video)games and narrative. Recuperado de <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Frasca, Gonzalo (2003). Ludologist love stories, too: notes from a debate that never took place. de http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf
- Greimas, Algirdas (1971). *Semántica estructural. Investigación metodológica*. Madrid: Gredos
- Greimas, Algirdas y Joseph Courtes (1982). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.



Juul, Jesper (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge -EEUU: The MIT Press

Marisca Alvarez, Eduardo (2014). *Developing Game Worlds: Gaming, Technology, and Innovation in Peru*. (Tesis para optar por el grado de Magíster en Estudios comparativos de medios de información), Massachusetts Institute of Technology, Cambridge -EEUU.

Murray, Janet (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.



ANTROPOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS: APROPIACIÓN DE MUNDOS VIRTUALES PARA EL CASO DE UNA COMUNIDAD DE GAMERS DE *WORLD OF WARCRAFT* EN AREQUIPA

Daniel Castillo Torres

Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

1. Introducción

En Latinoamérica, los videojuegos son vistos como elementos de entretenimiento pasivos e inofensivos, y pareciera que no hay mucha reflexión sobre el uso y el consumo de estos, ya que muchos jugadores de las localidades están siendo transformados sin las observaciones del caso. Los videojuegos, como cualquier tipo de juego en general, entretienen a los usuarios, consumen su tiempo y exige ciertos esfuerzos, lo que los lleva a modificar sus hábitos y costumbres para poder disfrutarlos. La Psicología ha detectado que, en relación a esto, lo más que podría ocasionar es modificar los estados emocionales del sujeto o provocar adicciones que desvinculen al jugador de sus quehaceres normales, entre otras excepciones. Pero los objetos de estudio como podrían ser los videojuegos, para su comprensión total deben ser analizados desde diferentes campos de conocimiento e interconectar las diferentes perspectivas de análisis, lo que puede incorporar una versión particular desde una antropología más contemporánea.



Los usuarios en el mundo son diferentes en el sentido del contexto que los rodea, porque se cree que esta forma ciertas características de la personalidad, presiona y obliga a las personas a asumir ciertos comportamientos particulares. Tanto la Psicología, la Sociología o la Antropología, que comparten el estudio del ser humano, tienen que lidiar con un concepto trascendente que ha sido llamado *cultura*, la cual se define en la primera parte del desarrollo de este trabajo. Se trata de entender en ese sentido, que los videojuegos son en sí prácticas sociales que van más allá de lo lúdico y se posicionan como parte de la cultura de una sociedad, ya que estos ayudan a la gente a posicionarse desde lo virtual hasta lo real, y desde lo antiguo hasta lo digital. En el siguiente apartado se explica cómo el desarrollo de la industria va de la mano con el desarrollo del capitalismo, la conciencia sistema-mundo y el desarrollo de la tecnología para ciertos países que quieren de alguna manera conquistar el mundo, económica y culturalmente, de la misma manera como lo hacen los videojuegos, por ejemplo, *World of Warcraft (WoW)*. Finalmente, en el último apartado, se da cuenta del estudio en base a un grupo de *gamers* arequipeños de *WoW*, que encajan en la posición Latinoamérica y que se apropian del videojuego para resignificarlo, lo cual ha permitido hallar nuevos puntos de análisis y partir de interpretaciones locales.

Por otro lado, los estudios de antropólogos latinoamericanos se centran en antiguas escuelas que se inclinan por estudiar comunidades tradicionales (por no decir tribus), salir al campo de manera exótica y encontrar aquella población de ensueño que animaba a los estudiantes y precursores que dieron origen a esta rama científica a principios del siglo XX. Esto deja de lado la posibilidad de viajar a mundos virtuales o estudiar el contexto de estos. En el Perú, los profesores de antropología aún mantienen esa fuerte tendencia tradicionalista en sus aulas, muchas veces las ideas nuevas son rechazadas y demoran en ubicarse en las universidades latinoamericanas, a pesar de que las ideas nuevas también son un



reflejo del cambio en el mundo. La antropología peruana, por ejemplo, mantiene los estudios en el campo de lo tradicional; sin embargo, en Lima, en algunos centros de estudios como la Pontificia Universidad Católica del Perú, ha diseñado un programa de maestría en antropología visual que intenta cambiar y transformar la antropología tradicional en otra más moderna. La situación de la antropología peruana, no es ajena a lo ocurrido con países vecinos latinoamericanos, que se caracterizan precisamente por la investigación y trabajo en comunidades campesinas e indígenas, de hecho la antropología peruana nace con el movimiento indigenista y de revaloración del pasado prehispánico. La etnohistoria fue la antesala, y el campo siempre ha sido su fuente de sustento y el fundamento de sus textos.

En Ecuador, por citar un ejemplo, el trabajo de Carla Estrella Heredia, se constituye en una hazaña que rompe con lo tradicional en ese país. Los estudios sobre videojuegos que realiza y el análisis que hace desde la antropología de *WoW* y *Second Life* (SL) son imprescindibles para comprender los usos de la tecnología en relación a la cultura.

En Ecuador existen muy pocos estudios desde la antropología en el campo de lo virtual, esto no es una casualidad, está relacionado con las estructuras de la propia disciplina en general (los estudios acerca de las nuevas tecnologías no tienen una larga trayectoria y la antropología es una de las disciplinas que se involucra en el campo más tardíamente), pero también por las características del trabajo antropológico en nuestro país. Como en otros países, evidentemente existen tradiciones donde se privilegian ciertos temas de investigación frente a otros. Este trabajo recoge algunas de las discusiones en relación a la antropología virtual y los mundos virtuales desde varias disciplinas, especialmente en países del Norte. Por lo que esta investigación en particular puede ser una motivación para realizar otros estudios de este tipo a nivel local, que permitan ampliar el campo en el

que se ha desenvuelto la antropología en Ecuador (Estrella, 2011, pp. 11-12).

Aunque esta situación está cambiando a medida que los países latinoamericanos se van desarrollando o alineando cada vez más al sistema mundial de la producción de capital, aún si comparamos con los países del primer mundo, Latinoamérica está en desventaja en cuanto a la producción de videojuegos. Por otro lado, el concepto de apropiación parece darle un sentido y un interés demostrado en el aumento de *gamers* en Latinoamérica. Ciudades como Arequipa, finalmente, conglomeran pequeños grupos de *gamers* de diferentes videojuegos que se encuentran en el mercado; sin embargo, uno de ellos se ha convertido en un clásico y anecdótico videojuego: el *WoW*. Así, pequeñas comunidades de *gamers* se han apropiado del juego haciéndolo parte de su cultura y le han dado nuevos significados a sus símbolos, a pesar de que mantienen la esencia del original, se expanden en metasuperficies y transgreden los bordes del juego mismo.

2. La cultura y los videojuegos

El consumo de videojuegos en Latinoamérica es diferente en comparación a lo que sucede en países como los Estados Unidos o en el continente europeo. Hay diferentes razones por las cuales uno podría interpretar esta desigualdad, desde visiones económicas que impiden a los jugadores comprar las carísimas consolas o equipos de importación para Latinoamérica hasta el poco tiempo que un joven dispone para distraerse porque debe trabajar. Otras visiones como la psicológica han señalado en ocasiones que los videojuegos podrían ocasionar adicciones que es preferible evitar, más cuando irrumpen los deberes laborales del usuario. Entre estas formas de mirar los videojuegos y sus efectos en la población latinoamericana existe una nueva propuesta que vincula la relación jugador-videojuego con el contexto en donde se desenvuelven. Para una visión antropológica, es claro tener en cuenta esta consideración de análisis que en



el fondo encierra una visión holística que quizá no se ha tomado en cuenta a la hora de entender el comportamiento de las personas frente a los videojuegos. Esta visión, más amplia y menos reducida de la realidad, no es mucho mejor que las anteriores, pero sí las complementa en el sentido que considera los videojuegos no como elementos aislados sino como elementos que son parte de algo más grande. Por ello, se considera que el *gaming* “es una actividad social que se extiende más allá del momento en el que solo juegas” (Thornham, 2011, p. 1) e influye en otros aspectos de la vida social y personal.

Si los videojuegos son parte del sistema en el cual nos desplazamos y construimos el mundo social, significa al mismo tiempo que son parte de una cultura determinada que lo reproduce, en el sentido que son productos culturales. Si bien, son también, productos del desarrollo de la tecnología, esta se presenta como una consecuencia de la cadena de acontecimientos de una sociedad puesta en desarrollo hacia algo en concreto. Una sociedad que construye tecnología para la diversión y el entretenimiento es una sociedad que también lo necesita, porque el trabajo arduo y repetitivo de algunos de sus miembros, los cuales paran estresados por el trabajo del día a día. La tecnología de los videojuegos no es más que ese producto que ha alcanzado la cúspide de una sociedad cada vez más estresante y que demanda experiencias cada vez más fuertes para equilibrar la vida.

La materialidad de este producto tiene que ver con el desarrollo de máquinas capaces de producir y extender las ideas del cerebro humano. Las consolas de videojuegos partieron del desarrollo de computadoras que podían agilizar los procesos matemáticos que conlleva la creación de espacios virtuales. El reto hace unas décadas atrás era saber si estas máquinas podían superar al ser humano, y a medida que pasaba el tiempo, lo fueron haciendo. La computadora, confundida muchas veces como un “cerebro robot” podía



resolver problemas que sin ella hubieran sido difícil hallarles una solución. “La constatación de que las computadoras, incluso capaces de resolver complejas ecuaciones casi de inmediato, no pueden aún hacer muchas de las cosas que se dan por sentadas en el ser humano cambiando algo fundamental de las premisas sobre lo que el cerebro realmente es” (Lindholm, 2007, p. 254), pues resulta ser un espejo de la realidad, y específicamente de cómo nuestro cerebro funciona y puede ser estimulado.

Para el caso anterior, los videojuegos son objetos hechos por la cultura. Pero la cultura es todo aquello que el ser humano aprende a lo largo de su vida, se expresa en sus ideas, prácticas como actitudes y objetos hechos por él. Aunque este concepto resulta ambicioso y podría englobar casi todo lo que el ser humano se define, es básico para entender cómo encaja un videojuego dentro de la categoría cultura. Los videojuegos son cultura, desde que aparecen las máquinas que los reproducen, desde que se crea todo un repertorio de ideas que sirven para imaginarlo y plasmarlo en una pantalla, hasta la forma cómo altera el comportamiento y uso el tiempo. Un resumen actual sobre lo que es la cultura, se presenta hoy en día para las ciencias sociales como “todo lo que el ser humano piensa, hace y actúa” (Ferraro, 2010, p. 29; Castillo, 2017, p.127), un concepto y objeto de estudio demasiado grande para nuestros tiempos, por lo cual los investigadores han optado por especializarse en sus partes.

Para Penix-Tadsen hay un tendencia a pensar que la cultura es más una oportunidad para movilizarse y una oportunidad para reconstituirse, en ese sentido señala que la cultura como para “Néstor García Canclini, Beatriz Sarlo, George Yúdice, y Jesús Martín-Barbero es examinada en términos de la manera en que esta es negociada a través de los medios tecnológicos” (2016, p. 6). Por otro lado, la cultura y los objetos culturales producidos por una determinada sociedad pueden ser apropiados para ser producidos en



nuevos contextos, en ese sentido Schneider propone un nuevo concepto que parece funcionar en el caso latinoamericano, este es el de apropiación, el cual “es una estrategia para la construcción de la identidad” (2006, p. 20). Es como señala también una forma de cambiar la identidad, y construir una nueva a partir de objetos que su sociedad no los produce, en un sentido también cabe la posibilidad de escalar dentro de un sistema-mundo jerarquizado, y que se apropia de los objetos de quienes están en peldaños superiores. Sin embargo, parece que el concepto de apropiación no siempre va desde abajo hacia arriba, sino de modo inverso al mismo tiempo.

En las sociedades humanas, los niños desde pequeños van aprendiendo la cultura. Todos aprendemos como niños a través de juegos. Comprendemos reglas, valores y procedimientos que nos permiten ganar o perder en los juegos y nos dan una lección en la vida. Los juegos como señala Chris Crawford “son una parte fundamental de la existencia humana” (1984, p. 5) han estado con nosotros desde que fuimos seres humanos, nos han ayudado a formarnos y sobrevivir en las diferentes condiciones por las cuales el ser humano ha pasado. Los juegos de antes no son los mismos que los de hoy, ni los juegos de algún lugar no son los mismos de otros lugares, porque las condiciones de sobrevivencia son diferentes en tiempo y lugar. Hemos utilizado los juegos para preparar a nuestros hijos y asegurar su sobrevivencia en la cultura, aunque por lo menos ha sido así en los últimos años de la humanidad. La Antropología ha desarrollado un término técnico para encerrar este proceso personal, al cual Gary Ferraro y Susan Andreatta llaman enculturación y que se explica de la siguiente manera:

Cuando un niño nace, él o ella entra a un ambiente cultural en el cual ya se han desarrollado muchas soluciones a los problemas universales de la población humana. Los niños simplemente necesitan aprender o internalizar esas soluciones para hacer un ajuste razonable a su entorno. Un niño

que nace en Kansas probablemente mirará un buen canal de TV; asistirá a la escuela con libros, escritorios y profesores profesionalmente entrenados; eventualmente aprenden a manejar un carro; y casarse con una esposa a la vez. En contraste, con un niño nacido en Jie de Uganda que crecerá jugando con vacas, gana la mayoría de lo que sabe de sus compañeros y ancianos en lugar de profesores, se someten a ceremonias de iniciación en la edad adulta que implica ser ungido con el contenido estomacal no digerido de un buey sacrificado para la ocasión, y que espera tener por lo menos tres o cuatro esposas. (Ferraro y Andreatta, 2010, p. 31),

Pensar los juegos como prácticas y objetos culturales sugiere elegir el modo de construcción del objeto con el fin de tipificar los juegos que se requieren y se conciban como logros que permitan sobrevivir a un individuo en una cultura determinada. Hoy hablamos de una cultura globalizada y de un capitalismo a gran escala que se construye en base a normas culturales que exigen ser insertadas de manera más eficaz en los juegos para niños o jóvenes, sean estos tradicionales o electrónicos, son necesarios para la formación del individuo y del ciudadano. En ese sentido habrá que reflexionar sobre el acto de darle un televisor o una consola de videojuegos a un niño de Jie u otro de cualquier comunidad parecida, como las que podrían ser como aquellas que abundan en Latinoamérica. Los niños dentro de comunidades campesinas, pueblos indígenas o poblaciones marginadas, podrían ser un foco de interés para la inserción de poblaciones a la comunidad global, reflexionar sobre las posibles consecuencias, los medios y las condiciones en que la práctica continuaría sobre los demás aspectos de la vida social de estos niños, sería una tarea para los desarrolladores y especialistas. Pensar sobre cómo los videojuegos podrían afectar la vida social de estas poblaciones y conocer sus resultados podrían sacar a la luz posibles usos positivos en la sociedad, sin embargo, no tienen que ver con solo aspectos sociales, sino también con psicológicos que desencadenan emociones y significados



que podrían ser inesperados, como por ejemplo, que uno de esos niños adquiriera una dependencia y desarrolle un vicio que le prohíba pasar de la realidad virtual y retomar la realidad, es decir, para volver a insertarse en la sociedad para la cual ha sido preparado, teniendo en cuenta que no decida quedarse en la sociedad de aislamiento o virtual, con el fin de producir un cambio.

Cuando el concepto de juego transgrede el de entretenimiento para irrumpir la vida social real, y el mundo virtual, se sitúa ya no tan virtual. Se acomodan a nuevas redefiniciones y reconsideraciones, tal como lo señala Boellstorff:

[...] los mundos virtuales no son juegos dentro y fuera de ellos y asumir que las fundaciones teóricas sobre los juegos y el juego son necesarias para el entendimiento de que son los mundos virtuales llevan a serias malas interpretaciones. Esto incluye una mezcla de las sociabilidades en línea y el entretenimiento, obviando las formas consecuentes de intimidad, comunidad, y economía política en los mundos virtuales. Los académicos han notado hace mucho tiempo cómo los mundos virtuales “no son objetivamente orientados; no tienen ningún principio o final, ningún resultado y no existen nociones de ganancia o de éxito. [Ese mundo] no es realmente un juego en lo absoluto”. Por consiguiente, “los mundos virtuales no son juegos. Incluso aquellos escritos para ser juegos no son juegos. La gente puede jugar juegos en ellos [...] y ellos pueden ser establecidos para tal efecto, pero estas simplemente son opciones [...] (2008, p. 22).

En el sentido de lo virtual, hay que considerar a Gilles Deleuze, cuando señala que el término virtual debe referirse a un aspecto de la realidad que no es material, pero que sin embargo es real. Lo virtual para este filósofo “posee una realidad completa por sí mismo” (Estrella, 2011, p. 18). No hay nada más real que lo virtual, en cierto sentido, porque lo virtual no es más que ese mundo digital que algunos no quieren reconocer dentro del proceso de transformación del mundo.



Retomando el concepto de tecnología como producto de la cultura es importante señalar que sin cultura no es posible que se desarrolle ninguna tecnología, lo que la hace dependiente y determinante, es más, la “tecnología no es un producto del ser humano, sino una precondition de su existencia” (Gere, 2008, p. 8). Esto se debe a una concepción de la cultura más amplia de lo habitual cuando se trata de definirla, tanto que encierra juegos tradicionales y digitales, en tanto era digital. Lo que convierte al ser humano en dependiente de la tecnología para acomodarse en las exigencias de una sociedad que se administra a gran escala y que se expande a nivel mundial.

Adicionalmente, al concepto de tecnología, cabe resaltar el de la cultura, pues este debe ser siempre aclarado, ya que conlleva uno de los más grandes problemas en las ciencias sociales, porque al mismo tiempo hablamos de uno de los términos más polisémicos en las ciencias sociales (y en la antropología). Uno de los padres de la antropología, Edward. B. Tylor, quien ahora es conocido como el primer antropólogo norteamericano que propuso la definición científica de la cultura en 1871:

Aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres, y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre. La situación de la cultura en las diversas sociedades de la especie humana, en la medida en que puede ser investigada según principios generales, es un objeto apto para el estudio de las leyes del pensamiento y la acción del hombre (Tylor, 1975, p. 29).

Esta primera definición de cultura fue presentada como sinónimo de “civilización” en contraste al concepto de “salvajismo”. Tylor al tener conciencia de que el mundo social podía transformarse a través de tiempo (evolución) y estar compuesto por un conjunto de sociedades humanas y, no solo de una sociedad como se pensaba entonces, llegó



a la conclusión de que había unas que alcanzaban un grado de desarrollo más avanzado que otras, tanto que los civilizados controlaban sus comportamientos en base a reglas y prohibiciones que le permitían adquirir hábitos, capacidades morales y otras artísticas que los otros no adquirirían. En ese tiempo se creía que los salvajes se habían retrasado en esa adquisición de conocimientos y que la ausencia de esto que se podía entender como cultura, les llevaba a comportamientos degradables, infantiles y promiscuos, resaltando la falta de organización. Dentro de la escala de evolución de Tylor las sociedades competían por su sobrevivencia desde el estado de salvajismo, pasando por el de la barbarie, hasta llegar al estado de civilización, bajo esa lógica los que se encontraban en el estado más inferior, no habían sido capaces a aprender por sí solos, las reglas que caracterizaban el desarrollo de la cultura, como expresión de la civilización.

La cultura como concepto científico se convirtió en algo mucho más complejo cuando se volvió en objeto de estudio que dio origen a la carrera de antropología en las universidades. Los nuevos antropólogos son conscientes que la cultura no es algo propio de un grupo humano, sino que es una característica universal de los seres humanos que viven en grupo formando sociedades. Después de Tylor, los antropólogos empiezan a cuestionar la idea de que solo el grupo que alcanza la civilización adquiere cultura. Esta contraparte es representada principalmente por Franz Boas, quien enseñará y difundirá su teoría en la Universidad de Columbia e instará la creación del departamento de Antropología de la Universidad de California para documentar lenguas y culturas indias a cargo de Alfred Kroeber, uno de sus discípulos. Para estos antropólogos, los salvajes también tienen cultura, solo que es diferente a la que han desarrollado los europeos. Dicen de los salvajes que también tienen costumbres, leyes, derecho y arte, que se diferencian en muchos sentidos a las formas del occidental europeo, y que la supuesta y única civilización fue transportada a América



a través de las colonizaciones. Aunque la civilización casi acabó con todas las etnias naturales de América, permitió que la sociedad occidental florezca y se expanda por el mundo. Asimismo, la tecnología es diferente en cada sociedad, un arco y una flecha también es un tipo de tecnología que está basada en adaptación particular de la cultura con su medio. Boas, proporciona en ese sentido un nuevo concepto.

3. La tecnología como reflejo de la cultura

Es importante señalar que antes de la tecnología se encuentra la cultura. Sin la cultura no es posible que se desarrolle ninguna tecnología, es más, la “tecnología no es un producto del ser humano, sino una precondition de su existencia” (Gere, 2008, p. 8). Esto se debe a una concepción de la cultura más amplia de lo habitual, cuando se trata de definirla, tanto que encierra juegos tradicionales como a todos los juegos digitales de nuestra era. Entender que los aparatos que tenemos a nuestro alrededor, como en la cocina, en el baño y en la sala, son también cultura que se extiende de nosotros mismos para poder difundirse y diseminarse en nuestros espacios, es parte de cómo humanizamos las máquinas o los *robots*. La humanización de los objetos justamente parte de su vinculación con nosotros mismos, y cómo nosotros, los seres humanos, asignamos significados a los objetos que nos rodean. Una cámara fotográfica, por citar un ejemplo, no es más que un ojo *robot* que intenta superar el ojo biológico que tenemos para captar más cosas de lo que podemos mirar en un paisaje y guardarlo en una memoria casi inmortal, pero hay en el fondo al mismo tiempo, una idea de mirar más allá y de preservar lo que hemos mirado, hay en ese sentido, una necesidad de hacerlo, que se convierte en vital dentro de la cultura que produce esa idea, y que desencadena la construcción de un producto y que nos amolda a una determinada práctica. El uso de la cámara fotográfica puede convertirse en una práctica social, muchas personas hoy en día utilizan las cámaras de sus celulares para tomarse un *selfie* y subirlo



a una red social, para que otras personas puedan construir una imagen sobre ella. Es como un juego que divierte y quita tiempo a muchas personas, pero sus efectos van más allá de la simple representación, transformando la vida social real fuera de la red social virtual.

Los juegos de antaño fueron posibles gracias a la creatividad humana que, poco a poco, se han ido digitalizado conforme a la presencia de la modernidad y a una conciencia-mundo cada vez más firme y evidente según el avance del capitalismo y de las industrias a nivel mundial. Aquella expansión del capitalismo tiene que ver con los procesos históricos que se presentaron en las dos guerras mundiales en la primera mitad del siglo XX, y que conllevaron a dividir el mundo en fronteras que separaban a los ganadores de los vencidos. La relación política de los países vencedores conllevó a un ajuste de cuentas con las demás naciones que se consolidaron y aplicaron planes de un buen llamado *plan de desarrollo*, ya que este permitía que unos países sobresalir en relación a otros. El desarrollo de las tecnologías conllevaba a un desarrollo de las ciencias y materias como la matemática o la física, que en fondo son la base de cualquier tecnología. Esta relación entre los centros de estudios y las políticas nacionales para ganar las guerras fue quizá la clave del éxito y de los resultados finales. En el caso de los Estados Unidos, las fábricas y la producción en masa de armamentos luego se convertirían en fábricas de enlatados y hamburguesas. La industria continuó desarrollándose hasta lo que es hoy.

En la vida diaria nos hemos acostumbrado a herramientas y utensilios que enchufamos para cargarles de energía y podamos hacer uso de ellos, con el fin de que estos puedan procesar lo que tengamos que hacer de forma más eficaz y hasta más necesaria que antes. Objetos como una computadora en la oficina de trabajo, un horno micro-ondas, un televisor, un celular con el que hablamos a mucha distancia física con nuestros seres queridos o simplemente la licuadora que



prepara el jugo del desayuno. Hemos ahorrado tiempo con todos estos avances tecnológicos, porque el tiempo en nuestra sociedad vale y en ocasiones se contabiliza como dinero. Las cosas que hagamos durante el día tienen que evocarse a la producción de dinero para cubrir las necesidades, desechando prácticas no rentables, más cuando podemos conseguir una máquina que nos reemplace para solucionar un problema que podría tomarnos tiempo o para hacer cosas de las cuales no consideremos importantes para nuestro desarrollo. A pesar de las críticas de los tradicionalistas o los apocalípticos, haciendo referencia al texto de Umberto Eco, los problemas que podrían traernos cualquier uso exagerado de todos estos avances tecnológicos, siguen aumentando los miedos de la tecnología en América Latina y quizá en el mundo, tanto que han aparecido personas que huyen de la tecnología y evitan el uso de los celulares en casos especiales. Otro ejemplo es el automóvil, el cual nos ayuda a recorrer en menos tiempo distancias que otros vehículos del pasado nos hacían perder días; pero, por otro lado, el uso exagerado del automóvil en los Estados Unidos, ha hecho que algunas personas se vuelvan obesas, dejen de hacer ejercicios físicos, dejan de caminar tanto que usan el automóvil hasta para ir a la tienda que queda a la vuelta de la esquina. Adicionalmente se han creado aparatos que han reducido nuestros esfuerzos físicos y elementales. Para algunos las nuevas tecnologías parecen ser las señales apocalípticas de una deshumanización, para otros con un poco más de optimismo, una transformación que ha llevado al desarrollo de un ser poshumano. La idea es observar, a partir de ahora, las diferencias que hay entre jugar fútbol en un centro deportivo y jugarlo mirando hacia una pantalla digital. Aunque otros puedan buscar un término medio, que les permita hacer las dos cosas de manera secuencial y complementaria, debemos considerar la posibilidad de que cualquiera de los dos tipos sería dependiente en su funcionalidad y propósito social.



Las tecnologías basadas en computadoras u otras máquinas digitales están suplantando los tradicionales métodos de producción de televisión, películas y video, provocando una intensa especulación a cerca de su impacto en el arte; en confabulación con una cultura de masas (Darley, 2000, p. 1).

Los avances tecnológicos han ido acorde con el desarrollo del capitalismo. Después de la Segunda Guerra Mundial, los países vencedores empezaron a constituirse como los más desarrollados en cuanto a la tecnología que habían creado para ganar la guerra, aunque en ese entonces las industrias productivas de estos países como Estados Unidos estaba abocada a la construcción de máquinas de guerra y artefactos que ayudasen a conseguir la victoria. Luego, estas industrias empezaron a producir nuevos artefactos para satisfacer las necesidades de la gente que se fue a vivir alrededor de las fábricas, y se redireccionaron para a mejorar la vida en las nuevas ciudades grandes e industrializadas que se habían formado. Era también una forma de recuperar la situación económica que había caído en problemas después de los gastos de la guerra. La guerra que tanto había alimentado el desarrollo de fábricas, ahora si ella, solo quedaba dar paso a un nuevo tipo de industrias. Al mismo tiempo que las ansias de ir a la guerra a luchar llamando la atención de muchos jóvenes aburridos de las épocas de represión y monotonía se iban esfumando, la desilusión de estos fue terrible. Los videojuegos que empezaron a parecer como *Space Invaders* (1978) y otros donde se podía manipular una máquina para destruir otras, que según la habilidad del jugador lograba vencer o perder, fueron juegos de gran acogida que reemplazaban el campo de batalla real. *Space Invaders* fue desarrollado por Toshihiro Nishikado, un japonés que trabajaba para *Taito Corporation*, una de las primeras empresas distribuidoras de videojuegos *arcade* (máquinas recreativas disponibles en lugares públicos). Estas empresas empezaron una guerra virtual, o una guerra fría a nivel de producción de videojuegos,



que satisfagan a los usuarios y puedan sin ir a una guerra real, destruir y aniquilar al enemigo.

Cuando aparecieron las tecnologías digitales el mundo cambio demasiado, se contrastó y distanció a las personas de manera más rotunda en comparación a los antiguos cambios de la historia de la humanidad. El cambio de lo mecánico a lo digital es un cambio verdaderamente sorprendente en estos últimos días, muchos de los problemas sociales y diferenciaciones radica en eso. La gente que usa la tecnología digital y aquellos que no pueden utilizarla crean un abismo gigante que aparece en tiempo real. Los inventos como los automóviles y máquinas de transporte, la rueda, entre otros revolucionaron el mundo en su momento, pero ninguna revolución ha venido tan de pronto y con tanta intensidad y fuerza. “Los medios digitales han sido siempre asociados con el cambio social” (White 2014: 125) y son estos definitivamente los que han hecho de las sociedades del mundo, unas sociedades con conciencia del mundo como espacio compartido y dependiente entre sus partes, como señala Immanuel Wallerstein, la idea de sistema-mundo (1974; 1984; 1998).

Wallerstein localiza el origen del moderno sistema mundial en el noroeste de Europa del siglo XVI, aunque es una fecha anterior a la Primera y Segunda Guerra Mundial, es el origen mismo de la acumulación de fuerza para la guerra que pretendía conquistar el mundo. Una pequeña ventaja en la acumulación de capital en Gran Bretaña y Francia, radica en las circunstancias políticas específicas al final del periodo del feudalismo que pusieron en movimiento un proceso gradual de expansión, dando como resultado: la red mundial o el sistema de intercambio económico que existe en la actualidad. Para Wallertstein, la transición al capitalismo se llevó a cabo durante el “largo” siglo XVI con la previa “crisis” del modo de producción feudal, que englobaba causas más políticas y culturales, lo que obligó a los señores feudales de Inglaterra y del norte de Francia a convertirse en capitalistas. Lo anterior



llevó a la conformación de la economía-mundo capitalista que llegó a ocupar América y a convertirla en la periferia del sistema mundial, y consecuentemente quien desecha la idea de “revolución burguesa” arraigada en el marxismo ortodoxo. En este sentido, Wallerstein se pregunta cuál es el sentido de afirmar que la Revolución Francesa fue una “revolución burguesa” cuando el capitalismo como tal ya estaba consolidado desde hace dos o tres siglos atrás, por lo que, llega a mencionar que la Revolución Francesa fue en realidad una “revolución anticapitalista” que además, se convirtió en un acontecimiento en donde la superestructura ideológica se ponía por fin al mismo nivel que la estructura económica; es decir: que a partir de tal suceso las ideologías expresan transparentemente los intereses de las clases al interior del sistema-mundo. Pero, en modo alguno y según Wallerstein, representó un cambio estructural profundo. Con esta última idea, se ensalza a la Revolución Francesa y baja el perfil a la Revolución rusa de 1917. El imperialismo se transformó en un proyecto. Mientras que, un mayor avance ocurría durante aquella época de conquistas, en la cual cada parte de la tierra se puso en contacto con la economía capitalista al estilo europeo, en especial de Inglaterra. De modo que, el sistema mundial capitalista se encuentra lejos de la homogeneidad en términos culturales, políticos y económicos, y está caracterizado por profundas diferencias en el desarrollo cultural, fomentando la acumulación del poder político y el capital en micro-sociedades. Wallerstein concibe las diferencias en las teorías de la modernización y el capitalismo como una división duradera del mundo en el núcleo y la periferia. Las últimas ideas de Immanuel Wallerstein (2007) se presentarán en el cuarto tomo de sus más grandes pensamientos sobre el moderno sistema-mundial, cuyo subtítulo es *El triunfo del liberalismo centrista* y cuyo período de análisis es desde 1789 hasta 1914. La idea de geocultura es desarrollada en tanto que es una ideología dominante del sistema-mundo capitalista en su conjunto, pero aún más las ideologías, porque tomarán

un punto fuerte de análisis, donde estas últimas se encargan de los cambios sociales que deseaban, como por ejemplo la ideología del liberalismo que triunfa sobre el conservadurismo a medida que cambia el mundo. La expansión del libre mercado se hace a la par, las corporaciones crecen y extienden sus sucursales a través del mundo, se eliminan los intermediarios, y las empresas de ciertos países empiezan a vender y competir con productos de otros países.

La conexión de los países capitalistas en el mundo y los que se alineaban a voluntad, necesidad o fuerza, era vital para desarrollar más aun el capital a una escala mundial. La producción de las industrias de los países vencedores no solo podría abastecer los mercados nacionales, sino también los internacionales, a través de contratos y tratados de comercio. Pero estas acciones y planes de desarrollo a través de prácticas económicas difundidas desde puntos de interés, tenían que ser enseñadas a través de instituciones y perfeccionadas en otras como las universidades. La alianza entre las instituciones para la producción de conocimientos y las fábricas se radicaliza más aún cuando esto se convierte en una política de estado en una sociedad consciente de ello. El conocimiento produce productos que se convertirán en mercancías que abastecerán el mercado mundial, pero es vital que los países vencedores eviten el desarrollo del conocimiento en los países con más materias primas y con la capacidad de ser potenciales competidores. Las industrias por lo tanto en América Latina y otros países no se desarrollan y sus instituciones educativas quedan desprestigiadas. Las ganas de ganar y entrar en combate es menos en los países que no construyeron armas para la guerra y que se dedicaron hacer otras cosas, quizá menos provechosas para el moderno sistema-mundial capitalista.

Empresas de videojuegos, como Sega fue fundada en 1960 en Tokio, Nintendo fundada en 1989 por Fusajirō Yamauchi en Kioto, Capcom en 1979, todas en el periodo de



la Guerra Fría y en Japón uno de los países vencidos que se recuperaba poco a poco, con políticas capitalistas de mercado. En Estados Unidos, uno de los países vencedores, se generaba la competencia supuestamente más fuerte de Japón. Atari era una de las productoras más grande que fue fundada en 1972 por Nolan Bushnell; este ingeniero junto a Ralph H. Baer, otro ingeniero germano-estadounidense que practicaba el judaísmo, se convirtieron en los padres de la industria de los videojuegos en la nueva potencia mundial. Baer como muchos que trabajaron para las industrias de videojuegos fueron reclutados y participaron en alguna de las guerras mundiales; en el caso de él participó en la Segunda Guerra Mundial asignándole a la sección de inteligencia militar en la sede del ejército de los Estados Unidos en Londres, también cabe señalar que se había graduado en ingeniería de televisión en Chicago. Luego otras empresas, como Electronic Arts, fundada por Trip Hawkins que apareció en 1982 empezó a producir juegos para diferentes consolas de niveles más avanzados a los de la primera generación. Hoy PlayStation de Sony, que pareció en 1994, se va por la quinta generación de consolas que han revolucionado el mundo virtual y extendido los límites de la pantalla.

Esta guerra de videojuegos y de la colonización del mundo a través de ellos solo despierta antiguos prácticas de sobrevivencia en el ser humano cazador de antaño. Los límites impuestos al principio por la naturaleza y luego por otros seres humanos que adquirieron poder, no han sido suficientes para dividir el mundo, y transformarlo con actos de apropiación en sus diferentes niveles. Los accesos a la información dependieron de las oportunidades concedidas, a los países que tuvieron que volverse dependientes.

Otro importante fenómeno que se ha ido desarrollando “es la apropiación comercial de los mundos virtuales” (Dyer-Witheford, 2009, p.125). Videojuegos como el *WoW* empezaron a generar nuevas oportunidades a los *gamers* para



ganar, reivindicar y reposicionarse económica y socialmente. La adquisición del juego, permitía la apropiación y resignificación del mismo, ya que este juego, trata de continentes, reinos y razas en constante guerra. La conquista del mundo de *WoW* es casi infinita a medida que se expande el juego y avanza la tecnología que va reproduciendo cada vez más el mundo real. Y en donde los límites de lo real y lo virtual de desvanecen, se quiebran y cambian de posición. Una realidad que el cerebro humano difícilmente quiere comprender.

4. La construcción de la identidad virtual o el avatar

Las complicaciones culturales que surgen al momento en que la mayoría de los usuarios latinoamericanos van a jugar pueden resultar algo divertidas, y además, contradictorias a la hora de analizarlas desde las lógicas occidentales o de quienes diseñaron los videojuegos. Pensar en las ideas previas a la construcción de los juegos, nos podría ayudar a relacionar las ideas como parte de la cultura que las genera. Un juego tiene una lógica particular basada en la gente que lo construyó y en la cultura que comparten. Surgen ideas que un juego fue creado con el fin de que uno de los jugadores o algunos puedan ganar, mientras que otros perder. Esta forma solo es una idea cultural, dentro de un marco social que se extendió a través de medios y colonizaciones a lo largo de la historia. Uno puede preguntarse cuándo es necesario este tipo de funcionalidades y situaciones dentro de los juegos de conquista mundial. Los desarrolladores de juegos, pueden pensar que esto es una premisa clara a la hora de construir un juego, mientras no hacerlo podría resultar el fracaso de tal trabajo, pero no es universal cuando se trata de construir un juego.

Dentro de la transculturalidad, los juegos viajan a través del mundo, rompiendo fronteras, se establecen y se distribuyen en ciertos lugares y sociedades. Algunas sociedades acogen ciertos juegos y otras los rechazan. En Latinoamérica muchos de los videojuegos que provienen de países desarrollados



o que fueron vencedores en las Guerras Mundiales, no siempre son acogidos. Las industrias de videojuegos se instalaron en países como los Estados Unidos, Inglaterra, Francia entre otros. *Blizzard* es una de estas compañías de escala mundial que tiene su sede en los Estados Unidos, y sus productos se distribuyen por la Internet a todo el mundo. Ha eliminado intermediarios para entablar relación en diferentes idiomas con usuarios de diferentes países y culturas. El sufijo “trans” en las palabras de la posmodernidad, no hacen más que explicar la situación actual de lo que cada vez será más común y natural sobre cómo está actuando la sociedad. En ese sentido, como una antesala, debemos hablar de los transjuegos o transvideojuegos, que tienen la cualidad de extenderse a través de otros canales. No solo la narrativa del juego, sino las prácticas, el lenguaje, los símbolos transgreden las fronteras de la pantalla de monitor o del televisor, salen de las consolas y se extienden en la vida real y social del mundo real. La virtualidad empieza a afectar la realidad, la transforma y se hace más real de lo que podamos concebirla. Podemos encontrar en Latinoamérica tiendas relacionadas a los videojuegos, pero que no venden estos, sino que en sus mostradores encontramos juguetes, muñecos, relojes, camisetas, collares, accesorios para el cuerpo o para la ropa, *stickers*, *posters*, fotografías, películas, libros, cuadernos, lapiceros, llaveros, e infinidad de artículos que representan personajes, paisajes y diseños que aparecen en los videojuegos. Hay centros comerciales donde podemos encontrar tiendas con diferentes temáticas que se distribuyen y se clasifican por lugares de procedencia o intensidades emocionales. En estos lugares también se reúnen grupos de jóvenes, adultos y niños que no solo son consumidores, sino que comparten historias, cambian objetos y se exhiben a sí mismos con sus atuendos, comportamientos y tratamientos del cuerpo. Sus estatus crean nuevos órdenes de entendimiento que nacen en micro-sociedades y crean subculturas desde contextos en donde la cultura empieza



a desplegarse y constituirse por un grupo de pequeñas culturas. Debemos entender las subculturas en relación a una cultura dominante que las acoge y las encierra en sus límites, pero esa idea parece ya desvanecerse en la posmodernidad. No parece haber tales “subculturas”, sino culturas ya diseminadas y distribuidas por el mundo rompiendo la idea que la caracterizaba y que las señalaba circunscritas a un determinado lugar o sociedad. Este fenómeno es que los lugares y hasta las sociedades de hoy se expanden y se difuminan en el mundo, es una realidad cada vez más visible que quizá sigue siendo estudiada desde conceptos pasados que corresponden a otras épocas e instancias. La transculturalidad, se acomoda más a lo que está sucediendo hoy en día, de modo que las subculturas que observamos hoy, en realidad son transculturadas ya no provenientes de un lugar o sociedad dada, sino que tienen diferentes puntos de producción y se enlazan por compartir una base o núcleo cultural en común. La difusión y producción cultural se da a partir de diferentes puntos o lugares en el planeta, en ese sentido la apropiación como concepto asegura la afirmación y elimina la autoría de la cultura a una sociedad determinada. La cultura gótica, por ejemplo, proveniente de Europa en algún momento, hoy se difumina a través del mundo; esa cultura se encuentra también en Perú, pero a pesar de que comparte ciertas bases europeas, va creando cualidades particulares y reinventando y transformado la cultura desde micro sociedades peruanas.

El real significado del crecimiento de las culturas transnacionales, uno podría argumentar, que a menudo no es la experiencia cultural que ellos mismos pueden ofrecer a las personas, ya sea por su alcance o profundidad con frecuencia bastante restringidos, sino sus posibilidades de mediación. Las culturas transnacionales proporcionan puntos de entrada a otras culturas territoriales (Hannerz 1992: 251).



El momento en el cual el juego rompe sus límites y transgrede sus espacios para conquistar nuevos territorios, se expande la idea de juego. Otros investigadores como Carlos Scolari hablan de que todo lo que se expande, es a fin de cuentas narrativas transmedias, la cuales “son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las narrativas transmedia no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro” (2013, p. 24). Para otros investigadores esto ya resulta algo extraño, al punto de señalar que “si bien estos mundos han sido considerados como juegos, el término “juego” se cuestiona ya que *WoW* ha sido pensado (desde sus creadores) y habitado (por los pobladores) como un mundo en el que se produce una gama de interacciones sociales, culturales, que rompen los conceptos tradicionales del juego” (Estrella, 2011, p.14).

World of Warcraft es uno de los juegos más populares en el mundo que entran en esta definición de la posmodernidad. *Wow* fue creado para ser lanzado por *Blizzard* una compañía estadounidense fundada en 1991 en Irvine (California, Estados Unidos) por Michael Morhaime, Allen Adham, Frank Pearce. Aunque *Blizzard* se fusionó con *Activision* en el 2007 para formar *Activision Blizzard, Inc.* Parte de las propiedades de la compañía de medios francesa *Vivendi*. Para el 2013, *Activision Blizzard* compraría la mayoría de acciones que la ligaban a *Vivendi* por más de 8,000 millones de dólares, lo que haría que se independice.

Recordemos que *Activision* es una empresa de videojuegos estadounidense que se consagró como uno de los primeros desarrolladores de videojuegos a partir de 1979. Los primeros cartuchos de esta compañía eran unos para las consolas de Atari 2600, algo rústicos para la época actual, donde su evolución es clara y precisa, a la hora de distribuir juegos como *Call of Duty*. Su fundador Bobby Kotick y



el actual director ejecutivo de *Activision Blizzard* es Bobby Kotick, un estadounidense egresado de la universidad de Michigan, fue exdirector de *Yahoo!* y *Coca Cola* entre otras empresas de fama mundial.

Estas compañías parecen no buscar científicos sociales que estén detrás de la construcción de videojuegos para el mundo, sino que parten de los propios esquemas de una cultura determinada por lo que dirigen y deciden cómo es que se construyen los videojuegos. La cartera de ofertas de trabajo parece pasar por alto este aporte, y dejan en evidencia solo las carreras que interesa a la compañía a la hora de producir mundos virtuales (videojuegos). Sin embargo, parece ser que hay algo que se les va de la mano al otorgar poder a los usuarios a través de la venta de los juegos a través de la Internet o dando libertad de acciones dentro del juego. Pero, la preocupación en tanto a las ciencias sociales, no radica en los aportes que se podrían hacer desde adentro de las compañías de videojuegos, sino desde la expansión de los videojuegos más allá de sus fronteras virtuales, que se combinan con la realidad misma de la vida social y cultural. Qué decir de lo que sucede en Latinoamérica y en especial en pequeñas micro-sociedades de jugadores (*gamers*) latinoamericanos y arequipeños (peruanos) que expanden el juego de acuerdo a sus propias y particulares interpretaciones para crear, por decirlo así subculturas, o sino mejor aún extienden el *World of Warcraft* a la vida real. En ese caso el videojuego irrumpe en el individuo y este a su vez en la sociedad en la que vive.

WoW es juego catalogado como un Videojuego de Rol Multijugador Masivo en Línea (MMORPG, siglas en inglés) el cual permite crear un mundo virtual donde uno puede encontrarse con otros jugadores de diferentes partes del mundo. Cualquiera puede escoger la raza que desee para construir un personaje virtual (su *avatar*) con el que puede desenvolverse en el videojuego. Se construye una imagen llena de representaciones del mundo real, pero lo que no



señala claramente es cómo se identifica o de qué mundo real estamos hablando en concreto, no todo lo que conocemos y lo que sucede en la realidad se puede representar en una construcción digital. Aunque Blizzard parece apuntar a crear un mundo a imagen y semejanza del nuestro, aún no lo consigue, y menos cuando solo reproduce su micro-mundo localizado y determinado por una cultura occidentalizada determinada en estereotipos y leyes que se acomodan a la idea del desarrollo y expansión del capital.

Las economías de ciertos países industriales han estado a la par del desarrollo tecnológico y acorde a la capacidad de adquisición de los miembros de estas sociedades. Los mercados de las industrias desde un momento solo estaban pensados en satisfacer las demandas de pequeñas poblaciones, pero después de las guerras mundiales estas industrias apostaron por batir sus fronteras de expansión y distribución de sus productos.

Las economías latinoamericanas también estaban acorde a su propio desarrollo industrial, que en comparación con las grandes industrias del primer mundo, aún estaban en vías de desarrollo. Eso implicaba un duro golpe a las industrias de videojuegos en Latinoamérica. Aunque hoy en día hay un fuerte potencial especialmente de Brasil, Chile y México como principales centros de desarrollo de videojuegos, estos no son una competencia fuerte para empresas como *Blizzard* y otras del primer mundo.

Latinoamérica, en especial Perú, tiene una peculiar forma de entender los videojuegos provenientes del extranjero. No es una cuestión económica en sí, de entendimiento importante y valorativo, ya que las situaciones de informalidad y *piratería* de discos de videojuegos es una práctica que desformaliza la economía nacional e internacional. Pero esta práctica, no es únicamente una cuestión de traspasar las barreras económicas que hacen que solo un número racionalmente pequeño de usuarios pueda comprar las consolas



y cartuchos de videojuegos, o pagar a través de una tarjeta de crédito los derechos de descargar o jugar por la Internet. La piratería es una actividad no autorizada por el poder que al hacerla comete una infracción de los derechos de autor, reproduciendo y alterando sus productos. Aunque es catalogada como una práctica negativa para la sociedad en vías de desarrollo, no deja de ser un submecanismo que permite acceder a nuevos y más usuarios de lo habitual en América Latina. Asimismo, aquellos videojuegos que solo se pueden jugar a través de redes en la Internet, como el caso de *WoW* donde cada usuario debe pagar una mensualidad a *Blizzard* para poder seguir jugando, algunos servidores latinoamericanos y de otros países orientales han creado servidores paralelos que no exigen ningún pago, algunos de estos son conocidos como “servidores piratas”, que se benefician de otras formas de ganar dinero. Estos servidores que dan cabida a usuarios con menos recursos económicos para acceder al juego a través de la red oficial, pero que no se hacen problemas para usar estos servidores, los cuales se acceden a través de las páginas *web*, ofertan cuentas con personajes y niveles avanzados del juego, y otro tipo de recursos que pueden comprar a través de las transacciones comerciales en línea.

Actividades como la compra de cuentas del *WoW* se han convertido en un negocio para muchos jugadores del tercer mundo, ya que esto permite el cambio de un videojuego para el ocio a uno que sirve para producir dinero y fuentes de ingreso monetario. La pobreza de algunos países en el mundo, hace que los videojuegos sean más condenados que en otros países donde los índices son más reducidos. Pero cuando aparecen juegos como el *WoW*, esta idea empieza a cambiar. Esta oportunidad para muchos *gamers* latinoamericanos ha permitido desarrollar aún más las formas del progreso y las economías.



Un pequeño grupo de *gamers* en Arequipa podría revelarnos más, a modo de muestra, la idea de apropiación que se viene configurando en este documento. Estos jugadores adquieren *nicks* para poder entrar al mundo virtual y desenvolverse. Estos nombres virtuales se desalinean totalmente de la realidad sin ningún tipo de relación con sus nombres reales, a más distantes son, es más fácil ser un “otro” en el juego, que revela la antítesis de su personalidad inhibida por una sociedad con más represión que otras, en cierto sentido.

En América Latina, los índices de pobreza aún son mayores y la relación entre hombres y mujeres sigue siendo más desigual que en otros sitios. Las mujeres se convierten en dependientes y se diferencian notablemente de la construcción del hombre en la sociedad de forma evidente, tanto que los videojuegos pueden ser catalogados como masculinos. Así en la muestra de análisis, no había ninguna mujer admitida en el grupo, aunque habían mencionado invitar algunas de ellas en algunas oportunidades. El grupo de *gamers* de Arequipa estaba conformado por varones, no discriminaba la admisión de mujeres; sin embargo, no podían hacer ingresar o mantener a ninguna. Es interesante notar que algunos de ellos, escogían avatares femeninos para jugar en el *WoW*, sin hacerse ningún problema al respecto.

Los *gamers* de esta pequeña comunidad se conocieron en cabinas de internet especializadas en videojuegos. Se hicieron amigos y decidieron formar un grupo de *Whatsapp* para poder reunirse de vez en cuando, o entrenar para algún torneo que la cabina organice. Todos tenían algo en común, y es que les gustaba jugar el *WoW*, algunos de ellos llevan más de diez años jugándolo, y han conseguido un avance considerable en los juegos. Muchos de ellos trabajan y tienen poco tiempo para invertir en un juego tan largo y casi infinito como el *WoW*; sin embargo, esta dificultad no ha sido algo que imposibilite que jueguen y puedan acumular riquezas dentro del videojuego. Una de las estrategias de apropiación



es confluír en una identidad en común y construir un personaje o personajes en común, haciendo uso de una sola cuenta. Si bien, la cuenta ha sido creada para mantener detrás de ella la identidad de un individuo, en la reinterpretación de *WoW* en Arequipa, una cuenta puede tener o ser de varios propietarios que al no tener tiempo para jugar demasiadas horas, se reparten sus tiempos libres para hacer avanzar a sus personajes y conseguir de alguna manera lo que un solo *gamer* podría hacerlo en cuestión de horas de juego.

Estas pequeñas comunidades de *gamers*, han sido generando nuevos e interesantes términos en la literatura antropológica, como “anarco-primitivismo, craftsters, craftsterbate, cybercrews, cyberhate, cybertime, digital dream time, eco-brutalismo, tribo electrónica, parentesco ficticio” (Tyrone, 2008, p. vii), jerarquía virtual, entre otros. Estas comunidades virtuales, empiezan a juntar esfuerzos y recursos sociales que les favorecen no solo en el juego en concreto, sino en sus vidas reales y en sus relaciones sociales de la vida cotidiana.

Para un *gamer* arequipeño es imposible identificarse con un solo personaje, debe tener varios y de diferentes poderes o capacidades. Es una forma de abarcarlo todo para conseguir de alguna manera mayores oportunidades en el juego, debe probarlo todo y manejarlo todo a pesar de que reste especialización en cualquiera de ellos; lo más importante es que pueda estar preparado para todo, es decir que pueda manejar cualquier circunstancia, lo que de alguna manera lo convierte en un mediador y organizador potencial, ya que podría conocer todas las funcionalidades de los miembros de su ejército virtual.

Wixz es un seudónimo como el que se cubre uno de nuestros informantes, le gusta elegir personajes ambiguos que pueden hacer varias cosas y fabricar cosas de la magia, como los magos, chamanes o sacerdotes que de alguna manera poseen poderes intercambiables. Muchos de los *gamers* de la comunidad arequipeña, prefieren este tipo de



personajes. *Jano* es uno de ellos y su personaje favorito es el sacerdote que tiene la capacidad de curar a los soldados heridos o que están a punto de morir en el juego, esto es vital para luchar contra otros enemigos que tienen mayor resistencia y capacidad de ataque. Son los que proveen capacidades adicionales y complementarias a las fuerzas de la naturaleza, y de lo que se tiene o se ha podido conseguir. Sin embargo, la preferencia por otro tipo de personajes, como los guerreros o paladines, es necesaria, y otros *gamers* asumen tal reto, y prefieren como *Tama*, especializarse un poco en ellos. Todos los personajes se reparten roles centrales en el *WoW*, los que reciben daño, los que hacen el daño y los que curan. De ese modo, todos los personajes cumplen funciones dentro de la sociedad virtual que se está creando y en donde los *gamers* arequipeños pueden toparse con gente de cualquier lado del planeta. *Tanque* es otro *gamer*, que prefiere usar los guerreros, tener armas y hacer mucho daño. Ellos se consideran veteranos de guerra y siguen con el *WoW* a pesar de los cambios en la demanda arequipeña. Según ellos, los años mozos fueron entre el 2000 y 2005, cuando muchas cabinas empezaron a hacer torneos y estaban pendientes para concursar en cualquiera que abriera o se anunciara en página oficial de *Blizzard*. Se preferían las batallas virtuales entre arequipeños, más que aquellas en donde se aventaban a conocer o competir con gente del extranjero. Una avenida de la ciudad llamada Independencia albergaba muchas de las mejores cabinas con el *WoW* pirata y daba las claves para ingresar a ciertos servidores también piratas. La competencia entre peruanos es importante; en el habla popular en Perú hay el dicho “que el mejor enemigo de un peruano es otro peruano”, aunque pueda resultar gracioso, no deja de estar ligado a la realidad en cómo se practicaba el juego por esos años. La Internet también empezó a ser de uso común y las cabinas fueron las primeras en explotarlas rentando las máquinas a los usuarios por horas. Ahora es mucho más común tener Internet en el propio domicilio, pero hace diez



años en Arequipa, pocos eran los que tenían ese acceso, y lo que la mayoría de gente hacía era ir a una cabina. Ahora es a la inversa, aunque no han dejado de existir las cabinas de Internet, han aumentado las de juegos especializados, ya que las computadoras que necesitan los últimos videojuegos requieren de máquinas más costosas de aquellas que la mayoría no puede tener. Muchos de los equipos, a excepción de la muestra analizada, no sobrevivieron y se desintegraron, muchos de los jugadores de entonces se pasaron a juegos como el *Dota 2*, *Tekken* o *Fifa*. Juegos más fáciles y con poca trama a comparación del *WoW*.

Solo una vez, un equipo peruano de *gamers* pudo clasificar y llegar a las semifinales en el torneo mundial de *Blizzard*. Perú llegó a competir con Korea, quien lo descalificó. Una de las cabinas, llamada *Softland* ubicada cerca de la universidad pública de San Agustín se convirtió en un lugar donde solo los mejores de la zona podían ir a conocerse en persona y hacer apuestas de dinero en las torneos o retos entre grupos locales.

Jano es un clérigo y es parte de la Alianza, un grupo de razas que se alía para combatir a otro grupo que se llama la Horda. Estos son los dos grupos contrarios que luchan entre sí, para dominar el mundo de *Warcraft*, aunque también apareció en una de las expansiones del mundo, titulada *Mists of Pandaria*, una nueva raza llamada los *pandaria* que se colocaban en una posición neutral. Todas las razas y sus variaciones, que pueden llegar a ser 59 combinaciones en total y si sumáramos las variaciones podrían llegar a ser alrededor de 111 posibles avatares diseñados según las habilidades de los *gamers*. Pero todo personaje se convierte en uno de “los sujetos coloniales y otras gentes marginadas –el caso de las Hordas– que son ampliamente sucias, desorganizadas y primitivas (los casos de razas de los troles, orcos, y los tauren), o codiciosos (los casos de las razas de elfos y no-muertos)” (Corneliussen, 2008, p. 91), especialmente para América Latina.



Pericles uno de los *gamers* arequipeños, ha señalado que prefiere estar del lado de la Horda, como muchos de los entrevistados. Latinoamérica prefiere la Horda, una raza que se desfigura a partir de la figura de los humanos, estos últimos son quienes menos distorsión de la realidad han tenido, pero que guían el grupo de la Alianza. Lo interesante es que ambos grupos tienen propósitos diferentes y antagónicos que hacen que luchan entre sí, pero muchos de los *gamers* arequipeños prefieren utilizar personajes de ambos lados, como especie de comodines que buscan otros fines, y se inclinan a donde más les convenga. Podría ser una característica cultural de sobrevivencia donde el usuario busca desplegar en ambos lados para aprovechar cualquier oportunidad que le venga en cualquiera de los dos lados. Aunque las fuerzas de la Horda y la Alianza son casi iguales en el juego no se conciben como tales ni se aferran a un solo lado, son mixtos y cualquier bando podría ser la clave para poder ganar. Los *pandaria* permiten ese tipo de situación de forma legítima, porque en el videojuego, sí pueden ser Horda y Alianza, según lo decidan. Otros *gamers*, prefieren otros tipos de personajes, y huyen de las caritas felices que representan los *pandaria* en alusión a los osos panda. *Miguel Yahua* y *Arashi*, eran los únicos *gamers* que tenían algún personaje de *pandaria*, pero *Ícaro* o *Asesino*, preferían los elfos sanguinarios de horda, uno de los personajes más diferenciados de los humanos y de formas grotescas y animalescas.

Los personajes finalmente se adecúan a las posibilidades de desenvolverse como usuario y poder vencer en el juego rápidamente. Las cuentas compartidas como señalamos son también una forma de ganar monedas de oro y comprar cosas extra para los personajes en las páginas piratas, o quizá simplemente vender las monedas de oro, como una mercancía más en un mercado moderno. Pues a través de ciertas páginas, se puede ofertar, características, monedas y accesorios y hasta cuentas a precios de moneda real, hecha la transacción, se intercambian claves para poder acceder y



asimilarlo. El éxito está en la coordinación y en que la gente cumpla sus funciones en el momento de target.

Ser un *gamer* (jugador profesional) se ha convertido en una profesión, en algunos países se entrena a universitarios a través de videojuegos como *WoW* para enseñarles ciertos principios de cooperación (Fromme 2012, pp. 465-466). En el Perú, por ejemplo, es una forma de acumular dinero, vendiendo sus cuentas con personajes desarrollados y que hayan avanzado mucho en el juego, o quizá solo cambiando monedas de oro por dinero real, algo parecido a lo que está sucediendo con las criptomonedas.

Para muchos de los *gamers* peruanos los parches son problemáticos, *Blizzard* vende todo el juego completamente, pero hace otras movidas interesantes para conseguir ingresos, pues solo puede llevar a su personaje hasta un tope, si es que no quiere pagar su membresía, caso contrario puede extender los niveles hasta que su tiempo lo permita.

Por otro lado, están los *gamers* latinoamericanos que escogen los humanos para jugar, otro gran número pero menor, busca permanecer en la Alianza, y huye de escoger alguna raza de la Horda, su identificación es mínima y resalta las cualidades de la Alianza más que de la Horda. Pueden algunos de estos usuarios escoger elfos y orcos pertenecientes a la Horda, pero nunca Trolls.

Estas cualidades son importantes para entender o dar paso a investigaciones mucho más profundas y quizá a gran escala, que a la larga podrían traer beneficios tanto a los productores como a la creciente masa de usuarios de videojuegos, específicamente del *WoW*. Sin más detalles, cabe resaltar que los propósitos y alcances de los personajes son semejantes a cómo la cultura piensa y se limita a la hora de jugar, aunque algunos asimilan posturas y conocen los objetivos extranjeros, otros no les interesa el trasfondo del videojuego resignificando los símbolos y propósitos básicos de los productores de videojuegos.



5. Conclusiones

Es importante señalar y sugerir que deben hacerse más investigaciones en el campo de los mundos virtuales, más cuando la población latinoamericana incrementa el uso de esta tecnología llegando a mayores escalas, inclusive enfrentando los problemas de la pobreza y otras dificultades propias de los países en vías de desarrollo. Esto tiene que ver con la cantidad de no-jugadores que por razones de trabajo, dinero y tiempo evitaron los videojuegos. Algunos de ellos, han desarrollado ideas negativas en relación a la tecnología que no pueden conseguir ni saben utilizar, tanto que esas ideas se reproducen evitando que otros también consuman videojuegos. Pero esta idea se transforma cuando los videojuegos pueden ser oportunidades para conseguir estatus, resignificar poderes y obtener ingresos. Los *gamers* latinoamericanos, y de pequeñas comunidades de jugadores, como los que hemos analizado en Arequipa, se apropian del juego y le dan nuevos valores para expandirlo a sus realidades sociales en las cuales se desenvuelven. Los videojuegos de hoy se expanden y se convierten en transmediáticos, convirtiéndose en nuevas culturas deslocalizadas, por lo menos en el mundo real. Jugar es un ritual y una forma de existir en el mundo real.

Referencias bibliográficas

- Adams, Tyrone (2008). *Electronic tribes: the virtual worlds of geeks, gamers, shamans, and scammers*. Austin: University of Texas Press.
- Blanchard, Kendall y Alyce Taylor Cheska (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Boellstorff, Tom (2008). *Coming of Age in Second Life*. Princeton: Princeton University Press. Traducción propia.
- Castillo, Daniel (2017). *Antropología: Otros puntos de vista para analizar la sociedad*. Arequipa: UNSA.



- Corneliussen, Hilde y Jill Walker Rettberg (eds.) (2011). *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. London: MIT. Traducción propia.
- Crawford, Chris (1984). *The art of computer game design*. New York: McGraw-Hill. Traducción propia.
- Darley, Andrew (2000). *Visual Digital Culture. Surface play and spectacle in new media genres*. London: Routledge. Traducción propia.
- Dovey, Jon y Helen W. Kennedy (2006). *Games cultures: Computer games as New Media*. New York: Open University Press.
- Dyer-Witheford, Nick y Greig de Peuter (2009). *Games of Empire. Global capitalism and video games*. Minneapolis: University of Minnesota Press. Traducción propia.
- Estrella Heredia, Carla (2011). *Antropología de los mundos virtuales. Avatares, comunidades y piratas digitales*. Quito: Abya-Yala.
- Ferraro, Gary y Susan Andreatta (2010). *Cultural Anthropology. An Applied Perspective*. Belmont: Wadsworth. Traducción propia.
- Fromme, Johannes y Alexander Unger (2012). *Computer games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. London: Springer. Traducción propia.
- García Canclini, Néstor (2011). *Consumers and Citizens*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gere, Charlie (2008). *Digital Culture*. London: Reaktion Books. Traducción propia.
- Hannerz, Ulf (1992). *Cultural Complexity: Studies in the Social Organization of Meaning*. New York: Columbia University Press. Traducción propia.
- Kerr, Aphra (2006). *The business and culture of digital games*. London: Sage.

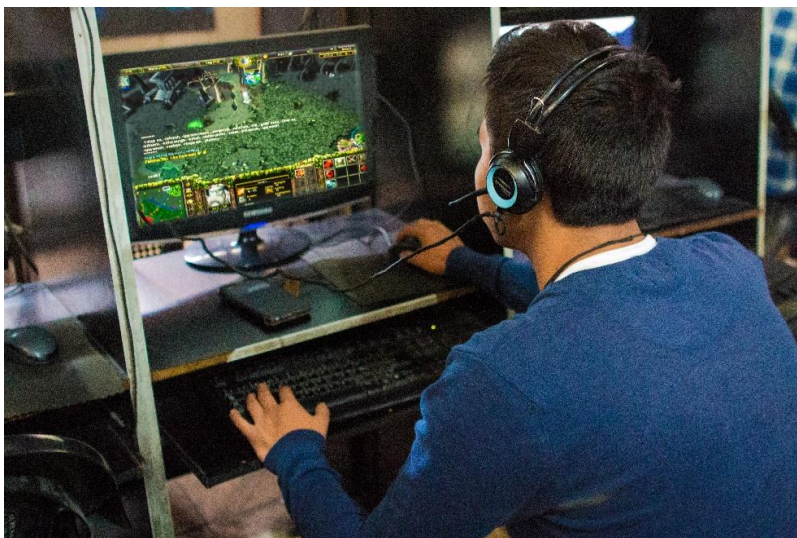


- Lin, Holin y Chuen-Tsai Sun (2016). "A Chinese Cyber-Diaspora: Contact and Identity Negotiation in a Game World". En *Transnational contexts of culture, gender, class, and colonialism in play. Video Games in East Asia*. Alexis Pulos y S. Austin Lee (Eds.). Cham: Palgrave Macmillan. pp. 179-211.
- Lindholm, Charles (2007). *Culture and Identity. The history, theory, and practice of psychological anthropology*. Oxford: Oneworld Publications. Traducción propia.
- Mäyrä, Frans (2008). *An introduction to game studies: Games in culture*. London: Sage.
- Penix-Tadsen, Phillip (2016). *Cultural Code: Video games and Latin America*. London: MIT. Traducción propia.
- Schneider, Arnd (2006). *Appropriation as Practice. Art and identity in Argentina*. New York: Palgrave. Traducción propia.
- Scolari, Carlos A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Planeta.
- Shinkle, Eugénie (2012) "Videogames and the digital sublime". En *Digital cultures and the politics of emotion. Feelings, Affect and technological change*. Athina Karatzogianni y Adi Kuntsman (eds.). New York: Palgrave Macmillan. Pp. 94-109
- Sicart, Miguel (2012). "Una próspera revuelta en las tierras de War of Warcraft". En *Extra Life: 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*. Madrid: Errata Naturae. pp. 185-203.
- Thornham, Helen (2011). *Ethnographies of the videogame: gender, narrative and praxis*. Burlington: Ashgate Publishing Company. Traducción propia.
- Tylor, Edward (1975). "La Ciencia de la Cultura". *El Concepto de Cultura: Textos fundamentales*. Barcelona: Anagrama. pp. 29-46.



- Tyrone, Adams L. y Stephen A. Smith (2008). *Electronic Tribes. The Virtual Worlds of Geeks, Gamers, Shamans, and Scammers*. Austin: University of Texas Press. Traducción propia.
- Wallerstein, Immanuel (1979). *El moderno sistema mundial. La agricultura capitalista y los orígenes de la economía-mundo europea en el siglo XVI*. Madrid: Siglo XXI.
- Wallerstein, Immanuel (1984). *El moderno sistema mundial II. El mercantilismo y la consolidación de la economía-mundo europea, 1600-1750*. México: Siglo XXI.
- Wallerstein, Immanuel (1998). *El moderno sistema mundial III. La segunda era de gran expansión de la economía-mundo capitalista, 1730-1850*. México: Siglo XXI.
- Wallerstein, Immanuel (2007). *Geopolítica y geocultura: ensayos sobre el moderno sistema mundial*. Barcelona: Kairos.
- White, Andrew (2014). *Digital media and society. Transforming economics, politics and social practices*. New York: Palgrave.





(a)



(b)



(c)

Figura 1: (a) (b) (c) Imágenes de salas de videojuegos de Arequipa [créditos: Daniel Castillo]



IMPACTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CULTURA ADOLESCENTE

Juan Carlos Capia Vilca

Eveling Gloria Castro Gutierrez

Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

1. Introducción

En el mundo existe una gran cantidad de videojuegos con diferentes temas y objetivos, que pueden ser jugados de manera grupal o individual. Hoy en día, el 67% de los hogares en los EE.UU. poseen un dispositivo que se usa para jugar videojuegos (Jiménez y Araya, 2012; Entertainment Software Association, 2017), y 53% de los jugadores más frecuentes juegan videojuegos multijugador al menos una vez a la semana; de la misma manera se ha indicado que la edad promedio del comprador de un videojuego es de 36 años, siendo el 63% de jugadores hombres y el 37% mujeres; además el gasto total del consumidor en la industria del videojuego fue de \$ 30.4 mil millones en el año 2016. En esta investigación cuando hacemos referencia a jugadores nos referimos a personas que juegan videojuegos regularmente.

Por la gran diversidad de videojuegos detallaremos los más vendidos del 2016 de acuerdo a las unidades vendidas. Según Granic et al.(2014) y Entertainment Software Association (2017), estos fueron: 1° *Call of Duty: Infinite Warfare*, videojuego de disparos en primera persona; 2° *Battlefield 1*, videojuego de acción bélica en primera persona; 3° *Grand*



Theft Auto V, videojuego de acción y aventura de mundo abierto; 6° *Tom Clancy's The Division*, videojuego de género multijugador en línea, un jugador y en tercera persona enfocados en disparos tácticos y rol de acción; 9° *Call of Duty: Black Ops III*, videojuego de disparos en primera persona. Todos ellos tienen una clasificación **M** (Maduro); mientras que 4° *Madden NFL 17*, videojuego de fútbol americano; 5° *NBA 2K17*, videojuego de simulación de baloncesto; 10° *FIFA 17* es un videojuego de fútbol poseen una clasificación **E** (Todo el mundo); 7° *Overwatch*, videojuego de combates en equipos y en primera persona con clasificación **T** (Adolescentes); y finalmente 8° *Minecraft*, el cual es un videojuego de construcción y de mundo abierto con clasificación **E10+** (Todas las personas mayores de 10 años).

Los videojuegos están presentes en la mayoría de hogares en los cuales los adolescentes disfrutan de esta tecnología por largos periodos de tiempo, jugando un papel esencial en su desarrollo y siendo un medio que genera entretenimiento al jugador conectándolo con diferentes circunstancias y experiencias.

Cuando se menciona a los videojuegos generalmente se concibe como actividades de ocio, o que también perjudican al usuario negativamente por considerar que los videojuegos proporcionan una serie de rutinas absurdas para el usuario, desde ese enfoque se limita las posibilidades de asociar el uso de los videojuegos con los impactos positivos que pueden generar al jugador por entretenerse con los diferentes y complejos videojuegos.

En la actualidad existe una creciente evidencia de la relación de los videojuegos con los impactos positivos que generan a adolescentes como las mejoras en el estado del ánimo y el mejor desarrollo educativo (Pérez y Gómez, 2016; Baum y Maraschin, 2017).

El objetivo de este trabajo es proporcionar evidencia teórica para mostrar la investigación de los no conocidos



impactos positivos de los videojuegos en los ámbitos social, cognitivo, emocional, motivacional y fisiológico.

A partir de la segunda sección presentamos los trabajos relacionados enfocándonos en los aspectos positivos que generan los videojuegos; en la tercera sección mostramos los videojuegos, sus tipos y la clasificación que poseen; en la cuarta sección proponemos los impactos positivos que generan los videojuegos con especial énfasis en los impactos sociales, cognitivos, emocionales, motivaciones y fisiológicos; en la quinta sección presentamos las conclusiones obtenidas de la evaluación de los beneficios que los videojuegos proporcionan a los usuarios.

2. Trabajos relacionados

Ventura et al. (2013) sostienen que están surgiendo pruebas que miden la persistencia de los jugadores y mejoran el manejo del fracaso frente a un obstáculo. Se explica el rendimiento de la persistencia respecto al uso de los videojuegos utilizando *Anagram Riddle Task (ART)*, el cual consiste en anagramas y adivinanzas, que son complejas y simples, para luego poder evaluar su persistencia, permitiendo medir el tiempo que gastan los participantes en solucionar los problemas que ocurren en el videojuego.

Ewoldsen et al. (2012) dan a conocer el efecto que tendría un videojuego violento de manera cooperativa en comparación con uno competitivo. El videojuego usado fue *Halo II*, un juego de disparos en primera persona en el cual evaluaron el comportamiento del jugador.

Pérez & Gómez (2016), a través del uso de herramientas de gamificación, mostraron las ventajas del uso de los videojuegos para el aprendizaje del usuario en el ámbito ambiental; asimismo utilizaron videojuegos de simulación y estrategia para una inmersión absoluta para el usuario.



En otro estudio se examinó el uso de diferentes tipos de tecnologías de información en los niños, entre ellos se observó que los videojuegos ayudan a desarrollar la creatividad sin importar el sexo o la raza. (Jackson et al., 2012).

Jiménez y Araya (2012) mostraron evidencia científica de los efectos del uso de videojuegos en los adolescentes respecto a su vida social y los efectos fisiológicos que proporcionan al usuario de videojuegos activos.

En el estudio de Vidal et al. (2015) se muestra a los videojuegos como instrumentos para apoyar el aprendizaje y difundir la cultura entre los jugadores utilizando el videojuego de realidad aumentada *Heroes and Legends of Popayán*, que fue diseñado para que los usuarios tengan interés en la cultura y los lugares históricos de la ciudad de Popayán.

Según Baum y Maraschin (2017), el aprendizaje y los videojuegos tienen, una relación que posibilita el desarrollo cognitivo; por lo mismo se analizó la retórica procedimental para entender el accionar de un videojuego llamado *Dota*, el cual se juega con dos equipos formados cada uno por hasta cinco jugadores con el objetivo de destruir una estructura opuesta llamada ancestro.

Antequera y Revuelta (2015) establecieron la premisa de aprender mientras se juega en un contexto hospitalario usando los videojuegos como herramienta pedagógica para tener un ambiente equilibrado de bienestar físico y bienestar emocional utilizando el videojuego *Minecraft* que permite construir, cazar, recolectar y crear nuevas herramientas.

En lo que respecta al cambio climático, en el artículo de Zou et al. (2015) se busca enseñar a los niños por medio del videojuego *ECO ECO GAME* presentar un escenario donde aumenta lentamente el nivel del mar para representar los efectos ambientales de las acciones del ser humano.

En la investigación de Filella et al. (2016) se presenta un videojuego *Happy 8-12* que está enfocado para la educación



de las competencias emocionales en los usuarios con ello se podrá resolver conflictos de forma más adecuada.

En la revisión de Granic et al. (2014) se muestra un resumen de los beneficios de los videojuegos mediante la integración de conocimientos para lograr nuevos programas que otorguen beneficios en la salud mental de los usuarios de videojuegos.

Como se detalla en Johnson et al.(2013) se propone un modelo para mostrar el bienestar positivo de los videojuegos concentrándose en las características del juego y la experiencia del usuario en el videojuego.

En la revisión sistemática hecha por Callejas et al. (2015) se utilizaron los artículos basados en el uso de tecnologías emergentes de captura de movimiento para la recuperación de los pacientes con diferentes videojuegos activos en sus hogares como *Sliders*, *Chasing a Butterfly* y *UFO*, los cuales fueron utilizados para la rehabilitación de extremidades superiores.

Cejudo y Latorre (2015) presentaron una investigación en la cual se muestra una evaluación experimental de los efectos de un videojuego en la inteligencia emocional. El videojuego *Spock* muestra actividades interactivas que simulan situaciones intrapersonales o interpersonales para fomentar la reflexión del jugador.

La dificultad que tienen los estudiantes para la programación y las matemáticas son resueltas por Alzahrani (2013) usando el videojuego *Kodu de Microsoft*, el cual funciona por medio de un ordenador o también en una Xbox; dicho videojuego presenta una simulación tridimensional que permite a través de su interfaz gráfica la programación flexible y la creación de contenidos que ayudan al aprendizaje de los niños.

En la investigación de Gonzalez et al. (2013) se diseñó un videojuego multijugador basado en los principios de aprendizaje para niños hospitalizados mostrando que los



videojuegos pueden proporcionar un mejor apoyo en sus enfermedades como también en habilidades de comunicación y trabajo en equipo.

El trabajo de Entertainment Software Association (2017) es una investigación anual que proporciona datos de más de 4000 hogares estadounidenses en el cual se analizaron los jugadores más frecuentes dentro de cada hogar, hábitos de juego y el impacto económico que representa para la industria de los videojuegos.

Utilizando un modelo matemático y la teoría física social, Ishii et al. (2017) analizan la influencia social del videojuego de realidad aumentada *Pokémon GO* el cual depende de la posición del *GPS* para que el jugador busque diferentes lugares donde se encuentre una gran cantidad de *Pokémon* y así poder capturarlos en el espacio virtual.

En el estudio de Muñoz et al. (2014) se muestra los videojuegos de realidad virtual para mejorar el proceso de recuperación de los pacientes con trastornos en extremidades superiores e inferiores, y equilibrio, utilizando un sistema que se basa en una interfaz híbrida combinado el dispositivo *EEG (electroencephalographic)* y el sensor *Kinect* para registrar la captura de movimientos en los jugadores registrando mejoras significativas en las articulaciones afectadas.

Como se especifica en Huang (2016), el videojuego de realidad aumentada *Pokémon GO* y *GIS (Geographic Information System)* ayuda a los jóvenes estudiantes a adquirir conocimientos de informática, matemática y geográfica logrando animar a los jugadores a seguir carreras en los campos de la tecnología informática.

En la investigación de Hernández et al. (2016) se presenta el videojuego *The courtesy of Spain*, el cual es utilizado como herramientas de aprendizaje y fue diseñado para ordenador y dispositivos móviles, mostrando la preferencia significativa de los adolescentes a favor de la computadora.



Finalmente, según Díaz et al. (2015), se presentan iniciativas en el área de la educación con los videojuegos y software libre orientados a la enseñanza de la programación en el nivel secundario logrando que los usuarios desarrollen pensamientos innovadores.

3. Videojuegos

Los videojuegos tienen una gran influencia en la vida de los adolescentes, ya que permiten inducir diferentes emociones a dichos jugadores. La tecnología en la cual se reproducen los videojuegos son las consolas como la Play Station, Nintendo Wii, Xbox, los ordenadores y los celulares.

La característica más importante de los videojuegos es su interactividad (Pérez y Gómez, 2016, Jiménez y Araya, 2012; Baum y Maraschin, 2017; Granic et al., 2014), además la capacidad de integración y adaptación de los videojuegos en los campos educativos (Antequera y Revuelta, 2015).

Podemos afirmar que la interactividad es la particularidad más distinta y esencial en los videojuegos, estos están diseñados para que los jugadores participen activamente en sus sistemas que pueden variar en nivel de complejidad y de interacción social.

Según Antequera y Revuelta (2015), el videojuego es un software multimedia que ejecuta los diferentes tipos de hardware como las consolas y los ordenadores; el propósito fundamental del videojuego es entretener. Para el usuario existen normas y reglas determinadas (Pérez y Gómez, 2016; Jiménez y Araya, 2012; Granic et al., 2014).

Al jugar diferentes videojuegos varía los impactos positivos que se tendrá en los usuarios (Johnson et al., 2013). Los videojuegos se vuelven más difíciles de describir debido a que son más complejos y de géneros híbridos, por lo mostrado hasta ahora planteamos la siguiente distribución de videojuegos:



A. Tipos de videojuegos

Los videojuegos se separan básicamente en videojuegos activos, los cuales involucra interactuar físicamente utilizando las manos, brazos o el cuerpo completo con las imágenes que produce el dispositivo en la pantalla; por otro lado, se encuentran los videojuegos pasivos, que se enfocan esencialmente en la utilización del mando teniendo una adecuada coordinación manual para interactuar con el artefacto electrónico. (Jiménez y Araya, 2012).

Dentro de los videojuegos pasivos, los cuales se desarrollan generalmente con un mando o control, se distinguen las siguientes categorías: a) Videojuegos violentos: en esta categoría se incluye los juegos de acción, disparos en primera persona y aquellos juegos que la violencia está concentrada en el videojuego; b) Videojuegos de acción y aventura: los juegos de esta categoría implican a juegos de estrategia, rol y resolución de problemas para ganar el videojuego, como *Half-Life 2*; c) Videojuegos de carreras y conducción: en esta categoría se encuentra la simulación de carreras y conducción; d) Videojuegos deportivos: los videojuegos de esta categoría incluye todos los tipos de deportes y juegos atléticos; e) Videojuegos interpersonales: los juegos de esta categoría implican relaciones interpersonales entre humanos y no humanos, como los videojuegos *Sims* y *Animal Crossing*; f) Otros videojuegos: en esta categoría se colocan aquellos juegos que no encajan en ninguna de las anteriores categorías, así como *Spider Solitaire* y *Parkalline* (Jackson et al., 2012).

B. Sistema de clasificación de contenido de videojuegos

Existe un sistema de clasificación de contenido para los videojuegos, el cual funciona como una guía para que los consumidores puedan tomar decisiones informadas acerca de los contenidos apropiados para su familia. La clasificación se realiza por letras como mostramos a continuación: 1) C (Niños pequeños): son videojuegos para niños menores de 6



años de edad, 2) **E** (Todo el mundo): pueden contener dibujos animados, fantasía o violencia moderada, 3) **E10+** (Todas las personas mayores de 10 años): puede contener más dibujos animados, fantasía o violencia moderada, lenguaje moderado y temas mínimamente sugestivos. 4) **T** (Adolescentes): el contenido para mayores de 13 años en adelante. Puede contener violencia, temas sugerentes, humor crudo, sangre leve y uso poco frecuente de lenguaje fuerte, 5) **M** (Maduro): el contenido es para los 17 años en adelante. Puede contener violencia intensa, sangre y vísceras, contenido sexual y lenguaje fuerte, 6) **AO** (Solo para adultos): contenido solo para mayores de 18 años en adelante. Puede incluir escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico y juegos de azar con dinero real, 7) **RP** (Clasificación pendiente): no se ha asignado una clasificación final, debe ser sustituida por la clasificación de un juego una vez que ha sido asignado. (Jiménez y Araya, 2012; Entertainment Software Association, 2017; Entertainment Software Rating Board, 2017)

4. Impactos positivos

Los impactos en los que nos centraremos serán los siguientes:

A. Impactos sociales

En la actualidad los videojuegos tienen un ambiente social generalizado en el cual existe colaboración, conversación y desarrollo social. Estos son los impactos sociales que se van a detallar en los siguientes artículos:

Conforme a Ewoldsen et al. (2012), los jugadores parecen adquirir importantes habilidades sociales cuando juegan videojuegos que están diseñados para recompensar la cooperación efectiva, apoyo y ayuda entre los propios jugadores, el comportamiento de un jugador al jugar videojuegos cooperativamente puede maximizar los resultados del grupo, además



no solamente se debe tener en cuenta el tipo de videojuego también hay que considerar cómo se juega el videojuego.

Por lo mencionado anteriormente, cuando alguien juega videojuegos de manera cooperativa tiende a desarrollarse socialmente más que si jugara competitivamente logrando un trabajo en equipo para vencer a un objetivo común, se debe observar cómo los jugadores están jugando los diferentes tipos de contenido ya sea de forma cooperativa o competitiva.

Al jugar el videojuego *Happy 8-12*, según Filella et al. (2016), los efectos de interacción social en el aula fueron los de interés y satisfacción ocasionando significativas mejoras en el clima social del aula mostrando comunicación entre los alumnos y evitando los conflictos interpersonales en el ambiente social de la escuela.

Un videojuego puede ayudar a los alumnos a relacionarse mejor con sus compañeros de clases mejorando su ambiente social, añadiendo el efecto de interés por el tema y la satisfacción al lograr ciertas metas por jugar el videojuego.

En una de las actividades del estudio de Antequera & Revuelta (2015) se propuso la idea de construir un hospital en el videojuego de *Minecraft* en modo colaborativo para que el niño pueda desarrollarse socialmente con otros compañeros. También al realizar otra actividad como la de construir un pueblo se fortalecía la cooperación de cada niño logrando manejar los recursos para la construcción de dicho pueblo. Los niños aprovechan los videojuegos para lograr una interacción social por medio del videojuego *Minecraft* al tener que cooperar para construir un lugar familiar para los niños reforzando sus lazos sociales entre ellos.

En el artículo de Ishii et al. (2017) se analizó la influencia de *Pokémon GO* en la sociedad mostrando que la reputación del videojuego aumentó rápidamente generando la disminución de la comunicación indirecta que era por medio de las redes sociales.



Debido a la utilización del videojuego de realidad aumentada *Pokémon GO* se vio un incremento en la comunicación directa entre los jugadores, principalmente el intercambio de conversaciones para encontrar la ubicación de las *Poképaradas* logrando así el progreso de los usuarios en el videojuego.

El videojuego *Pokémon GO* ha traído experiencias positivas como se revela en la noticia en la cual el videojuego le permitió a un niño autista de 6 años interactuar fácilmente con otras personas logrando desarrollarse socialmente. (Primo, 2016).

En el videojuego multijugador, según Gonzalez et al. (2013), los niños hospitalizados se divierten con sus compañeros de la escuela por medio de los videojuegos; ellos buscan cumplir los diferentes objetivos del juego que requieren la interacción del grupo para la resolución de los problemas, consiguiendo mantener las relaciones sociales con sus compañeros reduciendo el aislamiento y mejorando la participación y comunicación entre los usuarios.

Los videojuegos al jugarse con varias personas generan la interacción entre los usuarios y un ambiente social que ayuda al trabajo en equipo por la colaboración de todos para lograr una meta minimizando la sensación de soledad que experimentan los niños en su desarrollo.

En el videojuego *RAICES*, según Díaz et al. (2015), se muestra la iniciativa por abordar un enfoque lúdico mediante una red social como *Facebook*, utilizando la diversión generada en el videojuego logra beneficiar al usuario en el ámbito de la socialización.

El videojuego al utilizar las redes sociales propicia la conversación entre jugadores mejorando sus relaciones personales a través de la cooperación en el videojuego.

En la investigación de Johnson et al. (2013), los jugadores buscan relaciones significativas con otros y la satisfacción



que se obtiene del esfuerzo realizado por el equipo. El videojuego tiene una asociación positiva con la participación social y la cercanía familiar, esta interacción social se pone de manifiesto con el tiempo de dedicación que cada usuario considera en el videojuego.

La socialización en los videojuegos es más frecuente de lo que se piensa debido a que los videojuegos generan la construcción de comunidades en las que se interactúan los unos con los otros conversando y ayudándose mutuamente además se invierte una gran cantidad de tiempo para fortalecer las relaciones entre los usuarios y la mejor comprensión social en la familia por medio de los videojuegos.

B. Impactos cognitivos

Los videojuegos en el ámbito cognitivo del jugador permiten el desarrollo de múltiples habilidades cognitivas como la creatividad, atención y el rápido aprendizaje de materias educativas dichas habilidades. Se revisaron los siguientes artículos:

De acuerdo a Pérez y Gómez (2016), los videojuegos contribuyen a la educación de los jugadores y logra enseñarles acerca de determinados temas de índole educativo como los recursos naturales y el medio ambiente.

Podemos afirmar que los usuarios por voluntad propia eligen jugar libremente videojuegos donde aprenden sobre los recursos naturales y gestionar de forma apropiada los mismos, para lograr el desarrollo tecnológico requerido para conseguir los objetivos en el videojuego, además los temas de ecología y medio ambiente están incluidos en videojuegos basados en estrategia como *Civilization V*.

Es necesario señalar en los videojuegos de estrategia ofrecen todo tipo de información al usuario que permite una inmersión total sobre el tema que interese educar por lo



que es una herramienta de gran utilidad para la educación. (Pérez y Gómez, 2016)

En el enfoque de los videojuegos de estrategia permite aprender constantemente sobre la economía de una empresa como *Hotel Giant*. Asimismo, se puede aprender sobre la gestión de territorios por medio de la conquista como *Age of Empire II*, que ayudan a adquirir conocimientos de manera divertida para el usuario. También los videojuegos como *Cities Skylines* y *Simcity* permiten al jugador gestionar de manera apropiada el espacio urbano manejando el presupuesto de la ciudad mostrando al usuario la responsabilidad de un gobierno local.

Según Jackson et al. (2012), los distintos tipos de videojuegos están asociados a los beneficios cognitivos, en el estudio los niños desarrollaron más su creatividad sin importar el tipo de videojuego que se jugó. Esto indicó un mayor desarrollo en las capacidades creativas además el esfuerzo constante para dar soluciones creativas a los problemas que se presentan en el videojuego optimizan el desarrollo de la creatividad.

Para los niños es importante el desarrollo de su creatividad, por ello los videojuegos ayudan de manera más divertida a expandir su creatividad. En los diferentes tipos de videojuegos existentes se presenta diferentes retos y obstáculos que el jugador debe superar creativamente debido a que cada problema es diferente y más dificultosos que el anterior de esta manera podemos asociar positivamente los videojuegos a la creatividad.

Es importante mencionar que en el videojuego que se diseñó logró un significativo mejoramiento en el rendimiento académico de los estudiantes particularmente en el área de lengua castellana, aunque también se analizó para las diferentes materias dictadas en la escuela. (Filella et al., 2016).



Los videojuegos en el ámbito educativo deben ser diseñados tanto para entretener y para aprender ello darán una solución al rendimiento de los estudiantes y por medio del entretenimiento se logrará tener un mejor desempeño escolar.

Por lo planteado en el estudio, el videojuego *Minecraft* permitió a los niños dar una libertad de experimentación para extender su creatividad permitiendo que ellos mismos obtengan conocimientos sobre los ecosistemas, plantas, animales y otros. (Antequera y Revuelta, 2015).

El videojuego *Minecraft* logra aumentar la creatividad del usuario por tener una libertad absoluta al construir lo que el jugador pueda imaginar por ello los niños aprenden construyendo en el videojuego.

Actualmente en el evento de *New York* protagonizado por *Microsoft*, según Gutierrez (2017) se presentó el videojuego *Minecraft: Education Edition* en el cual se permitirá a los usuarios escribir código para crear, construir y moverse logrando que los jugadores aprendan a programar.

Por lo mostrado en Baum y Maraschin (2017), los estudiantes pueden desarrollar un aprendizaje inventivo al jugar videojuegos En el estudio, el videojuego usado *Dota* logra mostrar una relación de aprendizaje y conocimiento como la capacidad de almacenar información de forma rápida al jugar el videojuego continuamente llevado al jugador a crear varios objetos que muestra una constante expansión en la interactividad por medio de la cognición creativa.

Según el estudio de Baum y Maraschin (2017), el jugador empieza a notar patrones que emergen al jugar el videojuego repetitivamente, mostrando un mayor número de variaciones de las estrategias de los mismos jugadores. El videojuego multijugador mantiene un interés frecuente, debido a que una vez se presente un problema se construye una solución generando nuevamente problemas y soluciones



iterativamente, logrando ser una herramienta de experimentación y aprendizaje constante.

Los jugadores de videojuegos logran tener una práctica continua de reconocimiento de patrones y signos que ayudan a pronosticar la siguiente jugada del adversario. En el videojuego surge la habilidad de aumentar la capacidad de almacenar la información. Asimismo, para jugar al videojuego de *Dota* se requiere de acciones coordinadas, conocimientos sobre las debilidades del enemigo, una selección, creación y clasificación continua de objetos que apoye la estrategia del grupo. Al conseguir una continua jugabilidad ocurre una constante prueba y error que permite al jugador aprender conocimientos del videojuego para vencer al adversario.

Se ha descrito que la atención en la etapa inicial de jugar videojuegos activos se considera importante debido a que el usuario aprende cómo funciona el videojuego logrando una curva de aprendizaje que desarrolla el área cerebral prefrontal y frontal del jugador. (Jiménez y Araya, 2012)

Los niños al jugar videojuegos activos logran aprender con mayor entusiasmo incrementando la habilidad de adquirir experiencias para lograr aplicarlas en decisiones futuras consiguiendo los objetivos en el videojuego y en la vida real.

El videojuego presentado por Vidal et al. (2015) apoya el aprendizaje de sucesos históricos siendo una herramienta que permita la exhibición del patrimonio cultural y los lugares históricos de la ciudad. Por ello en el videojuego *Heroes and Legends of Popayán* presenta la exploración y la aventura que despierta el interés de los jugadores acerca de los lugares, su historia y tradiciones, logrando un continuo aprendizaje que cambia el punto de vista de los usuarios sobre la cultura de su ciudad.

En el desarrollo del videojuego *ECO ECO GAME*, según Zou et al. (2015), se muestra los efectos negativos del calentamiento global para lo cual el jugador debe expandir



su isla y crear un mejor ambiente por ello el usuario debe realizar hábitos favorables al medio ambiente en la vida real como el desafío de ahorro de electricidad, por lo cual en el videojuego se realizará una monitorización de la energía del hardware. Dicho videojuego logra influir de una manera divertida a los niños para que aprendan a ser respetuosos del medio ambiente. Por lo mencionado anteriormente, el videojuego *ECO ECO GAME* enseña e impulsa al jugador a realizar buenos hábitos y acciones que favorece al medio ambiente en la vida real.

El videojuego *Pokémon GO y GIS*, según Huang(2016), se puede utilizar para fines educativos para adolescentes como el aprendizaje de conocimientos de geografía en el cual los estudiantes aprendan la lectura de un mapa para identificar lugares y conceptos de orientación como la brújula. El videojuego logra enseñar conceptos de lenguaje de programación a los estudiantes como el generar un *Pokémon* aleatorio mostrando la importancia de los caracteres al azar. También los jugadores aprenden el valor de las matemáticas en la informática como el cálculo de la distancia entre dos coordenadas cambiantes y su representación gráfica.

El videojuego *Pokémon GO* genera conocimientos útiles para los estudiantes en la tecnología y las matemáticas impulsando a los adolescentes a seguir una carrera informática permitiéndoles aprender conceptos de una manera divertida.

En el estudio de Hernandez et al. (2016), el sistema interactivo que presenta el videojuego de aventura enseña al usuario las obras del teatro clásico español convirtiendo al jugador en un personaje de ficción que disfruta la experiencia de aprendizaje en el ámbito teatral. Este videojuego de aventura permite el aprendizaje de obras con estructura dramática clásica lo que proporciona al jugador la interacción por medio de la toma de decisiones que pueden alterar la historia del juego, consiguiendo que el usuario se adentre en el campo teatral.



La enseñanza de la historia por medio del videojuego *RAICES* en el estudio de Díaz et al. (2015) logra transmitir al usuario el conocimiento de la historia de los aborígenes en Argentina. También el videojuego *CarTon* que fue diseñado para niños, proporciona al jugador la conducción de un automóvil por una ciudad donde deberá cumplir con las reglas de tránsito logrando que el usuario se concientice sobre el buen manejo de un automóvil en un espacio público generando una sensibilización sobre las reglas del tránsito en la vida real del jugador.

Los videojuegos ofrecen al usuario la habilidad de prestar más atención a los detalles en el juego, fomentando un aprendizaje innovador y ampliando el conocimiento transmitido además del aprendizaje de valores que serán aplicados por los adolescentes a lo largo de su vida diaria.

Al hacer uso del videojuego *Kodu de Microsoft*, los niños desarrollan una mejor comprensión de la programación como la creación de sus propios mundos y de las matemáticas específicamente en cálculos de adición multiplicación, geometría y perímetros permitiendo a los estudiantes el desarrollo de la capacidad de toma de decisiones claras. (Alzahrani, 2013)

La relevancia de los videojuegos en el ambiente cognitivo muestra que tanto la atención como la imaginación del alumno mejoran considerablemente en el proceso de aprendizaje al utilizar los videojuegos. Asimismo, los videojuegos inspiran a la nueva generación para que puedan entender conceptos de forma sencilla y entretenida que serán usados para encontrar soluciones prácticas a situaciones en la vida real.

C. Impactos emocionales

Los videojuegos son medios por los cuales los adolescentes generan sentimientos positivos estos impactos emocionales se discutirán en esta sección:



En el estudio de Cejudo & Latorre (2015) se confirmó que al jugar el videojuego *Spock* surgió un incremento en la capacidad de percibir las emociones del mismo jugador y de los demás jugadores; también se encontró que la mejora de la atención se logra cuando el jugador experimenta emociones consiguiendo un modo de pensar más lógico; igualmente, el jugador aumenta la capacidad de analizar las emociones y conocer cómo dichas emociones se combinan.

En ese mismo estudio se observó que los jugadores del videojuego regularon sus estados de ánimo juntamente con sus propias emociones. También se encontró que los varones presentan una mejora significativa en la inteligencia emocional en relación a las mujeres, esto se puede explicar por alta motivación que manifiestan los varones al hacer uso del videojuego *Spock*.

Los videojuegos generan emociones en los usuarios permitiendo que combinen sus emociones durante el videojuego, analizando las emociones de otros jugadores para controlar mejor sus propias emociones consiguiendo una manera de pensar más racional frente a los obstáculos que se presentan en el videojuego y en la vida real. El usuario logra tener la comprensión emocional donde se destaca la alegría y tristeza del jugador frente a la victoria o derrota del mismo. Por otra parte, los varones se ven animados rápidamente al jugar los videojuegos logrando mejorar la capacidad de exponer, percibir y valorar las emociones con precisión, comprendiendo las emociones que ayudarán a impulsar el desarrollo personal del jugador.

En la investigación de Filella et al. (2016), el videojuego *Happy 8-12* está diseñado para actuar como estrategia preventiva para la resolución de conflictos; además el videojuego proporciona una mejora en el estado emocional del jugador; asimismo los alumnos que jugaron dicho videojuego se mostraron con menos ansiedad en el aula académica.



Para los adolescentes, el ambiente escolar afecta a sus emociones; por lo tanto, el uso de dicho videojuego muestra un beneficio claro para los jugadores frente a la ansiedad que ellos sienten en un aula escolar, logrando proporcionar un mejor manejo de las emociones, esto ayudará a hacer frente a los conflictos en el mundo real.

La falta de interacción y poca comunicación con la familia, según Gonzalez et al. (2013), que surge por los largos periodos de hospitalización generan ansiedad y estrés en los niños. Los videojuegos son una herramienta de compensación que ayudan al proceso de curación del niño en un momento de soledad generando gestos faciales positivos como la sonrisa al superar obstáculos y retos, además de la euforia, felicidad y emoción producida por el juego.

Los usuarios de los videojuegos experimentan diferentes emociones positivas como el optimismo y satisfacción que les ayudan a alcanzar las metas establecidas en el videojuego. Si los padres y niños juegan juntos videojuegos implica un respeto a los intereses y habilidades del niño en una cultura que rechaza los videojuegos y los catalogan como pérdida de tiempo.

Los videojuegos de multijugador, según Johnson et al. (2013), atraen a usuarios más extrovertidos conduciendo a sentimientos de relación que conducen a la autorrealización mejorando los estados de ánimo que permiten la reducción de la depresión, estrés, ira, fatiga y la tensión aumentando el vigor de los usuarios, además jugar diferentes videojuegos en forma armoniosa es más beneficios que jugarlos la manera obsesiva.

Podemos decir que un nivel no excesivo de jugar videojuegos produce mejores resultados para el usuario, también que la sensación que percibe el jugador de querer jugar es más positiva que la sensación de tener que jugar.



D. Impactos motivacionales

La inmensa variedad de videojuegos genera en los usuarios la búsqueda de metas y la perseverancia frente a los obstáculos. Estos son los impactos motivacionales que presentaremos en los siguientes artículos:

Según Ventura et al. (2013), los videojuegos pueden motivar a las personas a gastar tiempo y esfuerzo en resolver problemas difíciles por medio de la perseverancia frente a un obstáculo; además el jugador al dedicar más tiempo al videojuego conlleva a tener un mejor rendimiento y ese mismo rendimiento incrementa el anhelo de persistir más tiempo en los videojuegos para alcanzar los objetivos.

Lo que implica que los videojuegos pueden afectar a la persistencia de los jugadores por el principio de que los videojuegos ponen un constante desafío que permite al mismo jugador sobreponerse al fracaso, dando al jugador entusiasmo, alegría y una motivación persistente, para lograr la recompensa de completar la actividad o tarea que le fue encomendada. También podemos afirmar que existe una relación entre el rendimiento en el videojuego y la persistencia de los usuarios para lograr sus metas destinando mucho tiempo al videojuego.

Respecto a la motivación, Pérez y Gómez (2016) señalan que hay un abanico de posibilidades que tiene la actitud del individuo sobre la motivación en un aprendizaje añadiendo que tiene una motivación intrínseca debido a que se disfruta la actividad del videojuego porque el usuario eligió libremente jugarlo y una motivación extrínseca porque el jugador realiza la actividad por los beneficios que le reportan.

Por lo tanto, los videojuegos dan un ambiente de continua motivación que permite la iniciativa propia del jugador para la diversión, satisfacción y placer de intervenir continuamente en el videojuego para lograr ciertos objetivos.



Los niños que se encuentran en un centro hospitalario incrementaron su motivación para el aprendizaje como muestra el estudio de Antequera y Revuelta (2015). Al jugar el videojuego de *Minecraft* evitó que los jugadores estén deprimidos o estresados por su estancia en el hospital. Adicionalmente el videojuego ayudó a su tratamiento terapéutico debido a que son herramientas que se vinculan con el jugador motivándolos a distraerse mientras mejoran su tratamiento.

Para evitar una alteración en la vida cotidiana del niño que se encuentra en un hospital, los videojuegos proporcionan una mejora significativa respecto a su tiempo de estancia en el nosocomio, dando una motivación para que los niños se encuentren menos estresados por los tratamientos en el hospital.

Los videojuegos al ser usados con la realidad virtual, según Callejas et al. (2015), consiguen que la interfaz con el jugador sea intuitiva en gran medida, motivando a los pacientes en su rehabilitación haciendo crecer el interés del jugador por las actividades que antes se consideraban repetitivas y aburridas, mediante el uso de videojuegos ayuda a distraer al paciente para el tratamiento del dolor.

Las tareas que se realizan para la recuperación de movimientos en las extremidades superiores son monótonas y reiterativas por ello los videojuegos ayudan al jugador, motivándolo a seguir con su tratamiento de forma recreativa incrementando su desempeño en las actividades de rehabilitación.

Se encontró que los varones tienen una motivación por el logro que se muestra en el videojuego como la acumulación de objetos y el deseo de alcanzar una meta en el videojuego por el contrario en las mujeres se produce una motivación por las relaciones como el deseo de interacción con los demás. (Johnson et al., 2013).



Los videojuegos producen diferentes motivaciones en los hombres como el centrarse en un objetivo y en las mujeres la búsqueda de la relación con las demás personas dando la sensación de satisfacción a ambas partes.

E. Impactos fisiológicos

Los videojuegos en el ámbito fisiológico del jugador generan mejoras significativas en el gasto energético, el campo hormonal y la rehabilitación de los miembros superiores en adolescentes. Estos son los impactos fisiológicos que se van a ver en los siguientes artículos:

Acorde a Jiménez y Araya (2012), los jugadores que juegan videojuegos activos incrementaron su gasto energético en comparación con los que jugaron videojuegos pasivos alcanzando una moderada intensidad lo cual favorece el aumento de la capacidad aeróbica.

En relación a la atención en un campo visual, de acuerdo a Jiménez y Araya (2012), los niños consiguen nuevos patrones de atención visual que les permite la búsqueda de un objetivo. Observando el campo hormonal se evidencia que los jugadores victoriosos de una partida tienen un incremento en la testosterona en relación a los que pierden además si un jugador utiliza música mientras juega videojuegos libera más cortisol que aquellos usuarios que no usan la música.

Las actividades realizadas por los usuarios en los videojuegos activos mejoran el tiempo de reacción del cuerpo junto con las habilidades visuales al mismo tiempo. Al estimular las hormonas de testosterona y cortisol se genera la emoción del jugador todo ello gracias a que los usuarios jugaban en una Nintendo Wii.

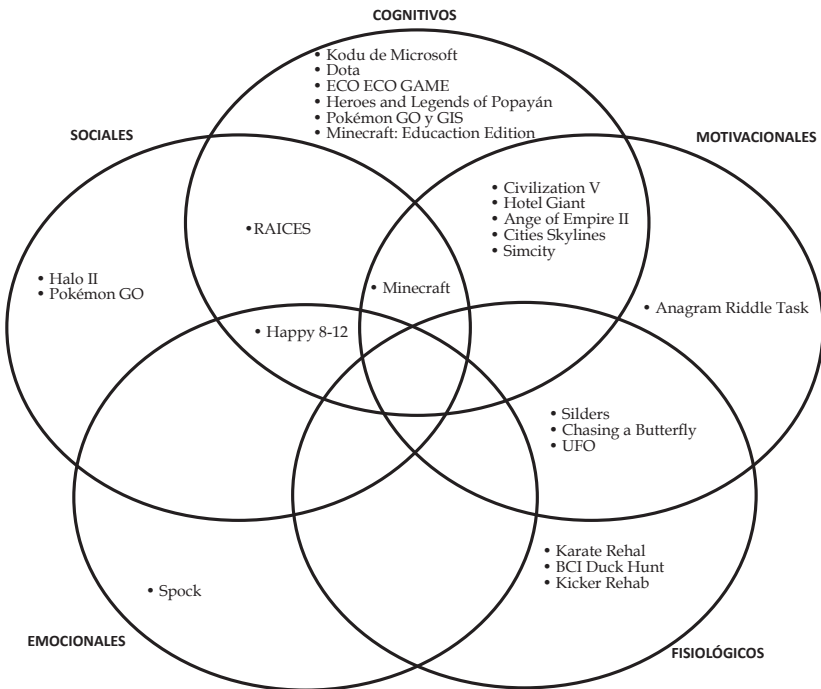
Los videojuegos de realidad virtual desarrollados muestran los diferentes procesos de fisioterapia como la rehabilitación de un hombro realizando movimientos de flexión y extensión en el videojuego *Karate Rehab*. También tenemos



la utilización del videojuego *BCI Duck Hunt* basado en la estrategia mental en el cual el usuario realiza el movimiento de sus manos para producir patrones neuronales que ayuda a los pacientes con accidentes cerebrovasculares. Además, el videojuego *Kicker Rehab* que ayuda a la rehabilitación del movimiento de la rodilla golpeando una pelota de fútbol logrando mejorar las lesiones de la rodilla en los pacientes. (Muñoz et al., 2014).

Para mejorar ampliamente la rehabilitación física y neurológica del paciente se requiere de los videojuegos para que los pacientes cumplan con el tratamiento de manera divertida logrando tener un control dinámico del progreso del jugador.

En la Fig. 1, se presenta la ubicación de los videojuegos en el estudio del presente trabajo.



Elaboración propia

De acuerdo con Callejas et al. (2015), los pacientes específicamente adolescentes con parálisis cerebral jugaron videojuegos activos por medio de guantes que capturaba los movimientos para la recuperación de extremidades superiores como las manos, dando como resultado una recuperación terapéutica en el funcionamiento de apertura y cierre de la mano pudiendo ser aplicado como un programa de fisioterapia aplicada en el domicilio del paciente.

Por ello los videojuegos en el ámbito de la Telemedicina proporcionan el beneficio de tratar a los pacientes a distancia desde su propia residencia generando mejoras significativas en las extremidades superiores logrando una rápida rehabilitación debido a que constantemente practicaban con los videojuegos.

5. Conclusiones

Los videojuegos desarrollan en el jugador la capacidad de predecir el futuro a través de la experiencia continua que posee un usuario de videojuegos.

Los adolescentes mejoran su desarrollo social al jugar videojuegos de manera cooperativa a comparación de una competitiva, invirtiendo una gran cantidad de tiempo para fortalecer las relaciones sociales permitiendo minimizar la soledad a los usuarios.

Los videojuegos en modo multijugador generan la interacción social entre los adolescentes logrando que colaboren y conversen para alcanzar un objetivo común superando los obstáculos y retos que tiene un videojuego.

La libertad que otorga los videojuegos ayuda a los adolescentes a desarrollar la atención, creatividad, imaginación, gestión y reconocimiento de patrones por medio de la prueba y error que se realiza repetitivamente en los videojuegos consiguiendo una mejora continua.



Los videojuegos permiten almacenar una gran cantidad de información de manera rápida y divertida, por ello facilita el aprendizaje de materias como lenguaje, matemáticas, medio ambiente, teatro, historia, geografía y programación de una forma sencilla y clara consiguiendo resolver problemas que son cada vez más difíciles de enseñar en el ambiente educativo.

Los adolescentes experimentan diversas emociones positivas al jugar videojuegos como la alegría, euforia, felicidad y optimismo lo cual disminuye el estrés, la ira y la fatiga aumentando el estado de ánimo de los usuarios en la vida cotidiana.

El estado emocional de un usuario que juega videojuegos goza de un incremento en la capacidad de analizar, valorar, regular, percibir y combinar las emociones que se generan por la victoria o derrota en el videojuego para luego fomentar un pensamiento más lógico.

Las aplicaciones de los videojuegos en el ambiente médico posibilitan hacer actividades que son repetitivas de manera interactiva, motivando a los adolescentes a realizar un tratamiento de forma divertida distrayéndolos del dolor y mejorando significativamente el desempeño en la rehabilitación de los usuarios.

Conforme los jugadores van entreteniéndose con los videojuegos surge un desarrollo en su motivación, entusiasmo, iniciativa y persistencia que le permite al jugador tener un mejor manejo del fracaso frente a un obstáculo además se produce una motivación intrínseca debido a que el usuario eligió libremente jugarlo y motivación extrínseca por los beneficios que le concede el videojuego.

En relación a los videojuegos activos sucede un aumento del gasto energético, incremento en las hormonas de testosterona y cortisol además de proporcionar ayuda terapéutica



para una rápida rehabilitación en miembros superiores e inferiores por la constante práctica del jugador.

Por último, podemos afirmar que un nivel equilibrado y no excesivo, jugar videojuegos produce mejores resultados en los ámbitos social, cognitivo, emocional, motivacional y fisiológico para el usuario.

Referencias bibliográficas

- Alzahrani, Fahad (2013). Evaluation of videogames for mathematics education with young children. *International Conference on Computer Applications Technology (ICCAT)*, 13, 1-4.
- Antequera, Jorge y Francisco Revuelta (2015). Videojuegos precursores de emociones positivas: propuesta metodológica con Minecraft en el aula hospitalaria. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 3, 105-120.
- Baum, Carlosy y Cleci Maraschin (2017). Level Up! Desarrollo Cognitivo, Aprendizagem Enativa e Videogames. *Psicologia & Sociedade*, 29, 1-11.
- Callejas, Mauro, Gloria Díaz y Felipe Ruíz-Olaya (2015). Integration of emerging motion capture technologies and videogames for human upper-limb telerehabilitation: A systematic review. *DYNA Journal of the Faculty of Mines, National University of Colombia*, 82, 68-75.
- Cejudo, Javier y Sebastián Latorre (2015). Efectos del videojuego Spock sobre la mejora de la inteligencia emocional en adolescentes. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 36, 319-342.
- Díaz, Javier, Claudia Queiruga, Claudia Tzancoff, Laura Fava y V. Harari (2015). Educational robotics and videogames in the classroom. *2015 10th Iberian Conference on Information Systems and Technologies, CISTI 2015*, 10, 1-6.



- Entertainment Software Association (2017). Essential facts about the computer and video game industry: Sales, demographics and usage data. Recuperado de Entertainment Software Association: <http://www.theesa.com/about-esa/essential-facts-computer-video-game-industry/> [Consultado el 27 de enero de 2018].
- Entertainment Software Rating Board (2017). ESRB Ratings Guide. Recuperado de Entertainment Software Rating Board Sitio web: https://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx [Consultado el 27 de enero de 2018].
- Ewoldsen, David, Cassie Eno, Bradley Okdie, Jhon Velez, Rosana Guadagno y J. DeCoster (2012). Effect of Playing Violent Video Games Cooperatively or Competitively on Subsequent Cooperative Behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15, 277-280.
- Filella, Gema, Enric Cabello y Ros-Morente (2016). Evaluación del programa de Educación Emocional Happy 8-12 para la resolución asertiva de los conflictos entre iguales. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 14, 582-601.
- Granic, Isabella, Adam Lobel y Rutger Engels (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69, 66-78.
- Gonzalez, Carina, César Collazos, José Gonzalez, Pedro Toledo y Francisco Blanco (2013). The importance of human factors to enhance the user experience in videogames. 2012 *International Symposium on Computers in Education (SIIE)*, 12, 1-4.
- Gutiérrez, Oscar (2017). Windows en la nube, Surface y 'Minecraft': todo lo que anunció hoy Microsoft. Recuperado de Centre National d'Études des Télécommunications (CNET) Sitio web: <https://www.cnet.com/es/noticias/windows-s-10-surface-pro-5-minecraft-microsoft/> [Consultado el 27 de enero de 2018].



- Hernandez, Alejandro, César Pérez, Manuel Riojo, Antonio Morata y Borja Manero (2016). Computers or tablets? Choosing devices for educational videogames. *2016 8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-Games)*, 8, 1–8.
- Huang, Ching-Yu (2016). An Innovative Proposal for Young Students to Learn Computer Science and Technology through Pokemon Go. *2016 International Conference on Computational Science and Computational Intelligence (CSCI)*, 6, 246–251.
- Ishii, Akira, Masanori Ajito y Yasuko Kawahata (2017). Analysis of Pokémon GO using sociophysics approach. *Proceedings - 2016 IEEE International Conference on Big Data, Big Data 2016*, 5, 3986–3988.
- Jackson, Linda, Edward Witt, Alexander Games, Hiram Fitzgerald, Alexander Von Eye y Yong Zhao (2012). Information technology use and creativity: Findings from the children and technology project. *Computers in Human Behavior*, 28, 370–376.
- Jiménez José y Yamileth Araya (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales , psicológicas y fisiológicas en adolescentes. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreacion*, 21, 43–49.
- Johnson, Daniel, Peta Wyeth y Penelope Sweetser (2013). The People-Game-Play Model for Understanding Videogames' Impact on Wellbeing. *2013 IEEE International Games Innovation Conference (IGIC)*, 5, 85–88.
- Muñoz, Jhon, Ricardo Chavarriaga, Julian Villada y David Lopez (2014). BCI and motion capture technologies for rehabilitation based on videogames. *Proceedings of the 4th IEEE Global Humanitarian Technology Conference, GHTC 2014*, 6, 396–401.



- Pérez, Juan Francisco y Angel Gómez (2016). La Transmisión de valores y responsabilidad social a partir de Los videojuegos. *Sphera Publica*, 1, 114-131.
- Primo, María (2016). Así le cambió la vida Pokémon GO a un niño autista. Recuperado de Me Asombro Sitio web: <https://measombro.lavozdegalicia.es/2016/07/pokemon-go-nino-autista/> [Consultado el 27 de enero de 2018].
- Ventura, Mathew, Valerie Shute y Weinan Zhao (2013). The relationship between video game use and a performance-based measure of persistence. *Computers and Education*, 60, 52-58.
- Vidal, María Isabel, Martha Camacho, David Burbano y Héctor Agredo (2015). Serious videogames for heritage's appropriation. *34th International Conference of the Chilean Computer Science Society (SCCC)*, 34, 1-6.
- Zou, Yan, Nahal Mustafa, Nahil Memon y Mohamad Eid (2015). ECO ECO: Changing climate related behaviors for cellphone-based videogames. *2015 IEEE International Symposium on Haptic, Audio and Visual Environments and Games, HAVE 2015 - Proceedings*, 15, 1-5.



NOTAS BIOGRÁFICAS

Juan Carlos Capia Vilca
jcapia@unsa.edu.pe

Es Bachiller de la Escuela Profesional de Ingeniería Industrial y cursa estudios en la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas en la Universidad Nacional de San Agustín. Actualmente es estudiante-investigador en esta universidad. Entre sus campos de investigación se encuentra el análisis, desarrollo y tecnologías de captura de movimiento para rehabilitación de pacientes en videojuegos.

Daniel Castillo Torres
dcastillot@unsa.edu.pe

Magíster en Antropología Visual por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Antropólogo y docente de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Fotógrafo profesional y director de la ONG CENPROCAV, que desarrolla proyectos audiovisuales de índole social y cultural. Autor del libro *Antropología: Otros puntos de vista para analizar la sociedad* (UNSA, 2017), y de artículos indexados en diferentes bases de datos. Ha realizado una pasantía de investigación en la Universidad de Bonn, y ha participado como ponente en diversas universidades de España, México, Bolivia y Colombia.

Eveling Castro Gutierrez
ecastro@unsa.edu.pe

Cursa estudios de doctorado en Cs. Computación en la Cátedra Concytec- Universidad Nacional de San Agustín. Magíster en Ingeniería de Software de la Universidad Católica de Santa María (2013). Realizó una estancia tecnológica en la UChile y una pasantía en el Laboratoire LE2I (UMR - CNRS, 2010), en la Universidad de Bourgogne, Dijon-Francia. Fundadora del Grupo eWomenUCSM (2015). Recibe el “Reconocimiento a las Mujeres Científicas en la Investigación Universitaria y Mujeres Destacadas en el Perú”, por la ANR (2013). Fue profesora visitante en Clayton State University (Atlanta - USA, 2007). Actualmente enseña en la E. P. de Ingeniería de Sistemas de la UNSA y UCSM.

Omar Delgado Vázquez
yoatecutli@gmail.com

Es escritor, periodista y docente. Estudió la maestría en Literatura Mexicana Contemporánea en la Universidad Autónoma Metropolitana. Ha publicado las novelas *Ellos nos cuidan* (Colibri, 2005), *El Caballero del Desierto* (Siglo XXI, 2011. Premio internacional de narrativa otorgado por esa casa editorial), *Habsburgo* (Resistencia, 2017), así como los volúmenes de cuentos *De mujeres, ¿mujeres y traiciones?* (Abismos, 2015), *Borderline raza* (Artificios, 2016) y *Donde no hay Dios* (2017). Actualmente es maestro universitario y colaborador en la revista MUY Interesante.

Roberto Adrián García Madrid
roberto.garcia.madrid@gmail.com

Licenciado en Diseño de la Comunicación Gráfica por la UAM - Azcapotzalco, doctorante en el posgrado en Diseño de la misma casa de estudios; cursó estudios de posgrado en Ingeniería Multimedia de la Universidad Politécnica de Cataluña, España; es maestro en Diseño por la UAM

Azcapotzalco. Realiza investigación sobre visualización de la información y desarrollo de pruebas de *eye tracking* enfocado a medios impresos tanto para el sector público como privado. Actualmente es profesor investigador en la UAM - Azcapotzalco en la División de Ciencias y Artes para el Diseño, es responsable del grupo de investigación Diseño e Interacción Tecnológica.

Ervey Leonel Hernández Torres
ervey.hernandez@uabc.edu.mx

Comunicólogo egresado de la Universidad Autónoma de Baja California, maestro en Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación por la UNID, y doctorando del posgrado en Diseño y Visualización de la Información por la Universidad Autónoma Metropolitana. Cuenta con diversos cursos formativos en las áreas de Diseño Audiovisual y Diseño para Hipermedios, así como una especialidad en Diseño y Creación de Videojuegos por la Universidad Autónoma de Barcelona. Actualmente profesor-investigador de tiempo completo en la UABC, y coordinador de la licenciatura en Diseño Gráfico.

Miguel Ángel Huamán Villavicencio
miguelangel_huaman@yahoo.com

Docente principal de la Escuela de Literatura de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Autor de *Literatura y cultura* (1993), *Problemas de teoría literaria* (2001), *Educación y literatura* (2001), *Siete estudios de interpretación de la literatura peruana* (2005), *Palabras no cautivas* (2011), *La formación humanista: Fundamentos y desafíos* (2012), *Fronteras de la escritura. Discurso y utopía en Churata* (2013), *Las letras y los hombres. Para una historia de la crítica literaria peruana* (2015), entre otros libros.

Blanca Estela López Pérez
belp@correo.azc.uam.mx

Profesora investigadora del departamento de Investigación y Conocimiento para Diseño y jefa del área de Investigación de Análisis y Prospectiva del Diseño, CYAD de la Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Azcapotzalco. Licenciada en Diseño Gráfico (ULSA), maestra en Comunicación Visual y en Multimedia Electrónicos (ambas en la USB), y Doctora en Diseño (UAM). Docente del posgrado Maestría en Literatura Mexicana Contemporánea y de la Maestría y Doctorado en Visualización de la Información (UAM-A). Actualmente desarrolla investigación sobre comunicación y narrativa visual aplicada a los videojuegos. Es productora del programa radiofónico *Horroris Causa*, producción UAM RADIO 91.4 FM, y productora ejecutiva del podcast *Churros y Palomitas*.

Luis Navarrete-Cardero
lnavarrete@us.es

Profesor de formatos narrativos híbridos en la era digital y de guion de videojuegos en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Director del Grupo de Investigación e-CAV (Comunicación, Arte y Videojuegos) y coordinador del Máster en Videojuegos: Guion, Diseño y Programación y responsable del Aula de Videojuegos de la Universidad de Sevilla. Autor de *Spain Lúdica. La imagen romántica de España en el videojuego* (UOC, 2018). Ha sido investigador invitado en el *Berkeley Center for New Media* de la Universidad de Berkeley (California) y crítico de videojuegos en el blog “Aula de Videojuegos” del diario *El País*. Diseñador de videojuegos como *Examen* (Aula de Videojuegos, 2014) o *Dissident* (Agaporni Games, 2017).

Rosa Núñez Pacheco
rnunezp@unsa.edu.pe

Docente principal del Departamento Académico de Literatura y Lingüística de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Cursó estudios de Doctorado en Ciencias Sociales así como una Maestría en Literatura con mención en Análisis de Discurso en la misma universidad. Ha realizado pasantías académicas en Tompkins Cortland Community College (EEUU) y el Instituto Iberoamericano de Berlín (Alemania). Ha publicado capítulos de libros y artículos en revistas nacionales e internacionales. Es autora del libro de cuentos *Objetos de mi tocador* (2004). Dirige el grupo de investigación Literatura y Videojuegos.

Phillip Penix-Tadsen
ptpt@udel.edu

Es autor del libro *Cultural Code: Video Games and Latin America* (MIT Press, 2016), el cual reúne los vocabularios críticos de los estudios del juego y los estudios latinoamericanos para ofrecer una teorización sintética de la relación entre los videojuegos y la cultura, a base de ejemplos relacionados con América Latina. Prof. Penix-Tadsen obtuvo su doctorado en Literatura y Cultura Latinoamericana de Columbia University; y actualmente es Profesor Asociado de Español y Estudios Latinoamericanos en la Universidad de Delaware.

Andrés M. Pérez Salguero
aperezs@unsa.edu.pe

Cursa estudios en la Escuela de Literatura y Lingüística de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa (UNSA). Profesor de inglés y Traductor técnico. Realizó estudios en Miami Dade College (MDC). Participó en proyectos de traducción para empresas de turismo y otras de comercio electrónico. Actualmente ofrece su experiencia pedagógica en inglés tanto en centros de idiomas como de forma

independiente. Forma parte del grupo de investigación Literatura y Videojuegos.

Christian Sperling

csper@correo.azc.uam.mx

Estudió Letras Hispánicas, Letras Inglesas y Estudios Latinoamericanos en la Universidad de Münster. Cursó el doctorado en Letras en la Universidad Nacional Autónoma de México. Actualmente es profesor-investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. Entre sus campos de investigación se encuentran la narrativa mexicana y la relación entre literatura y otros discursos, sobre todo, las correspondencias entre el discurso científico y la literatura, la literatura electrónica, así como la comunicación sobre la violencia en la creación literaria contemporánea.

David Zuratzi

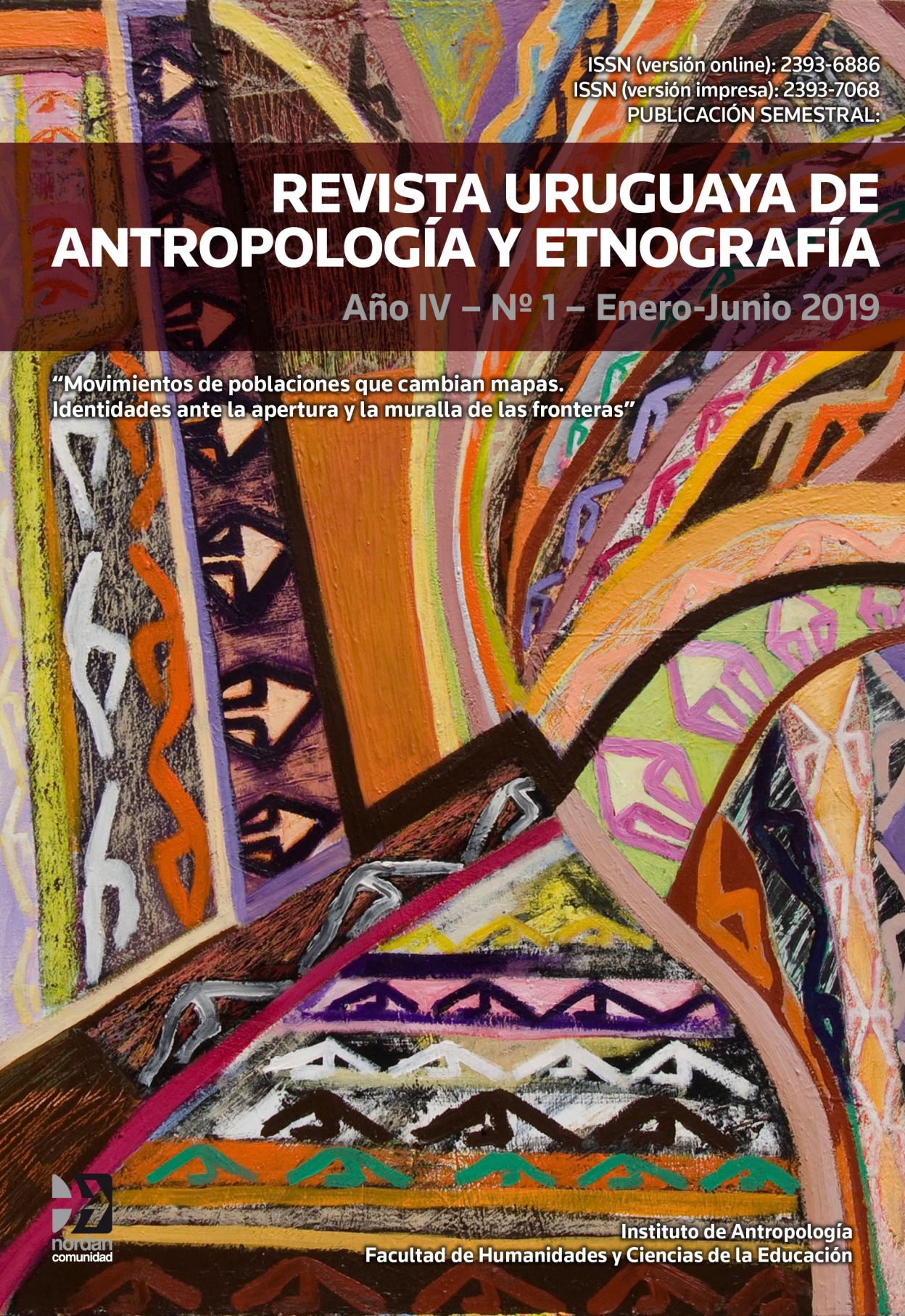
davidzuratzi@devhr.mx

Diseñador de la Comunicación Gráfica por la Facultad de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, plantel Azcapotzalco. Se especializa en los temas de Diseño de Experiencia de Usuario y Diseño de Juegos. Actualmente es Director del Foro Internacional del Juego DEVHR. Ha impartido talleres y conferencias en el Centro de Capacitación Cinematográfica, Laboratorio Aula Multimedia de la UAM Xochimilco y el Centro de Desarrollo Tecnológico de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán.

**Narrativas Transmedia,
Literatura y Videojuegos en la cultura**

Impresión:

Águila Real Publicidad Integral SRL
Calle Nueva 327 2do Piso. Of 221-A
Arequipa-Cercado Teléfono: 999152888
E-mail:arpublicsrl@gmail.com

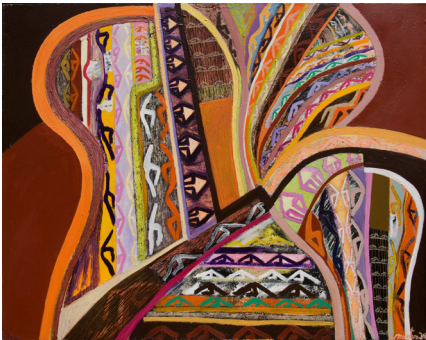


ISSN (versión online): 2393-6886
ISSN (versión impresa): 2393-7068
PUBLICACIÓN SEMESTRAL:

REVISTA URUGUAYA DE ANTROPOLOGÍA Y ETNOGRAFÍA

Año IV – Nº 1 – Enero-Junio 2019

“Movimientos de poblaciones que cambian mapas.
Identidades ante la apertura y la muralla de las fronteras”



GERARDO MANTERO (Montevideo, 1956) artista visual, editor y gestor cultural. Co-director de la revista *La Pupila*, Editor de la revista de Socio Espectacular. En el campo de las artes se formó con Hilda López, Dumas Oroño y Guillermo Fernández y realizó viajes de estudios por Europa y Estados Unidos. Ha formado parte de muestras colectivas e individuales en galerías y museos, entre otras: Alianza Uruguay-EEUU (1990), en la sala “Federico Sáez”(2000), en el Museo de Arte Contemporáneo de El País (2007), en la Alianza Francesa de Montevideo (2010), en el Museo Nacional de Artes Visuales (2012), en el Museo Figari (2017). Fue invitado por KKV Grafick, (Suecia) a realizar una residencia-curso de grabado. Sus obras integran colecciones en Uruguay, Brasil, Canadá y Francia.

**REVISTA URUGUAYA DE
ANTROPOLOGÍA Y ETNOGRAFÍA**

Año IV - Nº 1 – Enero-Junio 2019

Editora

Sonia Romero Gorski

REVISTA URUGUAYA DE ANTROPOLOGÍA Y ETNOGRAFÍA

Año IV - N° 1 – Enero-Junio 2019

Cuerpo editorial:

Dr. Leonel Cabrera Pérez

FHCE, Universidad de la República, Uruguay

Dra. Cornelia Eckert

Universidad Federal de Rio Grande do Sul, Brasil

Dr. Ariel Gravano

Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dr. Nicolás Guigou

FHCE, Universidad de la República, Uruguay

Dra. Susan Lobo

University of Arizona, Tucson, USA

Dr. Néstor Da Costa

UCUDAL, Uruguay

Dra. Sonia Romero

FHCE, Universidad de la República, Uruguay

Prof. Titular Alberto Sobrero

Universidad La Sapienza, Roma, Italia

Prof. Titular Patrice Vermeren

Universidad de Paris VIII, Francia

Editora:

Sonia Romero Gorski

Asistentes de Edición:

Gerardo Ribero Fernández

Darío Arce Asenjo

Andrea M. Quadrelli

Referente en Bibliotecología:

Lic. Gabriela Motta



Línea de publicación

Revista Uruguaya de Antropología y Etnografía.

Publicación semestral que publica artículos originales e inéditos y da cuenta de producción de vida académica relevante y evaluada.

En el año 2016 dejó de existir el *Anuario de Antropología Social y Cultural en Uruguay* para devenir una nueva publicación marcada por las exigencias de transformación, por nuevas reglas de juego que nos permiten no solo sobreponernos al largo tiempo transcurrido, entre el 2000 y el 2015, sino iniciar con energías renovadas una etapa más acorde a los cánones académicos universales. Con diferencias de identificación damos comienzo a un cuarto año de existencia de la *Revista Uruguaya de Antropología y Etnografía*. Como sugiere el nombre la publicación se coloca más en el centro de las Ciencias Antropológicas, contemplando el potencial de una diversidad interna, a la vez que mantiene y destaca la vocación de observación etnográfica, análisis y escritura sobre objetos, relaciones, pueblos, ciudades, identidades, fenómenos culturales en general.

Instituto de Antropología

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación -UdelaR-
Magallanes 1577 - Montevideo 11200
revuruguayadeantropologia@gmail.com

Indexada en:



Disponible en página web de UNESCO Montevideo.

© 2019, **Sonia Romero Gorski** (*Editora*)
Departamento de Antropología Social
Instituto de Antropología FHCE – UdelaR
sromero@fhuce.edu.uy
revuruguayadeantropologia@gmail.com
www.fhuce.edu.uy

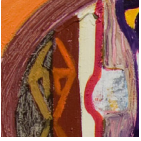
© Para esta edición, **Editorial Nordan–Comunidad**
La Paz 1988, 11200 Montevideo
Tel: (598) 2400 5695
C.e.: nordan@nordan.com.uy
www.nordan.com.uy

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 3.0 Unported License. cc-by.

Armado: Javier Fraga

ISSN (online): 2393-6886
ISSN (impreso): 2393-7068

Tabla de contenidos



Editorial

| | |
|---|----|
| Editorial | 9 |
| Normas de Publicación de la Revista Uruguaya de Antropología y Etnografía | 25 |



1. Estudios y Ensayos

5

| | |
|---|----|
| Aportes metodológicos de la etnografía digital latinoamericana basados en <i>World of Warcraft</i> <i>Daniel Castillo-Torres, Rosa Núñez-Pacheco y Blanca Estela López-Pérez</i> | 31 |
| Fronteras simbólicas. Aproximación a las discusiones sobre los procesos regulados de construcción de la <i>otredad</i> <i>María Emilia Firpo Reggio</i> | 47 |



2. Avances de investigación

| | |
|--|----|
| Cuerpos, niñez y crianza: cartografías corporales de la infancia en el modelo de crianza respetuosa en Argentina <i>María Jimena Mantilla</i> | 61 |
|--|----|

| | |
|---|----|
| Las palabras no entienden lo que pasa: dilemas ético-políticos en la construcción de un trabajo antropológico <i>Juana Urruzola Astiazarán</i> | 77 |
|---|----|

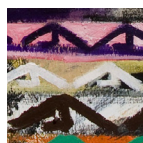


3. Dossier – Conexiones que importan...

| | |
|--|----|
| Antropologia presente, attuale <i>Alberto Sobrero</i> | 91 |
|--|----|

| | |
|---|----|
| Contemporary conversations on immigration in the United States. The view from Prince George’s County, Maryland <i>Pilar Uriarte Bálsamo</i> | 95 |
|---|----|

| | |
|--|----|
| 6 Por dentro y por fuera de la arquitectura. Notas sobre <i>Fraternidad para construir</i> , Jorge di Paula, 2019 <i>Sonnia Romero Gorski</i> | |
| Sobre “Fraternidad para construir” <i>Arturo Iglesias</i> | 99 |
| Jorge Di Paula (1938-2019): Un “arquitecto social” <i>Benjamín Nahoum</i> | |



4. Espacio abierto

| | |
|--|-----|
| <i>Conferencia:</i> Dr. Renzo Taddei en Montevideo | 105 |
|--|-----|

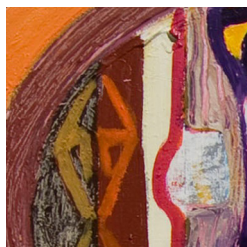
| | |
|---------------------------------|-----|
| XIII RAM: Antropologías del Sur | 107 |
|---------------------------------|-----|

| | |
|---|-----|
| <i>Ganador 2019:</i> Premio Prof. Andrzej Dembicz para la mejor Tesis Doctoral sobre América Latina y el Caribe | 109 |
|---|-----|

Reseña, Tesis de Maestría: “Conchillas: Un lugar para recordar” **111**
Jorge E. Baeza

Reseña, Tesis de Maestría: El Cóndor pasa: cuerpo, política y ancestralidad en el Camino Rojo (Uruguay) **113**
Natalia Montealegre

Reseña, Tesis de Maestría: Reiki Saqqara: Una etnografía sobre reiki egipcio en Montevideo **117**
Rossana Passeggi



DOI: 10.29112/RUAE.v4.n1.1

Editorial

Sonnia Romero Gorski

Etnóloga- Instituto de Antropología de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, UdelAR.

sromero@fhuce.edu.uy

ORCID: 0000-0003-3394-4879

“...las ciudades y los pueblos que se ligaban recíprocamente en la *deditio in fidem* intercambiaban juramentos solemnes para sancionar esta relación.

“La *fides* es, pues, un acto verbal, acompañado de ordinario por un juramento, mediante el cual alguien se entrega por completo a la “confianza” de otro y obtiene, a cambio, su protección. El objeto de la *fides* es, en cualquier caso, como un juramento, la conformidad entre las palabras y las acciones de las partes.” (Giorgio Agamben, *El sacramento del lenguaje. Arqueología del juramento*, 2011 [2008: 45. PRE-TEXTOS, Valencia.

“...el verdadero artista es el que ha aprendido a reconocer y transmitir lo que Joyce llamó el “resplandor” de todas las cosas, que es algo así como una epifanía o aparición súbita de su verdad.

Moyers: Pero esto ¿no nos deja al resto, simples mortales, sin posibilidades?

Campbell: No creo que exista algo que pueda llamarse un simple mortal. Todos tienen su propia posibilidad de éxtasis en la experiencia de la vida. Todo lo que hay que hacer es reconocerlo y después cultivarlo y conservarlo. Me siento incómodo cuando se habla de simples mortales, porque yo nunca he conocido a un hombre, mujer o niño que sean simples. (...) Es importante vivir la vida con la experiencia, y en consecuencia con el conocimiento de su misterio, y de tu propio misterio”. (Joseph Campbell. Entrevista con Bill Moyers. *El poder del mito*, 2015, [1991]: 217, Capitán Swing Libros., Madrid.)

La referencia a tiempos fundantes, míticos e históricos, resulta siempre inspirador para establecer, desde el sentido que transmiten, un diálogo que nos relacione a través del tiempo y las diferencias. En cada volumen de la *Revista Uruguaya de Antropología y Etnografía*. Esos pasajes en acápites, terminan por mostrar ejes que nos guían atravesando los diferentes textos, proponiendo sustancia para los párrafos del Editorial.

Primero con G. Agamben vamos al tiempo latino cuando la ley tomó autonomía sin perder sacralidad en el mundo laico, obligando a todo integrante del pueblo al

respeto de su letra y espíritu. El juramento, la confianza, la palabra dada, siguen en la base de principios que se evocan aquí, quizás con menos solemnidad como recaudos metodológicos, hasta como normas de publicación. Igualmente y en ese formato más recurrente, estos últimos conservan integral sentido de deber de obediencia a cánones profesionales irrenunciables.

Por su parte el diálogo entre B. Moyers y J. Campbell conserva actualidad atemporal porque nos coloca en el plano de los motivos míticos, en la expresión de ese género que trae hasta hoy la vivacidad de modelos, arquetipos, dioses, diosas, en definitiva transmiten enseñanzas únicas que nos recuerdan siempre la grandeza de los límites de la condición humana, en todas y cada una de las sociedades..

En cuanto a las variaciones más actuales de la disciplina, antropología y etnografía, no nos apartan del reconocimiento de condiciones socio-culturales, de enfoques y certezas que llevamos años revisando, desarrollando. Trabajamos dentro de marcos éticos, que no por ser inmateriales dejan de ejercer autoridad en el ejercicio de la reflexión, la investigación y todo lo que hace al quehacer académico.

Agradecemos que autores/as nacionales y extranjeros nos confíen los resultados de investigaciones, nos propongan sus textos para que podamos colaborar en la expansión de conocimiento, que gracias a nuevos soportes y portales, puede fluir sin límites. Vemos que se suman lectores y colaboraciones de autores/as de diferentes instituciones y regiones; vemos también que manifiestan unión en búsquedas e innovaciones que permiten retornos circulares de la vocación antropológica. Ésta permanece sin repeticiones innecesarias, con buena disposición para captar lo que está en la base firme de los cimientos de la disciplina y en el soplo inquieto del aire de cada época, de esta época.

10

La convocatoria para contribuciones para el 2019 había planteado el tema de la movilidad, de fronteras reales o imaginarias, colocando el foco de la expectativa en el fenómeno migratorio, como manifestación de movimientos contemporáneos. Al revisar el material recibido constatamos que múltiples enfoques y temas pueden haber sin evocar literalmente la formulación de nuestro *call for papers*. De hecho, y ya deberíamos saber que sucede así, las contribuciones nos sorprenden con abordajes originales, que pueden renovar debates, proponer nuevos terrenos fuera de senderos ya explorados. Es muy bienvenida la renovación, la apertura a nuevos abordajes y temas.

Reiteramos que el esfuerzo de esta publicación, en cada semestre, cobra más sentido cuando tomamos contacto con investigaciones de colegas, que están produciendo desde momentos y etapas formativas diversas. Los hallazgos, que nunca podrían ser definitivos, nos conducen hacia otro nivel de conocimiento, de tratamiento o de enfoque. Los temas y el sentido pasan de un texto a otro, marcando significativos enlaces, nudos teóricos que producen una cierta identidad cuando tomamos la palabra desde el centro simbólico marcado por la antropología, la etnografía.

Finalmente y como información de la publicación, detallamos varios puntos:

1. Recordamos a los autores/as que distribuimos el **material original** recibido, en los dos volúmenes del año, sobre todo de acuerdo al ritmo de revisión de cada texto según ajuste a las normas, así como a la fluidez del proceso de evaluaciones externas.
2. Destacamos que **no se cobra** ningún tipo de arancel. Para aceptar los artículos o textos, solamente exigimos que los mismos se ajusten a la calidad de contenidos y formalmente a las Normas de Publicación que se detallan más adelante

3. Anunciamos que estamos preparando ajustes y cambios, incluyendo **nuevos requisitos** internacionales para publicación de revistas científicas
4. Anunciamos asimismo que ampliaremos integración del Cuerpo Editorial y del Equipo editor. **Ambos procesos estarán prontos para el segundo semestre en el volumen II de este año 2019.**

* * *

Estudios y Ensayos - Artículos o ensayos de investigación científica

En la Sección Estudios y Ensayos ubicamos dos textos que remiten a reflexiones y situaciones de investigación bien diferentes; el primero toma muy en cuenta la propuesta de pensar, problematizar, sobre las *fronteras simbólicas*, derivando de allí a la cuestión de la Identidad, o sea quién, cómo y por qué podemos reconocer/nos iguales y diferentes, dentro y fuera de relaciones de tipo totémico por adscripciones ritualizadas. Quizás se extiende en interrogaciones muy propias de la disciplina, que podría decirse que permanecen en un plano teórico, fuera de la objetivación de acciones y discursos sociales. Pero justamente, en el siguiente texto de otros autores, nos vemos obligados a considerar la posibilidad certera de instalarnos en un terreno virtual y observar la complejidad real y onírica del mismo. Encontramos problemáticas muy similares, la Identidad también nos sale al cruce. Nos complace tener material novedoso, así como encontrar argumentos dentro de episteme “domesticada”. Todo merece nuestra atención.

En el texto “*Fronteras simbólicas e identidad. Discusiones sobre los procesos de construcción de la otredad,*” **María Emilia Firpo**, (FHCE, Uruguay), realiza una reconstrucción del concepto, la frontera simbólica como herramienta teórico metodológica, que en manos de varios autores, desde Frederik Barth (1976) en adelante, permite reconocer la eficacia clasificatoria de límites mentales o imaginarios. De forma casi natural, la autora desemboca en el “hallazgo” de otra inexorable categoría, la Identidad. Ya sea de un alcance acotado pero no menos complejo, entre un Yo y un Otro, o más amplia y comprometida como un Nosotros y Ellos, permanecen dificultades de definición, de medición en un plano material. Hace tiempo que planteos recurrentes se reúnen en un punto ciego, y M. E. Firpo hace bien en colocar allí las interrogantes, las incógnitas a despejar como en todo ejercicio de lógica, ensayo de probabilidades o de búsqueda de la verdad (de su *misterio*, ¿diría J. Campbell?). M. E. Firpo plantea una pregunta incómoda que no elude dificultades aunque no las resuelve: dice ¿cómo continuar la búsqueda de identidades, conocer sus efectos de realidad si se trata de categorías “que no están en ninguna parte”?

Aportes metodológicos de la etnografía digital latinoamericana basados en el World of Warcraft,

Por **Daniel Castillo-Torres** (Universidad Nacional de San Agustín, Perú), **Rosa Nuñez Pacheco** (Universidad Nacional de San Agustín, Perú) y **Blanca Estela López-Pérez** (UAM, México), constituye un estimulante abordaje de realidades virtuales con muy atendible “cable a tierra” pues se parte de una investigación [en sus vivencias e identidades virtuales] en una comunidad de jugadores de video juego que obliga a la creación de un *avatar* para poder entrar. O sea que para hacer etnografía en el juego no aplica la posición de simple observador, hay que adaptarse, aprender, literalmente *devenir* un avatar. Los usuarios/titulares/integrantes del Word of Warcraft estudiado, están físicamente ubicados en Arica, 45 personas de esa ciudad, mayoría masculina,

de edades, niveles educativos y socio-económicos diversos. Las mujeres son minoría, solo 5, pero tienen todas nivel universitario y como dato interesante, en el juego, 8 varones asumen frecuentemente identidades femeninas. Las opciones identitarias, además del género, proponen *fronteras simbólicas*, otras razas (¿o especies?), se puede ser orco, elfo, y muchos más, además de humanos. Es un mundo de una cabal complejidad, en el que una vez más el genio creativo se expresa y expande a posibilidades reales puesto que fueron creadas, y son adoptadas por personas identificables. Si bien los autores reclaman la colaboración de diversas disciplinas, que ubican dentro de un abordaje posmoderno, confirmamos que la antropología, la etnografía, tienen mucho para explorar. Sin permanecer aferrados/as a directivas teórico-metodológicas de la primera época (en el texto los autores evocan a B. Malinowski y a A. Haddon), parece evidente que los mandatos culturales nos pueden guiar en nuevas tierras donde tengamos que aprender hasta nuevos lenguajes creados para el juego. En esas tierras y circunstancias virtuales, ¿tal vez los juramentos deberían ser diferentes? Otro debate es sobre cuánto o cómo acercan los juegos virtuales a comunidades alejadas, pero dentro del sistema global.

Avances de Investigación - Resultados obtenidos o esperados de investigaciones en curso

En la Sección Avances de Investigación tenemos dos trabajos, textos en diferentes momentos de elaboración y de crecimiento académico. Una propuesta llega precedida del prestigio del CONICET y del Instituto Gino Germani, de la UBA, Argentina, y una auto-exigente reflexión de estudiante avanzada en Ciencias Antropológicas, FHCE, Uruguay, quien lanzada a participar en trabajos de campo quiere estar conforme o a la altura de sus compromisos, sus *juramentos*.

12 *Cuerpos, niñez y crianza: cartografías corporales de la infancia en el modelo de la crianza respetuosa en Argentina*, de **Mnria Jimena Mantilla** (Conicet, Instituto Gino Germani, Argentina) plantea una amplia investigación que incluyó tanto fuentes primarias como secundarias, y sobretodo entrevistas a especialistas en desarrollo infantil y otros expertos. El conjunto trata sobre el compromiso con la práctica y difusión de un nuevo (viejo) modelo llamado genéricamente *crianza respetuosa*. Comprende ideas sobre parto, crianza, acompañamiento de las familias, uso y valoración de recursos naturales, colecho con la madre/padre, técnicas de maternaje o mejor mapaternaje, y hasta motivos para resistir obligaciones sanitarias como la vacunación. Es muy larga la lista de gestos o acciones comprendidas dentro del modelo. Es evidente que desde una perspectiva de lucha contra un modelo *medicalizado* que impone o prohíbe de forma imperativa una serie de conductas para los individuos y sobre todo para la atención en la primera infancia, uno tiende a escuchar con interés estos nuevos/viejos principios que hacen a otro modelo cultural, más próximo de la vida natural, y con los elementos que por naturaleza nos pertenecen. La autora sostiene que según el modelo de crianza respetuosa, habría que aceptar parámetros muy diferentes de crianza, cuidados, educación, pasando la iniciativa a los propios niños/as; por su mayor cercanía con la naturaleza y por su intuición natural, la niñez debería ser más respetada, debería cuestionarse el desnivel de opresión de los adultos/as hacia los niños/as. Es por lo menos un debate que valdría la pena profundizar y compartir con otras ciencias o disciplinas como la psicología, el psicoanálisis, la medicina (en sentido amplio) que sobre los mismos tópicos tienen demostraciones teóricas y empíricas muy atendibles.

Las palabras no entienden lo que pasa. Dilemas ético-políticos en la construcción de un trabajo antropológico **Juana Urruzola**, propuso un texto que acompaña el devenir de una o más investigaciones, diría más bien su compromiso en líneas de inves-

tigación hechas en el aquí y ahora. Con la urgencia de entender, acompañar procesos y personas. Entiende acertadamente que no alcanza con presentarse en entrevistas, prestarse a observaciones. Debe construirse, entender desde dónde vienen las preguntas que ella misma plantea y hacia dónde van los datos, las historias, testimonios y hasta sentimientos que empiezan a manifestarse en un espacio compartido. Pero acaso, y aunque sean encuentros “entre mujeres” ¿se encuentran todas en una misma jerarquía? Quien lleva adelante la investigación tendría por lo menos la oportunidad de plantear objetivos en las preguntas, suspender la entrevista, reproducir algunas respuestas, silenciando otras. Quizás sea excesivo hablar de “poder” de la investigadora, pero es cierto que los diferentes lugares sociales de unas y otras (por más que sean del mismo sexo/género) en estas relaciones “cara a cara” se objetivan de manera evidente diferencias de capitales en el sentido bourdiano. Las situaciones están atravesadas por estas determinantes. Por eso no está de más que J. Urruzola se coloque en el centro de la reflexión y se vea a sí misma como protagonista con deberes éticos en su rol. Desde el psicoanálisis nos advierten que la mirada del Otro *sobre sí mismo/a* es estructurante e interviene siempre, más acá o más allá de cualquier manual de metodología. El crecimiento en la formación implica una manera muy propia y específica de lidiar con las circunstancias etnográficas, allí donde se produzcan. Este es el mensaje (testimonio, advertencia) en clave auto reflexiva que captamos en el texto de J. Urruzola.

Dossier - Conexiones que importan...

En la Sección Dossier reunimos en este volumen actividades de lectura y comentarios a propósito de obras dentro de nuestra proximidad académica, porque tanto autores como, presentadores y comentaristas son colaboradores de la *Revista Uruguaya de Antropología y Etnografía* o nos han apoyado en diferentes expresiones de la actividad universitaria, en redes académicas, en el Programa de Posgrados de la FHCE, en la Maestría en Antropología de la Región de la Cuenca del Plata.

Alberto Sobrero (de la Universidad La Sapienza, Roma), da cuenta de la presentación en Cremona, Italia, del libro de **Ferdinando Fava** *In campo aperto*. Dicha presentación fue hecha en conjunto entre **A. Sobrero** y **Marc Augé** quienes evocaron referentes de F. Fava, como el etnólogo Gerald Althabe y la escritura (interpelante) de la etnografía por Michel Leiris. La obra de F. Fava que tiene, como indica el título, una vocación metodológica, se encontraría traducida al español en Buenos Aires.

Los apuntes detallados de **Pilar Uriarte** (FHCE, Uruguay) nos permiten conocer el contenido de *Contemporary conversations in the United states. The view from Prince Georges’s County, Maryland*, Lexington Books, de **Judith Noemi Freidenberg** (Universidad de Maryland, USA). El libro aporta y profundiza en el tema de los procesos migratorios como experiencias contemporáneas, complejas aunque no fácilmente ubicables en categorías opuestas, como buenas o malas. Simplemente son, y las sociedades locales junto con los/las inmigrantes pueden procesar esa vivencia. Se trata de una línea de investigación que la propia P. Uriarte lleva adelante en el contexto local, desde la FHCE.

En este volumen II del 2019 incluimos un avance de comentarios sobre *Fraternidad para construir* de Jorge Di Paula, arquitecto que tuvo la inquietud consistente y militante de integrar otras disciplinas, entre las que siempre ubicó a la Antropología Social y Cultural, para construir reflexión y propuestas para la ciudad, para la vivienda y sobre todo para considerar lo que destacó como Viivenda Popular. Fue fundador de la REAHVI, Red académica de Asentamientos humanos, Habitat y Vivienda. En esta

primera entrega intervienen en los comentarios Ing. Benjamín Nahoum (FADU), Esc. Arturo Iglesias (Fac. de Derecho) y Etnóloga Sonia Romero (FHCE)

Espacio abierto - Notas y noticias de actividades académicas, reseñas o anuncios de publicaciones. En esta Sección presentamos, en formato breve, novedades o noticias del quehacer académico nacional y de la región.

Destacamos las reseñas, escritas y enviadas por sus propios/as autores/as de Tesis ya defendidas en el marco del Programa de Posgrados de la FHCE, Maestría en Antropología de la Región de la Cuenca del Plata.

Las reseñas recibidas refieren a las tesis de:

Rossana Passegi,

Natalia Montealegre

Jorge Baeza Martínez

Anuncio de Primer Premio obtenido por nuestro colega Darío Arce Asenjo como Mejor tesis Doctoral sobre América Latina *L'Uruguay. Une nation de l'extrême-occident au miroir de son histoire indienne*.

El libro con mismo título fue presentado en Éditions L'Harmattan, en París y será próximamente traducido al español.

Anuncios de encuentros, eventos académicos

Encuentro Académico, conferencia de Renzo Taddei (Universidad Federal de San Pablo), en el Espacio Interdisciplinario de la Udelar. Convocaron Departamento de Antropología Social, FHCE y Red de Medioambiente RETEMA.

En Porto Alegre, Brasil tendrá lugar entre el 22 y 25 de julio de este año, la XIII RAM, Reunión de Antropología del MERCOSUR. Cada dos años se realiza este evento en el que confluyen investigadores de muchas latitudes y miles de jóvenes en carrera de formación en Ciencias Antropológicas. Ocasión cíclica de intercambios siempre bienvenidos.

Agradecimientos

Agradecemos las contribuciones de todos/as los/las autores/as, así como la colaboración desinteresada de los/las evaluadores/as.

Colaboraron con traducciones para este volumen al inglés de Andrea Quadrelli, de la FHCE y Bruno Costabel.

También tenemos que reconocer el aporte de la gestión artística que realiza Macarena Montañez (*pozodeagua televisión*). Para este año nos acercó la obra de Gerardo Mantero.

Agradecemos a Unesco-Montevideo por publicar en su página web el PDF completo de la *Revista Uruguaya de Antropología y Etnografía*.

Sonia Romero Gorski
Editora

Instituto de Antropología – FHCE
Montevideo, mayo 2019

Aspectos formales a destacar

I. La publicación cuenta con la **licencia de Creative Commons (cc-by)** que protege contenidos en el libre acceso (versión electrónica) así como distribución comercial (versión en papel).

II. La Revista Uruguaya de Antropología y Etnografía publica solamente material original y cuenta con cinco Secciones que componen la tabla de contenidos:

Editorial. 1. Estudios y Ensayos. 2. Avances de investigación. 3. Dossier. 4. Espacio abierto.

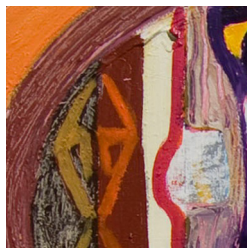
III. Arbitrajes y control de calidad

Se someten a arbitraje –en doble ciego– los artículos que figuran en la Sección 2. Luego el conjunto del contenido ya tiene su aval académico: proviene de investigaciones ya evaluadas, de eventos con respaldo institucional, presentaciones de libros o de tesis de posgrado. Toda la publicación reúne producción y actividades académicas debidamente avaladas.

La totalidad del material pasa por la revisión de la editora, de asistentes de edición, contando con el respaldo del Cuerpo Editorial. El producto logrado nos alienta siempre a seguir convocando colaboraciones, en una línea de apertura hacia temas que sin estar localizados dentro del territorio nacional nos aportan visiones y líneas de actualización.

IV. El tema de la Convocatoria para el 2020 se difunde en el número 2 de 2019.

V. No se cobra ningún tipo de arancel a los/las autores/as.



Editorial

“... the cities and towns that were reciprocally linked in the *deditio in fidem* exchanged solemn oaths to sanction this relationship.

“*Fides* is, then, a verbal act, accompanied ordinarily by an oath, through which someone surrenders completely to the “trust” of another and obtains, in exchange, their protection. The object of the *fidem* is, in any case, as an oath, the compliance between the words and the actions of the parties. “(Giorgio Agamben, *The Sacrament of Language, Archeology of the Oath*, 2011 [2008: 45. PRE-TEXTS, Valencia.

17

“... the true artist is the one who has learned to recognize and emit what Joyce called “brightness” of all things, which is something like an epiphany or sudden appearance of its truth

Moyers: But doesn't this leave all the rest of us ordinary mortals back on shore?

Campbell: “I don't think there is any such thing as an ordinary mortal. Everyone has their possibility of ecstasy during life, one only need to recognize it, train it, keep it. I always feel uncomfortable when people speak about ordinary mortals because I've never met an ordinary man, woman or child (...) I think it's important to live life with a knowledge of its mystery and of your own mystery.”(Joseph Campbell. Interview with Bill Moyers. *The power of myth*, 2015, [1991]: 217, Capitán Swing Libros, Madrid.)

The reference to founding times, mythical and historical, are always inspiring, they carry a dialogue that connect us through differences, through time. In each volume of the *Uruguayan Journal of Anthropology and Ethnography*, these passages light a way that guide us through the different texts, proposing substance for the Editorial.

Firstly, we are taken by G. Agamben to Latin times, when law gained autonomy without losing sacredness in the secular world, forcing all people to respect its maxims and spirit. The oath, the trust, the promise, continue on the basis of principles that are evoked here, perhaps with less solemnity when considered as methodological collec-

tions, even as standards of publication. Likewise, and in this most recurrent format, the latter retains an integral sense of duty and obedience to our incorruptible professional canons.

For its part, the dialogue between B. Moyers and J. Campbell shows its timelessness by placing us in the plane of mythical motifs, in the expression of a genre that brings to life the vivacity of models, archetypes, gods, goddesses, in short, they carry unique teachings that always remind us of the greatness of the limits of the human condition, in each and every society.

As for the most current happenings of our discipline, anthropology and ethnography, they do not separate us from the recognition of socio-cultural conditions, of approaches and certainties that we have been reviewing and developing for years. We work within ethical frameworks, but just because they are immaterial that doesn't mean they cease to exercise authority in the exercises of reflection, research, and everything that goes into academic work.

We thank both national and foreign authors for entrusting us with the results of their research, so that we can collaborate in the creation of knowledge, which, thanks to new support and portals, can now flow without limits. We see how readers and collaborations of authors from different institutions and regions are added one after another. This without unnecessary repetitions, with a good disposition to capture what is the foundations of our discipline and in the restless breath of the air of each epoch, of this epoch.

The call for contributions for 2019 had raised the issue of mobility, real or imaginary borders, placing the focus of the expectation on the migratory phenomenon as a manifestation of contemporary movements. When reviewing the received material we found multiple approaches and themes that can fit without literally evoking the formulation of our *call for papers*. In fact, the contributions surprised us with their original approaches, which can renew debates, propose new paths that haven't already been explored. It is very welcome, this renewal, new approaches and themes.

We reiterate that the effort of this publication, in each semester, makes more sense when we make contact with research done by colleagues. Their findings, which could never be definitive, lead us to another level of knowledge, treatment, or focus. The themes and meaning swing from one text to another, taking note of significant links, theoretical knots that produce a certain identity when we take the word from the symbolic center marked by anthropology, ethnography.

Finally and as relevant information of the publication, we detail several points:

1. We remind the authors that we distribute the **original material** received, in the two yearly volumes, according to the pace of revision of each text according to rules, as well as to the fluency of the external evaluation process.
2. We emphasize that **there is no charge**, no type of tariff. To accept articles or texts, we only require that they conform to the quality of content and form of our Publication Standards, listed below.
3. We are preparing adjustments and changes, including **new requirements** for international publication of scientific journals.
4. We also would like to announce that we will expand the integration of the Editorial Board and the Editorial Team. **Both processes will be ready for the second semester, in volume II of 2019.**

Studies and Essays

In the Studies and Essays Section we share two texts referring to reflections from very different research positions. The first one proposes talking about *symbolic borders*, deriving from there, the question of Identity, that is, who, how and why we can recognize/be the same and different at the same time, inside and outside relations of totemic types by ritualized ascriptions. Perhaps it extends into questions very typical of our discipline, which could be said to remain at a theoretical level, outside the objectification of social actions and discourses. In the following text, by other authors, we are forced to consider the possibility of placing ourselves in a virtual world and observe the real and dreamlike complexity of it. We find very similar problems, identity. We are pleased to have new material, as well as new arguments within the “domesticated” episteme. Everything deserves our attention.

In the text “*Symbolic borders and identity. Discussions about the construction processes of otherness*” **María Emilia Firpo**, (FHCE, Uruguay), performs a reconstruction of the concept, the symbolic frontier as a methodological theoretical tool, which in the hands of several authors, from Frederik Barth (1976) on, allows us to recognize the classifying effectiveness of mental or imaginary limits. In an almost natural way, the author ends up in the “discovery” of another inexorable category, Identity. Whether it is a limited scope, but no less complex, between an I and an Other, or a wider and more committed as a We and They, there remain difficulties of definition, of measurement on a material plane. For a long time, the recurring proposals have met in a blind spot, and ME Firpo is there to ask the questions, the unknowns to clear as in any exercise of logic, probabilities or truth-seeking (of its *mystery*, as would J. Campbell say?). ME Firpo raises some awkward question that do not elude difficulties, although they do not solve them either: how to continue the search of identities?, how to decipher their effects on reality when it’s about categories “that are nowhere”?

Methodological contributions of Latin American digital ethnography based on World of Warcraft,

By **Daniel Castillo-Torres** (National University of San Agustín, Peru), **Rosa Nuñez Pacheco** (National University of San Agustín, Peru) and **Blanca Estela López-Pérez** (UAM, Mexico), constitutes a stimulating approach to virtual realities as part of a research [in their experiences and virtual identities] in a community of video game players that requires the creation of an *avatar*. So to do ethnography in the game just the position of simple observer won’t do, you have to adapt, learn, literally *become* an avatar. The users/players/members of World of Warcraft studied are physically located in Arica, with 45 people from that city, mostly male, of different ages, educational and socio-economic levels. Women are a minority, just numbering 5, but they all have a university degree and as an interesting fact, in the game, 8 males frequently assume female identities. Identity options, in addition to gender, propose *symbolic borders*, other races (or species?), orc, elf, and many more besides humans. It is a world of complete complexity, in which once again the creative genius expresses and expands to real possibilities since they were created, and are adopted by identifiable people. Although the authors claim the partnership of diverse disciplines, which they place within a postmodern approach, we can confirm that anthropology and ethnography have much to be discovered. Without remaining grounded to the theoretical-methodological directives of the past (in the text the authors evoke B. Malinowski and A. Haddon), it seems evident that cultural mandates can guide us in new lands where we even have to learn new languages created just for the game. In these virtual lands and circumstan-

ces, should the oaths be different? Another debate is about how much or how well do virtual games approach remote communities, but still being within the global system.

Research Advancements

In the Research Advancements Section we have two papers, texts at different times of development and academic growth. The prestigious CONICET and the Gino Germani Institute, of the UBA, Argentina, brings forth a self-demanding reflection of an advanced student in Anthropological Sciences, FHCE, Uruguay, who is invited to participate in field work, and wants to be at the height of her commitments, her *oaths*.

Bodies, childhood and upbringing: body mapping childhood in the model of respectful upbringing in Argentina, by **María Jimena Mantilla** (CONICET, Instituto Gino Germani, Argentina) delivers an extensive investigation that includes both primary and secondary sources, interviews with child development specialists and other experts. The paper deals with the commitment to the practice and diffusion of a new (old) model called generically *respectful nurturing*. It includes ideas about childbirth, upbringing, accompaniment of families, use and valuation of natural resources, coexistence with the mother/father, better parenting and mothering techniques, and even reasons to resist sanitary obligations such as vaccination. The list of gestures, or actions, included in the model is very long. It's evident that from a perspective of struggle against a *medicalized* model that imposes or imperatively prohibits a series of behaviors for individuals and especially for early childhood care, one tends to listen with interest to these new/old principles that make up another cultural model, closer to natural life, and with the elements that by nature belong to us. The author maintains that according to the model of respectful upbringing, it would be necessary to accept very different parameters of upbringing, care, education, passing the initiative to the children themselves. Because of its greater closeness to nature and its natural intuition, childhood should be more respected, the oppression of adults towards children should be questioned. It's at least a debate that would be worth deepening and sharing with other sciences or disciplines, such as psychology, psychoanalysis, medicine (all in a broad sense), that have very useful theoretical and empirical demonstrations on the same topics.

Words do not understand what's happening. Ethico-political dilemmas in the construction of an anthropological work, by **Juana Urruzola**, proposes a paper that follows the development of more research, or rather, her commitment, in lines of research made in the here and now, with the urge to understand, track processes and people. She understands that it's not enough to show at interviews, to pay attention to observations. It must be built, understanding where the questions that she herself poses come from, and where the data, stories, testimonies and even feelings go, how they begin to manifest in a shared space. But perhaps, and even if they are encounters "between women", are they all in the same hierarchy? Who carries out the research would have at least the opportunity to set objectives in the questions, suspend an interview, reproduce some answers, silence others. It may be too much to talk about the "power" a researcher has, but it's true that the different social places of each one (even if they are of the same sex/gender) in these "face to face" relationships are evidently objectified cultural capitals, in a Bourdian sense. Situations are mined by these determinants. That's why it's no good that J. Urruzola places herself at the center of the reflection, and sees herself as the protagonist with ethical duties in her role. Psychoanalysis warns us that the look of the Other *on* himself/herself is structuring and always intervening, give or take a methodology manual. The growth in the formation implies a very own and specific

way of dealing with the ethnographic circumstances, wherever and however they occur. This is the message (testimony, warning) in a reflexive tone, as told by J. Urruzola.

Dossier

In the Dossier Section for this volume we have reading activities and commentaries about works from within our academic proximity, because authors, presenters and commentators are collaborators of the *Uruguayan Journal of Anthropology and Ethnography* or have supported us in different expressions of the university activity, in academic networks, in the Postgraduate Program of the FHCE, in the Master in Anthropology of the Cuenca del Plata Region.

Alberto Sobrero (from La Sapienza University, Rome), gives an account of the presentation in Cremona, Italy, of the book by **Ferdinando Fava's**, titled *In campo aperto*. This presentation was made jointly by **A. Sobrero** and **Marc Augé**, and evoked references of F. Fava, such as ethnologist Gerald Althabe and the writings on ethnography by Michel Leiris. The work of F. Fava has, as the title suggests, a methodological vocation, it would be translated into Spanish in Buenos Aires.

The detailed notes of **Pilar Uruirarte** (FHCE, Uruguay) allow us to know the content of the *Contemporary conversations in the United States. The view from Prince George's County, Maryland*, Lexington Books, by **Judith Noemi Freidenberg** (University of Maryland, USA). The book contributes and delves into the subject of migration processes as contemporary experiences, complex but not easily located in opposite categories, such as good or bad. They simply are, and local societies along with immigrants can process that experience. That's the line of research P. Uriarte carries out in the local context, from the FHCE.

In this II volume of 2019 we include a preview of comments on *Fraternity to build* by Jorge Di Paula, an architect who had the consistent and militant concern of integrating other disciplines, among which he always placed Social and Cultural Anthropology, to build reflection and proposals for the city, for housing and above all to consider what stood out as Popular Village. He is a founder of the REAHVI, Academic Network of Human Settlements, Habitat and Housing. Speakers in the comments are Ing. Benjamín Nahoum (FADU), Esc. Arturo Iglesias (Fac. of Law) and Ethnologist Sonia Romero (FHCE)

21

Open space

In this section we present, in a brief format, news of the national and regional academic work.

We highlight the reviews, written and sent by their own authors of Theses already defended in the framework of the Postgraduate Program of the FHCE, Master of Anthropology of the Cuenca del Plata Region.

The received reviews refer to the theses of:

Rossana Passegi,

Natalia Montealegre,

Jorge Baeza Martinez

An happy announcement, a First Prize won by our colleague Darío Arce Asenjo for Best Doctoral Thesis on Latin America: *L'Uruguay. Une nation of l'extrême-occident au miroir de son histoire indienne*.

The book, sharing the same title, was presented at Éditions L'Harmattan, in Paris, and will soon be translated into Spanish.

Announcements of meetings, academic events

Academic Meeting, conference of Renzo Taddei (Federal University of San Pablo), in the Interdisciplinary Space of the Udelar. Convened by the Department of Social Anthropology, FHCE and the RETEMA Environment Network.

Between July 22 and 25 of this year, in Porto Alegre, Brazil, will take place the XIII RAM, Anthropology Meeting of MERCOSUR. This event takes place every two years, researchers from many latitudes converge, and thousands of young people in a career in Anthropological Sciences. A cyclical opportunity for exchange is always welcome.

Gratitude

We sincerely thank the contributions of all the authors and most especially the disinterested ones of the evaluators.

As always we thank the translations done by Andrea Quadrelli and Bruno Costabel.

We also recognize the artistic contribution done by Macarena Montañez (*pozo-deagua television*) that let us met artist Gerardo Mantero for our 2019 Edition.

We thank Unesco-Montevideo for publishing a full PDF edition of the *Revista Uruguaya de Antropología y Etnografía* on their web.

Sonnia Romero Gorski
Editor

Instituto de Antropología – FHCE
Montevideo, may 2019

Formal aspects to highlight

I. This magazine has the **Creative Commons License** (cc-by) to protect the content in free access (electronic version) as well as the commercial distribution (paper version).

II. The Uruguayan Anthropologic and Ethnographic Magazine only publishes original material and has five sections:

Editorial. 1. Studies and Essays. 2. Research Advances. 3. Dossier. 4. Open Space.

III. Arbitration and Quality Control

The articles in Section 2 are subject to a double-blind arbitration and then, the full content has already an academic endorsement: it arises from already evaluated researches, institutionally backed events, book presentations or postgraduate thesis. The whole publication has duly evaluated production and academic activities.

All the material undergoes a revision by the editors, the editor assistants and we have the backing of the Editorial Staff. The product achieved gives us energy to continue calling for collaborations along our line of opening towards themes that, without being localized at local level, provide new visions and updating lines.

IV. The 2020 theme will be publish in No. 2- 2019.

V. 2. There is no charge or cost for authors.

Normas de Publicación de la Revista Uruguaya de Antropología y Etnografía

Se encuentran definidas de forma estable las Secciones que componen la tabla de contenidos: *Editorial*, 1. *Estudios y Ensayos*, 2. *Avances de investigación*, 3. *Dossier*, 4. *Espacio abierto*. **Todo material que se presente para las diferentes Secciones debe ser inédito.**

Los artículos sometidos a lectura arbitrada por pares, en sistema “doble ciego”, van en la Sección 1 dedicada a *Estudios y Ensayos*. La normativa para esta sección es la siguiente: los artículos no podrán superar los 30.000 caracteres (20 páginas, en cuerpo 12 e interlineado sencillo), incluyendo la bibliografía. También deben tener un resumen en español de hasta 250 palabras (1500 caracteres, aprox.) y cinco palabras clave. Tanto el título, como el resumen y palabras clave deben tener versión en inglés y portugués

Las pautas a seguir para la bibliografía en todos los casos seguirán normas internacionales de referenciación APA:

Si es título de libro:

Alzugarat A., (2007). *Trincheras de papel. Dictadura y literatura carcelaria en Uruguay*. Montevideo: Trilce.

Si es capítulo de libro colectivo o actas:

Carriquiry, M., (2010). Identidad y literatura en el Uruguay. En. Rita C. M. (comp.) *Un Paese che cambia. Saggiantropologici sull'Uruguay. Tra memoria e attualità*, (137-162). Roma: Cisu.

Si es artículo en revista:

O'Donnell, G., (2000). Teoría democrática y política comparada. *Desarrollo Económico – Revista de Ciencias Sociales*, Vol.39(156), 519-570.

Si está tomado de la web:

Engels, F. Contribución al problema de la vivienda (de las Obras Escogidas, de Marx y Engels, tomo 3, pp. 314-396). Fecha de la consulta. <http://www.nouvelleage.org/eng001.pdf>

Las fotos, dibujos o mapas deben venir en archivo separado, con una resolución mínima de 250 píxeles por pulgada. Se admiten notas al pie de página. Las citas dentro del texto, incluyendo material publicado en Internet, tienen que llevar la referencia del autor, fecha y página, debiendo figurar los datos completos en la bibliografía al final.

Se aceptan solamente trabajos de carácter original (inéditos), con preferencia deben versar sobre la temática de la convocatoria, en idioma español y portugués. Publicamos asimismo artículos traducidos (inglés, francés, italiano).

Los autores deberán enviar en un pie de página sus datos personales y profesionales: nombre de la institución, función que desempeña, teléfono, dirección y e-mail.

Las notas deberán ir a pie de página, nunca al final.

Las referencias bibliográficas dentro del cuerpo del texto deben aparecer con el siguiente formato: Apellido del autor-año de edición-página. Ejemplo: (Bourdieu, 1993, 57).

Los trabajos recibidos serán remitidos a evaluadores externos designados por el Comité Editorial. El proceso de evaluación es anónimo para ambas partes y tiene una duración de 30 a 60 días.

En caso de que el Comité Editorial no dé respuesta a los autores pasados dos meses de haber entregado el artículo, éstos tienen el derecho de retirarlo, previa comunicación a los editores.

Una vez que el artículo sea aprobado por la evaluación, la decisión será comunicada a los autores para su publicación. A partir de ese momento, los autores tienen 20 días para hacer los cambios necesarios y no podrán presentar su texto a otras publicaciones. Los trabajos son publicados gratuitamente. Por acuerdo con la editorial no se cobran derechos de autor.

Publicación regida por Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 3.0 Unported Licence, cc-by.

El Comité Editorial se reserva el derecho a hacer correcciones de estilo que estime pertinentes.

El envío de trabajos significará la aceptación de las precedentes normas y condiciones de publicación por parte de los autores.

La convocatoria para la Revista 2020, en sus entregas semestrales, se difundirá en el segundo número del 2019.

Contacto y recepción de trabajos: revuruguayadeantropologia@gmail.com

Publication Norms for the Uruguayan Anthropology and Ethnography Magazine

The Magazine has five fixed sections that make up its index: Editorial, 1. Studies and Essays, 2. Investigation Advances, 3. Dossier, 4. Open Space. **All material sent to the different sections must be original and unpublished before.**

Articles subject to “double blind” arbitration by peers are published on Section 1. Studies and Essays. Norms here estate that articles should not be over 30.000 characters (20 pages in body 12, simple space between lines) including bibliography. They must also include a brief in Spanish up to 250 words (approx. 1500 characters) and five keywords. Title, brief and keywords must have an English and a Portuguese version.

27

Bibliography should follow the APA international reference norms in all cases.

Book title

Alzugarat A., (2007) *Paper Trenches. Dictatorship and Prison Literature in Uruguay*. Montevideo: Trilce

Chapter in a Collective Book or Acts

Carriquiry, M. (2010) Identity and Literature in Uruguay. In Rita, C. (comp.) *Un Paese che cambia. Saggiantropologici sull' Uruguay. Tra memoria e attualità*, (137-162), Roma: Cisu

Magazine Article

O'Donnell, G., (2000) Compared Democratic and Political Theory. *Economic Development –Social Sciences Magazine*. Vol. 39(156), 519-570

From the Web

Engels, F. Contribution to the Housing Shortage Problem (from Marx and Engels Selected Works, Vol. 3, pp. 314-396) Date of link, <http://www.nouvelage.org/eng001.pdf>

Pictures, drawings or maps should be sent as separated archive, with a minimum resolution of 250 pixels per inch. Footnotes are accepted. In text quotations,

including material published on Internet should make reference to author, date and page, with complete information in the bibliography at the end of the article.

Only original, unpublished material is accepted, having preference those referred to the specific themes of the current edition, written in Spanish and Portuguese. We also publish articles translated from English, French and Italian.

Authors should send a footnote including personal and professional data, institution where they belong, current function at same, phone number, address and e-mail.

Notes should be at page-foot (footnotes), never at the end of the article.

Bibliographic references within the text should have this format: Author's last name – edition year- page. Example: (Bordieu, 1993, 57)

All material received is sent to external evaluators named by the Editorial Committee. The evaluation process is anonymous for both parties and takes from 30 to 60 days.

Should the Editorial Committee not answer to the authors within two months of their sending the article, they can claim it by previously communicating to the editors.

Once the article is accepted by the evaluation, the decision will be communicated to the authors for the publication. From that moment on, the authors have 20 days to make any necessary changes and will not be allowed to present the material to other publications.

The articles are published free of charge, and due to an agreement with the editors, no author rights are charged.

This publication is under the Creative Commons Noncommercial Recognition 3.0 Unported License, cc-by.

The Editorial Committee can make the language-style corrections it feels pertinent.

The fact an article is sent to us means the acceptance of the above mentioned norms and publishing conditions by the authors.

The call for papers to the 2020 Magazine on both biannual editions will be publish on our 2019 second edition.

Contact and article reception revuruguayadeantropologia@gmail.com



1. Estudios y Ensayos

Artículos o ensayos de investigación científica

*D. Castillo-Torres, R. Núñez-Pacheco;
B. E. López-Pérez; M. E. Firpo Reggio*



DOI: 10.29112/RUAE.v4.n1.2

Aportes metodológicos de la etnografía digital latinoamericana basados en *World of Warcraft*

**METHODOLOGICAL CONTRIBUTIONS OF LATIN AMERICAN DIGITAL
ETHNOGRAPHY BASED ON THE *WORLD OF WARCRAFT***

**CONTRIBUIÇÕES METODOLÓGICAS DA ETNOGRAFIA DIGITAL LATINO-
AMERICANA BASEADA NO *WORLD OF WARCRAFT***

Daniel Castillo-Torres

Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
Docente. Perú. dcastillot@unsa.edu.pe
ORCID: 0000-0002-7327-979X

Rosa Núñez-Pacheco

Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Perú.
Docente. rnunezp@unsa.edu.pe
ORCID: 0000-0002-4576-6224

Blanca Estela López-Pérez

Universidad Autónoma Metropolitana. Docente. México.
belp@correo.azc.uam.mx
ORCID: 0000-0002-9666-8739

31

Recibido: 27/03/19. Aceptado: 11/05/19.

RESUMEN

El presente trabajo ofrece aportaciones a la metodología etnográfica digital, la cual es compartida por los estudios culturales posmodernos que integran la etnografía de la antropología como metodología transversal y sistemática a todas las demás ciencias. Así, la antropología visual transforma la metodología clásica de la antropología, para ampliar los estudios de los fenómenos

sociales digitales y modernos, tal como se propone y así tener un análisis más profundo del sujeto de hoy. Específicamente, los aportes etnográficos se basan principalmente en la recolección de datos en comunidades virtuales que se originan a partir de la interacción y comunicación del etnógrafo como jugador dentro de los videojuegos, ya que estos han sido considerados como productos culturales propios de una sociedad compleja que concibe lo virtual como parte de ella. Estos puntos han sido obtenidos en un estudio particular del *World of Warcraft*, donde se analiza algunos comportamientos de comunidades indígenas digitales en Latinoamérica y la experiencia como etnógrafo en comunidades digitales. Finalmente, los agentes involucrados muestran formas nuevas de apropiación y construcción de conceptos culturales que son producto de la experiencia en realidades digitales locales y particulares, generando un cambio significativo en la metodología etnográfica digital, de modo que estos resultados justifican la atención prestada en los estudios latinoamericanos sobre videojuegos con el fin de considerarlos como herramientas metodológicas, educativas y productoras de cultura.

Palabras Clave: Metodología, Etnografía, videojuegos, World of Warcraft, estudios culturales.

ABSTRACT

The present work offers contributions to the digital ethnographic methodology, which is shared by postmodern cultural studies that integrate the ethnography of anthropology as a transversal and systematic methodology to all other sciences. Thus, visual anthropology transforms the classical methodology of anthropology, to broaden the studies of digital and modern social phenomena, as proposed and thus have a deeper analysis of the subject of today. Specifically, the ethnographic contributions are based mainly on the collection of data in virtual communities that originate from the interaction and communication of the ethnographer as a player within video games, since these have been considered as cultural products of a complex society that conceives the virtual as part of it. These points have been obtained in a particular study of the World of Warcraft, which analyzes some behaviors of digital indigenous communities in Latin America and the experience as an ethnographer in digital communities. Finally, the agents involved show new forms of appropriation and construction of cultural concepts that are the product of experience in local and individual digital realities, generating a significant change in the digital ethnographic methodology, so that these results justify the attention given in the studies Latin American on videogames in order to consider them as methodological tools, educational and cultural producers.

Keywords: Methodology, ethnography, video game, World of Warcraft, cultural studies.

RESUMO

O presente trabalho oferece contribuições para a metodologia etnográfica digital, que é compartilhada por estudos culturais pós-modernos que integram a etnografia da antropologia como uma metodologia transversal e sistemática para toda as outras ciências. Assim, a antropologia visual transforma a metodologia clássica da antropologia, para ampliar os estudos dos fenômenos sociais digitais e modernos, conforme proposto e, assim, aprofundar a análise do tema de hoje. Especificamente, as contribuições etnográficas são baseadas principalmente na coleta de dados em comunidades virtuais que se originam da interação e comunicação do etnógrafo como um jogador dentro de videogames, uma vez que estes têm sido considerados como produtos culturais de uma sociedade complexa que concebe o virtual como parte dele. Esses pontos foram obtidos em um estudo particular do World of Warcraft, que analisa alguns comportamentos de comunidades indígenas digitais na América Latina e a experiência como etnógrafo em comunidades digitais. Por fim, os agentes envolvidos mostram novas formas de apropriação e construção de conceitos culturais que são produto da experiência em realidades digitais locais e individuais, gerando uma mudança significativa na metodologia etnográfica digital, de modo

que esses resultados justifiquem a atenção dada nos estudos. Latino-americanos em videogames, a fim de considerá-los como instrumentos metodológicos, produtores educacionais e culturais.

Palavras-chave: Metodologia, etnografía, videogame, World of Warcraft, estudos culturais.

Introducción a la etnografía a través de videojuegos

El crecimiento de compañías como *Blizzard Entertainment*, desarrollando y distribuyendo videojuegos y software norteamericano a escala mundial, también ha creado nuevos tipos de juegos para entretener a la población mundial; pero, si bien este es el fin de la empresa, sus productos y las consecuencias de estos escapan a los objetivos oficiales planteados por ella. En el 2005 salió al mercado *World of Warcraft* (WoW), han pasado más de diez años y ahora se puede observar con mayor claridad la apropiación de este videojuego por parte de un público casi invisible para Blizzard Entertainment, lo que evidencia un nuevo sentido cultural al ser consumido de forma informal por la población latinoamericana. El videojuego fue clasificado de tipo Multijugador Masivo en Línea (MMOG) y demostró una evolución de los clásicos Dominios de Usuarios Múltiples (MUD) para computadoras, de modo que proveyó a los “jugadores con plataformas y materiales de apoyo para organizar jugadores de larga data ofreciendo mundos estables que permiten a jugadores individuales y comunidades de juegos desarrollar identidades con historias en evolución” (Lin & Sun, 2016, 180). A pesar de que se han hecho investigaciones sobre este videojuego (Penix-Tadsen, 2016; Corneliussen & Rettberg, 2011; Nardi, 2010; Castillo, 2018), aún son escasas las que responden a contextos latinoamericanos. Se trata de encontrar cambios, apropiaciones e interpretaciones particulares que están surgiendo de una reinterpretación geopolítica que se constituye en espacios virtuales (*mediaspaces*) y sociales (*socialspace*) (DeNicola, 2012:80-83), y que se extienden más allá del espacio físico y oficial por donde se ha distribuido el videojuego, atravesando fronteras.

El estudio de los videojuegos es parte del estudio de la cultura. Así, los estudios culturales se consolidan desde el poder interdisciplinario formando un conjunto de ciencias que integran la antropología o la educación entre proyectos transdisciplinarios donde convergen, principalmente, los métodos y teorías en análisis holísticos que se pueden hacer sobre un objeto de estudio común y transversal (Restrepo, 2012: 151-158). Uno de los puntos de vista que analizan los videojuegos en el marco de los estudios culturales es la antropología, pero con ciertas modificaciones metodológicas modernas (Rey-Vázquez, 2017: 20), que coaliciona con la revolución electrónica (Carey, 1989; Fischer, 2009) y que resuelve el problema de cómo llegar a educar pueblos indígenas integrándolos en nuevas comunidades digitales. Puede ser, por otro lado, que el pesimismo antropológico haya creído que la antropología llegaría a su fin, al mismo tiempo que las tribus indígenas desaparecían al insertarse en la modernidad de las ciudades industriales (Comaroff, 2010: 526), pero ahora su metodología y pensamiento holístico parecen servir más que nunca a la reformulación de los campos científicos, en tanto a metodologías y uso de datos. El desarrollo de la tecnología ha ocasionado este giro antropológico, que integra lo virtual en un concepto nuevo de cultura y que además aporta con la expansión de la metodología etnográfica. Proponemos aportaciones en ese sentido a la metodología etnográfica de la antropología para los estudios culturales de los videojuegos, esas aportaciones cambian ciertos conceptos en tanto a la práctica y sobre cómo hacer etnografía en mundos virtuales. Desde un punto de vista es la transición de la antropología clásica hacia la antropología visual y moderna, en términos

macrodisciplinares, mientras que es el paso de la etnografía clásica hacia la etnografía digital moderna en términos micro de la disciplina y metodológico.

El devenir histórico de la etnografía del mundo digital

Algunos antropólogos desde la ciencia clásica se han interesado en los juegos, como Alexander Lesser (1996), quien desde otro punto de vista transforma el objeto ritual de una danza Pawnee en un juego con una función social importante. Marvin Opler (1945) describe un juego de lucha japonés que se replica en California, descontextualizado y transgrediendo los límites espaciales de donde se ha producido. El primero conecta una actividad mágica-religiosa con el comportamiento social, mientras que el segundo hace que una actividad se reproduzca y tenga el mismo efecto social en un lugar distinto al de origen. Con ello se mantenía una antropología original que había estudiado los juegos como parte de la cultura y como tal los relacionaba con los demás aspectos, tal como lo han planteado varios investigadores como Huizinga (1949) y Blanchard & Taylor-Cheska (1986).

34 Por otro lado, en Occidente, incluida Latinoamérica, hemos aprendido la cultura moderna digital mayormente al iniciarnos con videojuegos (López-Raventós, 2016: 3), aunque haya críticas sobre si estos nos enseñan algo, también hay conclusiones favorables en cuanto a que se convierten en herramientas educativas eficaces (Etxeberria, 1998; Roncancio-Ortiz et al., 2017). Pensar en una educación moderna, casi invisible, implica incluir todo tipo de videojuegos específicos como el WoW dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje en Latinoamérica. Aunque no todos los niños gustan y pueden acceder a jugar videojuegos mientras que a la vez asisten al colegio, hay un número considerable de jugadores que está creciendo no solo en las clases altas que se ubican en las capitales de los países latinoamericanos, sino también en lugares remotos y poblaciones alejadas de los centros de difusión supuestamente modernos.

El mundo indígena que antes se veía como alejada de la tecnología moderna, hoy tiene jóvenes que han integrado los videojuegos como parte de su formación y recreación dentro de sus comunidades. Si la etnografía era el método antropológico por excelencia para analizar las sociedades indígenas, porque ahora no puede seguir haciendo lo mismo, incluyendo los nuevos objetos culturales apropiados por comunidades indígenas modernas.

En este tipo de espacios virtuales, las sociedades se entrecruzan, aprenden, conviven y construyen sus identidades de forma más compleja que antes. Recordemos que la “antropología ha sabido que la experiencia del espacio siempre se construye socialmente” (Gupta & Ferguson, 1992: 11), por lo que, analizar espacios virtuales construidos de la misma manera merecen entenderse con nuevas herramientas, conforme se transforma la realidad, con el fin de sobre pasar los límites que fueron fijados por la historia de la ciencia y elaborar metodologías y teorías más complejas que sirvan para analizar sociedades complejas.

La idea de una metodología compleja que se resume en una etnografía de mundo virtual dentro de los *estudios de juegos* forma una parte específica de los estudios culturales, que no solo radica en un diálogo interdisciplinario entre las ramas científicas y las investigaciones multimetodológicas (Mäyrä, 2009: 313) para trabajar un objeto de estudio en común, sino en la transgresión de fronteras científicas, que den paso a una nueva definición. La transdisciplinariedad es también un principio de los estudios culturales, donde se aprende que no solo la antropología estudia la cultura,

sino de todo un conjunto no limitado de ramas científicas interesadas en lo cultural (Restrepo, 2012: 160). Cabe preguntarnos qué ciencias han estudiado los juegos, o cómo diferentes culturas han conceptualizado estos dentro de pensamientos diversos. Un pensamiento diverso y complejo, es aquel capaz de concebir y aceptar la diversidad cultural del mundo real. Es un ejercicio de la mente en complicidad de la experiencia, junto al reconocimiento, aceptación y comprensión de las diferencias. Los juegos, por ejemplo, pudieron pasar desapercibidos, por el mismo hecho de cómo se conceptualiza los juegos en Occidente, contrarios a la educación y a la seriedad, siendo solo para entretener o producir placer (Blanchard & Taylor-Cheska, 1986: 26-32). En el caso, de que estos son desprendidos de las acciones reales y trascendentes de la vida, no pueden adquirir mayor relevancia que el que se les ha dado, ni tampoco para aquellas ciencias orientadas por políticas de productividad.

En Latinoamérica, las religiones cristianas influyen en la cultura popular haciendo que el ocio sea visto como pecado, sumado a las crisis económicas que describen los juegos por placer de forma negativa, constituyen ideas negativas en la sociedad con respecto a los videojuegos; sin embargo, como señala Ian Bogost, los videojuegos pueden generar “expresiones políticas” (2007: 125) que puedan cambiar el significado de los juegos. Si esto es posible, entonces puede convertirse en un objeto de estudio cultural, que implicaría serios cambios en la metodología antropológica para adaptarse a nuevos objetos de estudio. Si Latinoamérica está produciendo esto, implicaría aportes latinoamericanos excepcionales, que no se darían en otro lado.

El presente texto se encuentra articulado por los siguientes objetivos de investigación. En primer lugar, describir los cambios que la cultura digital provoca en la práctica y hacer etnográfico, para poder dar cuenta de fenómenos contemporáneos; en segundo lugar, identificar los componentes que caracterizan la cultura compleja en Latinoamérica, así como las especificidades que muestra la población de jóvenes jugadores de *World of Warcraft*. Al cubrir estos dos objetivos será posible elaborar una metodología compleja que permita la recuperación de herramientas etnográficas tradicionales y su transformación para ser aplicadas en entornos virtuales.

En consecuencia, debemos considerar que la idea expuesta se aplica solo a la concepción de una sociedad compleja como tal, la cual es un producto inevitable de la historia que ha conseguido aglomerar grupos humanos diversos en espacios compartidos y distribuidos por todo el mundo a través de las migraciones, conquistas y usos de recursos. De tal modo, el ámbito de estudio corresponde a la ciudad peruana de Arequipa, que antes podrían haber sido consideradas por la antropología clásica como un espacio habitado por indígenas, ahora es tomada como el lugar de enunciación investigativa, además de ser otra de las tantas ciudades donde hubo transformaciones y efectos; aunque Arequipa, hasta el día de hoy, podría ser vista como algo alejada de la modernidad y subdesarrollada, es parte de lo que llamamos sociedad compleja. Arequipa es parte de esta complejidad que conquista nuevos espacios dentro de los mundos virtuales. Se extiende en un mundo virtual, y muchos de sus miembros, especialmente, jóvenes, tiene doble vida, y una de ellas se construye en espacios digitales sentado frente a un monitor.

Si bien el trabajo se extiende hacia el tema de la educación indígena, nos centraremos en explicar los aportes metodológicos que han derivado de la investigación principal. En ese caso tratamos de proponer cambios en la metodología tradicional de la antropología, la cual siempre sirvió para estudiar poblaciones primitivas y nativas que se encontraban bajo la administración colonial (Malinowski, 1986: 393; Sahlins,

1972: 16) en espacios físicos. La literatura sobre este tema aún es escasa, pero novedosa. Ahora, cabe señalar que los cambios señalados son los aportes para una propuesta académica posmoderna, que hace que la etnografía sea extraída de la antropología para nuevos usos en los estudios compartidos o transdisciplinarios.

Datos y aportes para la expansión del trabajo etnográfico

Hoy “existe una necesidad creciente de compartir conocimientos sobre métodos de investigación” (Pearce & Artemesia, 2009:195), lo que ha llevado a desprender los métodos de sus respectivos campos científicos en donde se desarrollaron. En ese caso, considerar la etnografía como un método cuantitativo y cualitativo para las ciencias y no solo para la antropología, conlleva un resultado altamente beneficioso para el proceso de observación de una realidad que incluye subjetividades y videojuegos, e implica su extensión por espacios virtuales. “Más bien, se trata de centrarse en cómo los objetos se crean y se transforman en procesos de co-construcción en la interacción social, incluso en nuestras prácticas de investigación” (Plesner & Phillips, 2014:5), las cuales resultan ser aquellas que sumergen a los investigadores dentro de un mundo construido socialmente y apto para etnografiarlo.

Si bien la etnografía es el método en la investigación, esta dirige la observación, como técnica, hacia cierta población que incluye al etnógrafo mismo, para captar cómo estos aprenden una nueva cultura en un espacio virtual.

36

Un aporte para la etnografía de hoy añade la recolección de datos empíricos haciendo que el investigador se sumerja en la realidad de los videojuegos. Para ello, necesita extender su concepto de espacio, y aprender una nueva forma de caminar en dentro de nuevas realidades espaciales. Si bien las etnografías clásicas requerían de un espacio físico en donde un etnógrafo podía caminar y buscar a sus informantes, ahora se lo cuestiona en tanto se anexa un espacio virtual.

Por lo tanto, la intención es dejar de lado la pregunta sobre la identidad “verdadera” e incluso si existe “realidad” y reorientar el enfoque empírico a cuestiones que tienen que ver con cómo, dónde y cuándo aparecen las identidades y realidades en Internet. (Hine, 2004:147).

Por consiguiente, hay que dejar de lado la problemática dicotómica que puede haber entre lo que es real o lo que no lo es, al igual que la configuración de la identidad del sujeto al que se le va a analizar como informante clave, es decir, al avatar¹, entendido como la apariencia virtual que el sujeto ha escogido para interactuar en el medio virtual o en el ambiente de juego. No hablamos de dos identidades, sino de una, en el sentido de que las dos se pertenecen, por consiguiente, no hay dos espacios (real y virtual), sino solo uno moderno.

Son, en cambio, las habilidades de aprender a usar la imaginación para leer más allá de los límites y poder encontrar puntos de convergencia y divergencia entre diferentes mundos para comprender sus relaciones mutuas. Los MMOG fomentan el uso de la imaginación para cerrar las brechas y los límites entre los mundos para proporcionar una comprensión más completa y más compleja de los mundos virtuales y físicos en los que habita el jugador. (Thomas & Brown, 2007: 150)

1. Se entiende por “avatar” como el sujeto virtual que representa al real.

La idea de hacer etnografía dentro de los mundos virtuales divide la antropología clásica de la antropología moderna, la cual hoy podría estar presentándose como la antropología visual. “La antropología visual resultó ser un método efectivo para capturar parte de esta práctica de jugar juegos” (Pearce, 2009:203), aunque ahora esté significando más allá que un método, y se reconozca como una ciencia moderna. Así, la antropología de hoy reconfigura sus espacios de trabajo y la idea misma de lo que significa el campo para los antropólogos o para cualquier científico, señala además que la etnografía es una metodología para uso universal. Así implica un campo nuevo y digital que aparece, este sugiere que el investigador físicamente esté casi sin moverse y sentado frente a la computadora, pero al mismo tiempo haciendo etnografía en un espacio virtual y social.

La etnografía, un enfoque para estudiar la vida cotidiana vivida por grupos de personas, proporciona recursos poderosos para el estudio de las culturas de los mundos virtuales. Como etnógrafos, lo que nos interesa de los mundos virtuales no es lo extraordinario de ellos, sino lo que es común (Boellstorff, Nardi, Pearce & Taylor, 2012:1, traducción propia).

El investigador se desplaza en el campo virtual a través de las órdenes que le damos al computador, manipulando un avatar, pero con algunos límites propios de la tecnología o de aquellos que fueron colocados a propósito por los desarrolladores de videojuegos (Bogost, 2006). Miller y Horst sostienen que “lo digital, como toda cultura material, es más que un sustrato; se está convirtiendo en una parte constitutiva de lo que nos hace humanos” (2012:4), por consiguiente, la etnografía no debe dejar su antiguo espacio físico de desplazamiento, sino complementarlo con el virtual, ya que los jugadores podrían no solo encontrarse en el campo de batalla del WoW, sino que podrían fijar una cita física tradicional (Taylor, 2006:2).

El mundo virtual del avatar es un pequeño laboratorio tecnológico; aun así, el investigador puede desarrollar sus etnografías virtuales, porque ofrece los mismos beneficios de una realidad social (Thomas & Brown, 2007). La observación participante (Boellstorff, Nardi, Pearce & Taylor, 2012: 65-69) ha sido otra de las técnicas que se ha desarrollado intensamente dentro de la actividad antropológica; con un avatar se puede observar y participar del juego. Del mismo modo se pueden utilizar otras técnicas como entrevistas o reuniones focales para tratar temas en específico, sirve para preguntar a otros avatares sobre ellos mismos o sobre el investigador, para tener un punto de vista *emic*, o también, para interpretarlos y complementar así el otro punto de vista *etic*.

Para Celia Pearce y Artemisa, no se puede hacer etnografía del mundo virtual, sin estar dentro de él, “la razón de esto es más técnica y filosófica: no se puede observar un mundo virtual sin estar dentro de él, y para estar dentro de él, hay que estar “encarnado”. En otras palabras, se debe crear un avatar” (2009:196). En ese sentido, el investigador y los informantes adquieren un cuerpo virtual con limitaciones en comparación a su cuerpo real, pero con la posibilidad de adquirir poderes dentro del mundo virtual, algo parecido a lo que hizo Tom Boellstorff cuando etnografió *Second Life* (2008: 61). Con un avatar ingresamos al mundo virtual del WoW. Con el avatar recorreremos *espacios virtuales*, caminando o volando, según las capacidades del avatar. Asimismo, es posible conversar con los demás personajes que se encuentran a su paso, lo que encaja con el concepto de *espacio social*. Además, dentro de las posibilidades que Blizzard otorga, hay un chat con el cual se puede escribir a los compañeros de grupo (a los que son de la misma “raza”, en los términos del juego) para dialogar con otros avatares. Hay la

opción de escoger la alternativa de voz y tomar unos audífonos junto a un micrófono para charlar en tiempo real con los demás avatares que están conectados o coinciden en el espacio virtual de uno, lo que nos da más herramientas de uso.

Un antropólogo o científico social, dentro de los estudios culturales debe considerar aprender el idioma de la comunidad virtual que elige estudiar a través del computador. En tanto ahora el investigador puede estudiar a una comunidad china, inglesa, alemana, o cualquier otra, sin necesidad de viajar a esos lugares. Hoy es posible a través de los espacios virtuales, especialmente para los científicos sociales latinoamericanos que aprovechan hacer etnografías utilizando aquellas tecnologías que acortan dificultades para viajar a otros países.

Las clásicas etnografías empezaron con Bronislaw Malinowski en las islas trobriandesas (1986), estas duraban años de observaciones y entrevistas. Su metodología radicaba en la aproximación y la convivencia con el informante, lo cual es posible en el WoW. De modo que en el videojuego uno puede asumir estos viajes de la antigüedad como una extensión de la poscolonialidad. A pesar de que los videojuegos aparentan subjetividad, resulta que, estos pasan a formar parte de la cultura actual “a lo largo de sus diferentes viajes, trabajos e investigaciones” (Vázquez-Estrada, 2017: 69). La cultura actual se aprende en toda su dimensión. Las personas aprenden a desenvolverse en el mundo a través de los videojuegos, y no solamente de aquellos que son clasificados como videojuegos educativos.

38

Otro punto importante que sostiene la universalización de la metodología de la antropología radica en los sujetos de estudio. Las poblaciones de jugadores de Arequipa pueden ser conocidas desde Europa, casi de la misma manera como lo organizó Alfred Haddon en Cambridge para aquellas expediciones que se convirtieron en los momentos más inevitables de la construcción del conocimiento (Vázquez-Estrada 2017: 69). Pero, aquellas expediciones ahora también se pueden hacer de forma virtual. Un investigador puede formar equipos interdisciplinarios para sumergirse en el mundo virtual, viajar por años, conocer otros pueblos y tratar de mimetizarse con los nativos que encuentre. En WoW, la historia de la conquista se repite de forma virtual, y un concepto como la raza sigue clasificando la comunidad virtual, tal como está señalado por Jessica Langer (Corneliussen & Rettberg, 2008:87); en ese sentido, la etnografía se convierte en una herramienta de conquista que ayuda a poseer las herramientas del conquistador como el que ha creado el videojuego.

La muestra de la población arequipeña se transforma en un grupo aleatorio de 45 jugadores de WoW, cada uno con sus avatares que conforman una comunidad de guerreros virtuales. Asisten a sus encuentros virtuales desde sus casas o desde una cabina de internet en el centro de la ciudad de Arequipa o cerca de la universidad. La mayoría de ellos se definen como hombres y solo hay cinco mujeres, cifras que se mantienen proporcionalmente al universo. Hace más de un año, los fundadores de este grupo se conocieron en un torneo de Dota-2 en una cabina de internet por el centro de la ciudad de Arequipa. Desde entonces, para no distanciarse, abrieron un grupo en *WhatsApp* para citarse hasta el día de hoy. Como estudiantes de la universidad pasan las horas que tienen entre curso y curso en esos nuevos lugares, forman grupos, hacen apuestas y luchan entre sí de forma virtual. Castillo (2018) realizó un análisis teórico al respecto llegando a la conclusión de que de esa forma ellos crean sus propios códigos sociales, lo que implicaba una apropiación del WoW y una nueva interpretación de las reglas oficiales, dado que el sistema de juego digital ofrece las mismas opciones.

Análisis y resultados

En una ciudad como Arequipa, la cual fue llamada por Eduardo Restrepo, la periferia de la periferia latinoamericana (Castillo, 2017:13), es donde la expansión cultural de los videojuegos ha llegado a construir puertas para el acceso a los mundos virtuales. Aunque no se presentan en las cifras oficiales de Blizzard, las micro comunidades virtuales están presentes también en la ciudad, han *crakeado* el videojuego (*hackeado* o alterado el videojuego para evitar el código de acceso) y asisten a comunidades virtuales creadas en servidores no oficiales o piratas. La razón fundamental es que, de los jugadores seleccionados por Latinoamérica, todos son considerados pobres, tanto que utilizan software “pirata” (no legal) para poder jugar WoW, eso quiere decir que utilizan al mismo tiempo servidores no oficiales, lo que construye un mundo subterráneo del WoW que está por debajo de lo que Blizzard puede dominar.

Los avatares del grupo estudiado son las representaciones de los sujetos que narran sus experiencias de forma virtual, solo cinco son mujeres, “de hecho, las decisiones de compra para las mujeres tendían a relacionarse con la influencia específica de alguien, y formar al jugador dentro de una narrativa de influencia externa a la que estaban sujetos” (Thornham, 2011:31), y cabe mencionar que, dos de ellas fueron atraídas por sus amigos que estaban dentro del grupo de jugadores, aunque en algunas ocasiones ellas han transfigurado su género con el avatar para explorar nuevas relaciones y experiencias.

Para estos jugadores aprender a jugar WoW ha sido una oportunidad para cambiar su condición de pobreza al negociar su estatus dentro del juego. Comprar una hora de juego cuesta la tercera parte de un dólar, esa es la constante inversión. Los lugares físicos en donde juegan, mayormente las cabinas, andan sucias y no brindan ninguna comodidad. Las computadoras, en cambio, son modernas y soportan los últimos videojuegos que han salido al mercado. Cada computadora se encuentra una al lado de otra, sin ningún espacio para espectadores. Algunas cabinas mantienen sus consolas con parlantes al aire libre, lo que provoca que todos los que están dentro de la cabina compartan el sonido de todas las máquinas. Todos escuchan sus emociones y mensajes, se ven entre sí y se observan. Entre ellos han generado una comunidad que comparte un espacio físico, por lo menos de los diez que no tienen computadoras en casa; sin embargo, a través del ritual del encuentro, el WoW los transforma en un avatar con muchas más monedas de oro. Su nuevo aspecto es visible por toda la tribu electrónica, y tienen que ganárselos socialmente; formar alianzas puede llegar a ser difícil, en especial si no se sabe jugar o solo se observa.

Los avatares han aprendido a aprovechar los elementos que hay en el juego, saben por dónde ir y a quién pedirle indicaciones para la próxima misión. Sus códigos de comunicación se han convertido en un lenguaje que solo ellos entienden. El código de guerra mezclado con apodosos y palabras groseras, inconclusas o mal escritas, son faltas graves a la ortografía y gramática, pero forman parte de una táctica efectiva dentro de la guerra virtual.

El avatar debe ser aceptado dentro de una comunidad virtual que ha sido clasificada inamoviblemente por razas (Blizzard, 2018), solo una representa a la raza humana. Solo cuatro jugadores de la comunidad de Arequipa elegían en ocasiones la raza humana para desenvolverse en el juego, mientras que los otros se distribuían entre las diferentes razas que hay entre los bandos antagónicos de la Alianza: enano, elfo de la noche, gnomo, draenei, huar gen y pandarian; y de la Horda: orco, no-muerto, tauren, trol, elfo de sangre, goblin y pandarian. Aunque los pandarian son una raza que aparece en ambos bandos,

no desaprovechan una táctica que irrumpe la geopolítica virtual de lo acostumbrado en el juego. El jugar para ambos lados, puede ser una ventaja, ya que más de la mitad del grupo de estudio señaló alguna vez escoger esta raza comodina. Pero actuar de esa forma parece ser más una costumbre cultural aprendida que está relacionada a la forma de sobrevivir para la mayoría en el mundo real latinoamericano, porque casi todos han jugado con más de una raza y de ambos bandos; tal como señaló Castillo (2018), se convierte en una forma ecléctica de avanzar en el juego, echando suertes, sin respetar las reglas lógicas del juego que incentivan formar parte de un solo bando. También, estas acciones pueden ser vistas como capital social para un proceso de negociación en el juego (Tan, Yeh & Chen, 2017). De modo que, los jugadores latinoamericanos escogen personajes de ambos lados para sacarle mayor provecho al juego. En ese sentido, los resultados de los trabajos etnográficos dentro del mundo virtual superan las lógicas internas del sistema del videojuego; como señala Penix-Tadsen, para analizar los videojuegos “se necesita más, una perspectiva cultural” (2016:20) que otra cosa.

40 Los jugadores en una partida forman parte de la Alianza, pero en otras circunstancias podrían ser parte de la Horda, ellos se inclinan hacia dónde les va mejor. La raza se escoge en los términos de Blizzard, pero se reconstituye dentro del plano virtual en el grupo de jugadores latinoamericanos con quienes se ha trabajado en esta investigación. En fin, la raza es “un constructo social” (Appelbaum & Roseblatt, 2003: 12), lo que significa que por más apariencia física y representativa puedan tener los personajes de las diferentes razas del WoW, estas no se entienden por sus elementos visibles, sino por el significado simbólico que los jugadores les dan a los personajes, lo cual le da un giro a la siguiente definición: “La diferencia racial se ha definido de acuerdo con nociones como civilización, honor y educación que se han manifestado en vestimenta, lenguaje y religión, así como en el tipo de cuerpo” (Appelbaum & Roseblatt, 2003:12). Según Blizzard (2018), “la raza define el grupo por el que lucharás y en donde residirán tus lealtades”. Elegir una raza en WoW significa dar el primer paso para construir una identidad dentro del mundo virtual (Nakamura & Chow-White, 2012:1). Es una imagen virtual que imita una realidad posible con la ayuda de la tecnología, expandiendo las oportunidades de aprendizaje cultural de los jugadores. La raza es el primer paso para aprender una identidad nueva dentro de WoW, pero al mismo tiempo que se complementa con la identidad real del sujeto. Por consiguiente, el sujeto tiende a desprenderse para tener identidades múltiples, aunque, como señala Miguel Sicart, todos se consideren los nuevos ciudadanos de Azeroth con iguales derechos y deberes (Baker et al., 2012: 194). Frente a esta idea los sujetos entrevistados no se asombraron y dejaron de lado la idea *etic* del investigador, mientras que desde su propio punto de vista *emic*, es solo una forma de divertirse. Algunos de ellos, 20 de los hombres, les gustaba escoger la raza de los orcos, que en apariencia estos son una desfiguración del cuerpo humano, que podría generar terror al destruirlo. La edad de los jugadores es diversa, por lo que concordamos con apelar a la diversidad, al igual que la conclusión de Yee (2006). En cuanto a preferencias, pocos, entre 5 y 10 del grupo escogían a los enanos, escogían antes a los *night elf* o a los *tauren*, seguidos de los demás. Ocho de los hombres en algunas ocasiones escogían a personajes femeninos, lo que asumimos llamar un travestismo virtual; es interesante este dato, ya que se ha tratado siempre de una comunidad aparentemente machista. Las pocas mujeres que han desarrollado un nivel como para ser aceptadas en el grupo, todas ellas estudian en la universidad, y poseen altas notas, lo que significa que son estudiantes excepcionales, al igual que la mitad de los hombres. En el juego de WoW, también parecen demostrar las mismas

capacidades, o por lo menos es donde se igualan las capacidades, todos los miembros del grupo casi han desarrollado sus avatares al mismo nivel, cuando uno se retrasa le piden su contraseña para acceder con su usuario y desarrollar a su personaje. Esto quiere decir que los avatares son compartidos por el grupo. Algunos de ellos, ven el WoW como una forma de ganar dinero, vendiendo sus cuentas al mejor postor, no es entretenimiento en toda su expansión, sino una necesidad social y cultural importante, por ello la apropiación sigue su curso y redefine los objetos materiales reinterpretándolos para nuevos significados y funciones dentro de la sociedad latinoamericana.

Discusión y conclusiones

Una experiencia virtual como la que pasó Nardi (2010) como etnógrafa es relevante para describir el trabajo etnográfico digital en el WoW, la cual mantiene el objetivo social del juego (Casteñeda-Peña et al., 2015,92), incluso en el área latinoamericana, o específica como en el caso de la comunidad virtual de arequipeños. Así, WoW se ha convertido en un espacio virtual de sociabilización de personas en el mundo actual. Un espacio virtual que extiende el espacio físico y al mismo tiempo acorta la distancia entre sujetos que pueden estar viviendo a extremos del mundo físico, dejando de lado los encuentros cara a cara y la tradición de buscarse, de la cual habla Taylor (2006:2). Aunque la limitante cultural básica que hoy todavía agrupa a los jugadores de WoW esté basada aún por el idioma, no necesariamente este se configura como determinante. WoW es también un lenguaje simbólico que se ha construido por sí mismo y por las interpretaciones culturales de los jugadores, quienes han creado sus propias reglas y sus códigos éticos. Recordemos que esta interacción se basa en el principio de que los humanos necesitamos contacto social (Williams, 2006:3; Giang, Kafai, Fields & Searle, 2012:543), lo que hace que WoW se expanda en un espacio virtual transnacional y globalizado que emerge en los últimos años con el cambio de juegos MUD a los de MMPOG; y que, también parte de la extensión de la cultura del videojuego por todo el mundo por diferentes medios, lo que Harvey (2015) ha llamado transmedia fantástica.

La vida cotidiana se apodera de las tecnologías para ampliar su capacidad de resistencia poscolonial identificada dentro del juego, y a la vez que se reproduce y se extiende, funcionando como parte de la vida social en espacios virtuales. De modo que, la práctica del WoW y de su etnografía surgen en las nuevas relaciones sociales posmodernas, la cual une gente de diversa índole creando grupos sociales transculturales para un nuevo tipo de aprendizaje de la cultura (Thomas & Brown, 2007). Se observa en el WoW que las e-comunidades están compuestas de personas con diferentes nacionalidades y con diferentes lenguas, y aunque no compartan entre sí el mismo idioma, se apoyan en el lenguaje del juego que se expresa en la cantidad de oro, logros, misiones cumplidas, desarrollo del personaje, etc. Hay una exigencia para el jugador nuevo, pues este debe aprender las reglas del juego para ser aceptado por algún grupo. Por el contrario, los jugadores que han alcanzado un alto rango enseñan a otros, también pueden escoger los grupos a los cuales quieren pertenecer u ofertar su avatar en un promedio de mil soles.

Aunque el inglés domina el mundo de WoW, el castellano es el preferido por latinoamericanos. El espacio social de los jugadores está limitado por el lenguaje. Hay apropiación de espacios y objetos virtuales, de la misma manera que en el mundo real, aunque de forma reducida. La interpretación de datos y espacios virtuales se refleja en

el uso del lenguaje, los resultados señalan que los latinoamericanos aún no integran los grupos mayores donde predomina el inglés o el mandarín.

Los estilos de vida virtual emergen en cualquier lugar. Los jóvenes que se sumergen en estos mundos pasan gran parte del tiempo de sus vidas en esos otros espacios virtuales, también llamados *third places* (Oldenburg, 1997). Hoy esta nueva forma de vivir les hace aprender habilidades y capacidades para sobrevivir en un tipo de cultura en particular, la cual está relacionada con la globalización y la capitalización.

Concluimos que describir los cambios de la cultura digital provoca un cambio en la práctica etnográfica, para poder dar cuenta de fenómenos contemporáneos de las comunidades modernas; en segundo lugar, los componentes identificados en los párrafos anteriores caracterizan una cultura compleja en Latinoamérica, así como las especificidades y particularidades que demuestra la población de jóvenes jugadores. Lo que ha conllevado a elaborar una metodología compleja que permita la recuperación de herramientas etnográficas tradicionales y su transformación para ser aplicadas en entornos virtuales, a través de etnografías en los mundos virtuales.

Por último, esta aproximación etnográfica a una comunidad de jugadores de la ciudad latinoamericana de Arequipa revela datos sugerentes sobre cómo ellos aprenden de lo cultural y se apropian del WoW. Diseñar la metodología etnográfica implica hallar medios que estén de acuerdo a la naturaleza cultural de los actores sociales que brindarán la información, de sus formas de interpretación y de entender el mundo virtual en el que se desenvuelven “representados por avatares” (Bell, 2008,2). Los informantes en ciertos momentos se transfiguran para generar una identidad adicional, donde pueden cumplir con sus fantasías que se relacionan con el poder, el estatus y el prestigio. No es una forma de evadir la realidad, sino de extender la vida real, la cual se complementa con la vida virtual creando nuevas posibilidades de ser en el mundo posmoderno. En Latinoamérica, por su particularidad histórica, los jugadores tienen una reconfiguración identitaria (Pearce, Boellstorff & Nardi, 2009) de reconocimiento y de superación colonial (Hutchinson 2016: 155), que reformula el sentido de cualquier videojuego.

En tanto a los *espacios virtuales* y los *espacios sociales* como espacios de la cultura posmoderna extendida y complementaria, son discusiones de las geopolíticas actuales y de una realidad que integra lo virtual, es decir los videojuegos como parte de la producción material de una sociedad moderna y tecnológica. Otras culturas, como el grupo de estudio de Arequipa, se apropian y resignifican sus usos y los conceptos metodológicos a medida que son etnografiados dentro de los videojuegos. Por ello, para comprender estos fenómenos de la posmodernidad, la antropología, una ciencia en proceso, necesariamente debe adaptar y liberar su metodología etnográfica y cambiar sus conceptos tradicionales, dando paso a que otros campos como la educación y otros campos que conforman los estudios culturales intervengan. En ese sentido, el etnógrafo virtual es un avatar que desarrolla su trabajo de campo, investiga y utiliza sus técnicas como la observación participante en nuevos espacios de la realidad, para conocer procesos de aprendizaje de una cultura que integra lo virtual en la realidad. Finalmente, como ejemplo, los educadores y otros especialistas, podrían convertirse en etnógrafos de los mundos virtuales y comprender más a los alumnos posmodernos. Así, este modo de hacer etnografía seguramente podría revelar nuevos datos sobre el comportamiento del ser humano posmoderno.

Bibliografía

- Allhoff, F. (Ed.), 2010, *Philosophies of the sciences: A guide*. Sussex, Blackwell Publishing.
- Appelbaum, A. S. & Roseblatt, K. A. (Eds.), 2003, *Race and nation in modern Latin America*. London, The University of North Carolina Press.
- Baker, B., Hock-Koon, S., Kojima, H., Masadi, S., Miller, K., Mitropoulos, J., ... Dyer Withford, N., 2012, *Extra life. 10 videojuegos que revolucionaron la cultura contemporánea*. Madrid, Errata Naturae.
- Bell, M. W., 2008, *Toward a definition of virtual worlds*. Journal of Virtual Worlds. Research 1(1), 1-5. Suecia, Universidad de Lund.
- Blanchard, K. & Taylor-Cheska, A., 1986, *Antropología del deporte*. Barcelona, Bellaterra.
- Blizzard Entertainment, *World of Warcraft Races*. Press release. Fecha de consulta: Junio 2018. <https://worldofwarcraft.com/en-us/game/races>.
- Boellstorff, T., 2008, *Coming of Age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton, Princeton University Press.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C. & Taylor, T.L., 2012, *Ethnography and virtual worlds: A handbook of method*. New Jersey, Princeton University Press.
- Bogost, I., 2006, *Unit operations: An approach to videogame criticism*. Cambridge, MIT.
- Bogost, I., 2007, *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge, MIT.
- Carey, J. W., 1989, *Communication as culture: Essays on media and society*. Boston, Unwin Hyman.
- Castañeda-Peña, H., Salazar-Sierra, A., Gonzáles-Romero, N., Sierra-Gutiérrez, L.I. & Menéndez-Echevarría, A.L., 2015, *Juegos masivos multijugador: arquitecturas, identidades e hipermediación*. Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.
- Castillo, D., 2018, *Antropología y videojuegos: apropiación de mundos virtuales para el caso de una comunidad de gamers del World of Warcraft en Arequipa*. En Núñez-Pacheco, R., Castillo-Torres, D. & López-Pérez, B. (Eds.). *Narrativas transmedia, literatura y cultura en los videojuegos*. Arequipa, Editorial UNSA.
- Castillo, D., 2018, *An anthropological approach to the Latin American Digital Culture of World of Warcraft*. Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital, 7(1), 407-427. Salamanca, Editorial Delirio.
- Castillo, D., 2017, *Antropología: Otros puntos de vista para analizar la sociedad*. Arequipa, UNSA.
- Castronova, E., 2004, *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago, University of Chicago Press.
- Comaroff, J., 2010, *The end of anthropology, again: On the future of an in/discipline*. *American Anthropologist*, 112(4), 524-538(15). Estados Unidos de Norteamérica, American Anthropological Association.
- Chambers, S.C., 1999, *From subjects to citizens: Honor, Gender, and Politics in Arequipa, Peru, 1780-1854*. University Park, Pennsylvania State University Press.
- Corneliussen, H. & Rettberg, J. W. (Eds.), 2011, *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*. Londres, MIT.
- DeNicola, L., 2012, *Geomediality: The reassertion of space within digital culture*. In A. H. Horst & D. Miller (Eds.), *Digital anthropology* (pp. 80-100). Nueva York, Berg.
- Ferraro, G. & Andreatta, S., 2010, *Cultural Anthropology. An Applied Perspective*. Belmont, Wadsworth.
- Fischer, M.M.J., 2009, *Anthropological Futures*. Londres, Duke University Press.

- Giang, M.t., Kafai, Y.B., Fields, D.A. & Searle, K.A., 2012, Social interactions in virtual worlds: Patterns and profiles of tween relationship play. In J. Fromme & A. Unger (Eds.), *Computer games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies* (pp. 543-556). Londres, Springer.
- Gupta, A. & Ferguson, J., 1992, Beyond 'Culture': Space, Identity, and the Politics of Difference. *Cultural Anthropology* 7(1), 6-23. Estados Unidos de Norteamérica, American Anthropological Association.
- Harvey, C. B., 2015, *Fantastic Transmedia: Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. Nueva York, Palgrave Macmillan.
- Heider, K. G., 2007, *Seeing anthropology: Cultural anthropology through film* (4th ed.). Boston, Pearson.
- Hine, C., 2004, *Etnografía virtual*. Barcelona, Editorial UOC.
- Hutchinson, R., 2016, Virtual colonialism: Japan's others in SoulCalibur. In A. Pulos & S.A. Lee (Eds.), *Transnational contexts of culture, gender, class, and colonialism in play, East Asian popular culture* (pp. 155-178). Cham, Palgrave Macmillan.
- Huizinga, J., 1949, *Homo ludens: A study of the play element in culture*. Londres, Routledge & Kegan Paul.
- Kim, B., 2015, *Understanding gamification*. Chicago, American Library Association.
- Lesser, Alexander, 1996, *The Pawnee ghost dance hand game*. Lincoln, University of Nebraska.
- Lin, H. & Sun, C.-T., 2016, A chinese cyber-diaspora: Contact and identity negotiation in a game world. In A. Pulos & S.A. Lee (Eds.), *Transnational contexts of culture, gender, class, and colonialism in play, East Asian popular culture* (pp. 155-178). Cham, Palgrave Macmillan.
- Malinowski, B., 1986, *Los argonautas del Pacífico occidental*. Barcelona, Planeta-De Agostini.
- Mäyrä, F., 2009, Getting into the game: Doing multidisciplinary games studies, en B. Perron & M.J.P. Wolf (Eds.), *The video game theory reader 2* (pp. 313-330). Nueva York, Routledge.
- Miller, D. & Horst, H.A., 2012, The digital and the human: A prospectus for digital anthropology. In A. H. Horst & D. Miller (Eds.), *Digital anthropology* (pp. 3-38). Nueva York, Berg.
- Myers, D., 2006, Signs, symbols, games, and play, en *Games and culture*, 1(1), 47-51. Nueva Orleans, Sage Publications.
- Nakamura, L. & Chow-White, P.A. (Eds.), 2012, *Race after the Internet*. Oxon, Routledge.
- Nardi, B. A., 2010, *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. Michigan, The University of Michigan Press.
- Oldenburg, R., 1997, *The great good place: Cafés, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts, and how they get you through the day*. Nueva York, Marlowe & Company.
- Opler, M. K., 1945, A sumo tournament at Tule Lake Center. *American Anthropologist* 47(1). Estados Unidos de Norteamérica, American Anthropological Association.
- Pearce, C. & Artemesia, 2009, *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge: MIT.
- Pearce, C., Boellstorff, T. & Nardi, B.A. (Eds.), 2009, *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Penix-Tadsen, P., 2016, *Cultural code, video games and Latin America*. Londres, MIT.
- Plesner, U. & Phillips, L. (Eds.), 2014, *Researching virtual worlds: Methodologies for studying emergent practices*. Oxon, Routledge.
- Restrepo, Eduardo., 2012, *Antropología y estudios culturales: disputas y confluencias desde la periferia*. Buenos Aires, Siglo Veintiuno.
- Rey-Vásquez, E. M., 2017, *Videojuegos: perspectivas éticas y educativas*. Bogotá, Aula de Humanidades y Universidad de San Buenaventura.

- Sahlins, M. D., 1972, *Las sociedades tribales*. Barcelona, Labor.
- Tan, W.K., Yeh, Y.D. & Chen, S.H., 2017, The role of social interaction element on intention to play MMORPG in the future: From the perspective of leisure constraint negotiation process, en *Games and Culture*, 12(1), 28-55. Nueva Orleans, Sage Publications.
- Taylor, T. L., 2006, *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge, MIT Press.
- Thomas, D. & Brown J. S., 2007, The play of imagination: Extending the literary mind, en *Games and Culture*, 2(2), 149-172. Nueva Orleans, Sage Publications.
- Thornham, H., 2011, *Ethnographies of the videogame: Gender, narrative and praxis*. Burlington, Ashgate Publishing Company.
- Vázquez-Estrada, A., 2017, *Reencuentro con el argonauta. Malinowski y los desafíos de la antropología contemporánea*. Querétaro, Universidad Autónoma de Querétaro.
- Williams, D., 2006, Why games studies now?, en *Games and Culture*. 1(1). 1-4. Nueva Orleans, Sage Publications.
- Yee, N., 2006, The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage. In R. Schroeder & A. S. Axelsson (Eds.), *Avatars at work and play* (pp. 187-2017). Londres, Springer.
- NOTA:** Participación en investigación: Daniel a Castillo-Torres, 50 por ciento, Rosa Núñez-Pacheco, 30 por ciento, Blanca Estela López-Pérez, 20 por ciento. <http://vri.unsa.edu.pe/proyectos2016-i/#1485045640036-4451e69b-3035>



DOI: 10.29112/RUAE.v4.n1.3

Fronteras simbólicas. Aproximación a las discusiones sobre los procesos regulados de construcción de la otredad

SYMBOLIC BOUNDARIES. AN APPROACH TO THE DISCUSSIONS ABOUT
THE REGULATED PROCESSES OF OTHERNESS CONSTRUCTION

FRONTEIRAS SIMBÓLICAS. ABORDAGEM DAS DISCUSSÕES SOBRE OS
PROCESSOS REGULADOS DE CONSTRUÇÃO DE OTREDADE.

Maria Emilia Firpo Reggio

Núcleo de Estudios Migratorios y Movimientos de
Población. Facultad de Humanidades y Ciencias de la
Educación. mariaemiliafirpo@gmail.com
ORCID: 0000-0003-4185-6780

47

Recibido: 09/04/19. Aceptado 02/05/19.

RESUMEN

En el presente trabajo se discutirá la frontera simbólica como categoría analítica, acordando con Rizo y Romeu (2006) en que esta nos ofrece la posibilidad de acercarnos a la comprensión de las lógicas y dinámicas implicadas en la construcción de lo propio y lo ajeno. Asumiendo, con mayor o menor consenso, que se trata de una herramienta teórico-metodológica para comprender las particularidades que estas construcciones subjetivas disímiles adquieren en el encuentro, ya sea en términos de negociación o - sobre todo - ratificando límites en función de la diferencia. En este sentido, resulta inevitable traer a la discusión la categoría identidad, sobre la cual se reseñarán los principales debates al respecto, fundamentales para lograr una cabal comprensión de este concepto polisémico y aporético siempre imbricado en el abordaje de las fronteras simbólicas.

Palabras clave: frontera simbólica, identidad, identidad nacional, Estado.

ABSTRACT:

In this paper, the symbolic boundary will be discussed as an analytical category, agreeing with Rizo and Romeu (2006) that it gives the possibility of approaching the understanding of the logics and dynamics involved in the development of what we consider our own and otherness. Assuming, with greater or lesser consensus, that it is a theoretical-methodological tool which allows the understanding of the particularities that these dissimilar subjective constructions acquire in the encounter, either in terms of negotiation or - in all probability - ratifying limits dependent on the difference. Therefore, it is necessary to consider identity as a category in which the main debates will be ground and which appears as essential to achieve a comprehensive understanding of this polysemic and aporetic concept always imbricated in the approach to symbolic boundaries.

Key-words: symbolic border, identity, national identity, State.

RESUMO

No presente trabalho, a fronteira simbólica será discutida como categoria analítica, concordando com Rizo e Romeu (2006), em que isso nos oferece a possibilidade de abordar a compreensão das lógicas e dinâmicas envolvidas na construção do próprio e do estranho. Assumindo, com maior ou menor consenso, que é uma ferramenta teórico-metodológica para compreender as particularidades que essas construções subjetivas diferentes adquirem no encontro, seja em termos de limites de negociação ou ratificação com base na diferença. Nesse sentido, é inevitável trazer para a discussão a categoria identidade, que delineará os principais debates a esse respeito, fundamental para alcançar uma compreensão plena desse conceito polissêmico e aporético sempre imbricado na abordagem das fronteiras simbólicas.

48 **Palavras-chave:** fronteira simbólica, identidade, identidade nacional, Estado.

La frontera simbólica como categoría de análisis

En este primer apartado se discutirán diferentes propuestas de abordaje de la frontera simbólica como categoría de análisis. Como se verá, los autores citados reflexionan sobre ella otorgándole tonalidades disímiles de acuerdo a su disciplina o al caso particular de estudio que utilicen para ejemplificarla. Sin embargo, se podría aventurar que a pesar de estas distancias, la frontera simbólica como categoría de análisis es conceptualizada como una herramienta teórico-metodológica para comprender las construcciones subjetivas que legitiman las particularidades que adquiere el encuentro entre colectivos (grupos étnicos, identidades nacionales, etc) ya sea en términos de negociación o - sobre todo - ratificando límites en función de la diferencia. Veamos ahora las propuestas de algunos autores.

Fredrik Barth (1976) en “Los grupos étnicos y sus fronteras”, plantea su preocupación por la persistencia de los grupos étnicos - en términos de mantener las distinciones que los diferencian entre sí - a pesar de la movilidad y el contacto con *otros*. Ante esto, entiende que “ (...) las distinciones étnicas no dependen de una ausencia de interacción y aceptación sociales; por el contrario, generalmente son el fundamento mismo sobre el cual están contruidos los sistemas sociales que las contienen” (Barth, 1976: 10). Es decir, los espacios de contacto e interacción con *los otros* son precisamente - y necesariamente - los que habilitan y estructuran las diferencias que garantizan la persistencia de los grupos étnicos mediante la expresión y ratificación continua de aquellas. De esta forma, Barth va a acudir al concepto de frontera como cualidad necesaria a ser

mantenida entre los grupos étnicos para sostener su persistencia. (Kauffer, 2005) La frontera como esos espacios de encuentro con el otro donde es posible hacer emerger las distancias que los separan, ratificando la diferencia con *los otros* y fortaleciendo la cohesión del *nosotros*.

Esta propuesta de “espacio social” que nos permitiría acceder a la comprensión de las lógicas que atraviesan las construcciones de la mismidad y la diferencia, contrasta con los postulados de Paniagua (2006) sobre la categoría. Esta, elude concepciones que tienden a considerarla más como proceso siempre pasible de ser transformado, espacio de encuentro o interacción, quitándole dinamismo y constituyéndola directamente desde la rigidez del límite :

Se habla de fronteras simbólicas porque son límites invisibles, barreras que separan o dividen, aislando a ciertos grupos o señalándolos (...) Las fronteras simbólicas constituyen aquellas imágenes, formas discursivas, acciones, pensamientos y sentimientos, que son una barrera imaginaria levantada en torno a ‘los otros’ (Sandoval, 2002). Son construcciones simbólicas, invisibles (no palpables), pero existentes, pues pueden invisibilizar al otro. (Paniagua, 2006: 144)

Por otra parte, desde las ciencias de la comunicación Rizo y Romeu (2006) desarrollan posibles abordajes teóricos para el análisis de las fronteras simbólicas en contextos de comunicación intercultural en tanto interacción entre sujetos donde se enfrentan y negocian subjetividades y representaciones simbólicas disímiles. Las autoras entienden que las fronteras “(...) como espacios sociales altamente complejos y cruzados por múltiples vectores, nos dan un pretexto sin par para poder entender cómo se construye el sentido de lo propio y lo ajeno; del ‘nosotros’ y de los ‘otros’” (Rizo y Romeu, 2006: 40).

Si bien esta propuesta se erige en una línea similar a la de Barth (1976), las autoras dan un paso más y hacen intervenir en este encuentro de representaciones el papel que juegan las relaciones de poder tanto en la autoridad con la que se construyen y sostienen las subjetivaciones propias y ajenas, como en las implicancias que estas tendrán sobre las experiencias de los sujetos. En este sentido afirman que este espacio de significación de la igualdad y la diferencia no se genera de forma equilibrada y armoniosa, en el sentido de que no hay siempre un entendimiento recíproco de la otredad, y sobre todo, las construcciones subjetivantes que se producen hacia “el otro” no se dan en igualdad de condiciones sino que intervienen relaciones de poder estructurales y contingentes que determinan los efectos de realidad que dichas subjetividades generan. En este contexto emerge la frontera “(...) tanto como zona difusa de constantes interpenetraciones que puede ser, como desde su capacidad limítrofe, articuladora o no, pero confinada al fin al cabo a un perímetro que divide, segmenta, distingue y separa identidades, grupos representaciones, significados y culturas” (Rizo y Romeu, 2006: 37).

Seguidamente, Rizo y Romeu (2006) plantean abordar la categoría bajo dos acepciones que permitan aportar a la comprensión de aquellas construcciones subjetivas que sustentan la conflictividad o la integración entre dos o más colectivos que se consideren distantes en función de la “(...) la urdimbre de significados que dan sentido a la vida cotidiana, a sus prácticas y a sus representaciones simbólicas”. (Rizo y Romeu, 2006: 37) En primer lugar evocan la frontera como límite que, necesariamente, separa, distingue y obstaculiza la comunicación generando una zona de resistencia donde “lo propio” ha de ser defendido en tanto identidad social irrenunciable que anula los ámbitos donde los significados de vida de los sujetos puedan ser comprendidos y articulados.

Por otra parte, postulan la frontera como un espacio poroso y permeable donde existe una disposición a la integración, donde las fracturas que distinguen lo propio y lo ajeno son plausibles de ser medianamente saldadas a través de un ejercicio de negociación entre las representaciones simbólicas de cada uno.

A pesar de la distancia temporal, esta doble acepción del concepto que Rizo y Romeu (2006) plantean tiene fuertes coincidencias con los postulados de Barth en cuanto al sostenimiento de los límites interétnicos en contextos de interacción como se puede observar en la siguiente cita:

Las relaciones interétnicas estables presuponen una estructura de interacción semejante: por un lado, existe un conjunto de preceptos que regulan las situaciones de contacto y que permiten una articulación en algunos dominios de la actividad y, por otro, un conjunto de sanciones que prohíben la interacción interétnica en otros sectores, aislando así ciertos segmentos de la cultura de posibles confrontaciones o modificaciones. (Barth, 1976: 18)

En este marco las autoras manifiestan su preocupación por entender las lógicas que atraviesan las construcciones de lo propio y lo ajeno, afirmando que el concepto de frontera brinda herramientas teórico-metodológicas para su abordaje concibiéndola en este sentido como

(...) un límite mental o imaginario más que real o físico, debido al ordenamiento y/o reordenamiento al que somete a las dimensiones de la vida: el tiempo y el espacio, los comportamientos y las acciones, los deseos, las aspiraciones y las frustraciones. (Rizo y Romeu, 2006: 38)

50

En la misma línea se ubican los planteamientos de O'Dowd (2003, en Ferrer-Gallardo, 2008), quien entiende las fronteras como parte integral del comportamiento humano en relación a la necesidad de orden, control y protección, reflejando a su vez nuestros deseos de igualdad y diferencia para establecer marcadores claros entre "nosotros y ellos".

Breve aproximación al concepto de identidad

A lo largo del recorrido que se ha realizado hasta aquí ha sido inevitable la evocación de la categoría identidad continuamente imbricada con el proceso de encuentro de subjetivaciones tendientes a organizar el espacio social. Por ello en este apartado se abordarán algunas discusiones clásicas en torno a la categoría identidad que resultan necesarias para luego discutir cabalmente el proceso en el cual ésta se solapa con la frontera simbólica.

La categoría identidad no deja de convocar debates en el ámbito de las ciencias sociales y particularmente en la antropología, por eso, al evocarla es preciso realizar algunas salvedades que le dan una particularidad especial al concepto. En primer lugar, en relación al núcleo donde radican la mayor parte de los debates al respecto, debemos referirnos a la doble acepción de esta categoría: como categoría de análisis y como categoría de la práctica social. Varios autores afirman incluso que la confusión entre ambas es lo que hace a la identidad un término imposible, nebuloso, irrepresentable, pero, paradójicamente, necesario. (Navarrete-Cazales, 2015) A lo que podríamos agregarle signos de pregunta.

Ante todas las confusiones a las que ha dado lugar este concepto, Navarrete-Cazales (2015) opta por definirlo como un término aporético. La identidad como una aporía refiere a “camino sin salida”, “dificultad lógica insuperable”, pero tan imposible como necesaria dada su presencia constante en ámbitos diversos, como las construcciones de conocimiento académico, discursos políticos, estatales y de varios movimientos sociales donde esta categoría transversaliza sus demandas y objetivos. Esta presencia múltiple y diversa la han convertido en un término omnipresente que se retoma insistentemente dado que, como refiere Navarrete-Cazales (2015), se constituye como necesario para dar cuenta del relato o las particularidades que distinguen a un sujeto o a un colectivo (Firpo y Ribero, 2017): “(...) se piensa a la aporía como algo imposible de realización plena pero necesaria, algo de lo que no se puede hablar en términos definidos de una vez y para siempre pero es necesario hablar de él” (Navarrete-Cazales, 2015: 464).

Pero ¿de qué se trata toda esta confusión en torno a la identidad? ¿A que se refiere Restrepo (2007) por ejemplo cuando dice que “la identidad es a la vez un término nebuloso y omnipresente”? (Restrepo, 2007: 24) ¿O Navarrete-Cazales (2015) cuando dice que es “necesario pero imposible”? ¿Dónde radica su imposibilidad? Se han ensayado varias respuestas a estos planteos pero todas siguen una línea bastante coherente en sus explicaciones. Veamos algunas.

Navarrete-Cazales (2015) postula que el término identidad se coloca en una posición aporética en la medida en que su significado primario, original (el de uno a uno, que se usaba para dar cuenta de las características propias de algo o alguien) ya no corresponde únicamente a ese significado. Es decir, el significado original cambia y se le asignan otros significantes al término identidad.

Si bien el vocablo identidad surge con los filósofos clásicos, en la década del 60, se da una popularización del término en el ámbito de la práctica social que conduce a su replanteamiento como categoría de análisis. El término identidad es empleado por varios actores políticos y movimientos sociales para explicarse, para manifestar lo que da sentido a lo que hacen y sobre todo para establecer los límites con lo diferente. De esta forma, la invasión de nuevos y versátiles significantes torna imperioso un replanteamiento del significado metafísico original de la categoría en tanto mismidad, remitiendo a lo “idéntico a sí mismo” y a la inmutabilidad de la esencia. (Navarrete-Cazales, 2015)

En la misma línea Brubaker y Cooper (2001) dicen que, precisamente, como es un término al que se ha recurrido infinidad de veces y desde ámbitos tan disímiles, replanteándose una y otra vez sus implicancias, se ha logrado sobrecargarlo de tal forma que los significados que se le atribuyen resultan contradictorios y confusos, hablándonos tanto de límites, internalidades y esencialismos, como de construcciones históricas, nunca definidas, que fluyen y se adaptan.

Tanto la omnipresencia del concepto, como la versatilidad de los significantes que se le adjudican, resultan en el debilitamiento de los límites que la distinguen como categoría de análisis, de sus expresiones reificadas (Firpo y Ribero, 2017). Al desdibujarse los límites que distinguen las dos acepciones del término, como categoría de la práctica y como categoría de análisis, los análisis que discurren en relación a esta última muchas veces reproducen y refuerzan la reificación de las primeras adoptándolas de forma acrítica como categorías de análisis. (Brubaker y Cooper, 2001)

En este sentido, las reflexiones sobre el concepto han tendido a una postura constructivista que, con la intención de eludir el esencialismo y sus cristalizaciones, hace intervenir la temporalidad y nos habla de identidades construidas y precarias, nunca

totalmente definidas. Es así, que el posicionamiento de la temporalidad y la historia situada, dan lugar a que el concepto metafísico original y sus pretensiones universalistas se vea sobrepasado de significados que superan en gran medida aquello “idéntico en todas sus manifestaciones” :

Hoy sabemos que el ser es-tá-siendo, que el sujeto se constituye constantemente, que adquiere o deja y se constituye por diversos polos identitarios y eso es lo que lo constituye en lo que es, en un momento particular de la historia, de su historia en un tiempo y espacio particular. (Navarrete-Cazales, 2015: 467)

Esto, logra ampliar aún más el espectro de aplicación del término impulsando la proliferación de identidades putativas. En este sentido, las reflexiones constructivistas imperantes dificultan seriamente el abordaje analítico dada la imposibilidad de sus representaciones tangibles. Es decir, la intervención preponderante de categorías como la temporalidad y la historicidad en la construcción del concepto de identidad, nos habla de identidades construidas que tornan inconsistentes las herramientas de abordaje de las identidades en sus formas reificadas, dado que no tienen lugar de expresión bajo esa concepción. Aquí se funda el carácter aporético del concepto resultando necesario para pensar las representaciones y caracterizaciones en sus expresiones en la práctica social pero imposible de abordar desde las posturas analíticas constructivistas imperantes:

Si la identidad está en todas partes entonces no está en ninguna. Si fluye ¿cómo podemos entender las formas en que las autocomprensiones pueden fortalecerse, congelarse, y cristalizarse? Si es construida ¿cómo podemos entender la a veces coercitiva fuerza de las identificaciones externas? Si es múltiple ¿cómo podemos entender la terrible singularidad que suele ser perseguida – y a veces alcanzada – por políticos para transformar meras categorías en grupos unitarios y exclusivos? ¿cómo podemos entender el poder y el pathos de la identidad política? (Brubaker y Cooper, 2001: 1)

De esta forma, las dificultades que implica la consideración del concepto de identidad hacen necesario entenderlo como un concepto aporético, tan necesario como imposible de representación precisa y definitiva. (Navarrete-Cazales, 2015) En otras palabras, siguiendo a Navarrete-Cazales (2015), la identidad es un concepto necesario para hacer referencia al lugar de adscripción histórico temporal que nos permite diferenciarnos de los otros y decir lo que somos, siendo posible únicamente hablar de ella más no representarla en términos tangibles y categóricos.

Identidad nacional y frontera simbólica. Representaciones en pugna

Las expresiones más rígidas de la categoría identidad se asocian en su representación con límites espaciales estables, coincidentes, por lo general, con el territorio de un Estado nación. Se considera pertinente abordar esta expresión de la categoría dado que la puja entre identidades nacionales nos presenta un ejemplo muy elocuente para problematizar las fronteras simbólicas y visualizar de forma más clara la articulación constante de ambas categorías. Además, la identidad nacional muestra la intersección de diversos factores en la pretendida consolidación de un imaginario de comunidad dentro de los límites de un país, y más que hablarnos de “lo que somos”, esta opera sobre todo como un potente identificador de la alteridad, siguiendo los planteos de Briones (2007).

Briones y Siffredi (1989) plantean que las identidades sociales se ven atravesadas por ciertos clivajes (etnia, religión, sexo, grupo etario, etc) que, articulados, actúan como ejes estructurantes de esta construcción a partir de los cuales se conforma el universo de sentido a través del cual se disponen los territorios de lo propio y de lo ajeno. A su vez, la articulación de estos mismos clivajes será determinante para la experiencia de vida de los sujetos y será a través de estos que construirá las formas de vinculación con el espacio de interacciones en el cual se encuentra inserto, acercando o estableciendo límites.

En este punto es preciso hacer intervenir la injerencia de las relaciones desequilibradas de poder como factor fundamental en el contenido específico que incorporará la construcción de identidades sociales y sobre todo la condición determinante que este juego de representaciones tendrá sobre la experiencia de los sujetos. O sea, la estructuración de identidades en el espacio de encuentro subjetivante que supone la frontera simbólica se establece a través del eje hegemonía-subalternidad, donde las diferencias de poder entre los colectivos implicados determinan, en primer lugar, la autoridad de uno sobre los otros para establecer representaciones simbólicas más allá de la auto-representación del colectivo en particular, y en segundo lugar, los efectos de realidad que estas construcciones traen aparejadas para aquellos colectivos que se encuentren en una posición de desventaja con respecto a su capacidad de ejercicio de poder.

Como señalan Brubaker y Cooper (2005), pero enfatiza aún más Stuart Hall (2003), la identidad como categoría de la práctica existe a nivel del discurso y es en el discurso en tanto disputa. Como ya hemos visto las identidades se negocian, fluyen, son relacionales y un largo etcétera, y como tales están siempre atravesadas por diferentes condiciones que constituyen al sujeto (de acuerdo a su lugar de nacimiento, sus adscripciones políticas, su género, sus condiciones económicas, su nivel educativo, entre otras) y que todas ellas van a ser determinantes en el proceso de construcción identitario. Pero claramente esta negociación no adoptará las mismas formas en todos los ámbitos ni en todos los contextos históricos, porque la articulación de aquellas condiciones que se proyectan sobre los sujetos y los grupos de personas, no se generan bajo criterios de equilibrio y paridad. Es decir, la intersección de “clivajes” carece de inocencia en el sentido de que las proyecciones identitarias que se generan de manera constante en la experiencia social, asumen subjetivaciones disímiles en función de la hegemonía encarnada por el centro emisor de la autoridad simbólica, como régimen de enunciación con objetivos de control, que si hablamos de identidad nacional, puede radicar en la imagen “de lo propio” - “de lo que debe ser propio” - alimentada y sostenida por/ desde el discurso estatal. La puja por la imposición de percepciones y de categorías de percepción entre las diferentes imágenes/experiencias en un determinado territorio discurren en un juego donde algunas de aquellas tendrán importantes dificultades para salvar las desventajas en relación a la pretendida omnipresencia discursiva de la identidad arraigada al espacio, donde la permeabilidad de sus límites por parte de “lo otro” o “lo no tradicionalmente propio” dependerá del carácter de las moralizaciones condensadas desde este centro hacia aquellos.

Las construcciones hegemónicas se hacen cuerpo y experiencia en lo subalterno condicionando sus trayectorias en la necesidad de la cultura dominante de garantizar la cohesión de una pretendida identidad nacional que opera tanto dentro, como más allá de sus límites territoriales.

Ferrer-Gallardo (2008) nos ofrece un caso muy elocuente para ejemplificar el planteo anterior a través de su artículo donde discute los aspectos geopolíticos y sim-

bólicos que fueron parte del proceso de reforzamiento de la frontera sur de España con Marruecos a partir de la entrada de España en la Unión Europea en 1986.

The case of the Spanish-Moroccan border allows us to examine two different processes of collective identity formation (national and post-national) that have taken place in the same space and are necessarily interrelated. To some extent, the ‘collateral’ effects of the European (Union) building process could be linked to the exclusionary legacy of the making of Spain. In this light, the Spanish-Moroccan border could be interpreted as a past and present ‘factory’ of otherness. In the present context, the rebordering of Southern Spain, having ‘helped reaffirm the country’s new identity as part of the “inner club”’ (Andreas, 2000: 128), is also playing a key role in the process of European (Union) building. Marking and reinforcing the border with Morocco (and consequently strengthening otherness) has historically been used as a tool for binding together the ‘Spanish People’. Similarly, the current efforts made towards the ‘protection’ of the EU external border (particularly at the enclaves of Ceuta and Melilla) might be used to upgrade the homogeneity of the emergent EU socio-spatial identity. (Ferrer-Gallardo, 2008: 315)

54

Como plantea Grimson (2011) los aparatos institucionales de los Estados crearon las naciones, como resultado de un proceso histórico-político y contingente como tal, y tendieron a estructurar espacios específicos de culturas políticas. Estas recrean una comunidad imaginada donde la cohesión uniformizante es un hecho, marcando límites claros tras los cuales se ubica la diferencia (Anderson, 1991, en Grimson, 2011). En la misma línea se van a ubicar los planteos de Briones (2005), quien afirma que las fronteras tienen capacidad performativa en lo que hace a inscribir subjetividades ciudadanas que se construyen en términos de normalidad en función de la distinción jerarquizada de “los otros”, fijando umbrales de uniformidad y alteridad. Estas teorizaciones, sumadas a los planteos que se han venido desarrollando en este trabajo, claramente le brindan un lugar de preponderancia a la espacialidad, al territorio nacional en la mayor parte de los casos, haciendo evidente alusión a límites más o menos rígidos. Pero es importante volver sobre estas reflexiones para evidenciar que no hablamos aquí de proyecciones identitarias imperturbables ancladas con firmeza a un determinado espacio presumiendo originalidad prístina. Retomando los postulados constructivistas de la identidad, no debe dejar de mencionarse, que el proceso de construcción de esta categoría, si bien pareciera inmovilizarse en sus manifestaciones reificadas, desconoce límites en cuanto a su mutabilidad, y espacios nacionales en cuanto a su capacidad de injerencia sobre las experiencias de vida de los sujetos.

Hechas estas salvedades sobre las alusiones a la espacialidad y retomando la línea que se venía desarrollando, Grimson (2011), tomando como ejemplo el caso de América Latina, postula que ni la nación, ni los nacionalismos precedieron históricamente a los Estados, sino que el “principio de las nacionalidades” es muy posterior a los procesos independentistas. En este sentido, la nación, como modo de imaginar la pertenencia a una comunidad, es consecuencia de las elites, del Estado y de sus dispositivos, de sus políticas culturales y de los movimientos sociales, como lo ejemplifica el caso del reforzamiento de la frontera simbólica y política Marruecos-España que se presentó anteriormente. Igualmente, más allá de la ficción de estos “artificios de pretendida hermandad” impuestos desde arriba, y por más que no sean coincidentes con particularidades culturales de los pueblos que integran las naciones, no debe soslayarse su poder de intervención sobre los sujetos. (Caggiano, 2003) De lo contrario, siguiendo a Grimson, en la intención de querer mostrar la existencia histórica y contingente de las

fronteras nacionales y su correspondiente invención identitaria, caemos en la falacia de afirmar su existencia únicamente en los mapas, desconociendo su significancia para las poblaciones involucradas (Caggiano, 2003).

La articulación histórica de “marcas” (indígena, afrodescendiente, inmigrante, etc.) va configurando y sedimentando “formaciones nacionales de alteridad” que resultan de intersecciones complejas entre sistemas económicos, instituciones religiosas, estructuras sociales, sistemas políticos y aparatos ideológicos que priman en cada país, estableciendo en función de estas categorías y criterios de identificación/clasificación y pertenencia (Briones, 2005). En base a estos criterios, se administran jerarquías socioculturales que regulan condiciones de existencia diferenciales para los distintos tipos de otros internos (en función del ser nacional) que se reconocen como parte histórica o reciente del espacio social sobre el cual un determinado Estado-Nación ostenta su soberanía (Briones, 2005).

Las formaciones nacionales de alteridad se articulan en una relación dialógica con el mito-motor de la identidad nacional en tanto hegemónica. Estas formaciones (que admiten transformaciones) no son únicamente efecto de prácticas estatales, sin embargo, los Estados-Nación condensan territorialmente un conjunto de tecnologías, dispositivos e instituciones que inscriben lugares de autoridad soberana desde donde hablar en nombre de la sociedad como un todo. Desde ese lugar de autoridad simbólica y material, el Estado pondera y ubica en tiempo y espacio “su diversidad interior”, sedimentando a través de este “ordenamiento” lógicas/estrategias de inclusión/exclusión.

A pesar de las discusiones que se plantearon en este apartado y, más aún, ejemplos como el de la frontera España-Marruecos, que por cierto abundan, algunos autores, al hablar de frontera simbólica eluden la intervención de las diferencias de poder y las consecuentes violencias sobre las experiencias de los sujetos que esto acarrea en el proceso de imposición de representaciones nacionales. Un ejemplo de ello serían los planteos de Trejo (2015) que entiende la frontera simbólica como el encuentro de dos grupos sociales con culturas diferentes generando un espacio de convergencia de sus imaginarios sociales en un espacio y tiempo determinados. Si bien podríamos acordar que esto sugeriría en parte el concepto de la categoría que aquí se discute, es clara la omisión (a lo largo de todo su artículo) de las relaciones de poder, de la ostentación de autoridad por parte de grupos hegemónicos en la imposición de representaciones determinadas sobre la identidad de los *otros*. Para comprender lo que aquí planteo vale la pena citar *in extenso* la siguiente cita de su trabajo:

Ciertamente el hecho de que misioneros e indígenas tuvieran instituciones cotidianas iguales (agricultura y alimentación), no creó de forma instantánea un entendimiento entre ambos grupos sociales ni menos una alianza, pero sí permitió que pudieran ir creándose cada vez más espacios simbólicos de convergencia que hicieron posible, conjuntamente con otros factores y circunstancias, la evangelización de las etnias indígenas que habitaban en lo que hoy es el estado de Sonora, y extrapolando esta reflexión a otras regiones de México y otras sociedades indígenas, inclusive es posible señalar que estas instituciones también jugaron un papel significativo en el encuentro entre sociedades indígenas con la sociedad blanca. (Trejo, 2015: 11)

No solo se omiten las particularidades especialmente violentas del proceso de colonización que incluso perduran en las sociedades latinas, sino que junto a eso, pareciera que el contacto indígena-colonizador se diera en condiciones de paridad donde los “imaginarios sociales” se negocian equilibradamente. Pero aún considerándolo así, el relato resulta contradictorio dado que en ese “encuentro entre sociedades indígenas y la

sociedad blanca” las “convergencias” se generan y sustentan a través de instituciones de esta última (la iglesia por ejemplo), lo cual no pareciera llamar la atención de la autora.

Esta postura nos advierte sobre la relevancia de problematizar la construcción de identidades (nacionales o no) en el espacio de encuentro pujante y tenso que suponen las fronteras simbólicas, y sobre todo, nos convoca a desbrozar las representaciones hegemónicas que se postulan perfectamente articuladas y abarcativas. Aquí precisamente radica la fortaleza del concepto que nos convoca, es decir, desandar los procesos constitutivos de subjetivación de identidades, comprender las dinámicas de poder implícitas en él y hacer emerger los efectos que estas representaciones suponen para la experiencia de algunos colectivos determinando sus trayectorias.

A modo de cierre

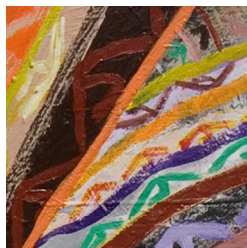
A través del presente trabajo se pretendió hacer emerger las relaciones de poder implícitas en la construcción de significados sociales que vuelcan sus efectos sobre una realidad tangible, reproduciendo las jerarquías, estigmas y desigualdades que corporiza su gestación en el discurso en un diálogo indisoluble de lo práctico. En este sentido, se tornan visibles las “poderosas visiones políticas” que produce la frontera, hablamos del binarismo y de los trazos de separación, la distancia jerárquica entre un “nosotros” y un “otro” más allá de los límites de un espacio hegemónico “conocido” (Clifford, 1999).

Las reflexiones aquí expuestas, tanto sobre el concepto de frontera simbólica como el de identidad, tienen la intención de continuar reflexionando, a la luz de los aportes de autores de amplia trayectoria en la temática, sobre los procesos de gestación de las diferencias y el fortalecimiento de la mismidad reparando en las moralidades políticas que las legitiman. Se evidencia en este sentido, la necesidad de continuar profundizando en los vínculos que estos procesos trazan con la espacialidad y los límites territoriales en tiempos de distancias breves y comunicación ágil como signos adjudicables a la globalización.

A nivel teórico-metodológico, en la discusión que se desarrolló, resurgen una vez más los cuestionamientos sobre la categoría identidad en el sentido de la dificultad de explicar sus expresiones reificadas a través de la postura constructivista preponderante: ¿cómo seguir sosteniendo una categoría inestable, fluida y amorfa cuando evocamos, por ejemplo, la violencia del reforzamiento de la frontera España-Marruecos? ¿Cómo abocarnos a la comprensión de la rigidez de las identidades nacionales y sus efectos de realidad sobre los sujetos que integran su territorio a través de una categoría “que no está en ninguna parte”?

Bibliografía

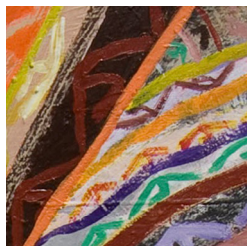
- Barth, F. (1976). *Los grupos étnicos y sus fronteras*. México: Fondo de cultura económica.
- Briones, C. (2005). Formaciones de alteridad: contextos globales, procesos nacionales y provinciales. En *Cartografías argentinas. Políticas indigenistas y formaciones provinciales de alteridad* (pp. 9-38) Buenos Aires: Antropofagia.
- Briones, C. (2007). Teorías performativas de la identidad y performatividad de las teorías. En *Tabula rasa*. N° 6. 55-83.
- Briones, C., y Siffredi, A. (1989). Discusión introductoria sobre los límites teóricos de lo étnico. En *Cuadernos de Antropología*. N° 3. 5-24.
- Brubaker, R., y Cooper, F. (2005). Más allá de la identidad. En *Apuntes de Investigación*. N° 7. CECyP. 178-208.
- Caggiano, S. (2003). Fronteras múltiples: reconfiguración de ejes identitarios en migraciones contemporáneas a la Argentina. En *Cuadernos del IDES*. N° 1. 3-24.
- Clifford, J. (1999). *Itinerarios Transculturales. El viaje y la traducción a fines del siglo XX*. Barcelona: Gedisa.
- Ferrer-Gallardo, X. (2008). The Spanish–Moroccan border complex: Processes of geopolitical, functional and symbolic rebordering. En *Political Geography*. N° 3. 301-321.
- Grimson, A. (2011). *Los límites de la cultura: crítica de las teorías de la identidad*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- Firpo, M. E., y Ribero, G. (2017). Imperativos de la profesión. La identidad como demanda de profesionales de la agronomía. En *Revista Uruguaya de Antropología y Etnografía*. N° 1. 87-99.
- Hall, S. (2003). Introducción: ¿Quién necesita identidad?. En Hall, S. y Du Gay, P. *Cuestiones de identidad cultural* (pp. 13-39) Buenos Aires: Amorrortu.
- Kauffer Michel, E. F. (2005). De la frontera política a las fronteras étnicas: refugiados guatemaltecos en México. En *Frontera Norte*. N° 34. 07-36.
- Navarrete-Cazales, Z. (2015). ¿Otra vez la identidad?: Un concepto necesario pero imposible. En *Revista mexicana de investigación educativa*. N° 65. 461-479.
- Paniagua Arguedas, L. (2006). La palabra como frontera simbólica. En *Revista de Ciencias Sociales*. N° 111-112. 143-154.
- Rizo García, M., & Romeu Aldaya, V. (2006). Hacia una propuesta teórica para el análisis de las fronteras simbólicas en situaciones de comunicación intercultural. En *Estudios sobre las culturas contemporáneas*. N° 24. 35-54.
- Trejo, Z. (2015) *Fronteras simbólicas e imaginarios sociales*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Zulema_Trejo/publication/274960855_Fronteras_simbolicas_e_imaginarios_sociales/links/552d83e50cf29b22c9c4f66c/Fronteras-simbolicas-e-imaginarios-sociales.pdf



2. Avances de investigación

Resultados obtenidos o esperados de investigaciones en curso

M. J. Mantilla; J. Urruzola Astiazarán



DOI: 10.29112/RUAE.v4.n1.4

Cuerpos, niñez y crianza: cartografías corporales de la infancia en el modelo de crianza respetuosa en Argentina

BODIES, CHILDHOOD AND UPBRINGING: CORPORAL CARTOGRAPHY OF
CHILDHOOD IN THE MODEL OF RESPECTFUL UPBRINGING IN ARGENTINA

María Jimena Mantilla

CONICET, Instituto Gino Germani, UBA.

mantillamariajimena@gmail.com

ORCID: 0000-0003-4206-0925

61

Recibido: 19/02/19. Aceptado: 04/04/19.

RESUMEN

El objetivo de este artículo es analizar las nociones de cuerpo infantil inherentes al enfoque de crianza respetuosa que coloca a los procesos fisiológicos como responsables tanto de los comportamientos infantiles como de las respuestas esperables de los padres y madres. El trabajo es parte de una investigación en curso en el que se analiza desde una perspectiva antropológica cómo los discursos del parto respetado y crianza respetuosa de la ciudad de Buenos Aires conciben la noción de naturaleza. En este trabajo sugiero que las nociones sobre la infancia inherentes al enfoque de crianza respetuosa acentúan diferentes metáforas de la organización de la experiencia corporal infantil que ponen en tensión ideas culturales en torno a la proximidad, la distancia, la dependencia y la autonomía.

Palabras claves: Cuerpo- infancia-crianza-fisiología.

ABSTRACT

The aim of this article is to analyse infants bodies' notions within respectful childrearing approach which describes physiological processes as responsible from both infants behaviors and expected parents answers. The work is part of an ongoing research in which I analyse from an anthropological perspective how respected childbirth and respectful childrearing of the city

of Buenos Aires conceive the notion of nature. In this paper I suggest that the notions about childhood inherent to the respectful childrearing approach accentuate different metaphors of the organization of the infantile body experience that put into tension cultural ideas around proximity, distance, dependence and autonomy.

Key words: Body- childhood- childrearing-physiology.

Introducción

¿Cuál es la visión acerca de la infancia que propone el paradigma de “crianza respetuosa”? ¿Cómo se concibe el cuerpo de los niños y las niñas y las relaciones de corporalidad entre ellos y sus padres y madres? ¿Cómo se articulan dichas nociones de cuerpo con prácticas de crianza específicas?

La modalidad de crianza respetuosa ha adquirido popularidad en las últimas décadas a nivel mundial. En Argentina, la creciente aparición de espacios y grupos presenciales y/o virtuales que convocan a compartir experiencias de crianza con este enfoque da cuenta de la magnitud de este fenómeno cultural. La crianza “respetuosa”, también llamada crianza “natural” o “fisiológica”, se ha instalado también en el espacio mediático mediante los testimonios de actrices y modelos famosas que se definen como practicantes y defensoras de este modelo (Sanchez de Bustamente, 2017). Sin duda, el cruce entre la elección personal de cómo criar y la defensa pública de estas prácticas de crianza es un rasgo significativo en las trayectorias de mujeres interpeladas por este modelo.

62 A grandes rasgos, este enfoque de crianza se centra en el respeto por los procesos fisiológicos y madurativos de los niños y las niñas y la consideración de sus necesidades de apego seguro brindadas por un entorno familiar adecuado a estos fines. La crianza con apego (*attachment parenting*), planteada por William y Marta Sears (1960), a partir de la teoría del apego de Bowlby, sustenta este enfoque. Este estilo de crianza se vincula también al *continuum*, un concepto clave para la comprensión de la crianza respetuosa, formulado por Jean Liedloff en los años 70 y que define como “la secuencia de experiencias que corresponde a las expectativas y tendencias de nuestra especie en un entorno consecuente con aquello en lo que esas expectativas y tendencias se formaron. Incluye que las otras personas que forman parte de aquel entorno se comporten y nos traten adecuadamente” (Liedloff, 2011: 54)

El objetivo de este artículo analizar las nociones de cuerpo infantil que circulan en el enfoque de crianza respetuosa. Dicho enfoque coloca al *cuerpo* como un actor de las explicaciones tanto de los comportamientos infantiles como de los comportamientos esperables de los padres y madres. Esto ocurre, como se analiza en estas páginas, porque la crianza respetuosa cifra en los procesos fisiológicos (corporales), la explicación de las necesidades de la niñez y las respuestas de la crianza. El trabajo es parte de una investigación en curso en la que analizo desde una perspectiva antropológica cómo los discursos/movimientos de parto respetado y crianza respetuosa de la ciudad de Buenos Aires conciben la noción de naturaleza.

La estrategia metodológica que guía la investigación consiste en un diseño cualitativo en base a fuentes primarias (entrevistas en profundidad y observaciones participantes) y secundarias (documentos, revistas, documentales y libros de la temática). Se entrevistan a expertos (puericultoras, doulas, especialistas en desarrollo infantil, asesoras de crianza, entre otras figuras expertas vinculadas a este modelo) que se ocupan

de difundir las ideas centrales del paradigma de parto respetado y crianza respetuosa a través de las redes, libros, y/o estrategias de activismo político, como también a través del asesoramiento y acompañamiento de familias. Asimismo se entrevistan a madres que siguen este tipo de prácticas y recomendaciones. Las observaciones participantes se realizan en charlas de crianza, rondas de testimonios de partos, cursos de acompañamientos de embarazos, y otros espacios surgidos a partir del contacto con los entrevistados. Con respecto a las fuentes secundarias se analizan diversos materiales de difusión producidos por esos expertos tales como libros y revistas de lactancia, alimentación y parto, entre otros.¹

La investigación se inscribe en la línea de estudios socioculturales sobre parto, maternidad y crianza (Martin, 2006, Cosse, 2009, 2010a, 2010b, Carli, 1999, Faur, 2014, Schwarz, 2010, Felliti, 2011 Castrillo, 2014, entre otros), Si bien aún las investigaciones sobre la temática de parto y crianza natural son escasas, los trabajos de Bobel, (2001) en Estados Unidos y su análisis de las maternidades naturales, Fedele, (2016) y su enfoque sobre las maternidades holísticas en Portugal y Tornquist, (2002, 2004) en Brasil con su etnografía acerca del ideario y las prácticas del movimiento por la humanización del parto, problematizan las experiencias de mujeres de clases medias que adscriben a estos enfoques. En el plano local son antecedentes relevantes el trabajo de Abdala, (2016) sobre las experiencias de gestación y maternidad de mujeres interpeladas por la búsqueda del parto y la crianza natural en la ciudad de Santa Fe, y las investigaciones sobre violencia obstétrica de Fornes, (2011) y Jerez, (2015) que contribuyen a problematizar el espacio social en que la noción de parto respetado adquiere relevancia.

En este artículo me inspiro en los nuevos estudios sociales de la infancia (James et al., 1998, Prout, 2000, Jenks, 2000, Llobet, 2010, Carli, 1999, 2011). Uno de los aportes centrales de estos trabajos es que ponen el énfasis en la acción social desde la perspectiva de los niños y las niñas. La noción de *agencia infantil* adquiere centralidad también en la perspectiva de la crianza respetuosa dado que las decisiones de crianza son resultado de ese marco de interacciones en vez de decisiones adultas que recaen sobre los niños como suele ser en el paradigma tradicional de crianza.

En las páginas siguientes describo los componentes de la crianza respetuosa poniendo el foco en cómo éstos delinear una figura de la infancia anclada en la “naturaleza”. Los niños y las niñas son seres conectados con su “instinto” y se presentan como po-

1. Si bien el trabajo de campo está en proceso hasta la fecha se realizaron diecisiete entrevistas en profundidad (dos horas promedio de duración) con mujeres madres de sectores medios de la ciudad de Buenos Aires que siguen este tipo de crianza, algunas también se dedican a la difusión del parto respetado y la crianza respetuosa ya sea mediante el activismo y la participación pública, ya sea mediante su recorrido laboral siendo que algunas mujeres, a partir de sus maternidades, desarrollaron un rol profesional vinculado con el mundo de la crianza respetuosa (doulas, puericulturas, asesoras de crianza, coordinadoras de grupos de crianza, entre otras formas de expertise caras a este modelo). Asimismo, realicé una entrevista con un partero (el primero en Argentina y uno de los pocos), referente del parto respetado en Buenos Aires, que desarrolla además una intensa tarea de divulgación y activismo centrada en la defensa del parto planificado en domicilio. Además de las entrevistas, hasta la fecha participé de dieciséis reuniones vinculadas a la difusión de este modelo: cursos de preparación para el parto, charlas donde se brinda información sobre parto respetado, jornadas de crianza respetuosa donde se ofrecen charlas, talleres y venta de accesorios vinculados, presentaciones de agrupaciones feministas que abordan estas temáticas donde he comenzado a participar como integrante y talleres de alimentación respetuosa. Por último, es clave mi propio recorrido e inmersión en este tema a partir de mi experiencia como mamá (búsqueda de un parto respetado, acceso a información de crianza respetuosa a través de las redes sociales y asistencia a alguna reunión de crianza y fundamentalmente mi propio sentir como mamá respecto al nacimiento de mi hija, la lactancia con destete fisiológico, el colecho, la intimidad y presencia. el porteo, etc), la que me llevó a interesarme antropológicamente sobre este tema.

seedores de un saber digno de protección porque responde a su intrínseca conexión con los procesos naturales y esperados del desarrollo. En este marco la naturaleza equivale a la fisiología, es decir los procesos corporales que se dan de forma espontánea. Las necesidades de las niñas y los niños se interpretan como necesidades “naturales”, es decir, propias de su desarrollo fisiológico. Esta visión de la infancia en armonía con la naturaleza reactualiza al tiempo que resignifica una forma rouseauniana de entender los niños y niñas (Carli, 1999, Lupton, 2013). Los niños y las niñas han sido tradicionalmente representados como más cercanos a la naturaleza que los adultos, por un lado a partir de su salvajismo y falta de civilización, pero también por su pureza e inocencia, supuestamente no contaminada por la influencia de la sociedad (Jenks, 1996, citado en Lupton, 2013). En el caso de la crianza respetuosa se recupera la vertiente positiva del vínculo naturaleza-infancia renovando sus significados mediante el cruce con elementos nuevos, propios de la confluencia con un estilo cultural que plantea un retorno a lo natural como aspiración también en otras prácticas sociales, donde la conexión con la naturaleza es sinónimo de mayor bienestar, salud, conciencia, sabiduría interior, entre otros significados culturales.

Considerando que mi trabajo de campo está en proceso, y que hasta la fecha poca investigación se hizo de esta temática en las ciencias sociales, este artículo ofrece una primera descripción del fenómeno en Argentina.

En este artículo reflexiono sobre las nociones de cuerpo que circulan dentro del modelo de crianza respetuosa para plantear algunas articulaciones teóricas entre la antropología del cuerpo y la sociología de la infancia. Siguiendo a Lupton, (2013) las actitudes sociales hacia la crianza y las nociones de cuidado infantil apropiado son definiciones políticas, culturales e históricas sujetas a cambios a partir de cómo esos cuerpos infantiles son conceptualizados. En esa línea, sugiero que las nociones sobre la infancia inherentes al enfoque de crianza respetuosa acentúan diferentes metáforas de organización de la experiencia corporal infantil que tensionan los valores culturales acerca de la proximidad, la distancia, la dependencia y la autonomía. En las consideraciones finales retomo estas cuestiones para interrogar las prácticas de crianza desde una antropología del cuerpo.

El artículo se organiza de la siguiente forma: en primer lugar delinearé las características principales de la crianza respetuosa atendiendo a su doble configuración como movimiento social y estilo de vida. En segundo lugar, describo las prácticas de crianza que promueve este enfoque y por último interrogo las diferentes nociones de corporalidad que circulan en las prácticas descritas.

Crianza respetuosa: movimiento social y estilo de vida

En primer lugar,² defino la crianza respetuosa como un movimiento social y como un estilo de vida simultáneamente por su doble búsqueda por transformar personal y socialmente el rol de la “mapaternidad”, tal como suelen decir en el universo de la

2. Si bien en la caracterización general contemplo el parto y la crianza, en este trabajo me detengo en la crianza respetuosa y no en los discursos y experiencias en cuanto al parto. Es necesario aclarar que el movimiento por el parto respetado no siempre incluye una búsqueda por transformar la crianza. La caracterización conjunta responde a ser fiel a los relatos de las mujeres que forman parte de esta investigación y a los discursos de aquellos expertos que promueven tanto la transformación del parto como de la crianza teniendo como eje articulador la búsqueda del respeto por los procesos fisiológicos. Es decir la articulación se da a partir de compartir un espíritu común por respetar los procesos de la naturaleza tanto en el parto y nacimiento como en la crianza.

crianza respetuosa y el lugar de la infancia. Como movimiento social el objetivo es transformar el parto, el nacimiento y la crianza mediante la difusión de información sobre la fisiología del parto y la crianza y las acciones en el espacio público dirigidas a la promoción de prácticas de atención de la salud perinatal que respeten tanto los procesos fisiológicos del embarazo, parto y nacimiento como las necesidades fisiológicas y emocionales de los niños y niñas en las etapas de la crianza.

En Argentina, son notables las acciones de organizaciones de la sociedad civil que promueven la visibilización de situaciones de violencia obstétrica y de vulneración de derechos en el parir y nacer (Las Casildas y Fortaleza 85, entre otras). Asimismo los expertos en crianza respetuosa también suman acciones de difusión y promoción de estas ideas en el espacio público tanto mediante la participación en programas radiales, televisivos y notas periodísticas como la publicación de libros sobre la temática.

Como movimiento social los valores, ideas y prácticas difundidas en este modelo de parto y crianza se articulan en torno a ideas de cambio en diversas áreas de la vida social. Por un lado, la transformación de las relaciones de género al interior del espacio doméstico a partir de involucrar al hombre más activamente en las tareas del hogar y en el ejercicio de la paternidad³. Por otro lado, la transformación de las relaciones laborales, ya sea mediante la visibilización de la crianza y las tareas de cuidado como derechos de los trabajadores y las trabajadoras como también a partir de las búsquedas y cambios personales en la organización laboral de los padres y madres que siguen este enfoque. Por último, la transformación de las relaciones de autoridad en el campo de la salud, en especial respecto de la relación médico -paciente a partir de reposicionar a las mujeres como protagonistas de sus partos y de las elecciones de las prácticas de crianza por fuera del mandato de los expertos médicos. En el campo de la crianza concretamente las relaciones de autoridad entre madres, padres e hijos/as, también se ven cuestionadas a partir de nuevas concepciones sobre el rol de la disciplina, la autoridad y la intervención en las experiencias infantiles que impactan las relaciones de poder entre padres e hijos⁴.

Sin embargo, no es sólo por la dimensión colectiva que destaco la potencialidad como movimiento social del parto respetado y la crianza respetuosa sino que también es notable cómo el discurso del activismo y cambio social opera en las construcciones narrativas personales respecto a justificar, entender y valorizar la elección de este estilo. Este discurso produce un modo de empoderamiento y auto reconocimiento de las prácticas de cuidado y dedicación que realizan las mujeres en el ejercicio de la maternidad y que les brinda herramientas argumentativas para sostener e interpretar el esfuerzo y la implicación personal que supone la crianza.

La crianza respetuosa plantea una forma de relacionarse con las hijas y los hijos que coloca el placer de ese encuentro en primer plano. Las tareas de cuidado inherentes a la “mapaternidad” se conciben primordialmente desde el placer y el derecho y no desde el agobio y la obligación. Los discursos expertos de crianza respetuosa y los

3. Resalto el potencial transformador que tienen las ideas sobre el parto y la crianza natural a partir de mis primeras lecturas y análisis de los datos de campo y en discusión con algunas autoras que plantean lo contrario (opinan que este movimiento recupera características esencialistas de la figura femenina y es conservador en cuanto al rol de la maternidad (Badinter, 2010), como también alertan el lugar de sumisión femenina a la voz de la naturaleza (Bobel, 2002)

4. Desde una mirada histórica es notable que este movimiento presenta continuidades y rupturas con los cambios acontecidos en la década del sesenta respecto del parto (la introducción de la problemática del parto sin dolor Felliti, 2011) y de la crianza (el modelo psicológico Cosse, 2009, 2010a, 2010b).

relatos de las madres enfatizan la búsqueda de la transformación personal que supone el ejercicio de este estilo parental. Más allá de las tensiones con la propia autonomía, otras referencias identitarias y los tiempos personales, tensiones fundamentales para entender en su complejidad las experiencias reales de familias que llevan adelante este tipo de crianza, se concibe la maternidad y la paternidad como una oportunidad de aprendizaje, crecimiento personal y transformación espiritual.

Como estilo de vida la crianza respetuosa supone una serie de hábitos en la vida cotidiana que no se remiten a la crianza únicamente y que se cruzan con otras marcas culturales de época agrupadas bajo el espíritu del retorno a lo natural: el ecologismo, la alimentación saludable/ “consciente” la búsqueda de opciones laborales más flexibles y compatibles con la presencia en el hogar, como experiencias laborales ligadas al emprendedurismo (Vargas y Viotti, 2013) En relación con las prácticas de atención de la salud, el cuestionamiento de la vacunación obligatoria (Brown, 2014), el acercamiento a terapias alternativas para la atención de los procesos de salud y enfermedad se alinean también con este tipo de crianza. Con respecto a la educación, la búsqueda de modelos educativos alternativos a la educación tradicional (pedagogías alternativas como Waldorf o Montessori, o la no escolarización, movimientos como *homeschooling*) también es un rasgo sobresaliente.

Estos valores culturales no son asumidos de forma lineal por las personas que llevan adelante este tipo de prácticas de crianza pero sí están presentes en las experiencias que relevé en mi trabajo de campo, ya sea como aspiración normativa o como vivencia concreta en diversos grados de adhesión. Otros trabajos confirman esta descripción, por ejemplo, la etnografía de Bobel, (2001) describe articulaciones de prácticas culturales similares a través de la noción de “simple living” que supone la adhesión de las “natural mothers” a prácticas de consumo responsable, trueque, “hecho en casa”, reciclado y un estilo de vida austero. Por su parte, la tipología creada por Abdala (2016) “las madres heterodoxas y las madres ortodoxas” muestra los diferentes niveles de articulación entre una justificación espiritual y una justificación científica que se expresan en la elección de ciertas prácticas culturales afines con las prácticas alternativas o complementarias. El trabajo de Tornquist, (2002), finalmente, subraya la confluencia de valores de la contracultura y justificaciones científicas en las prácticas y el ideario de la maternidad y crianza natural.

En suma, el paradigma de la crianza respetuosa responde a un *ethos* cultural común con las prácticas de la nueva era (Seman y Viotti, 2015) donde se ponen en juego valores tales como el ecologismo, la alimentación saludable, la elección de terapias alternativas y nuevas formas de entender la espiritualidad y el crecimiento personal. En estos cruces, siguiendo a Abdala y Felliti, (2018), circulan ideas feministas en relación con la autonomía corporal, un lenguaje de derechos humanos aplicado a la humanización del parto, y cosmovisiones y prácticas espirituales sobre procesos sexuales y reproductivos de las mujeres.

Colocar la crianza bajo la lupa nos permite visualizar tanto los cambios más significativos en los patrones y experiencias contemporáneas de maternar, paternar y criar, como la emergencia de movimientos sociales feministas que encuentran en la maternidad y la crianza un lugar para el activismo y el cambio social.

La visión de la infancia en acción. Primeras aproximaciones hacia la comprensión de la crianza respetuosa

En este apartado describo los componentes de la crianza respetuosa a través de la organización de prácticas de crianza, es decir acciones concretas que organizan y dotan de sentido la vida cotidiana de las familias en áreas específicas tales como la alimentación, el sueño y la lactancia, entre otras.

Las prácticas de crianza alineadas con este enfoque hallan su justificación en el respeto por la fisiología de los niños y niñas, por ello, el argumento principal que las organiza es la invocación de los ritmos y mandatos de la naturaleza, que en este enfoque equivale a fisiología. En este sentido es clave considerar que la concepción de las expresiones infantiles como necesidades reales y legítimas es un aspecto fundamental de la crianza respetuosa:

El niño debe ser respetado y atendido en todas sus necesidades (uno de los puntos centrales de la crianza con apego). No son caprichosos ni manipuladores. (Comentario de la moderadora del grupo virtual “Crianza Respetuosa Argentina”)

Esta concepción de la infancia estructura la orientación de las prácticas de crianza hacia satisfacer, acompañar y regular las necesidades infantiles. Desde este enfoque las prácticas de crianza se presentan como alternativas a las dominantes porque colocan a los niños y niñas en el centro de las decisiones y de la organización de la dinámica familiar. En consecuencia, el modelo de crianza respetuosa se autoproclama “niñocéntrico” –es decir, que gira en función de las necesidades del niño/a- en contraposición al modelo tradicional que se califica como “adultocéntrico” –donde los ritmos de los adultos son los que organizan los ritmos cotidianos y los cuidados. Estas distinciones nativas establecen los principios que dividen los estilos de “maternidad” como adecuados o inadecuados y generan parámetros en función de los cuales los padres y madres juzgan sus propios accionares y las de quienes los rodean.

En este marco, emerge una mirada de los niños como seres con demandas legítimas cuyo efecto es jerarquizar su voz en las relaciones de poder que integran la dinámica familiar. Las niñas y niños, lejos de ser considerados como personas en proceso, cuya formación se garantiza mediante el trabajo de socialización de los adultos, son percibidos por sus padres como personas con derecho propio. Esto se observa con claridad en las entrevistas y observaciones efectuadas, tanto en el trato que las madres dispensan a los hijos e hijas, los conflictos que tienen en esa búsqueda del respeto, y las tensiones en validar esa mirada de la infancia en los grupos sociales de pertenencia. En palabras de Valeria, mamá de dos niños:

Pero bueno, es difícil la verdad que... la familia, o sea todos estamos acostumbrados a algo cultural donde, bueno, el niño es como el paquetito, es el hazmerreír, es lo que todos podemos, eh, manipular en el buen sentido ¿no? (Entrevista a Valeria, diciembre de 2017)

El giro interpretativo que legitima esa jerarquización de la agencia infantil es considerar las necesidades de las niñas y los niños como parte de la naturaleza/fisiología. La explicación que realiza la coordinadora de un grupo de crianza virtual desarrolla esta idea:

Existen patrones biológicos en los humanos en desarrollo que, de respetarse, posibilitan una crianza saludable, placentera y feliz. Conocer estos patrones es parte de prodirigar

una experiencia satisfactoria a largo plazo. Este es un grupo de difusión de información vinculada al periodo primal (primeros 3 años de vida, además de la gestación). También es un espacio de consulta en donde todos participan aportando sus ideas o datos. La cosmovisión de administradora y moderadoras es basada en los procesos fisiológicos del organismo.

Apoyamos:

EL PARTO FISIOLÓGICO

EL COLECHO

LA LACTANCIA FISIOLÓGICA CON DESTETE ESPONTÁNEO

LA CRIANZA CON APEGO

LA LIBERTAD DEL DESARROLLO DEL MOVIMIENTO

EL PORTEO RESPETANDO LA MOTRICIDAD DEL BEBÉ

LA ALIMENTACIÓN SALUDABLE

EL CONTROL DE ESFÍNTERES SIN INTERVENCIÓN DEL ADULTO. (Grupo de facebook “crianza fisiológica”)

Con esta declaración se resumen los principios de una crianza fisiológica, base de una crianza respetuosa. El punto en común entre todas las prácticas de crianza recomendadas es su alineación a los ritmos de la naturaleza representados en la fisiología humana. Desde la fisiología se entiende que el desarrollo de los niños y las niñas es espontáneo y ocurre en los tiempos propios y únicos de cada niño/a. En este sentido, la noción nativa de fisiología articula una dimensión universal en tanto las etapas del desarrollo infantil son similares para todos los niños y las niñas con una dimensión individual en tanto éstas ocurren en una temporalidad individual.

68

La fisiología se convierte en la noción clave que estructura y dota de sentido las prácticas de crianza respetuosa, empezando por la experiencia del parto como evento que se da (o debería darse) de forma espontánea, sin intervenciones médicas que obstaculicen su desarrollo. La fisiología del nacimiento, y la importancia de la experiencia fisiológica para los bebés forman parte de la retórica de valoración de la naturaleza en este marco. Por ello es frecuente que en los encuentros presenciales o virtuales se difunda información acerca de los mecanismos fisiológicos que están en juego en el proceso de parir y nacer y cómo éstos afectan tanto a los bebés en sus procesos de desarrollo como a las mujeres en la constitución de prácticas de cuidado y sentimientos de apego hacia sus “crías”⁵.

Desde esta visión se explica que la lactancia es absolutamente instintiva para el bebé que nace con la capacidad de mamar y para su madre que produce leche independientemente de su voluntad. Recuperar la cultura del amamantamiento se torna en un valor imprescindible en este modelo al tiempo que se propone la “lactancia a término” o “destete fisiológico”, es decir esperar a que sea el niño o niña quien se destete por su propia decisión. Bajo este enfoque la importancia de la lactancia se justifica a partir de sus funciones inmunológicas, nutricionales, de regulación del estrés, del sueño y de contención afectiva. Asimismo se entiende que la expectativa fisiológica en torno a la lactancia alcanza su desarrollo cúlmine entre los cinco y siete años (una expectativa temporal claramente superior a los tiempos típicos en las culturas occidentales contemporáneas). Un elemento clave es que el niño/a regula los ritmos de la lactancia a

5. El término “cría” se utiliza frecuentemente en este enfoque, en especial cuando se hace referencia a las etapas de nacimiento y primer año de un niño/a. A través de esta palabra se refuerza la asociación entre naturaleza e infancia.

través de la decodificación materna de su demanda durante los primeros meses y luego ya mediante su propia verbalización de su necesidad de tomar teta.

Las experiencias de mujeres madres que llevan adelante una crianza respetuosa muestran un abanico de variaciones respecto al cómo y hasta cuándo sostener la lactancia pero todas reconocen la centralidad del amamantamiento y del destete espontáneo, incluso más allá de sus propias vivencias. En los relatos recabados se describen tanto los esfuerzos y el desgaste que implica sostener la lactancia como el placer y empoderamiento que les provoca.

La visión de la lactancia a término como una lactancia comandada por el niño/a es ya una primera indicación de cómo se colocan las necesidades de los niños/as bajo este enfoque y cómo al mismo tiempo se ubica al niño/a, como un sujeto, es decir como un ser con la agencia de regular la satisfacción de sus propias necesidades. Esta capacidad de comandar el proceso de la lactancia depende de la actitud materna de sostener la “libre demanda”. Es decir, de la disposición corporal y emocional de las mujeres madres a brindar el pecho en el momento en que lo perciben necesario o son directamente solicitadas.⁶

En este marco que valora tanto la decisión y autorregulación de los bebés y niñas/os (de cuándo y cuánto mamar), cómo la disposición corporal/emocional de sus madres se coloca también el ingreso de los alimentos sólidos, lo que usualmente se denomina como “alimentación complementaria”. Las imágenes frecuentes sobre los bebés incorporando sus primeros alimentos sólidos los muestran en sillitas plegables, con babero, abriendo sus boquitas a una cuchara rebosante de puré que se les acerca de la mano de un adulto. Por el contrario, desde la perspectiva de la crianza respetuosa la alimentación complementaria también es “autorregulada”, es decir es el bebé quien va aprendiendo a incorporar los alimentos a través del juego y la exploración a medida que éstos le causan interés.

La alimentación autorregulada condensa una figura de la infancia que recorre y articula toda la propuesta y que podría sintetizarse en la sabiduría de los niños y niñas sobre cómo, qué, y cuando comer. Se trata de una sabiduría instintiva vinculada con el mecanismo de la “autorregulación”, una manera en que la fisiología dota a los individuos de la capacidad de gestionarse el propio bienestar. En el caso de la alimentación, esto ocurre debido a la posibilidad innata de registrar el hambre y la saciedad. La intervención de los y las adultos interfiere con este proceso y estropea las habilidades innatas de los niños de alimentarse adecuadamente. Como mencionamos anteriormente, esta visión que valoriza el accionar de los niños y niñas se hace extensible hacia otras esferas de la vida cotidiana en las que se refleja cómo la perspectiva de la crianza respetuosa deposita la confianza en la agencia de los niños y niñas en cuanto a su propio bienestar.

La motricidad y el desarrollo motor también ocurren espontáneamente y se dan en los tiempos madurativos de cada niño o niña. La perspectiva de crianza respetuosa se opone férreamente a las intervenciones de los adultos en el desarrollo motor, ya sea a través de sentar a los bebés cuando aún no lo hacen por sus propios medios, ayudarlos a caminar o usar dispositivos que intervengan en ese proceso, todas intervenciones típicas del modelo de crianza tradicional. El fundamento para dicha oposición nuevamente es respetar la fisiología. En los espacios de difusión de este enfoque se explican las

6. Cabe recordar que las indicaciones de la OMS y de los expertos en lactancia ponen el énfasis en la importancia de que la lactancia sea a libre demanda, esto es, regulada por las necesidades de los niños/as sin horarios ni ningún tipo de estipulación fijada por el adulto.

consecuencias de no respetar esos procesos fisiológicos (entorpecimiento del desarrollo óseo-muscular, problemas en la columna vertebral, etcétera).

La retórica fisiológica opera también para justificar el colecho, otra de las prácticas de crianza recomendadas, que radica en las necesidades de la especie de protección nocturna, al tiempo que la práctica de dormir con la madre colabora con la satisfacción de las necesidades de lactancia nocturna, esperables en el desarrollo de los niños/as. En ese sentido, el colecho cumple la función de regular la fisiología del sueño, es decir los ritmos y secuencias del sueño infantil.

En consecuencia, en el modelo de la crianza respetuosa la función del adulto es acompañar los procesos fisiológicos de la infancia: el ritmo del sueño, las necesidades de amamantamiento, alimentación, colecho, porteo y control de esfínteres son etapas ligadas a las expectativas fisiológicas de los niños y las niñas. Es fundamental el respeto de los tiempos propios y naturales de los niños y las niñas sin imponer desde afuera ritmos externos pensados por los adultos. Cobra relevancia una mirada de la fisiología como un proceso lineal, transparente y sin posibilidades de desvíos o fracaso. El desafío, para estos padres y madres, no está en imponer su autoridad ni construir un orden familiar sino en entender y acompañar esas necesidades fisiológicas mediante respuestas adecuadas.

Todas las prácticas de crianza descritas descansan en la creencia de que las necesidades de los niños/as se inscriben en la naturaleza (que, tal como anticipé, es entendida como la fisiología) y como tales, ameritan el acompañamiento y respeto de los adultos en virtud de un desarrollo saludable en lugar de la corrección, limitación o encauzamiento. El acompañamiento y la no intervención de los adultos se contraponen al modelo de la intervención y estimulación propias del modelo clásico de crianza. Las reflexiones de una entrevistada dan cuenta del sentido que cobra la noción de intervención:

Sí, yo, yo creo que... que necesitamos que la crianza vuelva a ser natural, dejar de intervenir al niño desde el momento en el que nace, o sea... hacemos mucho en algunas cosas y hacemos poco en otras, o sea estamos obligándolos a caminar, o sentándolos cuando todavía no está lista su columna, obligándolos a comer cuando todavía su sistema digestivo no está listo para que coman, o sea tenemos mucha presencia en cosas donde no es necesario pero de repente los dejamos llorar cuando nos necesitan. (Entrevista a Lorena, mamá de una niña de dos años, marzo de 2018)

En sus palabras se refleja la crítica al modelo de crianza tradicional que promueve prácticas como no consolar a los bebés y niños cuando lloran, generalmente con la intención de que aprendan a manejar sus emociones por sí mismos (el típico caso es el adiestramiento del sueño a partir de no intervenir en el llanto de los bebés pequeños). En oposición, desde la crianza respetuosa, se valoriza la proximidad y presencia en la gestión de las emociones, como una apuesta a resignificar los sentidos de la intervención, más ligada al acompañamiento que a una acción específica.

Acompañamiento, contacto íntimo, respetar los tiempos propios y autorregulación constituyen valores caros al modelo de crianza respetuosa que se integran mediante imágenes corporales opuestas. A continuación desarrollo estas cuestiones.

Proximidades y distancias: Cartografías corporales emergentes en el modelo de crianza respetuosa

En este apartado interesa reflexionar sobre las nociones de cuerpo que circulan dentro del modelo de crianza respetuosa y plantear algunas articulaciones teóricas entre la antropología del cuerpo y la sociología de la infancia. Para ello describo una cartografía incipiente de las corporalidades en juego en los vínculos padres/madres –hijos/as en relación con nociones diferenciales del espacio social e interpretaciones diversas de la naturaleza/fisiología de la infancia.

En primer lugar, sugiero que en el modelo de crianza respetuosa circulan distintas concepciones del cuerpo que expresan sentidos contrapuestos, esto no inhabilita su potencialidad ni desarma su coherencia sino que da cuenta de la amplitud de imágenes culturales que se recrean en la crianza.

Las prácticas de amamantamiento, colecho y porteo se ligan a un espacio de *intimidad relacional* en el que se cruzan y constituyen mutuamente los cuerpos infantiles y de los adultos. Las imágenes corporales aquí coinciden con la noción de *intercorporalidad*, dado que el sentido de identidad corporal individual emerge de la interacción e intimidad que promueven estas prácticas de crianza. Dicha noción de cuerpo se vincula a los abordajes que desde una perspectiva fenomenológica conciben al cuerpo como fundamento del *self* y base de la inserción práctica en el mundo (Csordas, 1992; Good, 1994; Alves, Rabelo y Souza, 1999, Alonso, 2009, Mantilla, 2009).

Un análisis clásico de estas cuestiones es la obra de Merleau Ponty, (1993) que explica el proceso de constitución de la individualidad a partir del efecto de la relación del niño/a con la madre en la construcción de un esquema corporal propio y una inserción práctica en el mundo a través del cuerpo. Si bien no es objeto de este trabajo, los relatos de experiencias de gestación, parto, lactancia, colecho y porteo dan cuenta de esta dimensión de *intercorporalidad* (tanto la gestación como la lactancia sin duda son las experiencias más extremas de intercorporalidad, donde es clave el impacto en la propia redefinición de los límites del cuerpo que vivencian las mujeres madres). En este sentido, más que una noción de cuerpo individual y autónomo, lo que dan cuenta estas prácticas de crianza es que el cuerpo de los niños es construido en diálogo con los cuerpos de sus madres y padres, quienes también modifican sus percepciones y vivencias a partir de la experiencia corporal compartida. Retomo las palabras de Lupton que explica con claridad la noción de *intercorporalidad*:

El concepto de intercorporalidad es central para entender los modos en los cuáles los cuidadores (y particularmente las madres como las cuidadoras principales de los niños) piensan y sienten acerca del cuerpo de los niños. Intercorporalidad encapsula la noción de que los cuerpos aparentemente individuales y autónomos son en realidad experimentados a un nivel fenomenológico como entrelazados. Es un concepto relacional que acepta que los cuerpos individuales son inevitablemente vividos en respuesta a otros cuerpos. (Lupton, 2013: 39)

En estas prácticas de crianza, ligadas a un espíritu intimista en cuanto al espacio y una noción de *intercorporalidad* en cuanto a los sentidos de los cuerpos, la naturaleza emerge como producto de esa interrelacionalidad. Es decir, la interpretación de los eventos fisiológicos se produce en el marco de esas relaciones entre madres, padres y niños.

Por ejemplo, la retórica a favor de la lactancia hace hincapié en cómo ésta regula la producción de la hormona del estrés: el cortisol, que se activa cuando el niño percibe situaciones amenazantes. En esos momentos una toma de teta logra apaciguar, regular y modificar ese estado fisiológico del niño. El sueño, como estado fisiológico, también se regula a través de la lactancia y el contacto corporal nocturno, es decir el ritmo y modalidad del sueño emerge en ese proceso interaccional y logra su optimización a través de estas prácticas de crianza. En cada situación vital de la infancia aparece el correlato de bienestar en términos regulación-desregulación fisiológica. Y en consecuencia emerge una idea de fisiología abierta a la intervención de los padres y madres.

La naturaleza infantil se expresa como efecto de unas prácticas de cuidado y contacto corporal específicas enmarcadas en un espacio íntimo, de circulación de miradas, afectos y contactos. Tal como expresa Lupton, (2013:39), quien sostiene que la gestión y el manejo de los cuerpos infantiles son momentos centrales de la vida cotidiana de los padres, los niños requieren múltiples actos de alimentación, limpieza y cambio cada día, y sus necesidades físicas y afectivas invitan a múltiples actos de intimidad física.

Por el contrario, el movimiento libre, la alimentación autorregulada y el control de esfínteres se sustentan en una imagen del *cuerpo autónomo*, el desarrollo de los niños y niñas aparece aquí como producto de una *distancia* espacial con los padres y madres, quienes no deben intervenir en esos procesos. Como efecto de dicha omisión sustraen también sus cuerpos de una escena compartida, se retiran a un segundo plano para dejar en libertad el desarrollo de sus hijos. Por ello la lógica espacial que opera es la de la *distancia* a diferencia de las prácticas intimistas anteriormente descritas.

72 Esta visión de la corporalidad *autónoma* y *autorregulada* conjuga una noción de naturaleza que se inscribe en la lógica de lo immanente, la fisiología infantil simplemente emerge como efecto de la no intervención. Los niños y las niñas en algún momento aprenden a caminar, dejan los pañales, y comen como los adultos. Estos hitos del desarrollo infantil ocurren en los tiempos propios de cada niña/o, en tanto la característica de fisiología/naturaleza es la de la singularidad. Estas imágenes de cuerpos autónomos conjugan valores típicos de la modernidad y ponen en escena las necesidades de los niños y las niñas de expresarse en tanto individuos, por ello la intervención de los padres y madres se delinea como dañina de los más pequeños/as.

A diferencia de las prácticas *intimistas* donde la corporalidad y la naturaleza emergen de la interacción, en estas prácticas no sólo se trata de cuerpos autónomos sino de una naturaleza no mediada por una retórica interpretativa que mezcla cuerpos adultos e infantiles con reacciones fisiológicas. Por el contrario, aquí parece que la naturaleza hablara por sí misma y que la función de los adultos es acompañar, observar y escuchar la expresión de esa naturaleza infantil.

Vistos en su conjunto, las prácticas de crianza respetuosa acentúan diferentes metáforas de organización de la experiencia corporal infantil. La *autonomía* que se postula como principio a respetar, entronizada bajo la noción de “autorregulación” se tensiona con la intercorporalidad que promueve el amamantamiento o el colecho donde la fusión y permeabilidad de los cuerpos adquieren centralidad.

Las nociones de corporalidad que promueven dichas prácticas de crianza vehiculizan sentidos dispares acerca de los modos en que entendemos a los individuos en las sociedades occidentales modernas: la *autonomía* y la *dependencia* como polos opuestos pero ambos constitutivos de las subjetividades contemporáneas. No obstante, la observación etnográfica sugiere que estas tensiones no sólo se expresan mediante la puesta en escena de prácticas de crianza con sentidos opuestos, sino que las madres y

padres las vivencian en el ejercicio de todas sus decisiones en la crianza. Los interrogantes acerca de cuándo intervenir, cuándo dejar actuar a sus niños/as, cómo lograr el cumplimiento de cuestiones prácticas tales como vestirse, salir, entrar, sin imponerse como autoridades, hasta otras decisiones más relevantes como el tipo de escolaridad, forman parte de los conflictos, dudas y sentires de la “mapaternidad” en general y de estos fieles de la crianza respetuosa en particular.

Consideraciones finales

En este artículo describí las nociones de infancia en el modelo de crianza respetuosa y analicé cómo éstas se entretajan en prácticas de crianza específicas. A partir de un análisis de los datos de campo, reflexioné sobre las nociones de cuerpo que circulan dentro del modelo de crianza respetuosa y sugerí algunas articulaciones teóricas entre la antropología del cuerpo y la sociología de la infancia.

En primer lugar, analicé el modelo de crianza respetuosa en su doble vertiente de estilo de vida y movimiento social mostrando así las múltiples aristas individuales y colectivas, políticas e íntimas que sugiere la aplicabilidad de este enfoque.

En segundo lugar, describí someramente las prácticas de crianza que integran la crianza respetuosa y cómo en su conjunto delinean una figura de la infancia anclada en la naturaleza y la conexión instintiva de los niños y niñas con la misma.

Por último, a partir del recorrido efectuado mostré cómo las nociones de cuerpo e infancia que se producen y circulan a través de las prácticas de crianza respetuosa acentúan diferentes metáforas de organización de la experiencia corporal infantil que ponen en tensión las ideas en torno a la dependencia y autonomía de los niños/a.

Para concluir interesa destacar la asociación entre el cuerpo, fisiología, naturaleza y sabiduría infantil como nociones que se articulan entre sí para dar sentido a la crianza respetuosa. Esta visión de la infancia recupera la confianza en la sabiduría del cuerpo, y coloca a los niños y niñas como voces autorizadas de la fisiología. La naturaleza/fisiología se anuda a la infancia como una condición inmanente producto de la creencia en la conexión instintiva de las niñas y los niños no estropeada aún por la cultura. En este sentido, se recrudece la dicotomía clásica naturaleza/cultura que obtura la posibilidad de entender el carácter interpretativo de las nociones de naturaleza y cuerpo infantil.

La apelación a conectarse con la naturaleza tiene ecos también en la interpelación a la maternidad, se parte de la premisa de que las mujeres-madres a partir de escuchar sus propias naturalezas corporales pueden conectar con los procesos de parir y amamantar (en los que la fisiología femenina se coloca como protagonista). Tal como describe Bobel, se trata de “una epistemología centrada en el cuerpo” (Bobel, 2002:89).

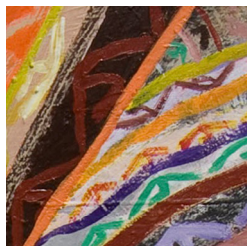
La recuperación de esta idea romántica de la naturaleza tiene el efecto de invertir las relaciones de poder entre niños/as y sus progenitores al colocar a los primeros como garantes del mensaje de la naturaleza y en consecuencia guías del accionar de los padres/madres.

En un sentido más amplio, este análisis permite reflexionar sobre los posicionamientos de los niños en los núcleos familiares y cómo los estilos de crianza reflejan una forma de entender el cuerpo, las relaciones de autonomía/dependencia y el rol de la agencia infantil en las sociedades contemporáneas.

Referencias Bibliográficas

- Abdala, L. y Felitti, K. (2018). El parto humanizado en Argentina: activismos, espiritualidades y derechos. En *Parterías de Latinoamérica. Diferentes territorios, mismas batallas*. México: Editorial del Colegio de la Frontera (ECOSUR). [En prensa].
- Alonso, J. P. (2009). El cuerpo hipervigilado: incertidumbre y corporalidad en la experiencia de la enfermedad. En *Cuidados Paliativos Cuadernos de Antropología Social*, 29, 103–120.
- Alves, P., Rabelo, M., Souza, I. (1999). *Experiencia de Doença e Narrativa*. Rio de Janeiro: Fiocruz.
- Badinter, E. (2010). *La mujer y la madre*. Madrid: La esfera libros.
- Bobel, C. (2002). *The Paradox of Natural Mothering*. Philadelphia: The Temple University.
- Brown, J. (2014) La vacunación en debate: un análisis a partir de internet. *XIV Do proyecto Integralidades y XI Jornadas Internacionales de Debate Interdisciplinario sobre salud y población Buenos Aires / Porto Alegre*.
- Carli, S (comp.) (1999). *De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad*. Buenos Aires: Santillana
- (2011) *La memoria de la infancia. Estudios sobre historia, cultura y sociedad*. Buenos Aires: Paidós
- Castrillo, Belén (2014). La perspectiva de género en el estudio de la intervención médica en el parto. I Congreso de Investigación Cualitativa en Ciencias Sociales / I Post Congreso ICQI. International Institute of Qualitative Inquiry, University of Illinois y Universidad Siglo 21, Córdoba.
- 74 Cosse, I (2009). La emergencia de un nuevo modelo de paternidad en Argentina (1950-1975). *Estudios demográficos y urbanos*, 71, 429-462.
- (2010a) Argentine Mothers and Fathers and the New Psychological Paradigm of Child-rearing (1958-1973) in *Journal of Family History*, 35, 2, 180-202
- (2010b) *Pareja, sexualidad, familia en los años sesenta* Buenos Aires: Siglo XXI
- Csordas, T. (1992). *Embodiment and Experience. The existential ground of culture and self*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Faur, E. (2014). *El cuidado infantil en el Siglo XXI. Mujeres malabaristas en una sociedad desigual*. Buenos Aires. Siglo SXXI editores.
- Fedele, A. (2016). 'Holistic mothers' or 'Bad mothers'. Challenging biomedical models of the body in Portugal. *Religion and Gender*. 6,1, 95-111. DOI: 10.18352/rg.10128
- Felitti, K. (2010). Sexualidad y reproducción en la agenda feminista de la segunda ola en la Argentina (1970-1986). *Estudios Sociológicos*, 84, El Colegio de México, 791-812.
- (2011). *Nuevas formas de atención del parto en la argentina en los años sesenta setenta: debates y experiencias*. Instituto interdisciplinario de Estudios de Género, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.
- Fornes, V. (2011). "Parirás con poder... (pero en tu casa). El parto domiciliario como experiencia política contemporánea. En Karina Felitti (Coord.) *Madre no hay una sola. Experiencias de maternidad en la Argentina*. Buenos Aires: Ediciones Ciccus.
- Good, B. (1994). *Medicine, rationality, and experience. An anthropological perspective*. Cambridge: Cambridge University Press.
- James, A, Jenks. C and Prout, A (1998). *Theorizing Childhood*. Cambridge: Polity Press.
- Jenks, C (1996). *Childhood*. London: Routledge
- Jerez, C (2015). *Partos humanizados, clase y género en la crítica a la violencia a las mujeres en los partos*. Tesis de licenciatura en Antropología. Universidad de Buenos Aires. Inédita

- Lupton, D. (2012). Infant embodiment and interembodiment: A review of sociocultural perspectives. *Childhood* 20, 1,37-50, DOI: 10.1177/0907568212447244
- Liedloff, J. (2011). *El concepto del continuum: en busca del bienestar perdido*. Tenerife: Obstare
- Llobet, Valeria (2010). *¿Fábricas de niños? Las instituciones en la era de los derechos*. Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.
- Mantilla, MJ (2009). Cuerpo y relaciones terapéuticas: una reflexión antropológica sobre la noción de trastorno límite, *Revista Brasileira de Sociologia da Emoção*, 8, 23, 292-342.
- Martin, Emily (2006). *A mulher no corpo. Uma análise cultural da reprodução*, Río de Janeiro: Garamond.
- MARTIN, Emily. (2006). *A mulher no corpo: uma análise cultural da reprodução*. Rio de Janeiro: Garamond
- Merleau-Ponty, M (1993). *Fenomenología de la percepción*. Buenos Aires: Planeta
- OMS Temas de salud. Lactancia materna <http://www.who.int/topics/breastfeeding/es/>
- OMS, OPS, Ministerio de Salud Argentina, Unicef (2013) Lactancia, promoción y apoyo en un hospital amigo de la madre y del niño <http://www.msal.gov.ar/images/stories/bes/graficos/0000001254cnt-lactancia-promocion-apoyo-hamyn.pdf>
- Prout, A (2000). Childhood bodies: Construction, agency and hybridity. In: Prout A (ed.) *The Body, Childhood and Society*. Basingstoke: Macmillan.
- Sanchez de Bustamente, M. (2017). *Mamis famosas. Narrativas biográficas de la maternidad en la cultura de masas*. Tesis. Facultad de Ciencias Sociales. Maestría en Comunicación y cultura. Universidad de Buenos Aires. Inédita.
- Sears, W. y Marta S.(1960). *The Attachment Parenting Book: A commonsense guide to understanding and Nurturing your Child*. Boston: Little, Brown & Company
- Schwarz, P. (2010). Construcción de la maternidad en el encuentro de la institución médico ginecológica con mujeres de clase media de la ciudad de Buenos Aires. *Sexualidad, Salud y Sociedad - Revista Latinoamericana*, 6, 83-110.
- Seman P. y Viotti, N. (2015). “El paraíso está dentro de nosotros”. La espiritualidad de la Nueva Era, ayer y hoy. *Nueva Sociedad*, 260, 81-94.
- Tornquist, S. (2002). Armadilhas da Nova Era: Natureza e Maternidade no ideário da humanizacao do parto. *Estudos Feministas*, 2, 483-492.
- Vargas, P. y Viotti, N. (2013). “Prosperidad y espiritualismo para todos”: un análisis sobre la noción de emprendedor en eventos masivos de Buenos Aires. *Horizontes Antropológicos*, 40, 343-364. <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-71832013000200013>



DOI: 10.29112/RUAE.v4.n1.5

Las palabras no entienden lo que pasa: dilemas ético-políticos en la construcción de un trabajo antropológico

WORDS DO NOT UNDERSTAND WHATS GOING ON: ETHICAL-POLITICAL DILEMMAS IN THE CONSTRUCTION OF AN ANTHROPOLOGICAL INVESTIGATION

AS PALAVRAS NÃO ENTENDEM O QUE ACONTECE: DILEMAS ETICO-POLÍTICOS NA CONSTRUÇÃO DE UM TRABALHO ANTROPOLÓGICO

Juana Urruzola Astiazarán

Núcleo de Estudios Migratorios y Movimientos de Población (NEMMPO), Departamento de Antropología Social, Universidad de la República.

ORCID: 0000-0001-5375-9043

77

Recibido: 05/04/19. Aceptado: 12/05/19.

RESUMEN

El siguiente trabajo propone abordar tensiones ético-políticas que fueron surgiendo en un proceso de investigación antropológica concreto, pero que intenta abrir a la reflexión más general acerca de las representaciones que creamos, desde la antropología, de las personas con las que trabajamos -sobre todo en relación al poder que tenemos como investigadores de hacer hablar ciertas voces y silenciar otras- y los efectos que estas representaciones generan cuando son publicadas y difundidas entre distintos públicos. El mismo se enmarca como trabajo final del Seminario de Derechos Humanos y éticas en Investigación Antropológica y se relaciona con las investigaciones que he venido realizando en las temáticas de género y migraciones, junto a mujeres migrantes que llegaron en los últimos años a Uruguay. Las tensiones que propongo abordar pueden ubicarse dentro del dilema histórico de la antropología acerca de la representación *del otro* y, a su vez, desde la especificidad de una investigación atravesada por el feminismo y la militancia.

Palabras claves: tensiones ético-políticas; mujeres migrantes; representación; militancia.

ABSTRACT

This article seeks to approach ethical-political tensions that emerged from a specific anthropological investigation process, proposing an open reflection about the representations we create from anthropology about the people we work with (specially taking into account the power we as investigators have to allow some voices either to speak or to silence) and the impacts or effects this representations generate when published or spread among different publics. This work is framed in the final assignment proposed by the course Seminario de Ética y Derechos Humanos en la Investigación Antropológica and is related to the researches I have been carrying out in the areas of gender and migrations, together with migrant woman who have been arriving Uruguay in recent years. The tensions I seek to approach may be settled within the anthropological historical dilemma about the representations of the other, and, at the same time, from the specificity of being an investigation traversed by feminism and militancy.

Keywords: ethical-political dilemmas; migrant woman; representations; militancy.

RESUMO

O trabalho a seguir propõe abordar as tensões ético-políticas que surgiram a partir dum processo de pesquisa antropológica concreta, mas que tenta abrir para a reflexão mais geral sobre as representações que criamos, a partir da antropologia, das pessoas com as quais trabalhamos -especialmente em relação ao poder que temos como pesquisadores para fazer com que certas vozes falem e outras fiquem silenciadas- e os efeitos que essas representações geram quando são publicadas e disseminadas entre diferentes públicos. Este artigo é enquadrado como o trabalho final do Seminário sobre Direitos Humanos e Ética na Pesquisa Antropológica, ligado com resultados da pesquisa que fiz sobre questões de gênero e migrações junto com as mulheres migrantes que chegaram ao Uruguai nos últimos anos. As tensões que me proponho abordar podem ser colocadas dentro do dilema histórico da antropologia sobre a representação do outro e, por sua vez, da especificidade de uma investigação atravessada pelo feminismo e pela militância.

Palavras chaves: dilemas ético-políticos; mulheres migrantes; representação; militância.

Introducción

Este trabajo propone el abordaje de tensiones ético-políticas que fueron (y siguen) surgiendo a lo largo de un proceso de trabajo antropológico, junto a mujeres migrantes que llegaron al Uruguay en el último tiempo y que integran un espacio de mujeres del que formo parte. Estos dilemas y tensiones se unen en torno a una experiencia de investigación, enraizada en la militancia y el feminismo, cuya característica central es la cercanía -física y emocional- con las personas de las que pienso y escribo.

Se enmarca como trabajo final del seminario de Derechos Humanos y éticas en Investigación Antropológica y se relaciona con las investigaciones que vengo realizando en las temáticas de género y migraciones. Específicamente, a partir de las experiencias del trabajo de campo en el último año con mujeres migrantes y el actual proceso de sistematización, análisis y escritura; así como con las experiencias con madres migrantes en el marco de la pasantía desarrollada en el proyecto “Infancias migrantes, convivencia familiar y Derechos Humanos en el Uruguay”¹.

Entendiendo que las dimensiones éticas en las investigaciones etnográficas son transversales a todo el proceso (Restrepo, 2016), es necesario reflexionar sobre las

1. Proyecto financiando por la Comisión Sectorial de Extensión y Actividades en el Medio (CSEAM), 2018.

mismas en cada fase de la investigación. En este análisis me enfocaré en la reflexión de tres momentos de mi trabajo: el trabajo de campo, la escritura y la difusión de la investigación.

En un primer momento abordaré una de las tensiones que surgió reiteradamente en mi trabajo de campo y se relaciona con el vínculo de la investigadora con las mujeres, que va más allá del estudio antropológico. Por un lado, integro junto a muchas de ellas, un grupo de *entre mujeres* a partir del cual se crean relaciones de amistad y confianza. A la vez, mi vínculo con este grupo y sus integrantes parte de mi militancia feminista por los derechos de los y las migrantes en Uruguay.

En un segundo momento, abriré la reflexión sobre determinadas tensiones que vienen surgiendo tanto en la fase de escritura como en la difusión de mi trabajo centrados en el *dilema de la representación*. El proceso de investigación antropológica implica crear representaciones e imágenes acerca de las personas con las que trabajamos, a través del poder que tenemos como investigadores -consciente o no- de hacer hablar ciertas voces y silenciar otras. Estos procesos provocan efectos y responsabilidades cuando son publicados y difundidos entre distintos públicos, y por ello la necesidad de reflexionar, también, sobre estas fases del trabajo.

Las dimensiones ético-políticas que problematizan -o deberían- el proceso de construcción de conocimiento antropológico, al reflexionar acerca de las representaciones que se construyen sobre el objeto de estudio -la otredad- constituyen un dilema histórico de la disciplina. En el caso de la investigación en curso se manifiesta, en primer lugar, en las decisiones que tomo como investigadora al seleccionar qué voces hablan y, por tanto, qué voces silencio, construyendo así determinados procesos de conocimiento y no otros, así como las tramas de poder en las que estas decisiones se inscriben. En segundo lugar -pero parte del mismo dilema- considero el hecho de construir representaciones tan distintas que pueden, incluso, ser contradictorias, sobre las mismas personas de acuerdo a mis intereses políticos (lucha feminista, militancia por los derechos de las y los migrantes), y asimismo en función del público al que me dirijo. De esta forma, reflexiono acerca de los efectos y responsabilidades que conllevan nuestros trabajos cuando son publicados y difundidos entre distintos públicos.

El interés de reflexionar, tanto en el trabajo de campo como en la parte final de la construcción de conocimiento antropológico -quizás en el que menos se ahonda- responde a un interés personal relacionado con la fase en que se encuentra mi investigación: pensando y sistematizando la experiencia de campo vivida; iniciando la escritura luego de varios meses de trabajo de campo, cursos y análisis teóricos; y experimentando la difusión de parte de mi trabajo en distintos lugares y ante distintos públicos.

De investigar, militar y sentir

Comencé mi investigación con mujeres migrantes que llegan al Uruguay en mayo del 2017. La misma se enmarca desde mi lugar de estudiante de Antropología Social, como integrante de la organización *Idas y Vueltas*², y desde mi lugar de mujer feminista considerando los espacios de y para mujeres una necesidad y con una potencialidad única.

Desde ese cruce, con seis compañeras de la disciplina, propusimos armar un espacio de mujeres en *Idas y Vueltas*. Este se fue consolidando y hoy en día es un espacio

2. Asociación de familiares y amigos de migrantes cuyo principal objetivo es la lucha por los derechos de las personas migrantes en Uruguay, uruguayos emigrantes y retornados.

de referencia y de apoyo entre mujeres de diversas nacionalidades y edades (Angola, Cuba, Dominicana, Ecuador, Haití, Perú, Uruguay y Venezuela; desde 24 hasta los 76 años). “Mujeres de Todos Lados” funciona quincenalmente en la casa de Idas y Vueltas (Ciudad Vieja), los sábados a la tarde, como un espacio de encuentro que permite la expresión, reflexión e intercambio entre las mujeres que lo integran. La diversidad de mujeres y actividades allí realizadas es su característica fundamental (talleres, charlas, juegos, bailes, paseos, etcétera). En mi trabajo de campo, estoy en constante diálogo con mujeres migrantes que expresan, en y para una ronda de mujeres de la que formo parte, infinidad de relatos, experiencias, pareceres, pensamientos, deseos. La cercanía que caracteriza a este espacio me ha permitido -y muchas veces arrojado a- conocer, de forma particular, diversas historias y experiencias del ser mujer y migrante desde cada una de ellas y en profundidad.

A su vez, entre marzo y agosto de 2018 realicé mi pasantía enmarcada en el proyecto de extensión “Infancias migrantes, convivencia familiar y Derechos Humanos en el Uruguay”. En dicho proyecto realicé distintas entrevistas y acompañamientos a diferentes instituciones con mujeres madres migrantes, centrándome en las posibilidades/imposibilidades respecto a la crianza y cuidados de sus hijas e hijos en sus proyectos migratorios.

80 Estos procesos me han significado una experiencia importante en cuanto al conocimiento y, al mismo tiempo, en cuanto a lo afectivo y emocional. En este extenso proceso, las tensiones y dilemas éticos-políticos no han faltado. Gran parte del trabajo de campo se dio en un territorio construido, explícitamente político, colectivo y con diversos objetivos e intereses que generan especificidades. A su vez, el encuentro era -y sigue siendo- desde mi lugar de mujer uruguaya, estudiante universitaria, blanca, clase media y no-madre; con mujeres migrantes, trabajadoras del rubro limpieza y cuidados, afrocaribeñas y madres. Un encuentro entre un *yo* que estudia a *otras* claramente diferenciadas por nacionalidades, procesos de racialización, acentos, corporalidades, clases sociales y ciclos de vida.

Estas particularidades (el espacio de mujeres como militancia y metodología, el encuentro entre tantas diferencias, las relaciones de afecto y confianza), generaron obstáculos y potencialidades específicas. El espacio Mujeres de Todos Lados gestó un lugar de tanta confianza y cariño, que cuando quise responder a mis trabajos académicos sentí que estallaban un sinfín de emociones, y con ellas, diversas tensiones: ¿Qué uso le podía dar a los relatos que estas mujeres, con gran intimidad, expresaban? ¿de qué formas? ¿era una investigadora, una organizadora del espacio, una compañera, una amiga? ¿hasta dónde podía/quería ayudar cuando me lo pedían? ¿hasta dónde podía/quería pedirles su tiempo y sus palabras para mis trabajos académicos? Las tensiones parecían multiplicarse y las respuestas no aparecían.

La posibilidad de cuestionarme, reflexionar, intercambiar y discutir con compañeras y docentes, y la acumulación de experiencias, me permitió ir aprendiendo, en cada situación, cómo trabajar estas tensiones y, sobre todo, *con* estas tensiones. Por ejemplo, en el marco de la pasantía ya mencionada decidí no hacer más entrevistas a estas mujeres sobre sus problemáticas como madres-migrantes hasta no poder dar respuestas sobre qué opciones existían en nuestro país, a dónde podían acudir o qué trámites realizar. Al tratarse de problemas tan concretos como urgentes, sentarse únicamente a dialogar dejó de ser útil, por lo menos desde un punto de vista ético y humano, y pasó a ser frustrante. Se hizo necesario y urgente investigar sobre posibles soluciones a los problemas planteados. Comencé a informarme y acompañar a estas mujeres y

sus hijas/os a distintas instituciones y lugares. Tanto los recorridos y las charlas que los acompañaban, como las experiencias en las instituciones y con sus trabajadores, constituyeron una gran experiencia y aprendizaje. Pero, sobre todo, se profundizó la confianza entre nosotras a partir de un vínculo de mayor reciprocidad.

Ellen Lammers (2005), al compartir su experiencia con refugiados en Uganda explica que, generalmente desde la academia, la *asistencia* se entiende como un problema para el proceso de investigación “giving distorts this process and results in biased (untruthful) information” (Lammers, 2005: 8). Para la autora, sería más fácil mantener distancia a través del papel del antropólogo que observa y toma nota. Sin embargo, por un lado, ese lugar no garantiza información de mayor confiabilidad y, por otro, estar preparados para dar, cuando es necesario, contribuye a un mayor nivel de confianza y positivamente al proceso de investigación (ibídem). Lammers entiende que, como antropólogos, esperamos crear un contexto donde las personas se sientan libres de hablar, compartir sus conocimientos, opiniones y percepciones. La primera condición para dicho contexto es una relación de confianza:

“which I think goes hand-in-hand with respect for the other person and his or her dignity. It is context-dependent how trust and respect are obtained and expressed, but it usually has something to do with dynamics of giving and receiving” (ibídem, 8).

El dar y recibir no siempre refiere a lo material -como lo muestra mi ejemplo- y, como afirma Lammers, las formas en que la confianza y el respeto son expresados son dependientes del contexto. Comparto con la autora que escribir sobre estos problemas y tensiones no implica resolverlos o tener soluciones generales. Lo hago porque siento la necesidad de contar con una reflexión amplia desde la disciplina, al haber atravesado estas tensiones con la intuición y reflexión personal muchas veces como únicas herramientas:

“In Kampala, I followed my intuition, tried to think critically, observe closely, and welcome advice that people volunteered. Back within the walls of academia, I strongly feel this is a subject that merits anthropologists’ open and honest reflection” (ibídem, 10).

Todas estas tensiones se dieron en un momento específico de la investigación etnográfica: el trabajo de campo. Siguiendo a Macarena Ossola (2013); hacer etnografía reflexiva en nuestro contexto latinoamericano actual, implica sentirnos afectados por los roles que asumimos en el campo, pero también por los modos en que “posteriormente procesamos tales experiencias, tomando en cuenta las dimensiones ético-políticas que subyacen a nuestras prácticas” (ibídem, 65). Este es el propósito de las partes que siguen.

El arte de la representación

“En aquel Imperio, el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el mapa del Imperio, toda una Provincia. Con el tiempo, esos Mapas Desmesurados no satisficieron y los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él.

Menos Adictas al Estudio de la Cartografía, las Generaciones Sigüientes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin Impiedad lo entregaron a las Inclemencias del Sol y de los Inviernos (...).”

Jose Luis Borges “Del Rigor en la Ciencia”, 1946.

La idea de representación, siguiendo a Johannes Fabian (1990), implica la previa asunción de una diferencia entre la realidad y sus dobles. Tradicionalmente, el problema de la representación estuvo relacionado con su “accuracy” -exactitud-, el grado de correlación entre realidad y reproducciones de la mente. Cuando los filósofos perdieron la esperanza de determinar la exactitud, la verdad, se consolaron definiendo que una buena representación es una que “enables us to act on the world together” (Fabian, 1990: 754). Desde allí, la ciencia -incluyendo la antropología- es concebida como la búsqueda de las representaciones privilegiadas, que establecen conocimiento de un tipo especial.

Asumir la diferencia entre realidad y sus dobles genera aceptar otra diferencia o -mejor dicho- de distancia: entre conocedor y conocido, entre quien observa y es observado. Fabian afirma que el conocimiento científico implica interponer un sistema de conceptos (un método, una lógica) entre realidad y mente, y la contribución especial de la antropología a los debates de la naturaleza del conocimiento, implica la posibilidad de abandonar la creencia en esta distancia. Lo interesante del debate es, siguiendo a Fabian, ubicar el problema de las representaciones, no en la diferencia entre la realidad y sus imágenes, sino en la tensión entre re-presentación y presencia.

No es mi intención representar “a las mujeres migrantes” ni lo que ellas “piensan o dicen”. Mi objetivo es expresar un conocimiento que se construye a partir de un proceso antropológico entre ciertas mujeres migrantes -particulares y en determinados momentos de sus vidas- con un yo -investigadora que se sitúa explícitamente en su contexto-, y es a partir de esas experiencias y ese vínculo desde el que hablo, pienso y analizo sus discursos, y a partir del cual realizo generalizaciones acerca de la migración constituida por mujeres. Pero en estos pensamientos, análisis y escrituras ciertamente construyo imágenes sobre estas mujeres que, a su vez, serán interpretadas por quienes las lean o escuchen.

Estos procesos provocan diversas tensiones que intentaré ahondar en los siguientes párrafos: tensiones en la escritura (las voces que aparecen y las que no, las representaciones que construimos acerca de las personas de las que escribimos) y tensiones que aparecen en la difusión de esta escritura (la interpretación que las demás personas realizan, la responsabilidad de nuestras palabras y construcciones).

Las voces que hablan son las que no se silencian

En mi trabajo de campo estoy constantemente escuchando relatos y experiencias de distintas mujeres y, al mismo tiempo, compartiendo los míos. Muchas veces algunos discursos me resultan contradictorios y muchas otras me resultan contraproducentes para las luchas en pos de los derechos de los inmigrantes y de las mujeres. En el diario de campo, lo anterior no resulta problemático, ya que no pretende estar exento de contradicciones. Sin embargo, al momento de escribir trabajos -que luego serán leídos por otras personas- elijo qué voces, historias e ideas muestro y cuáles no. En realidad, dichas elecciones las realizo mucho antes pero, en general, de forma inconsciente. Sánchez (2003) afirma que las voces que aparecen están estrechamente relacionadas con las que se silencian. ¿Constituye esta selección una falta ética?

Desde el origen de la antropología con su propuesta etnográfica preocupada por aprehender la realidad, se asume una distancia entre el material bruto y la última versión de los resultados:

En etnografía hay, a menudo, una enorme distancia entre el material bruto de la información -tal y como se le presenta al estudioso en sus observaciones, en las declaraciones de los indígenas, en el calidoscopio de la vida tribal- y la exposición final y teorizada de los resultados. El etnógrafo tiene que salvar esta distancia a lo largo de los laboriosos años que distan entre el día que puso por primera vez el pie en una playa indígena e hizo la primera tentativa por entrar en contacto con los nativos, y el momento en que escribe la última versión de sus resultados. (Malinowski, 1986: 21)

Asimismo, desde el llamado giro reflexivo (años 80), la antropología asume la imposibilidad o inexistencia del conocimiento neutro y despojado de subjetividades. Previo a esta ruptura, la mayoría de las monografías comprendían un narrador omnisciente: el *yo* se usaba para dar autoridad al texto y justificar el haber estado allí, y lo personal quedaba relegado al diario de campo. Un punto clave en la crisis de representación de la antropología fue la publicación de los diarios de Malinowski en 1967: escritos sobre la misma población de su famosa etnografía, pero con descripciones radicalmente distintas. Siguiendo a Sánchez, a partir de entonces, se comienza a reflexionar sobre las formas en que se construyen los discursos, las metáforas, las relaciones de poder en el trabajo antropológico y los estereotipos que el investigador perpetúa: “La aceptación, por parte del etnógrafo, de que existe una negociación y una construcción de su *yo* durante el trabajo de campo, con su consiguiente reflejo en la monografía etnográfica implica el comienzo del giro reflexivo” (Sánchez, 2003: 73). La interacción del *yo* investigador/a resulta una parte esencial en el trabajo de campo y ya no es posible ignorarla pretendiendo un discurso neutral que describe la realidad. Asimismo “el interrogante ético en la investigación etnográfica de quién habla por quién, desde dónde y para qué ya no puede ser evadido en nombre de la contribución a un supuesto conocimiento neutral” (Restrepo, 2015: 176).

83

El trabajo antropológico, en términos generales, implica el encuentro con una variedad de personas y voces. Sánchez afirma que, en este proceso, las particularidades de las personas se suelen perder o generalizar. En muchas ocasiones, no son sólo las voces de los colaboradores las que se silencian sino la propia voz del autor: “el proceso de escritura y de creación del texto final, lleva consigo una serie de elecciones que dependen de los intereses del etnógrafo”. (Sánchez, 2003: 74). Al respecto, Restrepo afirma que es necesario tener una simetría en el tratamiento de la información que trae el trabajo de campo y no opacar los resultados que nos disgustan, ya sea porque se alejan de lo que esperábamos encontrar o porque cuestionan nuestros argumentos:

“Debemos tener la suficiente humildad para encarar los resultados arrojados por nuestro análisis, independientemente de si nos gustaría que estos fuesen distintos. El mundo no es como nos gustaría que fuese, y la investigación etnográfica tiene como propósito comprender el mundo sin importar si nuestros deseos son o no correspondidos” (ibídem, 92).

Es fácil acordar con estas determinaciones. Sin embargo, más allá de nuestros deseos, lo que escribimos y reflexionamos no termina allí. Una vez publicado o transmitido, continúa con la interpretación del público, y si bien esta interpretación no depende absolutamente de nosotros, no por ello quedamos exentos de responsabilidad del trabajo construido. Es esta responsabilidad que recae en nosotras, la que determina nuestras elecciones acerca de qué voces aparecen y cuáles silenciamos, qué ideas transmitimos y cuáles son sus implicancias, incluso si utilizamos nombres reales o ficticios para nuestros o nuestras interlocutoras.

Cuando una mujer migrante expresa argumentos xenófobos hacia otras mujeres de distinta nacionalidad -que son, a su vez, los mismos argumentos que ciertos uruguayos manifiestan hacia ellas mismas-, experimento múltiples tensiones (derivadas de la decepción o tristeza que siento), dado que no es lo que me gustaría escuchar. En el sentido contrario, cada vez que escucho a una o varias mujeres expresar reivindicaciones en contra de las opresiones que las mujeres migrantes sufren, me provoca gran alegría. Estos sentimientos opuestos suscitan tensiones en mí. Y es necesario mostrar no sólo los distintos discursos (los que me resultan coherentes y los que me parecen contradictorios), sino también las emociones que experimento, lo que requiere una mayor reflexividad, pero abre la posibilidad a un mayor esclarecimiento desde dónde, quién y para qué se habla.

Por otra parte, al reflexionar sobre mi propio trabajo, me encuentro construyendo al menos dos representaciones o imágenes bastante distantes sobre las mujeres de las que hablo, que podrían parecer contradictorias. Comparto aquí dos fragmentos de textos a modo de ejemplo. Uno proviene de un artículo académico en el que participé y el segundo es un fragmento de mi diario de campo.

“Muchas cargan con toda la responsabilidad —y culpa— del núcleo familiar en el país de origen. Las que logran traer a sus hijos e hijas deben inventar cómo compatibilizar su realidad de mujer migrante trabajadora (sin redes familiares, sin estabilidad en la vivienda ni posibilidades de elegir horarios laborales compatibles) con los cuidados y la crianza; la imposibilidad de acceder a otros trabajos que no sean trabajos feminizados y por lo tanto infravalorados, más allá de sus cualificaciones, y lidiar con el acoso y violencias específicas hacia las mujeres *solas* en casi todos los ámbitos cotidianos: pensiones, espacios públicos, trabajos.” (Uriarte y Urruzola, 2018: 27)

84

“Rápidamente se dio un giro, o mejor dicho un quiebre, que rompió lo que imaginábamos del espacio. La propuesta explícita de ayudar mujeres migrantes y la propuesta, un poco más inconsciente pero compartida por todas las uruguayas, de generar procesos de “empoderamiento”. Creo que ya desde el primer o segundo encuentro nos dimos cuenta que nos quedábamos mudas y no por simple interés de escucharlas. Las historias nos superaban en todo sentido y eran ellas las que sostenían, aconsejaban y alentaban a las otras, desde un lugar que era de experiencia compartida (...) son mujeres increíbles, que rompen con múltiples esquemas tradicionales: de familia, de maternidad, de mandatos de género, de procesos migratorios” (Extracto diario de campo: Agosto 2017)

El primer fragmento forma parte de un artículo que intenta visibilizar las dificultades y opresiones de mujeres migrantes en Uruguay. El segundo parece hablar de mujeres autónomas y empoderadas que sostienen a otras en sus dificultades. Ambos fragmentos hablan de las mismas mujeres y ninguno *miente*. Sucede que cuando hablamos de personas y grupos humanos, las contradicciones no son atípicas. Pero, en estos fragmentos, es notorio que, mientras uno resalta características positivas de las personas, el segundo enfatiza ciertas realidades y vivencias que dan cuenta de su situación de vulnerabilidad. Y estos acentos tienen que ver con lo que ellas me transmiten, con mi marco de interpretación y comprensión, con mis intencionalidades políticas y con el público al cual me dirijo.

Reconocer lo que acentuamos o recortamos no necesariamente constituye una falta ética o una asimetría en el tratamiento de la información del trabajo de campo, siempre que podamos reflexionar acerca de los objetivos perseguidos, lo que queremos expresar y por qué. Es parte de nuestra responsabilidad como investigadores al crear conocimiento en relación a otros. Si bien, como advierte Restrepo, la investigación

etnográfica tiene como propósito comprender el mundo sin importar si nuestros deseos son o no correspondidos; por más “objetivos” que pretendamos ser, siempre construiremos desde nuestra subjetividad y, por lo tanto, conscientes o no, tomaremos decisiones y crearemos definiciones. Lo importante es explicitarlas para reflexionar sobre ellas, tanto nosotros, como quienes nos leen y escuchan y, fundamentalmente, las personas con las que trabajamos.

La responsabilidad de las palabras

Uno de los casos más emblemáticos acerca de la responsabilidad de las palabras es el trabajo del antropólogo Chagnon sobre el pueblo Yanomami; un ejemplo icónico de los efectos que pueden generar las palabras escritas, su fuerza y su poder de denigración -intencionadamente o no- de una persona o colectividad, marcando su futuro en el mundo. Dicho trabajo, que generó años de discusiones, con diversas consecuencias, es un ejemplo más de los procesos que transforman ideas distorsionadas y llenas de prejuicios sobre la alteridad y diversidad cultural en verdades inmutables: imágenes negativas construidas con el fin de afirmar como premisa irrefutable la superioridad de los europeos y la conquista del mundo no cristiano (Ramos, 2004). Asumir nuestras responsabilidades sobre lo que creamos y construimos es fundamental, ya que: “abre la puerta a toda una serie de consideraciones éticas que es necesario tener en cuenta (...) querámoslo o no, las decisiones que tomamos a la hora de encarar la escritura y las actitudes que tenemos (conscientes o no) reflejan unas relaciones de poder que hay que explicar como parte de la monografía etnográfica” (Sánchez, 2003: 83).

Reflexionar sobre estas construcciones y sus objetivos cobra sentido con la propuesta de Fassin:

85

Esta vida pública contiene aspectos muy diversos, desde el seminario con colegas hasta las intervenciones en la televisión, pasando por conferencias, columnas en periódicos, testimonios en tribunales, etcétera. Al hablar de etnografía pública no busco promover cierto tipo de interacción con el público, lo que quiero, sobre todo, es que reconozcamos este encuentro y que nos esforcemos en comprender sus apuestas (...) No se trata de dar recetas o modos de empleo, sino más bien de reflexionar sobre las cuestiones levantadas por tales intercambios con públicos tan diversos. (Fassin, 2017: 362)

No se trata de construir distintas representaciones o discursos según los potenciales lectores o escuchas. Pero el recorrido que, como investigadora, puedo realizar para exponer ciertas ideas o representaciones en una tesis o libro es radicalmente distinto a las respuestas orales con segundos contados frente a la pregunta de un periodista. Por más que quisiera expresar lo mismo, no podría, y es fundamental reflexionar sobre lo que producimos, sobre lo dicho y lo no dicho.

El hecho de encontrarme cerca de estas mujeres, no sólo territorialmente (a diferencia de los y las primeras antropólogas), sino también emocionalmente, compartiendo espacios y, con muchas de ellas, relaciones de gran amistad y confianza, suscita diversas particularidades. La responsabilidad de escribir sobre personas que pasan a ser cercanas no es la misma cuando no existe un vínculo afectivo (en ambas existe responsabilidad, pero es distinta, dado que los efectos son distintos). La devolución de los trabajos a quienes participaron en las distintas investigaciones siempre se presentó como una cuestión éticamente necesaria. En mi caso, sin embargo, me he encontrado hablando sobre mi trabajo tanto en charlas académicas como en instituciones gubernamentales,

sin haber “terminado” y devuelto mi investigación, al menos desde el punto de vista formal académico. Así mismo, mi relación con ellas no termina con los trabajos publicados, dado que continuo formando parte del espacio de mujeres. Puede pensarse que lo anterior desordena, en algún sentido, las fases de la investigación, concebidas teóricamente en un sentido lineal con el inicio del proyecto de investigación, más tarde con el trabajo de campo, el análisis y la escritura, y finaliza (no sólo la investigación sino las relaciones construidas en el marco de su desarrollo), con su publicación o difusión y, en el mejor de los casos, con la devolución a las personas involucradas. Que estas mujeres me escuchen hablar de experiencias compartidas con ellas, junto a mis propias reflexiones, impacta en nuestra relación (de forma positiva, negativa o ambas al mismo tiempo), y es necesario explicitar estos efectos.

A modo de cierre: abrir las tensiones

A lo largo del seminario -teorías, experiencias y discusiones mediante- la convicción de la necesidad de reflexionar acerca de las dimensiones ético-políticas en la investigación se hizo evidente. La antropología trae sus especificidades y sus aportes: la necesidad de examinar, en todas las fases del trabajo antropológico, sobre dichas dimensiones; la imposibilidad de universalizar los dilemas éticos y sus posibles soluciones o precauciones; la importancia de atender a la especificidad de cada experiencia para poder reflexionar y actuar de forma ética. Esto último, ¿qué quiere decir?

86

La propia teoría disciplinar es la que impide una definición acabada, de manual, para *actuar éticamente*. Claudia Fonseca (2008) entiende que la tarea urgente del antropólogo es dar valor a discursos que pueden sacudir las narrativas hegemónicas y crear espacios para el diálogo; el antropólogo debe, inevitablemente, incorporar la tensión entre su formación intelectual y su exposición a visiones disonantes del mundo; “nessas circunstâncias, não é surpreendente constatar que as inquietações éticas e políticas do exercício etnográfico, em vez de serem solucionadas com a maturidade do pesquisador, tendem a crescer” (ibídem, 40). Esta realidad, sin embargo, no es un impedimento para reflexionar sobre estas inquietudes y tensiones, sino todo lo contrario. Podemos acordar, siguiendo a Restrepo (2016), y como ya fue mencionado, que por ética de la investigación nos referimos a “la reflexión y posicionamiento sobre el conjunto de principios que deben orientar las prácticas asociadas con sus diferentes fases (...) la ética consiste en una dimensión transversal al proceso de investigación etnográfico en su conjunto (ibídem, 87).

Pero ¿cuáles serían esos principios? La ética profesional reposa en la ética personal y de ahí extrae su fuerza, afirma Fonseca (2008) “o distanciamento inerente na ética vocacional do antropólogo vem justamente dessa combinação do engajamento pessoal e o olhar analítico” (ibídem, 50). Resulta interesante traer la definición de Segato (2004) que, a partir de diversos filósofos, ofrece una definición de la ética como impulso, anhelo, movimiento: la ética de la insatisfacción: “La ética, en todas estas acepciones, es lo que nos permite extrañarnos de nuestro propio mundo, cualquiera que este sea, y revisar la moral que nos orienta y la ley que nos limita. Es por eso que podemos decir que se constituye en el principio motor de la historia de los Derechos Humanos” (ibídem, 19). Ser ético, afirma Segato, es acoger la interpelación del diferente en el nosotros de la comunidad moral, especialmente cuando “el intruso (...) no interviene en nuestra vida desde una posición de mayor poder” (ibídem, 19). Es por esto que la

Antropología, en tanto ciencia de la otredad, resulta un campo de conocimiento fértil para contribuir al desarrollo de la sensibilidad ética:

En un viraje radical de su deontología, su tarea ya no sería la de dirigir nuestra mirada al otro con la finalidad de conocerlo, sino la de permitir conocernos en la mirada del otro. En otras palabras, permitirle posar sus ojos sobre nosotros, intermediar para que su mirada nos alcance (ibídem, 19).

Es desde estas posturas que me propuse reflexionar acerca de mi proceso de trabajo, a lo largo de sus distintas etapas. Las tensiones que fueron surgiendo en dicho proceso, vividas como tensiones ético-políticas, se pueden englobar en el dilema histórico de la antropología acerca del representar a otros o la otredad. Nuestra disciplina se ha dedicado a hablar sobre otras personas y le costó -y le sigue costando- enormes esfuerzos romper con la creencia de la necesidad de hablar de esos otros porque estos no tienen voz propia. Hace varias décadas que la disciplina intenta partir desde otro lugar: construir conocimiento a partir del diálogo con otras personas, que tienen su propia voz y reflexividad sobre sí mismas y sus experiencias. El conocimiento antropológico es sumamente valioso con su especificidad, pero no es ni mayor ni mejor que el conocimiento de las propias personas con las que trabajamos. Es otro. Partimos desde otro lugar, entonces, pero no dejamos de hablar sobre los otros, de construir conocimiento sobre personas concretas y generales, de construir representaciones e imágenes sobre quienes hablamos. Reflexionar acerca de estos procesos para hacernos cargo de sus efectos es fundamental.

Me gustaría cerrar con un fragmento de Claudia Fonseca, como impulso para continuar nuestras investigaciones, frente a la multiplicidad de dilemas éticos-políticos que pueden parecer, muchas veces, paralizantes:

Essa postura faz parte de uma determinada visão de ciências – a que convive com tensões em vez de tentar saná-las, procurando assim manter aberto o debate. “Dilemas” são, por definição, sem solução e a discussão deles serve antes de tudo para ajudar a enfrentá-los honestamente. Por um lado, rejeita-se atitudes cienticistas – daqueles pesquisadores preocupados com o caráter pouco rigoroso da antropologia que, se alcançassem seu alvo, transformariam a disciplina em um tipo de física social, repleta de leis, formalismos e provas contundentes. Por outro lado, questiona-se aqueles que, tendo reconhecido a fragilidade das “bases sólidas da ciência,” se entregam ao subjetivismo existencial, ou que, tendo descoberto complicações éticas, renunciam inteiramente ao empreendimento etnográfico. **Conviver com tensões não significa, no entanto, assumir uma postura neutra ou se eximir do conflito.** (Fonseca, 2008: 50)

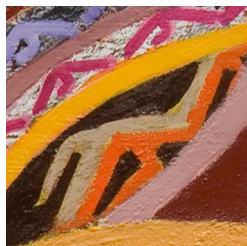
Referencias bibliográficas

- Cardoso de Oliveira, R. (1994) *El trabajo del antropólogo: mirar, escuchar, escribir*. Conferencia en la Fundación tabuco. Recife: Instituto Tropicología.
- Fonseca, C. (2008, Enero/Diciembre) O anonimato e o texto antropológico: Dilemas éticos e políticos da etnografia “em casa”. En *Teoria e Cultura*, 2 (1), 39-53. E 2.
- Fabian, J (1990) Presence and Representation: The Other and Anthropological Writing. En *Critical Inquiry*, 16 (4) 753-772.
- Fassin, D. (2017) Hacia una ciencia social crítica. Entrevista a Didier Fassin por Ángel Aedo, Marjorie Murray y Giovanna Bacchiddu. En *Andamios*, 14 (34), 351-364.
- Geertz (1989) *El antropólogo como autor*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Lammers, E. (2005, abril) Refugees, asylum seekers and anthropologists: the taboo on giving. En *Global Migration Perspectives* (29), 1-10.
- Malinowski, B. (1986) *Los argonautas del Pacífico occidental*. Barcelona: Editorial Planeta-De Agostini.
- Ossola, M. (2013, enero 21) La autoridad etnográfica interpelada. Tensiones contemporáneas sobre la(s) escritura(s) de la otredad. En *Universitas humanística* (75), 63-80.
- Restrepo, E (2016) *Etnografía: alcances, técnicas y éticas*. Bogotá: Envión Editores.
- Ramos, R. (2004, mayo 6) Los Yanomami en el corazón de las tinieblas blancas. En *Relaciones* 98, (25), 18-47
- Sánchez, C. (2003) Voces y escritura: La reflexividad en el texto etnográfico. En *RDTP LVIII*, (1), 71-84.
- Segato, R. (2004) Antropología y Derechos Humanos: alteridad y ética en el movimiento de los derechos universales. *Série Antropologia*.



3. Dossier ***Conexiones que importan...***

*A. Sobrero; P. Uriarte Bálamo;
S. Romero Gorski*



DOI: 10.29112/RUAE.v4.n1.6

Antropologia presente, attuale

Alberto Sobrero

La Sapienza, Roma. alberto.sobrero@uniroma1.it
ORCID 0000-0001-5483-4412

Recibido: 21/02/19. Aceptado: 27/04/19.

Si è tenuto a Cremona (Lombardia) nei giorni 8-10 novembre 2018 il I° Convegno della Società Italiana di Antropologia Culturale (SIAC, Presidente Prof. Ferdinando Mirizzi, Segretario Generale Prof.ssa Rosa Parisi), associazione nata dalla fusione delle due precedenti società, AISEA e ANUAC. Il momento non facile della vita culturale e politica del nostro paese e il continuo ripetersi di episodi di discriminazione e intolleranza verso gli immigrati, hanno suggerito di dedicare il Convegno al tema “Razza, Razzismi e discriminazione razziale”.

Il problema non è certo solo italiano. I recenti flussi migratori, effetto incrociato del processo di globalizzazione e del peggioramento climatico di vaste zone del pianeta, ha riguardato negli ultimi anni molti paesi europei. A differenza dell’Inghilterra, della Francia e degli stessi paesi iberici, l’Italia non aveva, però, mai avuto sul proprio territorio un incontro reale e diffuso con altre culture, con altri modi di pensare e altre religioni che non fossero quella cattolica romana. Oggi si può stimare che la presenza di immigrati in Italia abbia raggiunto una percentuale di circa il 9% della popolazione, pari a cinque milioni e mezzo, di cui probabilmente cinquecento mila irregolari (non in possesso di titolo di soggiorno e non registrati in alcun modo). Interi settori dell’economia (in particolare l’agricoltura, alcuni settori dell’industria settentrionale, alcune attività commerciali, sarebbero oggi impossibili senza la mano d’opera straniera. Fra gli immigrati regolari il tasso di occupazione raggiunge il 40%-45%% (2milioni e trecento mila), con un contributo fiscale di circa sette miliardi di euro. Ma il fenomeno migratorio è stato per l’Italia relativamente rapido, con il risultato di una cattiva gestione politica, scarsa integrazione, nascita di un razzismo, forse meno violento, ma più sottile e diffuso che in altri paesi europei.

La nutrita partecipazione al Convegno di Cremona della SIAC degli antropologi che lavorano nell’università e negli enti pubblici del paese, ha permesso di suddividere affrontare i molti aspetti della questione, dividendo interventi e dibattiti in numerose sessioni, in modo da proporre non solo una riflessione teorica generale, ma anche

argomenti specifici, come le forme di discriminazione nascoste nel linguaggio, nella vita quotidiana, nelle istituzioni (ospedali, scuole). Di particolare interesse è stata la riflessione sul razzismo nella stessa antropologia italiana durante (ma anche prima e dopo) il periodo fascista. Per lo più sotto la lente d'ingrandimento è stato posto il fenomeno in Italia, anche se alcune sessioni hanno lavorato sul rapporto fra nazionalismo, processi identitari e razzismo in aree critiche, come nel caso dell'Ucraina, o dei Balcani, e su fenomeni di discriminazione "culturale", come, ad esempio, in alcune aree dell'India, o del Senegal.

Fra i diversi ospiti stranieri ha preso parte ai lavori Marc Augé, la cui opera è largamente presente in Italia. Insieme a chi scrive, Augé ha presentato il testodi Ferdinando Fava, *In Campo Aperto*, testo dedicato alla figura e al lavoro dell'antropologo francese Gérard Althabe. Il titolo del libro già ne evidenzia gli interrogativi affrontati da Althabe. Come ha ricordato Augé nel suo intervento, la storia della relazione dell'etnologo con il suo campo è antica e da sempre complessa. Consapevole o meno, da sempre l'etnologo, qualunque sia il territorio della sua ricerca, si trova *implicito* nel mondo che studia. La ricerca mette sempre in moto un insieme di relazioni: alla domanda "Chi sono gli altri per me?", si associa sempre l'interrogativo: "Chi sono io per i miei interlocutori?" ("Qual è in questo momento il mio ruolo? Qual è la mia posizione storica e sociale?").

Fra i primi in Francia è stato Sartre (alla cui opera Althabe si riconosce debitore) nella *Critique de la Raison Dialectique* a sottolineare come la ricerca antropologica debba sempre collocarsi nello spazio fra questi due interrogativi. Il modello di riferimento per Sartre era l'opera di Leiris: «La ricerca -scrive Sartre- è un rapporto vivente tra uomini ed è questo rapporto nella sua totalità che Leiris ha tentato di descrivere nel suo ammirabile libro *L'Afrique fantôme*». Come Augé ha sottolineato la nozione di implicazione ha attraversato tutta la storia dell'antropologia, benché, almeno fino agli anni Ottanta sia rimasta per lo più sottotraccia, nascosta dietro la pretesa di una antropologia come scienza oggettiva. Althabe può essere iscritto fra i pionieri di quella che sarà poi l'antropologia riflessiva, interpretativa, o dialogica, che dir si voglia. Fondamentale per Althabe era superare il modello dell'antropologia classica, ma non tanto per opporre ad esso un altro modello, quanto per riconoscere l'aspetto pratico del "fare antropologia", l'aspetto concreto e non prevedibile dell'esperienza antropologica. Quando si fa ricerca -scrive nel suo studio Ferdinando Fava- bisogna mettere tra parentesi l'immagine astratta dell'antropologo come intellettuale esperto dei modi di vivere e pensare altrui, "sospendere" le precedenti certezze. Questo non vuol dire che all'antropologo non sia richiesta competenza teorica, ma è da questa competenza che deve poi scaturire la capacità di vivere politicamente le diverse situazioni, senza restare paralizzato nei propri e negli altrui pregiudizi. Da qui la definizione dell'antropologia di Gérard Althabe come "antropologia del presente", un fare antropologia che non può prodursi che nella ricerca e nel dialogo che la rende viva.

Antropología presente, actual

Alberto Sobrero

El 1er Congreso de la Sociedad Italiana de Antropología Cultural (SIAC, Presidente Prof. Ferdinando Mirizzi, Secretario General Prof.ssa Rosa Parisi) se celebró en Cremona (Lombardía) del 8 al 10 de noviembre de 2018, una asociación nacida de la fusión de las dos anteriores empresas, AISEA y ANUAC. El momento no fácil de la vida cultural y política de nuestro país y la continua repetición de incidentes de discriminación e intolerancia hacia los inmigrantes, han sugerido dedicar la Conferencia al tema “Raza, racismo y discriminación racial”.

El problema no es simplemente italiano. Los recientes flujos migratorios, un efecto cruzado del proceso de globalización y del empeoramiento ambiental de vastas áreas del planeta, han afectado a muchos países europeos en los últimos años. A diferencia de Inglaterra, Francia y los propios países ibéricos, Italia nunca había tenido un encuentro real y generalizado con otras culturas, con otras formas de pensar y otras religiones que no fueran católicas romanas. Hoy se puede estimar que la presencia de inmigrantes en Italia ha alcanzado un porcentaje de alrededor del 9% de la población, equivalente a cinco millones y medio, de los cuales probablemente quinientos mil irregulares (no tienen permiso de residencia y no están registrados de ninguna manera). Sectores enteros de la economía (en particular, la agricultura, algunos sectores de la industria del norte, algunas actividades comerciales, hoy serían imposibles sin mano de obra extranjera). Entre los inmigrantes regulares, la tasa de empleo alcanza el 40% - 45% (2 millones y trescientos mil), con una contribución fiscal de unos siete mil millones de euros. El fenómeno migratorio fue relativamente rápido para Italia, con el resultado de una gestión política deficiente, una integración deficiente, el nacimiento del racismo, quizás menos violento, pero más sutil y generalizado que en otros países europeos.

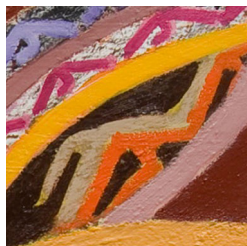
La amplia participación en la Conferencia de antropólogos SIAC que trabajan en la universidad y en los organismos públicos del país, ha permitido dividir los muchos aspectos del tema, dividiendo intervenciones y debates en numerosas sesiones, para proponer no solo una reflexión, sino también teoría general y temas específicos, como las formas de discriminación ocultas en el lenguaje, en la vida cotidiana, en instituciones (hospitales, escuelas). De particular interés fue la reflexión sobre el racismo en la misma antropología italiana durante (pero también antes y después) del período fascista. En su mayor parte, bajo la lenta ampliación del fenómeno se ha colocado en Italia, incluso si algunas sesiones han trabajado sobre la relación entre el nacionalismo, los procesos de identidad y el racismo en áreas críticas, como en el caso de Ucrania o los Balcanes, y sobre los fenómenos de discriminación “cultural” como, por ejemplo, en algunas áreas de la India o Senegal.

Entre los diferentes invitados extranjeros participó en los trabajos, Marc Augé, cuya obra está ampliamente presente en Italia. Junto con quien escribe, Augé presentó el texto de Ferdinando Fava, *En Campo Abierto*, un texto dedicado a la figura y obra del antropólogo francés Gérard Althabe. El título del libro ya destaca las preguntas dirigidas, en su momento, por Althabe. Como señaló Augé en su discurso, la historia de la relación del etnólogo con su campo es antigua y siempre ha sido compleja. Consciente o no, el etnólogo siempre ha estado involucrado en el mundo que estudia, sea cual sea el territorio de su investigación. La investigación siempre pone en marcha un conjunto de relaciones: la pregunta “¿Quiénes son los demás para mí?”, se asocia siempre con

la pregunta: “¿Quién soy yo para mis interlocutores?” (“¿Cuál es mi función en este momento? ¿Cuál es mi posición histórica y social? «).

Entre los primeros en Francia se encontraba Sartre (en cuyo trabajo Althabe se reconoce a sí mismo) en *Critique de la Raison Dialectique* para subrayar cómo la investigación antropológica siempre debe ubicarse en el espacio entre estas dos preguntas. El modelo de referencia para Sartre fue el trabajo de M. Leiris: “La investigación - escribe Sartre - es una relación viva entre hombres y es esta relación en su totalidad que Leiris ha intentado describir en su admirable libro *Afrique fantôme*”. Como ha enfatizado Augé, la noción de *implicación* ha pasado por toda la historia de la antropología, aunque, al menos hasta los años ochenta, ha permanecido en su mayor parte solapada, oculta tras la afirmación de una antropología como una ciencia objetiva. Althabe puede inscribirse entre los pioneros de lo que luego será la antropología reflexiva, interpretativa o dialógica, si se prefiere. Althabe fue fundamental para superar el modelo de antropología clásica, pero no tanto para oponerse a otro modelo, sino para reconocer el aspecto práctico de “hacer antropología”, el aspecto concreto e impredecible de la experiencia antropológica.

Al investigar, escribe en su estudio Ferdinando Fava, debemos poner entre paréntesis la imagen abstracta del antropólogo como experto intelectual de las formas de vivir y pensar de los demás, “suspender” las certezas anteriores. Esto no significa que el antropólogo no requiera competencia teórica, sino que es a partir de esta competencia que debe surgir la capacidad de vivir políticamente las diferentes situaciones, sin estar paralizado en los prejuicios propios y en los de otros. De ahí la definición de la antropología de Gérard Althabe como “antropología del presente”, una antropología que solo puede producirse en la investigación y el diálogo que la hace viva.



DOI: 10.29112/RUAE.v4.n1.7

Contemporary conversations on immigration in the United States. The view from Prince George's County, Maryland

Judith Noemí Freidenberg
Maryland, US: 2016, Lexington Books
Idioma original: Inglés

Pilar Uriarte Bálsamo

Doctora en Antropología, FHCE, Uruguay
pilar.uriarte@gmail.com
ORCID 0000-0002-7406-5793

95

Recibido: 04/04/19. Aceptado: 10/05/19.

Conversaciones contemporáneas sobre inmigración en los Estados Unidos refleja un intenso proceso de investigación en el marco del programa *ImmigrantLifeCourse-ResearchProgram* fundado en el año 2000 por la antropóloga Judith Freidenberg. Su autora, nacida en Argentina, se graduó en Ciencias Antropológicas en la Universidad de Buenos Aires. A continuación se trasladó a Estados Unidos donde se doctoró en Antropología en la City University of New York. Esta experiencia de desplazamiento que implicó su vida familiar y profesional es el marco desde el cual debe ser comprendida toda la propuesta de investigación en tanto perspectiva analítica, compromiso social y político con la materia.

En la introducción a su propia identidad *inmigrante*, como etiqueta y doble pertenencia, la autora nos aproxima a la perspectiva que atraviesa todo el libro. En él se aborda el desplazamiento internacional como un fenómeno a ser explorado en la interacción entre sociedad receptora y sociedad de origen; experiencias concretas y contextos históricos y políticos; evaluaciones personales y representaciones exteriores; y siempre en diálogo con herramientas conceptuales, teóricas y analíticas.

Ya desde el título, *Conversaciones contemporáneas* nos propone entrar en un diálogo entre las experiencias de migración en primera persona, narradas por los protagonistas “con su propia voz” y los insumos documentales y teóricos que permiten hacer

de esas historias la aguja que hilvana tiempos y espacios que, de otro modo, podrían pensarse como desconectados. Ese diálogo tiene como objetivo complejizar y hacer más profunda la comprensión de los procesos migratorios, iluminando la diversidad al interior de la etiqueta y mostrando cómo la falta de las *perspectivas nativas* tiende a la simplificación del análisis. Busca contribuir a la necesaria politización del debate sobre migraciones sin eludir que muchos de los inmigrantes que participan de la investigación provienen de países que han sufrido intervenciones político-militares o económicas del país donde ahora residen. De este modo se trazan conexiones que preexisten a los desplazamientos analizados.

La propuesta deja clara la necesidad de correr el foco que habitualmente se pone en el tema. Nos invita a dejar de pensar a los *inmigrantes como problema*, en tanto presencia no deseada o amenaza, para comprender la forma en que *los procesos migratorios* se transforman en partes constitutivas de la sociedad norteamericana fortaleciendo el tejido social. En este segundo escenario, el problema analítico se traslada a otras esferas, como las ideologías nacionales, políticas públicas y clase social. La migración aparece entonces vinculada a procesos de gran escala en los que tanto los conflictos nacionales, como las tendencias globalizadoras son pensados como experiencias concretas por las que atraviesan los narradores al migrar. Los estados, sus fronteras y sus múltiples relaciones pierden su condición abstracta y pasan a ser entidades pasibles de análisis desde perspectivas analíticas nativas o académicas. Es así que la investigación se localiza en un espacio geográfico, político y simbólico concreto: el condado de Prince George's, estado de Maryland. Desde allí se abordan las experiencias migratorias *en un lugar y a través de ese lugar*, identificando construcciones de memoria, identidad y pertenecimiento que funcionan como ejes de inclusión o estigmas proyectados sobre las diferencias. Acompañando ese abordaje el libro se divide en tres partes.

96

La primera parte *Contextos de la experiencia de inmigración* busca comprender las migraciones en tanto experiencia humana, a partir del análisis de unidades de sentido de larga duración estructuradas en el tiempo y en el espacio. Encontramos un recorrido por la construcción de los Estados Unidos en tanto unidad político-territorial. Ésta se vincula inevitablemente a los desplazamientos de población en diferentes períodos históricos, algunos de los cuales son conceptualizados como flujos migratorios, mientras otros son pensados como vector colonizador o impulsos poblacionales. Si bien la idea de que Estados Unidos es una nación conformada por inmigrantes es ampliamente aceptada en los cánones de la identidad nacional, los migrantes contemporáneos no aparecen retratados como parte de la nación, siendo excluidos en función de criterios raciales, étnicos y de clase. Estos criterios, por su vez, se vinculan a conformaciones identitarias muy específicas en torno a quién, según criterios formales o legitimación social, forman parte de la nación. Se analiza la cobertura realizada por la prensa en torno a la migración desde 1850 a 2013, a partir del relevamiento de dos periódicos de amplia circulación en la región. A esto se suma el estudio de recepción a partir de producciones visuales especialmente confeccionadas para una exhibición itinerante acompañada de un audiovisual. En el diálogo con los espectadores fue constatado cómo la exposición directa a las narrativas sobre inmigración contrasta con las imágenes previas sobre el tema, introduciendo simultáneamente la dimensión humana y la diversidad de esas historias.

La segunda parte *Testimonios de la experiencia migratoria* presenta el análisis de la experiencia migratoria desde la narración de las personas migrantes a partir de la construcción de 70 historias de vida, mediante entrevistas en profundidad. A partir de

la lectura y análisis de todo el material, fueron seleccionadas 24 historias de vida para presentar el análisis. Estas entrevistas se realizaron a inmigrantes con diversas trayectorias y orígenes, que migraron en diferentes períodos y con motivaciones diversas. La sección propone comprender la movilidad humana haciendo confluír la dimensión espacial y temporal. Eso significa, por un lado, considerar el tiempo autobiográfico y el tiempo histórico que afectan la experiencia de desplazamiento. Por otro, operacionalizar el espacio como una combinación acumulativa a partir del país de nacimiento, las fronteras nacionales, y el espacio de residencia en el lugar de destino. De este modo, se construye un marco analítico que permite comprender la economía política de la migración, así como también las transiciones en el curso de la vida a partir de la experiencia migrante. Esta sección se divide en tres capítulos que corresponden a los diferentes momentos del desplazamiento. En el capítulo tres se presenta el proceso de preparación, toma de decisión y ejecución de la migración, localizando la narrativa en el lugar de origen, a partir de la memoria. Los contextos económicos, social, políticos, familiares y personales que dan forma al proceso son analizados en un contrapunto entre agencia y estructura, y conectando acontecimientos locales con intervenciones globales. El capítulo cuatro analiza el desplazamiento y lo propone como un constructor de puentes geopolíticos. Mientras que la experiencia migratoria resulta, en muchos casos, en separaciones, discontinuidades y rupturas para los sujetos que se desplazan, la relocalización en la sociedad de destino acaba transformándose en un conector entre dos espacios que previamente aparecían difusamente conectados y que permiten construir redes familiares y sociales transnacionales. En el capítulo cinco, último de esta sección, se presentan las transformaciones producidas en el lugar de destino. El relato retrospectivo de la experiencia migratoria identifica las transformaciones que genera el desplazamiento, convirtiendo a los inmigrantes en sujetos culturalmente híbridos.

97

Por último, en la tercera parte *Historias locales, conexiones globales*, los relatos se conectan con las políticas migratorias vigentes en los diversos períodos históricos de ingreso, con las evaluaciones en torno a la experiencia migratoria, las posibilidades de haber alcanzado una vida mejor (“a betterlife”) y las formas en que esta es imaginada, no exclusivamente asociada con mejores ingresos. Se presenta también una interesante problematización en torno a cómo pensar el problema de la clase social y su adscripción cuando los casos abordados están atravesados por la movilidad geográfica y cultural.

En definitiva, el libro ofrece una excelente oportunidad para conocer más sobre la inmigración contemporánea en los Estados Unidos construyendo una perspectiva informada, dialógica y comprometida analítica y políticamente con el fenómeno; que no descuida dimensiones fundamentales como son el género, la pertenencia étnica o el origen urbano / rural de sus protagonistas; atendiendo a una visión no individualista y no fragmentaria de los procesos sociales; en este caso, la experiencia migratoria.



DOI: 10.29112/RUAE.v4.n1.8

Por dentro y por fuera de la arquitectura. Notas sobre *Fraternidad para construir*, Jorge di Paula, 2019

Sonia Romero Gorski

FHCE. sromero@fhuce.edu.uy
ORCID 0000-0003-3394-4879

Recibido: 23/04/19. Aceptado: 20/05/19.

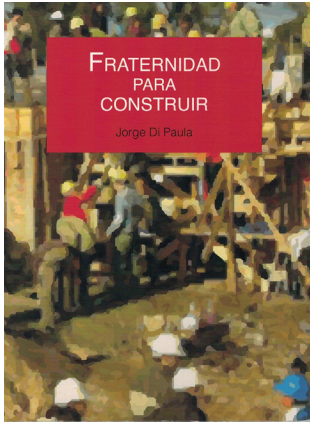
99

Las ideas fuerza que guiaron su desempeño como docente e investigador en la entonces Facultad de Arquitectura, de la UdelaR, fueron colocando cada vez más a J. Di Paula en posiciones de búsqueda multidisciplinaria, concepciones entrelazadas entre varios saberes y herramientas necesarias para “resolver” temas de vivienda. La preocupación por la vivienda popular y la constatación de que no constituía un tópico académico específico lo llevó a liberar varias batallas, no todas ganadas.

Partiendo de una constatación sencilla pero no siempre ni cabalmente puesta en práctica en la profesión, “Si en la formación universitaria se pretende enfrentar en su complejidad la problemática habitacional de las áreas urbanas latinoamericanas, esta debería tener un tratamiento similar al de la problemática educacional o la salud. Así como la problemática de la salud no involucra solo a los médicos, ni la problemática de la educación a los maestros, tampoco la problemática de la habitación involucra solo a los arquitectos.” (p. 27). J. Di Paula emprendió varias innovaciones, entre las más destacadas: la creación y la integración activa en Redes interdisciplinarias, en el país y en el extranjero.

En la UdelaR pudimos adherir a sus propuestas, trabajar conjuntamente en la Red de Asentamientos Humanos, Habitat y Vivienda, REAHVI. Durante años (abogados/as, escribanos/as, arquitectos/as, economistas, antropólogos/as, urbanistas) organizamos investigaciones, publicaciones, cursos, conferencias, participamos en jornadas y en formación de Posgrados.

La implicancia de la antropología social y cultural en cada una de esas propuestas es algo largo de detallar, pero básicamente estaba implícita en las inquietudes socio culturales e integrales que tanto Di Paula como el conjunto de integrantes de la REAHVI trabajamos, expandimos y defendimos con convicción teórica y ética. La ciudad, la



densificación urbana, la vivienda popular, la autoconstrucción, viviendas desocupadas, entre tantos temas nos fueron ocupando y elaboramos propuestas, que están implícitas y aparecen en recomendaciones, enseñanzas que deja el reciente y último libro de Di Paula.

Me gustaría elegir esfuerzos significativos plasmados en el libro, como forma de cuestionamientos agudos y constructivos que forman la base de la parte 3, Doce mitos sobre la problemática habitacional de los sectores populares. La necesidad de un nuevo paradigma, 27-42. En la fundamentación de ese capítulo dice, “...es necesario cuestionar severamente la mitología encubridora de la realidad que subyace en la mayoría de las facultades de arquitectura sobre lo que es la problemática habitacional

de los sectores populares”, p. 28.

Es evidente que aquí el concepto *mito* no remite a la densidad argumental de las mitologías tradicionales, sino al uso más generalizado como *no-verdades* que a fuerza de ser repetidas reclaman aceptación y hasta reproducción como hallazgos académicos. Aquí el autor pone en juego conocimientos y valentía para desarticular formulaciones erráticas pero recurrentes que se introducen inadvertidamente en discursos autorizados. Son 12 mitos que vale la pena recorrer. El libro contiene muchos más hallazgos y advertencias.

En los comentarios van a participar colegas de la REAHAVI, que serán distribuidos entre los dos volúmenes del 2019 de la Revista Uruguaya de Antropología y Etnografía.

Se incluyen aquí textos de Arturo Iglesias (Fac. de Derecho) y de Benjamín Nahoum (FADU).

Sobre “Fraternidad para construir”

Arturo Iglesias

yglesiasarturo@gmail.com

Nuestro entrañable amigo Jorge Di Paula, arquitecto hasta el fin, nos dejó, tras su fallecimiento, su pensamiento sobre un tema central de su profesión: el espacio habitable de los humanos, en especial sobre como él entendía, el hábitat mínimo exigible para satisfacer el derecho que asiste a todo individuo por su condición humana.

Por el tema tratado su libro pudo, también, denominarse: El hábitat como hecho y acción o aspectos espaciales y temporales del hábitat humano o cualquier otra denominación que acentuara la apreciación estática y dinámica de la habitación humana, porque ellos son los temas a los que su obra alude permanentemente, pero el, fiel a sí mismo y a lo que dedicó su vida en nuestro país y en el extranjero prefirió resaltar en el título dos valores que fueron para él fundamentales, para orientar su propia conducta y para la consideración y creación de ese hábitat. Ellos son:

A) Su creación, que no es solo su construcción sino también la conversión y aprovechamiento de lo preexistente, de todo aquello que representa el “ambiente” en el que esa labor puede desarrollarse y ser así un “medio” para esa tarea dando así sentido a la expresión que agrupa ambos adjetivos como “medio ambiente” para la labor creativa del hábitat y

B) Que esa labor se sustente en el afecto, en la hermandad de los individuos, que no sea simplemente un instrumento para obtener un resultado material sino para ser algo que favorezca la convivencia de los individuos y su grupo familiar con la comunidad en general con la que se espera una adecuada integración.

Por lo que conocimos de Jorge en su vida, pensamos que ese es el legado que el nos deja cuando nos abandona.

Jorge Di Paula (1938-2019) Un “arquitecto social”

Benjamín Nahoum

bnahoum@vera.com.uy

Cuando dejé la Universidad como estudiante y comencé mi vida profesional, y descubrí la vivienda social y en particular el cooperativismo (que fueron los temas que nos unieron durante más de treinta años), Jorge Di Paula ya estaba en su exilio ecuatoriano, como buena parte de los técnicos del instituto “CEDAS”, al que pertenecía, precio que pagaron por su militancia social, gremial y política.

En aquel momento Jorge ya había sido asesor en vivienda de AUTE, el sindicato de los trabajadores de UTE (que por entonces tenía, al igual que otros gremios, una ley que procuraba soluciones habitacionales para sus integrantes), para realizar lo cual había formado un equipo asesor interdisciplinario. Había sido luego, ya aprobada la Ley de Vivienda, y hasta su exilio, miembro del CEDAS, participando de grandes proyectos como el Complejo “José Pedro Varela”, de Malvín Norte, del que sólo llegó a construirse alrededor de la mitad de las viviendas previstas, y el Complejo “Floren- cio Sánchez”, en Colón, frustrado como el anterior por la dictadura. Y en su exilio ecuatoriano, fiel a sus ideas y preocupaciones, había asesorado en la construcción de conjuntos habitacionales en Quito, y había sido Coordinador Técnico de la Asociación Latinoamericana de Hábitat, Arquitectura y Urbanismo, ALAHUA.

Por todos esos avatares recién conocí a Jorge a su vuelta al país y a la Facultad de Arquitectura, cuando con Atilio Farinasso Rivara y Charla Furman pusieron en marcha la Unidad Permanente de Vivienda, creando uno de los pocos ámbitos de la Universidad preocupados por la vivienda social, que pervive aún y del que Di Paula era director en el momento de su jubilación. Allí comenzaron investigaciones, asesoramientos y después cursos sobre el tema, que empezaron siendo de y para arquitectos, pero prontamente mostraron la necesidad de la mirada interdisciplinaria, que algunos años después recogería el Espacio de Formación Integral “Cooperativismo e Interdisciplina”, continuador de esa tarea.

No me propongo ni puedo inventar aquí todo lo que Jorge hizo por el tema de la vivienda social, porque seguramente mi lista sería incompleta. Me referiré sólo a aquellas cosas que conozco directamente, en algunas de las cuales tuve la oportunidad de trabajar con él, y en muchas también con otro querido compañero, el arquitecto Walter Kruk, cuya historia creo que tiene muchos puntos de contacto con la de Jorge.

Creo que lo pinta de cuerpo entero que, pasada la sesentena, emprendiera la tarea de realizar un doctorado en los temas que lo apasionaban, doctorado que creo nunca concluyó, porque no se había embarcado en esa empresa para tener un título más, que no necesitaba, sino por lo mucho que le gustaba estudiar, reflexionar, discutir, intercambiar y plantearse permanentemente enigmas y buscarles soluciones.

Era además un creador e impulsor de equipos y redes, algunos gestados por él y algunos por otras personas, lo que no era un obstáculo para que les pusiera todo su entusiasmo: desde aquél de los '60 para apoyar a AUTE, pasando por el CEDAS, hasta sus experiencias ecuatorianas; desde el espacio de la Unidad Permanente de Vivienda de la Facultad de Arquitectura hasta su participación en la Red Universitaria de Cátedras de Vivienda (ULACAV), en ARQUISUR (Asociación de Escuelas y Facultades de Arquitectura públicas de América del Sur) y en HABYTED, el subprograma de Tecnología para Viviendas de Interés Social de CYTED, el Programa Iberoamericano de Ciencia y Tecnología promovido por la cooperación española; desde el APAHI, un pequeño instituto que creó para poner a prueba algunas de sus ideas, hasta últimamente la creación aquí, en Uruguay, de la Red Temática de Asentamientos Humanos, Hábitat y Vivienda (REAHVI) del Espacio Interdisciplinario de la UdelaR, de la que fue fundador, integrante y en un período Coordinador, y coautor de sus publicaciones.

102

Y cómo no citar a “Vivienda Popular”, única revista especializada del país en la temática que le da título, que nació en la UPV con el apoyo del Instituto de la Construcción de la entonces Facultad de Arquitectura, y de la que integró, con Walter Kruk y quien esto escribe, el Consejo Editor de la primera etapa de dieciséis números (1997-2005). Aún después de su jubilación siguió colaborando con la revista, aportando artículos sobre cuestiones originales que se le ocurrían y a las que siempre estaba dándole alguna vuelta.

Jorge fue uno de esos escasos, pero muy valiosos ejemplos de “arquitecto social”, siempre preocupado por la arquitectura y lo material, pero también por la gente, por cómo poner su conocimiento al servicio de las necesidades y la calidad de vida de la gente. Por eso le inquietaban sobremanera los temas de la gestión, la interdisciplina y las “tecnologías blandas”, las relaciones entre las gentes y las relaciones en la sociedad.

Y eso no porque despreciara las “tecnologías duras”, lo proyectual ni lo constructivo, sino, probablemente, porque ya había bastante gente ocupándose de eso, y muy poca de esto otro, y porque esa era su vocación. Por eso prefería verse como un “arquitecto actor” en vez de como un “arquitecto autor”, imagen que manejaba con mucha frecuencia, quizá porque ponía, en este tema y en las circunstancias actuales, la interrelación con la gente y la participación, por encima de lo que pudiera producir el genio individual.

En los últimos tiempos, cuando nos encontrábamos, ahora cada vez más espaciadamente, discurríamos largamente sobre las ideas de uno y de otro, sobre lo mucho que queda por hacer y sobre lo que querríamos que se hiciera, y siempre encontraba en él un pensamiento fresco, dispuesto a poner las cosas en cuestión, pero no buscando lo novedoso sino lo perdurable.

Seguramente me queda mucha cosa en el tintero y otras personas que trabajaron con él o simplemente lo conocieron podrán completar esta enumeración inconclusa, hecha más que nada en base a memoria y afecto.



4. Espacio abierto

*Notas y noticias de actividades académicas, reseñas
o anuncios de publicaciones*



Conferencia Dr. Renzo Taddei en Montevideo

El pasado miércoles 22 de mayo en el Espacio Interdisciplinario de UDELAR el Dr. Renzo Taddei dictó la conferencia “En el futuro seremos todos filósofos-ingenieros-bailarines, o no seremos nada: desafíos del Antropoceno y de la tecnósfera para los colectivos y sus formas de acción política”.

En esta presentación, desde una mirada puesta en la confluencia de la antropología, filosofía de la ciencia y cosmologías indígenas, se abordaron algunas de las transformaciones contemporáneas en las maneras como naturaleza, acción humana y política se configuran en la imaginación colectiva sobre el futuro. De manera más específica, dos vectores importantes de dichas transformaciones fueron discutidos: la crisis ambiental planetaria y lo que se ha convenido en llamar Antropoceno, junto con los desarrollos más recientes en el campo de la inteligencia artificial.

La conferencia fue promovida por el Departamento de Antropología Social de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, junto con la Red Temática de Medio Ambiente, la Cátedra Unesco de Agua y Cultura y el Grupo CSIC Antropología y Ambiente.

Renzo Taddei es profesor del Programa de Posgrado en Ciencias Sociales y del Instituto del Mar en la Universidad Federal de Sao Paulo. Ha sido docente visitante en las universidades de Yale, Duke y Udelar. Sus investigaciones están centradas en el tema de la relación entre el conocimiento sobre la naturaleza y la teoría social, con foco específico en el cambio climático en su relación con las perspectivas de las ciencias y de poblaciones llamadas “tradicionales”.



La Reunión de Antropología del Mercosur es uno de los principales eventos de antropología en América Latina, reuniendo investigadores, académicos y estudiantes de diversos países. La Universidad Federal de Río Grande del Sur (UFRGS) de Porto Alegre, a través del Programa de Pós-graduação em Antropologia Social y del Departamento de Antropología será la encargada de la organización del evento por tercera vez en la historia de la RAM.



Ganador 2019: Premio Prof. Andrzej Dembicz para la mejor Tesis Doctoral sobre América Latina y el Caribe

La tesis de Darío Arce Asenjo *L'Uruguay ou le rêve d'un extrême-occident: mémoires et histoire du malencontre indien* defendida en la *Université de la Sorbonne nouvelle – Paris III*, Francia, fue galardonada con el Premio Profesor Andrzej Dembicz (fundador del Centro de Estudios Latinoamericanos de la Universidad de Varsovia) para la mejor tesis doctoral sobre América Latina y el Caribe, el cual se entrega conjuntamente entre el Consejo Europeo de Investigaciones Sociales sobre América Latina (CEISAL) y la Fundación Profesor Andrzej Dembicz.

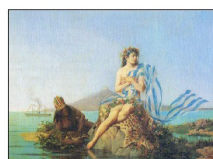
El premio se entregará en el 9º Congreso del CEISAL, a realizarse del 29 al 31 de Julio del 2019 en Bucarest, Rumania.

UNIVERSITÉ PARIS III – SORBONNE-NOUVELLE
Ecole Doctorale Europe-Latine-Amérique Latine (ED122)

DOCTORAT D'ANTHROPOLOGIE

Darío ARCE ASENJO

L'Uruguay ou le rêve d'un extrême-occident
Mémoires et Histoire du malencontre indien.



Thèse dirigée par :

Thérèse Bouyssi-Castagne,
Directrice de recherches émérite au CNRS

Soutenue le 9 janvier 2014.

Membres du jury :

Thérèse Bouyssi-Castagne
Joël Candau
Olivier Compagnon
David Dumoulin
Antoinette Molinè

Directrice de recherches émérite au CNRS
Professeur, Université de Nice-Sophia Antipolis
Professeur, IHEAL
Maître de Conférences, IHEAL
Directrice de recherches émérite au CNRS



**Reseña de Tesis, Programa de Maestrías
de la FHCE**

**“Conchillas:
Un lugar para recordar”**

Jorge E. Baeza

Departamento de Arqueología, FHCE
jorgebaezamartinez@gmail.com

La localidad de Conchillas constituye una urbanización producto de una serie de hechos de la historia mundial vinculada con la expansión del capital inglés, la tecnología y el crecimiento del país anglosajón a partir del triunfo de Trafalgar y la Revolución Industrial.

El cambio que se genera en Inglaterra en los siglos XVIII y XIX altera totalmente la organización social, la distribución de tierras, el crecimiento edilicio de las ciudades, el aumento de población lo que da lugar a la búsqueda de una expansión en ultramar buscando obtener materias primas y colocar su excelente producción textil, sus máquinas y sus capitales.

Inicialmente su política imperial lo lleva a crear colonias mediante la anexión militar en territorios de distintas partes del planeta.

Dicha política le permite ante todo lograr los dos propósitos indicados anteriormente: materias primas para procesar y exportar su enorme producción.

Pero el mantener dichos territorios con fuerzas militares de ocupación y administrarlos les insume enormes cantidades de dinero a las arcas públicas.

Por ello como lo citan diversos autores(Winn,P.1986;García Vargas,2006) , su intervención cambia de lo militar a lo diplomático , ‘pasando del Imperio formal a una estrategia denominada Imperio Informal.

¿En que consiste dicho cambio? Se basa en establecer tratados comerciales por la vía de la diplomacia, beneficiosos a la Corona Inglesa colocando enormes volúmenes de textiles, equipos, técnicos y capital , y comprando barato productos agrícolas y ganaderos a los países de América del Sur , quienes en el principio del Siglo XIX recién lograban su independencia del yugo español.

La incorporación de maquinaria pesada , minerales como el carbón para la industria naciente y a ello se agrega los empréstitos en libras esterlinas con tasas de 6 al 7%

como apoyo para que compañías inglesas se encarguen en éstas naciones de crear la infraestructura necesaria para su desarrollo.

Esta expansión del capital inglés impacto en el mundo y nosotros no somos ajenos al fenómeno.

Hacia 1987 se produce en nuestro territorio de Colonia , la instalación de la Company Town de Thomas and Charles Walker , vinculada al Proyecto de construcción del Puerto de Buenos Aires durante la administración del Gral Julio A. Roca.

Por factores de distancia y disponibilidad de áridos para la citada obra, la Company Town desarrolla urbanísticamente de acuerdo a sus objetivos la actual ciudad de Conchillas en que busca materia prima y disponer de obreros instalados en sus dependencias para desarrollar sus objetivos comerciales.

Por ello el objetivo de este trabajo fue analizar la puesta en marcha y su evolución del citado emprendimiento, su modelo urbano y socio cultural dentro de los cánones imperantes en la Era Victoriana.

Para alcanzar los objetivos propuestos se aplicó una metodología integradora de un abordaje de las ciencias antropológicas e históricas basado en los conceptos de la Historia Cultural desarrollada por Peter Burke (2012, 4ª edición) donde se busca acceder a las culturas como totalidades haciendo hincapié en lo simbólico y su interpretación (Burke 2012:15).

Se buscó en esa mirada visualizar la enorme influencia que en el Uruguay tuvo la presencia inglesa y sus acciones en nuestra independencia y posterior desarrollo del país.

La región de Colonia como objetivo de estudio , se analizó con mayor detalle en base a el estudio de impacto desarrollado por el Instituto de Antropología en el Convenio (Udelar-Darecor: 2006) que contó con una exhaustiva investigación histórica, arqueológica, social, industrial , tecnológica , que permitió disponer de numerosos datos en los diversos campos, estableciéndose un panorama preciso de la influencia de la cultura inglesa en la población local en los distintos ámbitos (familiar, en el trabajo, en la relación social entre criollos e ingleses, educacional, que aún hoy persiste y es orgullo de los conchillenses que como en el caso del evento anual de “Mesas de Té” denotan la persistencia de patrones culturales heredados de la presencia inglesa.

Finalmente se recoge en base a las entrevistas del equipo de social, la persistencia en el tiempo del recuerdo de los pobladores de un periodo de bonanza y orden en todos los ámbitos, que resurge con la presencia de un nuevo emprendimiento industrial “Montes del Plata” productora de celulosa y que nuevos trabajos de investigación nos darán cuenta si sus esperanzas se han cumplido.

Persiste todavía la asimetría económica en el mundo donde están los países Centrales y los países Periféricos, disputando los primeros los recursos de los segundos, en un juego que involucra territorios , poblaciones y culturas en perpetuo cambio.



**Reseña de Tesis, Programa de Maestrías
de la FHCE**

El Cóndor pasa: cuerpo, política y ancestralidad en el Camino Rojo (Uruguay)¹

Natalia Montealegre

montealegrealegria@gmail.com

La tesis problematiza la relación entre *religiosidad de los sectores medios e impunidad* en el Uruguay tomando como universo de reflexión y campo etnográfico el *canon* del Camino Rojo a través de la narrativa pública de uno de sus líderes carismáticos, integrante de la “segunda generación” e hijo de detenidos desaparecidos en Argentina.

El abordaje de esta relación cuenta con antecedentes directos que pueden agruparse en tres categorías de acuerdo con el objeto de estudio.

En primer lugar, aquellos relacionados con la *dictadura y post dictadura* en Uruguay con énfasis en la *memoria* y los efectos del *terrorismo de Estado* (Rico et al, 2011; Acosta, 2008; entre otros). En ese conjunto se destacan: el trabajo desarrollado por el Área de Estudios Interdisciplinarios de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad de la República², el Grupo de Antropología Forense (GIAF) y, dentro del campo de la Antropología Social, la labor etnográfica de Guigou (2011) con San Javier “Religión y producción del otro: mitologías, memorias y narrativas en la construcción identitaria de las corrientes inmigratorias rusas en Uruguay” y “Sanguinetti. La otra historia del pasado reciente” de Álvaro Di Giorgi (2014).

En el primero surge, bajo la dirección de Álvaro Rico, el equipo de investigación actualmente radicado en la Secretaría para el Pasado Reciente de la Presidencia de la República ámbito en el que se encuentra centralizada y sistematizada la información disponible sobre el período, incluyendo las fichas personas de todas aquellas víctimas identificadas³.

1. La tesis fue dirigida por el Prof. Tit. Dr. L. Nicolás Guigou. Fue defendida y aprobada con excelente mención publicación el 14 de diciembre de 2018 en la FHCE-Udelar. El tribunal estuvo integrado por el Dr. Sergio Gonzalez (USACH), el Dr. Álvaro Rico (FHCE-Udelar), el Dr. Marcelo Rossal (FHCE-Udelar) y el Dr. Nicolás Guigou (en su calidad de tutor).

2. Para acceder a una síntesis de ese recorrido y sus principales investigadores ver: Beretta y Demasi (2017).

3. Ver: <http://sdh.gub.uy/>

A ellos se suman las investigaciones que focalizan en la *segunda generación* y las producciones de sus integrantes con las que dialoga la narrativa que seleccionada como centro del material contra -en el sentido de contraste y contacto a la vez- el que construyó la tesis. Allí aporta claves conceptuales la labor de Gabriel Gatti (2008) en torno a la figura del detenido desaparecido y las jerarquías que se establecen dentro del *campo de la memoria y los derechos humanos* resultantes de las relaciones de parentesco con la víctima de la desaparición forzada.

En este punto las investigaciones sobre la segunda generación de víctimas directas del terrorismo de Estado⁴ nucleadas en torno a su impronta generacional (Jelin y Sempol, 2006; Sempol, 2016; Irrazabal, 2018; Alberione, 2018, entre otros) y aquellos trabajos que abordan situaciones particulares de integrantes de la segunda generación (Mosquera, 2012) aportan claves interpretativas respecto a las diversas formas de agenciamiento que producen y cómo emergen y se posicionan dentro de las *luchas por la memoria* (Jelin, 2002).

Un segundo tipo de antecedentes ineludibles son las investigaciones antropológicas relativas a la religiosidad de los *sectores medios* (Viotti, 2011a, p. 11) en la región, principalmente aquellos vinculados con la *New Age* y *prácticas religiosas autónomas*. De este conjunto se retoman los trabajos de María Julia Carozzi (1993, 1999 y 2006) y Nicolás Viotti (2008, 2011b, s/f); en relación con el aporte conceptual de Gilberto Velho (1981, 2003 y 2006) para abordar este sector social en particular. Esta articulación permite entender con mayor claridad la compleja delimitación de los sectores medios urbanos en la medida que atiende a cuáles son los valores que ordenan la experiencia religiosa signada por el individualismo y la autonomía. Ambos elementos distintivos entendidos como aquellos valores que ordenan esa práctica. Para ello la reflexión pionera de María Julia Carozzi sobre el “movimiento de la Nueva Era y las terapias alternativas” entendida en términos de una “red sumergida” (Carozzi, 2000) que parte del estudio de la genealogía de su desarrollo internacional (Carozzi, 1999) hace posible contextualizar su emergencia en Uruguay.

Y, finalmente es necesario tener presente, como antecedentes directos de ese trabajo, las pesquisas respecto a *neochamanismo*, específicamente sobre el Camino Rojo a nivel nacional e internacional. De esa corriente las tesis doctorales de Mendonca Pollana (2006) “Aproximación etnográfica a un culto neochamánico en contextos urbanos. Estudio sobre el movimiento “Camino Rojo” en España” y la de Juan Scuro (2016) “Neochamanismo en América Latina. Una cartografía desde el Uruguay”, junto a los trabajos de Ismael Apud (Apud et al, 2013; Apud, 2011, 2013a, 2013b, 2015a, 2015b) permiten contextualizar la *ficción* (Strathern, 1991) producida bajo el título “El Cóndor pasa: cuerpo, política y ancestralidad en el Camino Rojo (Uruguay)” y que aquí es sintéticamente presentada.

Por otra parte, resulta pertinente por su carácter relacional incorporar en el estado del arte los trabajos vinculados con los etnónimos indígenas utilizados en el país (Arce, 2015), las demandas presentes de los pueblos originarios en Uruguay (Basini, 2003; Olivera, 2008, 2013 y 2014; Rodríguez et al, 2017) y en particular aquellos textos sobre cómo se relaciona la construcción del Estado nación uruguayo con lo indígena y el mito de su extinción (Azpiroz, 2017; Rodríguez 2017; Verdesio, 2014).

4. A los efectos de este texto se entenderá que “El terrorismo de Estado es un sistema político cuya regla de reconocimiento permite y/o impone la aplicación clandestina, impredecible y difusa, (...) de medidas coactivas prohibidas por el ordenamiento jurídico proclamado, obstaculiza o anula la actividad judicial y convierte al gobierno en agente activo de la lucha por el poder.” (Garzón, 1989, p. 39).

Una descripción del cuerpo de la tesis resulta elocuente para sintetizar los contenidos abordados, iniciándose con “Una sucesión de conflictos: política y religiosidad en los sectores medios” donde se introduce el concepto de *memoria* a fin de discutir y precisar el de *segunda generación* seguido de la “entrada al campo”, que aquí será un ámbito más acotado de reflexión. En ese ingreso a la temática se identifican tres escenas etnográficas aparentemente no relacionadas entre sí, que ofician de puntapié inicial para el abordaje de la narrativa pública y publicada de Alejandro Corchs Lerena (Corchs 2011^a, 2011b y s/f) por su impacto en diversos ámbitos.

Luego se describe el “Mito de origen: contexto histórico y desaparición forzada” de los padres del autor, ambos eran militantes de los Grupos de Acción Unificadora en Uruguay⁵. Acontecimiento que oficia paralelamente de *catástrofe fundante*, tal como esta es conceptualizada por Gabriel Gatti (2011).

A seguir, se abordan los tópicos centrales de los tres primeros tomos de “El regreso de los hijos de la tierra” (Corchs 2011^a, 2011b y s/f). Partiendo de las características generales de este texto que se presenta como autobiográfico y que ha sido descrita por el antropólogo uruguayo Juan Scuro en su tesis doctoral como una “historia de vida [que] conmueve, fascina e invita a muchos a transitar su camino espiritual” (Scuro, 2016: p. 204) vale destacar que alguno de sus tomos ha alcanzado la 11^a edición; poniendo en relación esa producción con los conceptos de *campo de posibilidades*, *projeto*, *negociação e metamorfose* tal como han sido propuestos por Gilberto Velho (1981, 2003 y 2006).

Siguiendo la estructura de la tesis, nos encontramos con “El colonialismo como destino: indios caucásicos para el Uruguay” donde se problematiza la categoría “indio”, su disponibilidad en Uruguay y cómo esto posibilita el modo particular de apropiación que se expresa en los textos analizados.

El nombre de la sección apela a las críticas establecidas dentro de la Antropología Social uruguaya respecto a su modo de abordar los temas referidos a los pueblos originarios y en particular a las relaciones establecidas con las organizaciones de charrúas en el presente. Respecto a la racionalidad caucásica imperante en la disciplina a nivel nacional hasta hace muy pocos años, se puede consultar Guigou (2004), Bassini y Guigou (2013) y Guigou y Rossal (2014).

Posteriormente se describe a grandes rasgos la ceremonia de “Búsqueda de visión” por ser el ámbito ritual central de la organización religiosa analizada. Luego de esa breve contextualización se muestra **cómo** se presenta narrativamente la posibilidad de *aparición* de los padres detenidos desaparecidos⁶ del autor por medio de la exégesis de su experiencia corporal en el marco de esta ceremonia, una de las más relevantes para el macro movimiento autonómico Camino Rojo. Importancia que mantiene en el formato actual en Uruguay.

En el capítulo siguiente “Cuerpo/persona” se profundiza en cómo se produce y mantiene la “aparición” de los padres del autor, operación para la que cobran potencia heurística el concepto de *sacrificio* de Mauss y Hubert (2010) problematizando los sentidos atribuidos al cuerpo físico de los detenidos desaparecidos y de qué modo se

5. Movimiento de izquierda revolucionaria que integró la tendencia combativa a nivel gremial en Uruguay. Para una caracterización de la organización, ver: Rey Tristán, (2005, p. 271). Sobre la historia de los GAU, ver: Ponce de León y Rubio (2018).

6. Según la información disponible en la secretaría de derechos humanos y del pasado reciente de presidencia de la república (SDDHHPRPR) su secuestro tiene lugar el 21 de diciembre de 1977 a las 19 hs. en el domicilio de la pareja cita en la Lucila, provincia de Buenos Aires, Argentina.

puede relacionar el proceso presentado en la narrativa abordada con las demandas provenientes del campo de la memoria y los derechos humanos respecto a la búsqueda de los restos. Interesa aquí comprender cómo se relacionan *humanos* y *no humanos* en este marco de creencias y las posibilidades en términos políticos y sociales que esto habilita.

A través de este recorrido el texto da cuenta de tres dimensiones clásicas de los estudios etnográficos: la noción de *persona* (y la idea de *cuerpo* asociada), el *territorio* y el sentido atribuido al tiempo, relacionado en este contexto con cómo es entendida la *memoria*; mostrando, entre otras cosas, cómo se presenta la posibilidad de *aparición* de los padres detenidos desaparecidos de ACL por medio de la exégesis de su experiencia corporal en el marco de la ceremonia de “búsqueda de visión”. Proceso al que se asocian conceptos de *justicia*, *predestinación* y *perdón* que devienen, en el contexto uruguayo, en un paulatino distanciamiento de la religiosidad del Estado democrático republicano y la universalidad de los Derechos Humanos.



**Reseña de Tesis, Programa de Maestrías
de la FHCE**

Reiki Saqqara: Una etnografía sobre reiki egipcio en Montevideo¹

Rossana Passeggi

rojpass@gmail.com

La tesis de maestría que aquí se reseña es el resultado de una investigación etnográfica efectuada en el período comprendido entre enero de 2014 y diciembre de 2016, en el Centro de Terapias Energéticas Pirámide Saqqara.

En tanto investigación etnográfica este trabajo implicó la inmersión completa de la investigadora dentro de este espacio de creencias. La misma se vio motivada por el acercamiento a la práctica de reiki como método alternativo y al asumir el rol de consultante de dicho método.

Es importante comprender esta práctica no sólo como un método o técnica, sino como parte de una filosofía personal, un camino espiritual y una forma de vida para quienes la practican.

En Saqqara no se está hablando de técnicas o métodos simplemente, reunidos bajo el objetivo de brindar sanación y equilibrio a quienes los utilizan. La filosofía personal cobra aquí un valor fundamental, ya que es un tránsito individual, donde se busca una comunión entre determinados valores éticos y formas de vida. Los sujetos buscan libertad en su acción, comunión con respecto a valores, posibilidad de cambios personales y transformaciones que sean positivas para sí mismos. Buscan integrarse al grupo con el cual comparten los mismos intereses de sanación pero también en el que pueden cosechar vínculos de fraternidad, solidaridad y acompañarse en las diferentes etapas de su proceso.

Considero que esta etnografía constituye un aporte a la disciplina antropológica y abre camino a la realización de diversas tesis vinculadas a terapias, espiritualidad y esoterismo, así como la apertura a nuevos mundos de exploración en lo referente a

1. Tutor: L. Nicolás Guigou

terapias corporales, energéticas y espirituales. Esta investigación implicó la realización de los cursos que la institución imparte en los diferentes niveles de Reiki Saqqara. El estudio pudo realizarse debido a esa posibilidad de participar en los cursos y talleres del Centro. Se inició el estudio al mismo tiempo que el aprendizaje con los alumnos de ese mismo año 2014.

Reiki Saqqara como se explica en el desarrollo de la tesis es un tipo particular de reiki, que utiliza elementos egipcios.

No era posible comprender la dimensión de las terapias sin experimentarlas, y gracias a que se habilitó a entrar al campo de esa forma es que como investigadora se inició en Reiki Saqqara, realizando diversas instancias de aprendizaje, no sólo en los distintos niveles de reiki sino también en otros cursos y talleres.

Saqqara, responde al nombre particular que adquiere este tipo de terapia de reiki. La fundadora del Centro estudiado, Esmeralda, adquiere los vínculos con lo egipcio a través de una serie de sucesos que le acontecen y de esa forma utiliza los símbolos egipcios en las terapias de reiki que allí se realizan.

Es importante señalar que esta tesis no es un estudio de antropología de la salud, no es un estudio que dé cuenta de modelos de salud, ni complementarios, ni alternativos, ni la función que estos desempeñan. Este trabajo se centra en los fundamentos teóricos, metodológicos y en el corpus de creencias de un grupo que imparte diversas terapias y técnicas de sanación. Para este grupo la sanación es entendida conceptualmente como un proceso, no es un fin y las terapias en este caso no operan con el objetivo de mejorar la salud, sino que la mejoría de la salud es parte del proceso que atraviesa el sujeto en ese recorrido. Bajo las circunstancias que este va atravesando, muchas veces los síntomas cambian, mejoran, se transforman y evolucionan pero no necesariamente desaparecen.

118

Nuestras creencias legitiman el conocimiento científico y sus métodos empíricamente demostrables y que los resultados medibles sean la base de los modelos de salud aplicados a las poblaciones. Sin embargo, en la periferia, en las márgenes, cohabitan otros espacios, otras creencias, de las que se toman prácticas que luego son utilizadas por los modelos convencionales sanitarios. Debemos comprender desde nuestra disciplina las dimensiones de dichas creencias, como operan en el interior de los grupos y que efectos sociales e individuales producen.

El reiki es un método no invasivo, que no produce ningún tipo de contraindicación y que se está incluyendo paulatinamente como oferta en las instituciones sanitarias. Si bien el reiki no utiliza el lenguaje biomédico -sus principales prácticas están basadas en el concepto de energía y centros de energía dentro del sujeto- aún así, los centros sanitarios lo utilizan como forma de brindar un soporte a los tratamientos que ya efectúan, potenciándolos.

Al producirse eso, se genera una falsa integración ya que como todas las cuestiones que pasan a la órbita del Estado y pasan a ser integradas por él, lo hacen no desde su propia cosmovisión, sino bajo los parámetros que el Estado considere pertinentes y necesarios. Si las instituciones comprendieran realmente cuales son las creencias involucradas detrás de estas prácticas, no las legitimarían.

Los sujetos involucrados en este tipo de prácticas manejan conceptos que parten de la tradición oriental, donde se describe el mundo en términos de energía, y esta visión para el caso de mi objeto de estudio es fundamentada y sostenida por sus seguidores.

Existe una fuerza vital universal que según su origen cultural tiene distintas denominaciones y se presenta como el núcleo de trabajo de las terapias expuestas en esta investigación. Los japoneses llaman a esa fuerza vital Ki, por ejemplo, donde el

equilibrio y armonía dentro del cuerpo es esencial para la salud y lo que se hace es trabajar con esa energía para equilibrar al sujeto.

Uno de los aspectos más importantes del trabajo es el vínculo entre los procesos individuales y los procesos grupales.

Para sanarse, el sujeto debe adaptarse continuamente a los cambios que se suceden, tanto dentro como fuera del cuerpo. Si no se adapta, la enfermedad se manifiesta como una desarmonía en el cuerpo.

Las creencias y las prácticas se unifican para dar paso a una cosmovisión grupal, que contiene aspectos que son constantemente revisados y transformados de acuerdo a un proceso que deviene grupal e individual al mismo tiempo en los sujetos que forman parte de Saqqara.

La vida de terapeutas y consultantes, redundando en profundas transformaciones, lo cual implica una reestructura vital, y exige compromiso y dedicación constantes. Al mismo tiempo la permanencia del sujeto dentro de Saqqara no impide que se inicie en otra técnica, espacio o grupo, a la vez que puede regresar allí cuando lo desee sin sentir la presión de no haber estado por un tiempo.

Esta investigación es un aporte para comprender la diversidad de creencias y prácticas que cohabitan en nuestros territorios contemporáneos y la complejidad que poseen tanto en sus elementos simbólicos como en las condiciones materiales de su existencia.

Saqqara es parte de mundos diversos de creencias que en nuestra sociedad son invisibles. Es parte de pequeños espacios, lugares encantados, etéreos, no reconocidos por el Estado, que se manifiestan como espacios sagrados. Esos lugares al margen y en la periferia, son pequeños enclaves espirituales.



Tabla de contenidos:

Editorial

1. Estudios y Ensayos

Aportes metodológicos de la etnografía digital latinoamericana basados en *World of Warcraft*

Daniel Castillo-Torres, Rosa Núñez-Pacheco y Blanca Estela López-Pérez

Fronteras simbólicas. Aproximación a las discusiones sobre los procesos regulados de construcción de la *otredad*

María Emilia Firpo Reggio

2. Avances de investigación

Cuerpos, niñez y crianza: cartografías corporales de la infancia en el modelo de crianza respetuosa en Argentina

María Jimena Mantilla

Las palabras no entienden lo que pasa: dilemas ético-políticos en la construcción de un trabajo antropológico

Juana Urruzola Astiazarán

3. Dossier – Conexiones que importan...

Antropología presente, attuale

Alberto Sobrero

Contemporary conversations on immigration in the United States. The view from Prince George's County, Maryland

Pilar Uriarte Bálsamo

Por dentro y por fuera de la arquitectura. Notas sobre *Fraternidad para construir*, Jorge di Paula, 2019

Sonnica Romero Gorski

Sobre “Fraternidad para construir”

Arturo Iglesias

Jorge Di Paula (1938-2019): Un “arquitecto social”

Benjamín Nahoum

4. Espacio abierto

Conferencia: Dr. Renzo Taddei en Montevideo

XIII RAM: Antropologías del Sur

***Ganador 2019*: Premio Prof. Andrzej Dembiczy para la mejor Tesis Doctoral sobre América Latina y el Caribe**

Reseña, Tesis de Maestría: “Conchillas: Un lugar para recordar”

Jorge E. Baeza

Reseña, Tesis de Maestría: El Cóndor pasa: cuerpo, política y ancestralidad en el Camino Rojo (Uruguay)

Natalia Montealegre

Reseña, Tesis de Maestría: Reiki Saqqara: Una etnografía sobre reiki egipcio en Montevideo

Rossana Passeggi

