

Conclusão

Podemos concluir seguindo um dos pensamentos de Costa (2006), que foca a importância da clarificação dos tipos de Sistemas de Identidade Visual Institucional actualmente existentes, focando alguns aspectos como:

- Que tipos de Sistemas de Identidade Visual Institucional existem actualmente e qual o seu valor real e psicológico;
- Quais são as causas positivas e negativas que deram lugar a esses Sistemas e as suas reais oportunidades;
- Quais os aspectos que se podem suprimir ou reforçar para aumentar a sua eficácia;
- De que modo podemos efectivar essas mudanças;
- De que modo organizamos um novo Sistema de Identidade Visual Institucional, optimizando a produtividade e difundindo a nova cultura;
- Como implementamos as operações de mudança e procedemos para controlar a imagem para os públicos internos e externos;
- Quais os modelos conceptuais a utilizar e o que representa a nova imagem para os seus públicos;

Neste sentido, pretende-se atingir uma concepção global estratégica e exaustiva, que permita a orientação clara face ao paradigma da Identidade e dos seus Signos Identificadores, evidenciados através das mensagens e da Comunicação Visual.

Referências bibliográficas

- Baudrillard, Jean (2007). *A sociedade de consumo*. Lisboa: Edições 70.
- Chaves, Norberto (2001). *El oficio de diseñar: propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Chaves, Norberto, Belluccia, Raúl (2006). *La marca corporativa. Gestión y diseño de símbolos y logótipos*. Buenos Aires: Paidós. (Edición original 2003)
- Costa, Joan (2004). *La imagen de marca. Un fenómeno social*. Barcelona: Paidós.
- Costa, Joan (2006). *Imagen corporativa en el siglo XXI*. Buenos Aires: La Crujía. (Edición original 2003)
- CPD (1997). *Manual de gestão de design*. Lisboa: Edições Centro Português de Design
- Eco, Umberto (2004). *O signo*. Barcelona: Editorial Presença. (Edición original 1978)
- Fiske, John (1998). *Introdução ao estudo da comunicação*. Porto: Asa Editores
- Frutiger, Adrian (2002). *Signos, símbolos, marcas, señales. Elementos, morfología, representación, significación*. México: Gustavo Gili. (Edición original 1981)
- Giddens, Anthony (2005). *O mundo na era da globalização*. Lisboa: Editorial Presença. (Edición original 1999)
- Giddens, Anthony (2002). *Modernidade e identidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. (Edición original 1999)
- Heskett, John (2005). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: Gustavo Gili. (Edición original 2002)
- Hurwitz, Leeds Wendy (1993). *Semiotics and communication - Signs, codes and cultures*. USA: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- IMPI (1989). *Diseño e imagem corporativa en las instituciones públicas*. Madrid: IMPI.
- Johnson, Steven (1997). *Interface culture. How new technology transforms the way we create and communicate*. New York: Basic Books.
- Meggs, Philip B. (1998). *A history of graphic design - Third edition*. New York: John Wiley & Sons. (Edición original 1983)
- Munari, Bruno (1968). *Design e comunicação visual*. Lisboa: Edições 70.
- Noble, Ian, Bestley, Russell (2005). *Visual research. An introduction to research methodologies in graphic design*. Switzerland: Ava Publishing.
- Sfez, Lucien (1991). *A comunicação*. Lisboa: Instituto Piaget.
- António Lacerda**. Investigador e Bolseiro de Doutoramento da Fundação para a Ciência e Tecnologia do Ministério da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior.

La imagen en los videojuegos en línea: el pensamiento, la narrativa y el juego

Blanca Estela López Pérez

Una de las áreas de producción visual de mayor importancia en la industria informática es la de los videojuegos. Este campo de acción ha resultado en algunos países una de las zonas de acción más atractivas y rentables para diseñadores gráficos, desarrolladores multimedia y artistas digitales. En consecuencia, resulta relevante el estudio de este tipo de productos y su vinculación con el hacer de los diseñadores como comunicadores visuales. Cuando hablamos de juegos, y en especial de videojuegos, no es poco frecuente inscribirlos exclusivamente dentro de la industria del entretenimiento. En principio, es posible que esta inscripción haya tenido razón sobre todo si

consideramos que el ancho de las ganancias producidas en este ámbito por compañías como la empresa CAPCON comprende productos destinados a fines lúdicos y, en muy pocas o nulas ocasiones, su interés se ve centrado en las versiones educativas por ejemplo. De esta manera, no resulta extraño que áreas como la narrativa visual, el pensamiento para la imagen y el *ludus* a partir de la imagen, hayan quedado un poco fuera de la atención de los estudios académicos hasta hace algunos años.

Una de las principales problemáticas que el videojuego presenta es la de poseer dos partes distintas que pueden ser abordadas de manera separada: la imagen (el video) y el juego. Si bien esta separación puede ser analíticamente útil, no perseguimos dejar dicha separación como un estado inminente ya que nos desprenderíamos de la intención de generar explicaciones que sean incluyentes. Además, difícilmente podemos concebir un objeto como el videojuego en ausencia de alguna de sus dos partes; en consecuencia, exploraremos ambas partes indicando los

vínculos y aportes que cada una hace a este sistema, para posteriormente explicar la imagen en el videojuego como un fenómeno abordable desde el pensamiento complejo.

La imagen en movimiento

La imagen como elemento narrativo ha sido utilizada desde antes de la invención del cine: tal es el caso de la pintura (la imagen estática) y del teatro¹ (la imagen con movimiento). Estas imágenes generan una narrativa especial que, para poder existir, tiene que involucrar a su espectador ya que es éste quien, según Aumont y Gombrich, construye la imagen; en consecuencia, generará también la narrativa de esa imagen.

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

Desde esta perspectiva, la imagen queda inscrita exclusivamente en el ámbito de lo subjetivo (entendido como ideal o abstracto e inmaterial) dejando excluida la cosa, la parte de la realidad, sobre la cual se realizó esta construcción. En el ámbito de lo perceptual y de lo cognitivo resulta una visión pertinente; sin embargo, desde un panorama distinto como el de la complejidad está incompleto ya que al excluir el objeto (tangible o intangible) deja fuera una gran parte del sistema. Entonces, al papel del espectador habrá que sumarle el papel de la obra espectada y el papel del acto o proceso de espectar². Otro proceso que esta postura deja fuera es el de la creación del objeto contemplado como la red de conexiones que el autor (quien siguiendo a Deleuze y Guattari no es uno sino siempre varios) desea manifestar y transmitir a otro/s sujetos. Así la cadena de interacción entre creador-objeto-(re)creador (o reconstructor) se corta y excluye, al igual que con la exclusión del objeto (como lo propone Gombrich), una parte del sistema aunque ésta pudiese parecer obvia.

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

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

De esta manera, el circuito generado por la interacción de la imagen-movimiento y la imagen-pensamiento también involucrará relaciones y conexiones con otras imágenes con las que el sujeto haya tenido contacto o bien, otras imágenes que el sujeto haya pensado. Así, aparece una compleja red de vínculos de la cual difícilmente podremos identificar entradas, salidas, inicios o finales; esta red se encontrará en constante movimiento, lo que permite su apertura a la integración, presencia y cambio de los elementos que la forman. El pensamiento adquiere también movimiento, automovimiento ya que, como hemos explicado, no está atado más que a la presencia del sujeto y no a su voluntad o conciencia.

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

Esta urdimbre de imágenes del pensamiento se puede alejar de la representación ya que, en muchas ocasiones, no guardan un vínculo de semejanza con lo verdadero. En este sentido, Deleuze contrapone el pensamiento de la representación con el pensamiento de lo impensable, es decir, la representación se encuentra cerrada y no muestra nada más allá de lo que ya sabemos o conocemos. En consecuencia, el cierre de la representación no permite la presencia de diferencias, por ende, limita las posibilidades de interpretación. De ahí que la lógica

lineal de la representación que busca ser fiel al original requiera ser superada para poder despertar al sujeto pensante capaz de generar redes complejas de imágenes de movimiento y tiempo.

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

La imagen del cine participa en un proceso complejo y autónomo que requiere ser estimulado. Este proceso es abierto, la vinculación que se lleva a cabo entre diversas imágenes pensamiento e imágenes movimiento o tiempo puede continuar incluso después de concluido el acto de espectar. Esta característica hace que esté presente la recurrencia sistémica que también es una modalidad de movimiento y que permitirá utilizar las cadenas creadas en actos de espectador posteriores. De tratarse de un proceso cerrado, la concatenación de ambos tipos de imágenes distaría de poseer movimiento y terminaría al concluir la interacción directa con la imagen cinematográfica.

El juego

De manera similar a como ocurre con la apertura del proceso de las imágenes pensamiento y las cinematográficas, el juego involucra dos campos distintos que nos permitirán diferenciar tipos de juegos con el objetivo de identificar las posibilidades de construcción de sentido dentro de cada uno. Los juegos también implican circuitos complejos que requieren de estímulos para desatar las imágenes pensamiento; sin embargo, dada la naturaleza y dinámica de la gran variedad existente de juegos, el estímulo no queda restringido sensorialmente hablando y las posibilidades de ordenación pueden multiplicarse. A continuación exploraremos dos de las modalidades en las que los juegos presentan:

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

Ambos momentos nos hablan de modalidades para establecer circuitos de interacción. El *ludus* al ser normativo y dada la presencia de reglas, metas y fines, reduce de sobre manera la flexibilidad y apunta a un final o cierre del juego; en consecuencia, el acto de interacción queda reducido pero sólo en cuanto a la temporalidad de la ac-

ción ya que, no está privando a los participantes de generar redes con experiencias previas con el juego. Por ejemplo, en el ajedrez existe un paradigma de reglas y el juego termina cuando alguno de los jugadores captura al rey del oponente o bien, la captura de esta pieza es inevitable; el juego cierra la sesión pero los procesos de pensamiento lúdico que fueron aplicados se encuentran vinculados a experiencias de juego pasadas lo que implica que, a pesar de la normatividad, el cierre del sistema no es absoluto. De hecho, de existir un cierre absoluto en el juego, como en cualquier sistema, el eventual colapso de la red generada es sumamente probable y no existiría el juego.

Los videojuegos que presentan el *ludus* corresponden a juegos de carácter más bien cerrado donde el ambiente, las acciones y la interacción se limitan a las reglas o al algoritmo (Manovich; 2005, 288). Aquí el reto es la capacidad para lograr un orden dentro del marco que el juego plantea; es decir, dentro de un campo previamente delimitado de elementos, encontrar diversas maneras de estructuración para alcanzar las metas. Ejemplos de videojuegos que presentan *ludus* son: los *shooters* como la serie de *Halo* (Bungie Studios 2001) para X-Box y PC, y *Wolfenstein 3D* (Apogee Software 1992) para PC; los puzzles como *Tetris* (Pazhitnov, 1985), *Adventures of Lolo* (HAL Corp., 1989) y *Sudoku Gridmaster* (Nintendo, 2006); y los juegos que contienen acertijos o puzzles como los *horror survival videogames Resident Evil* (CAPCON 1996), *Silent Hill* (Konami 2007) y aventuras como *Legend of Zelda* (Nintendo, 1986).

El caso del momento de juego *paidia*, implica una construcción de circuito mucho más flexible. Se trata de sistemas abiertos de juegos que, a pesar de operar con algunas reglas o cosas que hacer (si no, no habría juego), comprenden un campo de acción más libre en el cual las conexiones entre imágenes de pensamiento, imágenes perceptuales y, de manera general, modalidades de pensamiento incrementan su complejidad. A diferencia del *ludus*, en *paidia* el campo de elementos no se encuentra restringido y la complejidad del reto del juego es crear no desde la restricción sino desde el vacío (Hayles; 2000, 21). Podemos considerar que el vacío en las teorías del caos opera de manera muy semejante al elemento no-pensado de Deleuze; no se trata de un elemento en modo alguno negativo sino de un campo de posibilidades no estructuradas por un orden, un pensamiento o por reglas. Al implicar las características antes mencionadas, los juegos fundados en *paidia* no sólo permiten desarrollos cognitivos en edades tempranas (Piscitelli; 2005) sino que el proceso creativo de construcción de orden no dirigido a metas comprende un campo fértil para la introspección, el autoconocimiento y actividades recreativas de esparcimiento y reflexión. Pero tenemos que considerar también que el papel que el jugador tiene en la creación de este circuito de orden-pensamiento es sumamente importante: si en el jugador no se dispara ninguna reacción a pesar del estímulo, el potencial para provocar movimiento en el pensamiento se reduce y no se produce ningún orden portador de sentido. También habremos de tomar en cuenta que, a pesar de que el estímulo en efecto produzca una reacción, la red de elementos que inscribe la experiencia puede provocar distintos niveles de abstracción en el pensamiento; en consecuencia, dependerán de una

ordenación muy compleja de elementos las cualidades del movimiento de pensamiento que se produzcan. Los juegos caracterizados por el momento de *paidia* poseen gran complejidad en varios niveles: en el nivel técnico de los juegos, éstos deberán ser abiertos, fundados en la creatividad y la imaginación de tal suerte que cualquier elemento encontrado o pensado es potencialmente participante; en el mismo nivel, los videojuegos requieren una programación que permita al usuario libertad en múltiples aspectos más la apertura de flujos de información constantes (nuevos elementos, actualizaciones, posibilidad de intercambio con otros usuarios, etc.). En los niveles más abstractos de la actividad, requieren que el o los participantes accedan a un flujo constante de información y que lleven a cabo múltiples conexiones con variación no sólo en cantidad sino en cualidad. En este espectro, las redes de conexiones serán concreciones de los vínculos establecidos entre imágenes de diversos tiempos, espacios y movimientos; no habrán de seguir un orden basado en la causalidad ya que no persiguen efectos delimitados por metas sino más bien centrarán su interés en la aleatoriedad de la vivencia obtenida en ese momento. Un ejemplo de juego *paidia* puede ser el chico que encuentra entretenimiento en jugar con una caja que él construye como un fuerte o una máquina del tiempo. Es un acto muy similar al descrito por el escritor Julio Cortázar en su cuento *Final del juego*:

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

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

Tenemos entonces un triple juego de conexión de imágenes pensamiento: el juego dentro de lo que el cuento narra, el juego con el mundo donde se desarrolla el relato y el juego que el cuento propone al crear un circuito con el lector. Se presenta así una estrategia sumamente efectiva para disparar las imágenes pensamiento; en primer lugar, no sólo por las acciones y situaciones que se presentan al interior del relato sino porque el relato como objeto (si pensamos en el impreso como su manifestación material, por ejemplo) introduce al lector al circuito, el relato no funciona sin un lector. En segundo lugar, porque esa misma materialidad es fuente y circuito para generar otras redes de imágenes. Tal es el caso de relatos como *La invención de Morel* (1940) de Adolfo Bioy Cásares y la novela *Drácula* (1897) de Abraham Stoker (escrita como

un compendio de diarios de distintas personas que narran los hechos del relato). En la primera obra, el relato es narrado en primera persona y es mostrado como una crónica escrita por el personaje de tal suerte que pueda producir la sensación de que el escrito hecho en la isla ha llegado a nuestro poder como lectores. De esta manera, el lector entra en la reflexión *paideica* sobre su interacción con objetos, personas y situaciones cuya existencia da por hecho; el personaje en la historia asume que son reales pero, aunque las proyecciones lo fuesen, no cesa de construir a esos sujetos mediante un acto narcisista donde deja de ser relevante si los seres poseen o no vida o alma alguna.

Aún veo mi imagen en compañía de Faustine. Olvido que es una intrusa; un espectador no prevenido podría creerlas igualmente enamoradas y pendientes una de otra. Tal vez este parecer requiera la debilidad de mis ojos. De todos modos consuela morir asistiendo a un resultado tan satisfactorio. Mi alma no ha pasado, aún, a la imagen; si no, yo habría muerto, habría dejado de ver (tal vez) a Faustine, para estar con ella en una visión que nadie recogerá. Al hombre que, basándose en este informe, invente una máquina capaz de reunir las presencias disgregadas, haré una súplica: Búsquenos a Faustine y a mí, hágame entrar en el cielo de la conciencia de Faustine. Será un acto piadoso. (Bioy Cásares; 1940, 55)

Podemos observar cómo el narrador otorga enamoramiento y conciencia a la imagen que él sabe que no es un ser vivo; sin embargo, opta por dejarse envolver en la fantasía de la simulación, fantasía que es mucho menos dolorosa que enfrentar la situación donde él nunca ha visto ni verá a la verdadera Faustine. Esta imagen es todo lo que quiere y desea, sin fallas, sin perecer pero también sin vida; de manera muy semejante en que autores como Baudrillard, cuando nos habla del juego y la construcción de lo real (Baudrillard; 1996, 127 y 2001, 61), o Lipovetsky (Lipovetsky; 2002, 14) describiendo la interacción humana en la época contemporánea. Este tipo de relación con la imagen es claramente observable en videojuegos en línea como *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004) donde la imagen y el texto serán los únicos elementos de otros sujetos a los que tendremos acceso.

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

Tal es el caso de películas como *Avalon* (2001) de Mamoru Oshii y *La rosa púrpura de El Cairo* (1985) de Woody Allen. *Avalon* es un relato que nos habla de un mundo

virtual que se construye mediante un videojuego con ese nombre y donde la protagonista encamina sus acciones a encontrar un nivel secreto dentro del juego: el nivel de lo Hiperreal. A lo largo de la historia, podemos observar que los niveles del juego se han mezclado con la realidad y con la hiperrealidad; sin embargo, Oshii nos deja abierto el final de tal suerte que no podemos identificar en donde empieza y termina el juego ni el mundo real. De la misma manera, la propuesta de Allen nos muestra la historia de Cecile, una chica cuya miserable vida durante la depresión de 1929 en E. U. la lleva a buscar refugio en una sala de cine. Esta mujer vive enamorada del actor Gil Shepherd, quien interpreta a un personaje de la película favorita de Cecile: *La rosa púrpura de El Cairo*. Durante una de las proyecciones, el personaje sale de la pantalla y se escapa con Cecile quien comienza a ser partícipe de un mundo donde la fantasía y la realidad se mezclan. Al término del relato, podemos ver a Cecile sentada nuevamente en la sala de cine, sola, donde el espectador puede especular sobre si todo el relato ha tenido, de hecho, lugar en el mundo de esa historia o bien, se ha tratado de la fantasía de un personaje que no se ha movido de su asiento en la sala de cine. Para Deleuze esta creación del circuito con el espectador involucra al pensamiento como un juego. El acto de llamar y conectar las imágenes pensamiento comprende un juego y es un juego donde no hay la intención de ganar ni derrotar a nadie.

[...] un juego que nos habla de eso que nos pone en juego, de cómo nos jugamos eso que somos ante el pasar de las cosas que pasan, de cómo pasamos a través de lo que las cosas son; y también, de otro juego posible, pensable tan sólo, quizá. (Deleuze; 2005, 20)

En todo caso, ya sea la película o la novela, habrán de ganar en toda ocasión porque cada zona o espacio no definido que pretendamos llenar en este juego, habrá de poder llenarse de manera distinta con cada conexión que llevemos a cabo.

En el caso de los videojuegos, específicamente los MMORPG³, la actividad del juego que se crea es fundamentalmente *paidia*, pero no exclusivamente. Dependerá sobre todo de las decisiones y actitudes que cada jugador tome: puede emprender acciones para juntar puntos y subir de nivel (*ludus*) o bien construir un jardín para pasear y contemplar plantas con formas extrañas mientras alguien más toca algo de música y otros conversan sobre su día o intercambian objetos mágicos (*paidea*). Existen más de 400 MMORPG en línea con múltiples temáticas; sin embargo, el tipo de balance entre ambos momentos del juego, *ludus* y *paidia* para Caillois, o estrategia, interacción social e historia para R.V. Kelly² (R. V. Nelly; 2004, 101-102) provoca y mantiene el interés de los jugadores ya que no se trata de juegos que se terminan; éstos permanecen con suficiente apertura de acción para continuar generando nuevos vínculos entre experiencias que no quedan restringidas al mundo simulado sino que también se alimentan de las experiencias de vida en el mundo real de las personas involucradas.

Como podemos observar, el sistema que este tipo de juego construye guarda semejanza con el circuito que el cuento

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

Videojuego como objeto integral y complejo

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

Ante esta circunstancia, es necesario abordar a los videojuegos desde una perspectiva que sea incluyente y que nos pueda dar comprensión tanto del objeto como de la actividad realizada con y alrededor de éste, así como también la multiplicidad de vínculos establecidos como redes de pensamiento que conducen a la generación de sentido y significado. Si retomamos el ejemplo del cuento de Cortázar podremos observar cómo la complejidad puede traducirse en conexiones: no sólo se trata de lo ocurrido en el relato sino de sí podemos conectarlo con otras imágenes de pensamiento sobre otros cuentos semejantes o no, otras historias (cuentos, novelas, películas, etc.), experiencias de vida, conversaciones con otras personas, lugares visitados, juegos vividos, etc.

[...] la visión de los sistemas complejos provee una teoría interdisciplinaria e integradora, cualitativa y dialéctica; capaz de trascender el estudio de las partes para convertirse en un aparato para estudiar la integración de las partes en la cual lo más importante es comprender las propiedades emergentes como resultado de la interacción [...] (Cocho, Gutiérrez y Miramontes; 2007)

Además, podemos agregar la mezcla y traslape de momentos en el tiempo ya que, mientras se está disparando el proceso de conexión, podemos traer imágenes sobre el pasado o el futuro rompiendo la linealidad temporal; en consecuencia, sólo tenemos un tiempo presente donde conectamos elementos y se genera un circuito en particular. Un ejemplo de conexión y complejidad en juegos MMORPG, nos lo proporciona *Dungeons & Dragons* (Wizards of the Coast 1974). Este juego es un derivado del juego de miniaturas y estrategia *Chainmail*; comprende una

dinámica semejante a la del juego de las estatuas y actitudes en el cuento de Cortázar: se crea un personaje para interpretarlo y, tomando en cuenta sus habilidades, lograr avance dentro del juego. El juego de rol requiere de la interacción entre varios jugadores, habilidades histriónicas, capacidad de improvisación y comprende, además, una estructura sumamente abierta y flexible dado que el curso de la historia se verá afectado por las decisiones, acciones y maneras de expresión que cada jugador tome o manifieste. De esta manera, observaremos que el acto creativo es de suma importancia; el compendio de reglas que dirigen el juego no es demasiado complicado, pero la generación de conexiones para resolver el juego o construir algo nuevo puede llegar a serlo.

Retomemos el concepto de lo no-pensado de Deleuze. Si lo no-pensado corresponde a la fuerza equilibrante de lo pensado, entonces podemos concebir al juego como un proceso de ordenación donde involucramos muy diversas imágenes, tanto de movimiento como tiempo y pensamiento, para lograr resolver el caos o confusión que cada situación del juego nos presente. ¿Con qué elementos llevamos a cabo este proceso en el caso del juego antes mencionado? *Dungeons & Dragons* se encuentra inscrito en un amplio espectro de objetos con los que comparte temática; no sólo se trata de un juego de rol sino que guarda estrecha conexión con producciones literarias como la serie de novelas *Dragonlance* (desde 1984) escritas por Margaret Weis y Tracy Hickman (que también corresponden a escenarios de campaña en el juego de rol) y la novela *The Dragon and The George* (1976) de Gordon R. Dickenson; producciones cinematográficas y de animación como *Flight of Dragons* (1982), basada en la novela de Dickenson, y próximamente una cinta con el nombre *Dragonlance* (2008); también podemos nombrar series televisivas como la serie *Calabozos y Dragones* (1983), animación producida por Marvel Comics y TSR Inc.

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

Un factor importante dentro del cómo es que realizamos esta serie de conexiones corresponde a la cultura y, en especial, a los relatos míticos. En el caso de la figura del

dragón, su aparición es recurrente tanto en Occidente como en Oriente: se trata de una criatura arquetípica (Wayland Barber y Barber; 2004, 234) cuyo significado no es sencillo⁴ ya que podemos encontrar dragones representando las fuerzas naturales y oscuras (¿el caos?), pensemos en Grendel en el mito de Beowulf, (Alexander; 2001) y el dragón oriental que en contraste “[...] se convirtió en un símbolo del gobernante [...] Las formas de dragón y fénix gradualmente fueron transformadas en imágenes asociadas con la corte, representando la nobleza y la autoridad imperial” (Oficina de Información Gubernamental de Taiwán). Así, veremos vinculados varios niveles del ser y hacer humanos mediante la evocación de la figura del dragón como mito e imagen. La red de vínculos podría terminar ahí pero existen todavía elementos que consideramos no necesario incluir pero que pueden ser conectados. Esta red parecería no tener fin. Como podemos observar, la generación de un orden en universos de lo no-pensado no sólo involucra al objeto que dispara las imágenes pensamiento sino que ese orden o sentido emerge también de la vinculación de imágenes pensamiento de acontecimientos provocados tanto por objetos como por experiencias en el mundo real. Es decir, el sentido habrá de poseer varios niveles de construcción pero que deberán estar conectados entre sí; de otra manera se trataría de un proceso sin movimiento destinado a cerrarse para finalmente colapsarse.

En consecuencia, la red de conexiones que puede intervenir para tomar una decisión en el juego (desde elegir un nombre para el personaje) o interpretar las acciones y palabras de otros jugadores puede arrojar constructos u órdenes cuyas raíces pueden no estar en nuestros pensamientos conscientes, racionales y estructurados. En realidad, corresponden a una breña en la cual no podemos identificar el momento y lugar exacto donde termina el juego, comienza la imagen y el movimiento; en donde la cultura jugó un papel decisivo construyéndose así un fenómeno complejo y no varios separados. Dada esta circunstancia, el entramado comprende tanto el objeto (obra plástica, juego, lectura, etc.) como al espectador o lector así como también al creador o autor de dicho objeto; además de que tampoco podremos excluir el contexto, tiempo y espacio.

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

Notas

1. La imagen visual en el teatro corresponde a solo un nodo de la red de elementos que constituyen el todo que puede ser una obra. En algunos casos, el elemento que dispare la conexión de imágenes pensamiento no será visual sino textual y la reacción será hacia

la elocución de la palabra. Tal es el caso del teatro leído o “de la imaginación” donde se presenta un campo fértil para lograr conexiones que propicien cambios los espectadores que deberán construir el sentido de la mediante dichos vínculos.

- Estos tres aspectos no son los únicos componentes del sistema pero podrían ser los más generales y, probablemente, evidentes.
- MMORPG son las siglas de Massively Multiplayer Online Role Playing Game.
- Jung dice que es una de las manifestaciones de la sombra, es decir, de lo no domesticado, lo salvaje y lo oscuro de la naturaleza humana.

Referencias bibliográficas

- Ambrosini Cristina (2001). El juego: paidía y ludus en Nietzsche. La Metafísica del Juego. *Revista Instantes y Azares*. Escrituras Nietzscheanas. Buenos Aires: Eudeba. v.1, n.1, p. 143-149. ISSN/ISBN: 16662849
- Anónimo. Alexander, M. ed. (2001). *Beowulf*. Inglaterra: Penguin.
- Aumont, Jacques (1992). *La Imagen*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Baudrillard, Jean. (1996) *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama.
- _____. (2001). *La transparencia del mal*. Barcelona: Anagrama.
- Bioy Cásares, Adolfo (1940). *La invención de Morel*.
- Caillois, Roger (1994). *Los hombres y los juegos. La máscara y el vértigo*. México: FCE.
- Cocho, G., Gutiérrez J. L. y Miramontes, P. (2007). Ciencia y humanismo, capacidad creadora y enajenación. México: Universidad Autónoma de México. En *Ciudad, ciencias y sociedad*, Editorial Luís de la Peña.
- Cortázar Julio (1992). *Final del juego*. México: Alfaguara.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2006). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- Deleuze, Gilles (2005). *Lógica del sentido. Introducción de Miguel Morey*. Barcelona: Paidós.
- _____. (2003). *La imagen movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós.
- Hayles N., Katherine (2000). *La evolución del caos*. Barcelona: Gedisa.
- Huygens, I. *Deleuze and Cinema: Moving Images and Movements of Thought. Image [ε] Narrative* [e-journal], 18 (2007).
- Lipovetsky Gilles (2002). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
- Manovich, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. España: Paidós.
- Piscitelli Alejandro. *Cuando las reglas son la ideología. Los aportes fundacionales del uruguayo Gonzalo Frasca a la teoría de los videojuegos*. 27.03.2005 Publicado en Filosofitis. Marzo 27, 2005 <http://www.ilhn.com/filosofitis/ensayitis/archives/002890.php> Recuperado 08-11-07.
- R. V. Nelly 2 (2004). *Massively Multiplayer Online Role Playing Game: the people, the addiction and playing experience*. E. U.: McFarland. Págs. 101-102.
- Wizards of the Coast. 1974. <http://www.wizards.com/> 10-11-07
- Wayland Barber, E. y Barber Paul T. (2004). *When They Severed Earth from Sky: How the Human Mind Shapes Myth*. Nueva Jersey: Princeton University Press.
- Oficina de Información Gubernamental de Taiwán, República de China. <http://www.gio.gov.tw/info/noticia97/2000/7/p2.htm> 11-11-07

El valor de la expresión gráfica en la morfología urbana

María Marta Mariconde, María Inés Girelli y Gustavo Marcelo Balián

Introducción

“Las letras son a la literatura lo que el dibujo a la arquitectura, sin embargo, en ninguna época de la historia letras y sílabas han sido más importantes que aquellas ideas que están expresando”¹. Desde esta cita iluminadora, nos interesa abordar la temática que se presenta.

Toda expresión gráfica constituye una herramienta de comunicación, conocimiento y exploración cuando se propone como objetivo acceder a los dinamismos expresivos de la persona. El dibujo arquitectónico trasciende las ideas que representa para constituirse por sí mismo en manifestación pura del arte. En este aspecto, es importante para el desarrollo de las competencias del estudiante de la carrera de Arquitectura, poder enunciar y comunicar sus pensamientos mediante gráficos, tal y como lo hace verbalmente. A lo largo de la carrera, el estudiante, va a desarrollar la construcción gráfica de la imagen para transcribir y expresar un contenido de mensaje, información o comunicación.

La adquisición del lenguaje gráfico, práctica y conceptualmente, promueve el desarrollo y ampliación del aprendizaje y destreza para la expresión a través del dibujo a mano alzada, en donde el croquis y el apunte expresarán el hecho urbano, el objeto arquitectónico y el detalle así como la transmisión del pensamiento gráfico de ideas y de imaginación a través del boceto.

El desarrollo y la reafirmación de los sistemas gráficos y métodos de representación operantes en el proceso de diseño, es necesario para el rendimiento de la forma arquitectónica o urbana como resultado de un proceso de producción que integra no sólo la objetividad geométrica, sino la significación por ella portada. Este carácter significativo no es entendido como agregado independiente de las técnicas constructivas, de la funcionalidad del objeto y de su historicidad sino que estos aspectos constituyen respectivamente las condiciones que posibilitan materializar la producción del signo y un nivel de significación específico.

El concepto expresión significa la necesidad de comunicar lo observado o lo imaginado. En este contexto, el proceso de percepción visual es entendido como un instrumento de conocimiento, reconociendo cuatro instancias en la percepción visual que corresponden con el desarrollo de los cuatro campos de educación visual: el campo geométrico-intuitivo, el campo gestáltico, el campo topológico y el campo fenomenológico.