

IV Jornadas de Fundamentos y Aplicaciones de la Interdisciplina (JFAI2023)

RESUMEN DE CONGRESO



Un olvido teórico: sobre algunas articulaciones posibles entre los estudios del videojuego y la iconología

A theoretical forgetfulness: about some possible joints between video game studies and iconology

Diego Maté¹  

¹UNA. Argentina.

Citar como: Maté D. Un olvido teórico: sobre algunas articulaciones posibles entre los estudios del videojuego y la iconología. Salud, Ciencia y Tecnología - Serie de Conferencias. 2023; 2(1):99. Disponible en: <https://doi.org/10.56294/sctconf202399>

Recibido: 10-01-2022

Revisado: 31-03-2023

Aceptado: 23-04-2023

Publicado: 24-04-2023

RESUMEN

El campo de los game studies, dedicado a los fenómenos lúdicos, surgió a comienzos del nuevo milenio y, en apenas dos décadas de existencia, regularizó una gran cantidad de líneas de investigación, abordajes y metodologías, con frecuencia en diálogo con el psicoanálisis, la sociología, los estudios culturales o la estética, entre otros. Sin embargo, los game studies no prestaron casi atención a la iconología, perspectiva que tienen en la obra de Aby Warburg un punto de partida y que sería continuada, a su vez, por autores como Panofsky o Gombrich primero, y recuperada más tarde por otros como Didi-Huberman, Agamben o Burucúa.

La problematización de los modos en los que el videojuego retoma temas tanto como motivos codificados previamente por la cultura supone la puesta en fase de conceptos warburgianos, como el de pathosformel, con dimensiones específicas del lenguaje videolúdico, como el despliegue de objetivos cuya superación organiza la interacción, construyendo así a un enunciatario investido de destrezas que deben vehiculizarse para cumplir con las metas presentadas.

Esa articulación abre una serie de cuestiones: ¿cómo afecta la interactividad lúdica la constante actualización de los temas y los motivos o de las “fórmulas del pathos”? ¿Qué insistencias y reconfiguraciones pueden ocurrir cuando motivos de proyección histórica son invocados por un videojuego? Estas preguntas, ¿implican ajustes metodológicos o conceptuales respecto de las definiciones tradicionales de tema y motivo, o redefiniciones de las nociones ludológicas?

Este trabajo propone una exploración tentativa de esos interrogantes a través de algunos despliegues en el videojuego de la figura del investigador, que incluye la del detective, fijada en la literatura del siglo XIX, pero que la desborda, tanto hacia adelante (bajo formas como la del periodista, el médico o el superhéroe) como hacia el pasado, y que contó con muchas apariciones y reinvenções en la producción videolúdica.

Palabras clave: Videojuego; Iconología; Ludología; Pathosformel.

ABSTRACT

The Game Studies field, dedicated to recreational phenomena, emerged at the beginning of the new millennium and, in just two decades of existence, regularized a large number of lines of research, approaches and methodologies, often in dialogue with psychoanalysis, the Sociology, cultural studies or aesthetics, among others. However, the Game Studies did not pay almost attention to iconology, a perspective they have in Aby Warburg's work a starting point and that would be continued, in turn, by authors such as Panofsky or Gombrich first, and later recovered by others by others such as Didi-Huberman, Agamben or Burucúa.

The problematization of the ways in which the video game takes up issues as previously encoded by culture involves the phase of Warburgian concepts, such as that of Pathosformel, with specific dimensions of the video language, as the deployment of objectives whose overcoming organizes the interaction, thus building an enunciatory invested with skills that must be vehiculous to meet the goals presented.

This articulation opens a series of issues: how does the constant update of the issues and the "pathos formulas" affect the playful interactivity? What insistence and reconfigurations can occur when historical projection reasons are invoked by a video game? These questions, involve methodological or conceptual adjustments regarding traditional definitions of topic and motive, or redefinitions of ludological notions?

This work proposes an attempt exploration of these questions through some deployments in the video game of the researcher's figure, which includes that of the detective, set in the literature of the nineteenth century, but that overflows it, both forward (in ways and the of the journalist, the doctor or the superhero) as towards the past, and which had many appearances and reinventions in the video production.

Keywords: Video Game; Iconology; Ludology; Pathosformel.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Burucúa JE. Historia y ambivalencia. Ensayos sobre arte. Buenos Aires: Biblos; 2006.
- Juul J. Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press; 2005.
- Maté D. Estrategias enunciativas del videojuego: cuatro figuras. InMediaciones de la comunicación 2019; 14(1):129-150.
- Metz CL'énonciation impersonnelle, ou le site du film. París: Méridien-Klincksieck; 1990.
- Panofsky E. Estudios sobre iconología. Madrid: Alianza; 1984.
- Segre C. Principios de análisis del texto literario. Barcelona: Crítica; 1988.
- Steimberg O. Semióticas. Las semióticas de los géneros, los estilos, de la transposición. Buenos Aires: Eterna Cadencia; 2013.
- Verón E. La semiosis social. Barcelona: Gedisa; 1998.