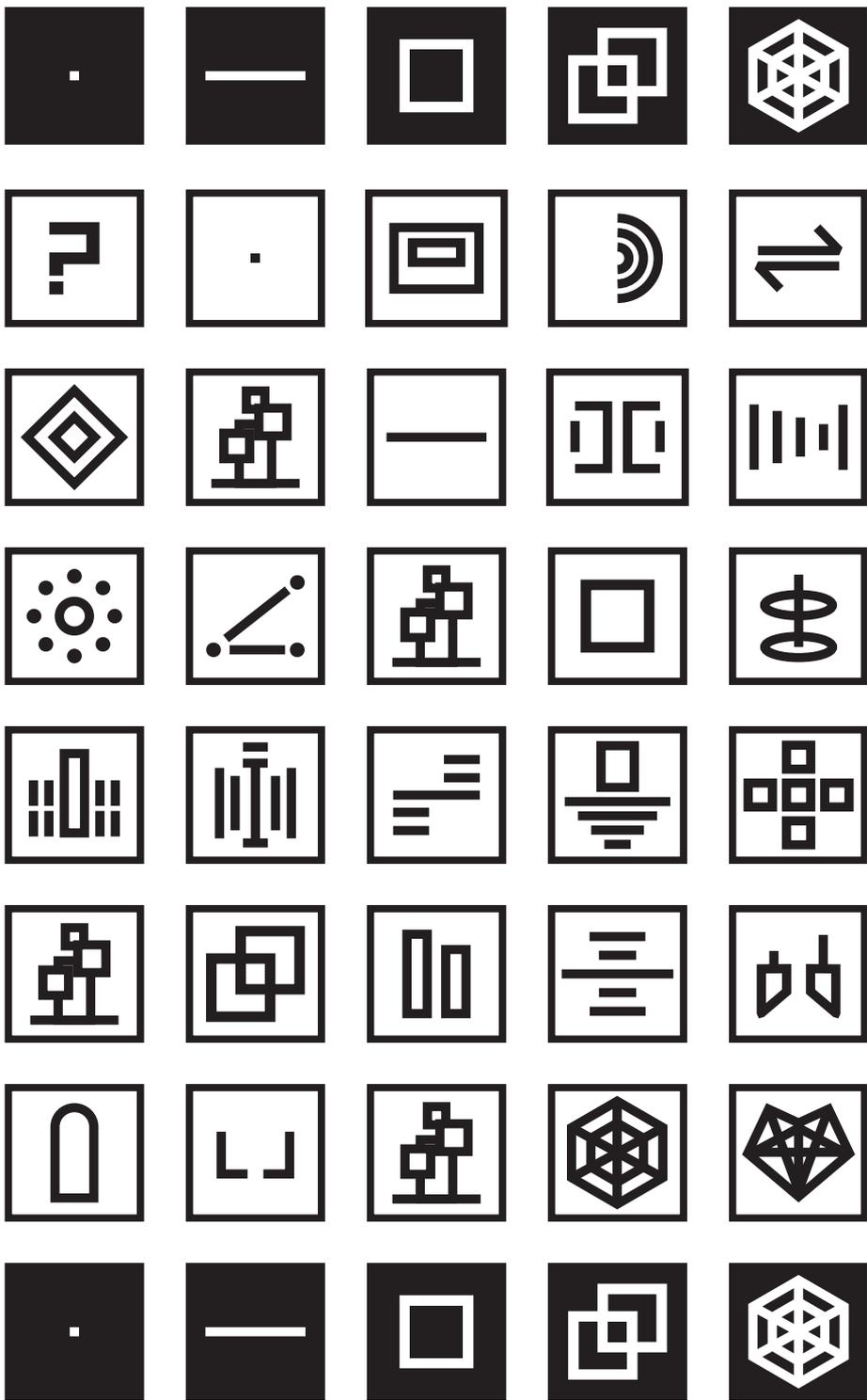


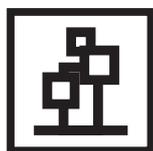
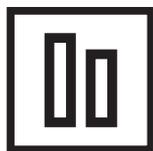
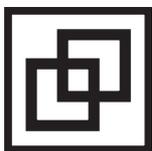
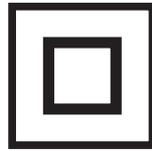
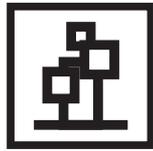
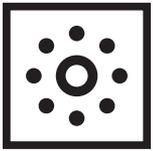
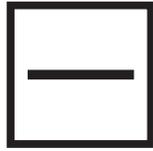
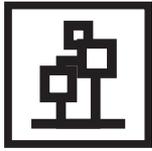
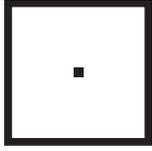
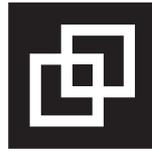
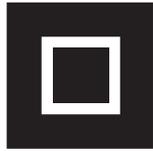
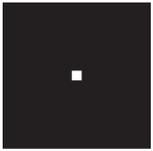
Gino Leyva del Real Pieza de titulación

El videojuego más allá del juego

Ejemplificado en ***La Quinta Sombra***

centro.





CENTRO DE DISEÑO, CINE Y TELEVISIÓN

centro.

PROYECTO TERMINAL:

El videojuego más allá del juego: las implicaciones del término para la inclusión de nuevas narrativas. Ejemplificado en la pieza La Quinta Sombra

Que para obtener el título de licenciado en Interacción y Medios Digitales con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios número 20160722 de fecha 30 de septiembre de 2016.

P R E S E N T A:

Gino Leyva del Real

Ciudad de México, a 30 de Mayo del 2023

Gino Leyva del Real Proyecto de titulación

El videojuego más allá del juego

las implicaciones del término para la inclusión de nuevas narrativas

Ejemplificado en la pieza **La Quinta Sombra**

Centro de Diseño, Cine y Televisión

Licenciatura en Medios Digitales y Tecnología

Asesores de tesis: Roberto Cabezas Hernández y
Ana Rosa Gómez Mutio

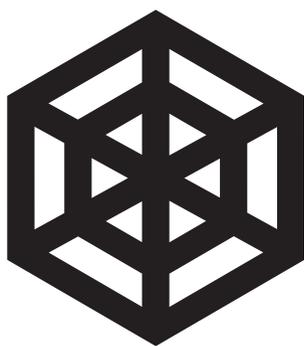
Agosto 2020 - Julio 2023

centro.

ÍNDICE

Agradecimientos.....	1
Introducción.....	3
Marco teórico.....	11
Metodología.....	15
Capítulo I: Creativo frente a recreativo.....	17
Capítulo II: Algunas propiedades de los videojuegos.....	21
2.1 Características únicas.....	21
Sobre la cámara y los puntos de vista.....	24
Sobre la empatía y la performática.....	29
Sobre la gestualidad de la interacción.....	33
Sobre la narrativa de índice.....	36
2.2 Definiciones desde la técnica.....	38
Sobre el gameplay y las mecánicas.....	38
Sobre los controles.....	39
Sobre la interfaz como herramienta narrativa.....	42
Sobre el motor de juego.....	43
Capítulo III: Sobre la cultura y la industria del medio.....	45
3.1 El videojuego como cultura.....	45
Sobre la noción de diversión.....	46
Sobre el lenguaje convencional del medio.....	48

Sobre el diseño tradicional de las obras.....	51
Sobre las problemáticas que esto supone.....	53
3.2 El videojuego como industria.....	54
Sobre el avance de la industria.....	55
Sobre los juegos triple A e independientes.....	57
3.3 El videojuego en los medios de comunicación.....	59
3.4 Las consecuencias de estas representaciones.....	60
Capítulo IV: El videojuego dentro de una ecología de medios.....	62
4.1 La naturaleza de los medios.....	62
4.2 La crisis de identidad dentro de la ecología de medios.....	64
Sobre la crisis de los cómics y su evolución hacia la novela gráfica.....	65
Sobre los <i>walking simulators</i> y la subversión del medio.....	68
4.3 El posible futuro del medio.....	70
Capítulo V: Ejemplificación de las posibilidades creativas.....	73
5.1 La forma.....	73
5.2 El fondo.....	77
Conclusiones.....	86
Referencias bibliográficas.....	92
Referencias ludográficas.....	95
Anexo I: Guión de <i>La Quinta Sombra</i>.....	97
Anexo II: Capturas de <i>La Quinta Sombra</i>.....	121



AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer —con la completa extensión de mi alma— a mis padres: Margarita del Real Samaniego, quien me introdujo con inmenso amor a la vida, al igual que al fantástico mundo de los videojuegos y Gino Leyva de Wit, quien es ejemplo constante para mí de la dedicación y el trabajo bien hecho; su mutua eterna dedicación me ha permitido apuntar hasta los más altos de mis sueños y, en muchas ocasiones, mantener el rumbo hacia ellos. Les debo tanto. Les debo todo.

A mi hermana Gabriela Leyva del Real, con quien (y gracias a quien) he siempre compartido y disfrutado la vida en paralelo. A Aranza Velázquez Moreno, que siempre merecerá la mejor versión de mí y, quizás sabiendo eso, me ayuda a encontrarla incluso cuando la creo perdida. A Sophie, quien, tras fallecer en mis brazos, me acompaña mientras escribo estas palabras y siempre.

A mis asesores de tesis: Roberto Cabezas Hernández, por ayudarme a acotar mis límites y alentarme a alcanzarlos (ya sea avanzar hacia ellos cuando me estoy quedando atrás o regresar a estos cuando en mi soberbia o entusiasmo los pierdo de vista); a Ana Rosa Gómez Mutio, por compartir conmigo su paciencia y conocimiento, con admiración por su sagaz ojo y su veloz acertado tecleo; a Bruno Díaz Martínez, por ver en mí la capacidad de adentrarme a este maravilloso medio y siempre animarme a intentarlo; a Ana Malitzin Cortés García, por su dedicación al intangible reino del sonido y a Fernanda Del Monte Martínez, por compartir su fascinación hacia la narrativa y la dramaturgia conmigo.

AGRADECIMIENTOS

A tantas miles de personas más que por motivo de tiempo o limitación de la memoria me he visto obligado a omitir del texto; junto con una disculpa.

Y finalmente, con amor, a Federico del Real Espinosa, cuya ausencia aún hace sombra en lo más profundo de mi alma.

INTRODUCCIÓN

Hace unos cuantos años pase por un proceso de crisis de identidad personal cuando tomé la decisión de salirme de la universidad (en aquel entonces estudiaba Historia del arte) con intención de priorizar mi salud mental. Me encontraba en un momento de mi vida sumamente oscuro y me sentía perdido. En afán de pasar el tiempo en lo que descifraba mi siguiente plan de acción, decidí armar una computadora para poder jugar videojuegos. En aquel entonces yo era un ávido fan del medio, pese a que mi consumo era primordialmente como medio de entretenimiento.

En este proceso, decidí comprar un paquete que incluía en descuento las piezas *The Stanley Parable* (2013) y *The beginner's guide* (2015) en una de las plataformas de distribución digital más importantes. En realidad mi interés particular estaba en la primera, sin embargo decidí comprarlo porque el precio era muy reducido. Tras jugar y completar la primera, olvidé la segunda dentro de mi librería digital y no la toqué por casi un año hasta que una noche de desvelo, finalmente, le di una oportunidad desinteresada.

Jamás había oído hablar de *The beginner's guide* y, me avergüenza un poco decirlo, ni siquiera investigué de qué se trataba antes de abrir la pieza por primera vez. Una hora y cuarenta minutos después me encontré a mi mismo, reflejado en la pantalla negra de los créditos finales, llorando incontrolablemente. No era la primera vez que un videojuego me llevaba a las lágrimas, pero mi mirada, perdida en el vacío de esa pantalla final, miraba hacia dentro. Una parte, en lo más profundo de mi alma, se sentía sanada y unos cuantos meses

INTRODUCCIÓN

después me inscribí en la universidad y retomé el curso de mi vida, hasta entonces perdido. Jamás en todos mis años había conectado de manera tan profunda con ningún otro tipo de pieza e inmediatamente comprendí que se debía, sin duda alguna, a la naturaleza propia del medio.

Las posibilidades creativas de éste son inmensas y es gracias a sus características únicas de naturaleza inmersiva, empática, narrativa e interactiva, que engrandecen el mensaje que portan. El universo de lo que entendemos por *videojuego* es sumamente amplio y diverso, incluso como concepto puede representar distintas posturas y es importante entender que no solamente se refiere a una técnica o una industria; los videojuegos llevan consigo una carga cultural inmensa —y más aún en los últimos años— que abarca miles de géneros y más de 50 años de historia. Es así que esta diversidad e inmensa variabilidad los ha llevado a excederse de nuestro entendimiento de la palabra “juego”.

Lo que comprendemos culturalmente tras la palabra juego no ha permitido un desarrollo abierto de otro tipo de exploraciones del medio, por eso me parece urgente trabajar en su re-definición para encontrar un término que permita salida y libertad a propuestas de un enfoque muchísimo menos “lúdico”. Me parece sumamente relevante realizarlo, en tanto que no he encontrado autores o proyectos que hablen específicamente de esta re-definición desde un punto de vista conceptual. Además, creo que tanto autores como consumidores merecen experimentar y expresar el mismo tipo de experiencia que viví hace años frente a aquella pantalla negra.

Es de esta forma que surgió en mí la pregunta que orienta este proyecto: ¿Es posible re-conceptualizar la idea que tenemos sobre

los videojuegos alejándonos del concepto “juego” como sinónimo de diversión y entretenimiento?, con el objetivo primario de demostrar que el término o definición coloquial de “videojuego” es sumamente importante para nuestro entendimiento del medio y de sus posibles contenidos y, por ende, el actual es inadecuado o insuficiente para cierto tipo de obras. Otros objetivos secundarios de la investigación serían localizar las implicaciones del término “videojuego” y la relación entre éstas y el contenido de sus piezas; proponer una bifurcación conceptual y cultural del medio videojuego; introducir de manera conceptual y práctica las características únicas del medio y su potencial narrativo y creativo; y, finalmente, realizar una pieza interactiva que ejemplifique la redefinición conceptual del medio.

No puedo pensar en un mejor punto de partida para la discusión del tema del video-juego que la tesis propuesta por el filósofo de la ludología, Johan Huizinga, quien ha sentado las bases para entender el juego desde su relación con el comportamiento del ser humano. De acuerdo con dicho autor, éste representa un modo de aproximarse al mundo y a la otredad, en el que se aprende (y aprehende) de éstos (2007).

El juego además es atractivo, dado que se contrapone a las leyes de la naturaleza, en tanto que nos brinda un espacio en donde podemos establecer orden, control y estabilidad. En otras palabras, nos ofrece dinámicas y relaciones que no encontramos en la realidad cotidiana. El juego es perfecto desde su claridad ordenatoria. Cabe puntualizar que el simple hecho de jugar (y de esta manera establecer diálogos estructurados y delimitadores) opone resistencia al estado habitual de las cosas, sin importar si su temática en particular se relaciona o no con la rebeldía.

INTRODUCCIÓN

Sin embargo, y he ahí la primera contradicción importante de los videojuegos, la concepción coloquial que se tiene del juego es muy diferente a lo que estableció Huizinga (2007). Actualmente se equipara al juego con conceptos como diversión y regocijo, sin considerar también los de aprendizaje y revelación (en tanto revelarse y rebelarse). La industria de los videojuegos, por ende, se ha visto permeada conceptual y simbólicamente por esta visión limitada —que interfiere en los consumidores, así como en los propios creadores, que se aproximan a este medio con la idea de que un videojuego se limita a divertir y distraer—. De este modo, algunos proyectos que previamente se han salido de dicho pre-entendimiento de lo que significa *video-juego* se han interpretado como fallidos, en tanto que faltan a la expectativa de diversión y entretenimiento que la palabra, coloquialmente, promete.

Es vital señalar que, históricamente, se han dado intentos de replantear el medio. De entre éstos, se han destacado los términos “videojuego serio” y “videojuego de arte”; ambos llevan existiendo varias décadas, no obstante, los dos temen separarse de la noción cultural aceptada del “videojuego” y tienen una definición y difusión muy acotada. Si bien ambos hacen referencia a videojuegos que tienen un propósito más allá de entretener y divertir, comúnmente se han visto limitados de una u otra forma. El primero, a videojuegos educativos y el segundo, que es quizás aún más complicado de demarcar (debido en gran medida a la palabra “arte” que le acompaña), al trabajo de artistas con trayectoria previa en medios diferentes. Además, ambos términos van acompañados de muchas delimitaciones espaciales, los primeros a aulas de clase o espacios educativos y los segundos a galerías o museos.

Por su difusión reducida y, por lo regular, no comercial, a estos dos primeros términos se les suele disociar del medio del videojuego coloquial. De éstos, no obstante, se separa un nicho —quizás aún más ambiguo— de “juegos” (regularmente de desarrolladoras independientes) que se mantienen aún dentro de una intención narrativa y literaria aprovechando las capacidades únicas del medio; sin embargo, este tipo de exploraciones han sido casi fortuitas, pues estos “juegos”, que se salen del concepto tradicional, lo han hecho por lo regular sin preocuparse demasiado en acompañarse de una exploración conceptual formal y han terminado por quedar encasillados en géneros de nicho muy reducido y —en ocasiones, incluso,— de forma peyorativa. Pese a ello, es muy importante rescatarlos para partir desde ahí, ya sea para recuperarlos o para confrontarlos.

Me refiero primordialmente al género conocido como “Walking simulator”, término que comenzó a utilizarse a finales de la primera década del s. XXI. No obstante, el nombre surgió de manera despectiva para nombrar a este tipo de “juegos” que no presentaban obstáculos ni desafíos, aquéllos que —como he dicho previamente— fallaban a la expectativa derivada de la palabra “juego”; el término, si bien ya se ha vuelto un estándar de la industria, es despreciativo y asume que lo único que hacen es simular que se camina. Hablaremos más de este tema en el capítulo 4.2.

Por ahora, para entrar en materia, comenzaré por discutir el ejemplo que personalmente me introdujo dentro del tema; el videojuego *The beginner's guide* (2015), del estadounidense Davey Wreden; en esta pieza, se construye una oda hacia la narrativa interactiva, aprovechando las capacidades intrínsecas del medio para

INTRODUCCIÓN

generar pequeños relatos a través de la propia interacción. Se reflexiona, conceptualmente, sobre los diversos roles del videojuego y del jugador, así como sobre los límites de la interacción como lenguaje entre el desarrollador y el usuario; a su vez, a través de pequeños capítulos internos, se ahonda en temas como la depresión, el apego al pasado, la incertidumbre del futuro, la soledad, el miedo al fracaso, el espíritu y el peso del trabajo creativo. Es decir que la obra expone en su metaficción su propia opinión sobre las posibilidades del medio.

Múltiples obras han sido encasilladas al etiquetar y clasificar erróneamente el género (y quizás el mismo medio); sin embargo, vale la pena rescatarlas, sobretodo, dado que han sobresalido y ayudado a esclarecer —dentro del inconsciente colectivo— un poco de las posibilidades del medio alejadas de la noción de mero entretenimiento.

Por ejemplo, *That Dragon, Cancer* (2016), por mencionar otra obra, funge más como ensayo interactivo que como “videojuego” dentro de la definición clásica. Cuenta la historia, basada en hechos reales, del infante Joel y su familia en su lucha contra el cáncer. La forma en que lo hace es un ejemplo sumamente poderoso de un “videojuego” que no busca entretener y divertir, sino contar una historia humana y real a través de experimentaciones sonoras y visuales; a su vez, el medio se convierte en un espacio de desahogo y sanación para todos los involucrados, encabezados por el propio padre de Joel. Si bien la interacción no ocupa un papel protagónico en la obra, es un antecedente relevante por su carga emotiva y simbólica, así como por su permeabilidad hacia la industria. Es un ejemplo muy importante para demostrar que a través de este tipo de narrativa

interactiva se pueden reflejar sentimientos complejos de maneras que son exclusivas del medio.

Por otro lado, *Hellblade* (2017), es una pieza de altísima calidad y es un hito valiosísimo para la discusión de los “videojuegos” como obras que exceden al juego como *entretenimiento*. Es una investigación exhaustiva de la mente de una persona que padece de psicosis; éste formula una invitación constante de empatía y experimentación de diversas representaciones visuales y sonoras, de padecimientos y afecciones registradas.

Otro antecedente muy relevante para mi exploración conceptual será el proceso evolutivo que experimentó el paso del cómic hacia la novela gráfica; este primero (encasillado por su producción técnica) sufría una limitación en contenido similar a la que atraviesa el universo de los videojuegos. De origen, al pensar en este formato de *storytelling* gráfico a través de viñetas, es inmediato que vengan a la mente ejemplos de superhéroes o historias que, popularmente, interpretamos como infantiles, vacías, directas, sencillas o intrascendentes. No obstante, el cómic —al igual que los videojuegos— pasó por su propia lucha de auto-delimitación, cuando “cómic” del índole de *Maus*, *Contrato con dios*, *Watchmen* o *The Dark Knight Returns*, entre otros, comenzaron a surgir de este medio con exactamente las mismas características tecnológicas y mediáticas, pero con una temática mucho más profunda y propositiva. Por ello, al confrontar en paralelo *Maus* (que es una reformulación del Holocausto y del desgarrador maltrato hacia la comunidad judía, además de ganador de un Pulitzer) con cualquier *issue* seriado de *Superman* o *Archie* (por dar un ejemplo) nos encontramos con profundas disonancias.

INTRODUCCIÓN

Para resolver las inquietudes ocasionadas por dichas diferencias, surgió el concepto de novela gráfica. Por muchos años se interpretó como un género dentro del mismo cómic, no obstante, eventualmente comenzó a tratarse como una delimitación del medio completamente diferente; sí, con un formato técnico idéntico al del cómic, sin embargo, con la certeza lógica de que hay diferencias entre uno y otro.

Me parece un fenómeno interesante, puesto que tanto el término cómic como el término videojuego se diferencian de otras nomenclaturas de medios en tanto que estos primeros remiten al contenido (*cómic* a lo cómico y *video-juego* a lo lúdico) mientras que el resto lo hacen a la técnica independientemente del contenido. Pensar que el término videojuego es exclusivo y absoluto sería como asumir que dentro de la literatura no existen los géneros y que los términos poesía, novela, cuento o ensayo fuesen inexistentes y sus contenidos pudieran ser absorbidos únicamente por la palabra “libro”. Retomaremos este tema más adelante cuando discutamos el lugar de los videojuegos dentro de la ecología de medios.

Para finalizar, me parece importante traer a cuento los trabajos de autores como Gonzalo Frasca e Ian Bogost. A pesar de que ambos se han concentrado en los conflictivos términos de “videojuego serio” o “videojuego de arte”, que discutí previamente, es relevante mencionarlos en el estado de la cuestión. No me enfocaré teóricamente en sus postulados, pero es relevante considerar sus aportaciones, en tanto que figuran en la discusión académica respecto al medio.

Lo expuesto anteriormente es una breve aproximación. Hay que recordar que este medio está en constantes transformaciones, no

sólo a nivel técnico (lo que dificulta delimitarlo en la *praxis*) sino, además, en la forma en que culturalmente lo entendemos y estudiamos. No es de sorprender que no se haya teorizado lo suficiente al respecto, si consideramos que es un fenómeno que ha ido evolucionando de manera exponencial desde su popularización en los años ochenta y que, desde entonces, su crecimiento se ha dado de forma tan rápida y orgánica que no nos hemos sentido a debatir seriamente sobre éste y su nacimiento multimediático.

Marco teórico

En gran medida construiré mi tesis a partir de conceptos planteados por importantes autores y creadores de videojuegos; mismos que rescato, puesto que no sólo se verán ejecutados en el producto creativo, sino que sentarán la base para mi propuesta conceptual.

De entre ellos, me decanto por el trabajo de Davey Wreden por su fuerte y profunda crítica hacia el concepto de “videojuego” a través del mismo medio. Su trabajo servirá para ejemplificar de manera práctica la forma en la que esta nueva conceptualización del videojuego podría verse; a su vez, a éste remitiré para entender la diferencia entre narrativa interactiva e interacción narrativa; entendiendo esta última como una serie de gestos interactivos que en su misma interacción construyen conscientemente una narrativa. Es en estos gestos de interacción que se cuenta la historia o se expone la idea de la obra.

Por otra parte, los escritos de Gonzalo Frasca serán de inmensa utilidad para repensar términos como inmersión, jugabilidad y creación de sentido a través del medio del videojuego. Para dicho autor, se puede crear sentido y comunicar valores a los jugadores y

INTRODUCCIÓN

observadores a través de los juegos, juguetes y videojuegos. Los signos fabricados en éstos son polisémicos y pueden ser modificados, pues la mínima manipulación física de los controles, de los teclados y de los aparatos conlleva a un cambio en el significado (2009).

Sobre esto, se rescatará la noción que plantea sobre los planos internos y autónomos del usuario para hablar de la interpretación de los videojuegos y su conexión intrínseca con los diálogos tangibles que se establecen entre usuario y juego por medio de interacciones tras una interfaz física (controles, teclado, mouse o sensores, entre otros) y cómo la manipulación de éstos, así como de sus configuraciones virtuales, moldean la narrativa.

Asimismo, recupero lo que Frasca (2009) denominó como las dimensiones del juego: *playworld*, entendido como el mundo o espacio que va desde el teclado hasta las palabras, imágenes y sonidos, entre otros que componen la experiencia: *mecánicas del juego*, es decir, las reglas, propiamente y *playformance*, las acciones del juego. Éste último es de vital importancia porque, finalmente, los actos son mecanismos cognitivos que nos permiten entender el mundo (2009).

Otro texto importante de Frasca será su estudio *Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising*, ya que es sumamente importante para la discusión en tanto que sugiere, de manera muy temprana, una resignificación del medio del videojuego como uno en el que se puede utilizar la naturaleza empática intrínseca del videojuego para contar historias o para establecer escenarios que permitan al usuario reflexionar —directa o indirectamente— sobre diferentes estilos de vida.

A su vez, del libro *Game feel* de Steve Swink retomaré, la noción de “Game feel”: una serie de elementos y herramientas que permite remitir a los sentidos a través de la interacción; así como la conexión que se establece entre el usuario y la narrativa del juego. Es importante su análisis, dado que es una de las características exclusivas del medio y a través de la cual pueden desbloquearse infinidad de posibilidades y gestos narrativos.

Ahora bien, la noción más importante a discutir se construirá desde el análisis del fenómeno cultural (e interpretativo) del videojuego, así como de sus diversas implicaciones. Para definir y abordar la palabra juego coincido con la propuesta conceptual de Huizinga (2007), abordada previamente. Comparto la visión y el entendimiento del autor en tanto situar al juego como una representación armoniosa y rítmica que nos permite expresar una idea de la vida y conocernos en espíritu. Como expone en su teoría del *Homo Ludens*, el juego nos posibilita representar un mundo fuera de la realidad cotidiana y sumergirnos en él.

Sin embargo, entiendo y reconozco que lo que Huizinga asume como juego no es lo que socialmente se interpreta por tal; y, por ende, no es lo que se espera cuando se consume este mismo medio. Como bien menciona el autor, solemos relacionar el término y su ejecución con lo divertido o cómico; no obstante, tanto el contenido como la práctica misma pueden ser realmente serios (2007).

En este sentido, podría afirmarse que la palabra se utiliza y se entiende coloquialmente de una manera muy estricta y limitante. Los planteamientos de la ludología permanecen sólo en la cosmovisión de aquellos que la estudian. Es por ello que, para este trabajo, resultará más plausible buscar otra aproximación conceptual del medio antes

INTRODUCCIÓN

que resignificar el término ya existente, pues la definición propuesta por Huizinga resulta un poco ambigua. Es tan grande que no termina por concretarse en una distinción práctica. Por ello, otros autores modernos han intentado aterrizar, por lo menos, ciertos rasgos que comparten y definen a los juegos (y que son relevantes para la discusión del medio de los videojuegos).

Por ejemplo, de acuerdo con McGonigal existen cuatro características que comparten todos los juegos: presentan metas (es decir, resultados específicos); reglas (limitaciones con las que los jugadores pueden llegar a la meta); *feedback* (es decir, información sobre qué tan cerca está el jugador de alcanzar dicha meta) y participación voluntaria (aceptación de todo lo mencionado anteriormente) (2013).

En la gran mayoría de los videojuegos tradicionales y comerciales pueden localizarse todas estas características; no obstante, ¿cómo se define a un videojuego que carece de una (o más) de éstas?, ¿qué sucede cuando el “juego” no tiene metas, o no presenta *feedback*?, ¿qué pasa cuando la meta del juego es simplemente “jugarlo”? Por eso mismo, se trata de encontrar un punto medio entre el entendimiento ambiguo y colosal de lo lúdico, sin caer en reduccionismos que limiten la posibilidad creativa y de experimentación del medio.

Es importante incitar a la reflexión en torno a cómo la cultura del entretenimiento ve al juego exclusivamente como sinónimo de diversión; pues esta perspectiva limita al término en el imaginario colectivo. Estoy consciente (y ya he expuesto) que el juego y la ludología se extienden a campos sumamente complejos que lo interpretan como un acto de simulación y aprendizaje intrínseco del

ser humano; no obstante, me parece de vital importancia reconocer la interpretación que se le da coloquialmente a la palabra “juego” (como acto-búsqueda de diversión y entretenimiento) para construir un término que —desde el origen— ayude, tanto a usuario como a potenciales creativos, a encontrar mayor validez, reconocimiento y campo de oportunidad en el medio.

Metodología

Dicha búsqueda de un término adecuado pretende lograrse a través de este escrito y acompañarse de la creación de una pieza de nombre *La Quinta Sombra* en afán de tener también un acercamiento práctico y un ejemplo de este tipo de propuesta creativa. La pieza recibió un tratamiento poético (entendiendo por esto, que habla desde el sentido figurado haciendo uso de figuras retóricas) en tanto que respalda con mayor fortaleza la tesis, dado que admite abstracciones y experimentación y me permite mantenerlo dentro de lo experimental y contemplativo; no obstante, quiero aclarar que ésta no es la única posible salida de mi propuesta, es tan sólo una que ayuda a delimitar con mayor claridad mi tesis.

Se trabajó de manera casi paralela en la elaboración de la pieza interactiva y del texto. No obstante, para poder concluir el capítulo 5 se terminó primero la pieza práctica. Para ambos procesos ocupé los programas Unreal Engine, Rhinoceros 3D, Ableton LIVE y, de la paquetería de Adobe, Photoshop, Audition, Illustrator, After Effects y Premiere. Para la elaboración de la música utilicé un teclado MIDI de la marca Arturia.

El texto escrito se divide en dos secciones primordiales: la primera —y de mayor extensión— aborda la discusión sobre las

INTRODUCCIÓN

diversas implicaciones culturales del término “videojuego”, así como de posibles alternativas a éste; mientras que la segunda funge como texto explicativo de la pieza ejemplo y su relación con el resto del escrito.

En cuanto al producto creativo, se realizó primero un guión que cumplió la función tanto de mapa de interacciones, como de guión literario que puede localizarse como anexo de la tesis. A partir de ellos se definió la identidad visual y sonora del proyecto. La elaboración *per se* del producto comenzó a trabajarse una vez que el guión literario quedó listo y, sobre la marcha, permitió la incorporación de nuevas ideas interactivas. Este proceso estuvo acompañado de diversas lecturas técnicas referentes a la elaboración (diseño y desarrollo) de la pieza; así como de asesorías puntuales y específicas y múltiples tutoriales en línea. Proveo una descripción más detallada del proceso y el contenido de dicha pieza en el capítulo 5.

CAPÍTULO I. Creativo frente a recreativo

Lo primero que tenemos que aclarar son las diversas implicaciones del término “juego”, así como contrastar la idea de la ludología formal contra la interpretación cultural del término para entender qué repercusiones puede tener esto sobre las expectativas del consumidor promedio; y es que, si bien en el estudio específico del juego y de sus implicaciones sociales, la palabra no acarrea una connotación infantil o superflua; por el contrario, estudiosos de esta disciplina en específico aseguran que el juego es una herramienta que como especie utilizamos toda la vida, incluso durante nuestra vida adulta. No obstante, hay que reconocer que, al menos en el inconsciente colectivo, la palabra juego, así como todas sus implicaciones, está intrínsecamente relacionada (y limitada) con la infancia y con procesos de entretenimiento, distracción y ocio.

Previamente, en la introducción definimos el concepto desde la perspectiva planteada por la ludología (particularmente desde la postura de Huizinga), así como también reflexionamos brevemente sobre el pre-entendimiento del concepto del consumidor promedio. Me parece, sin embargo, importante dedicar un poco más de espacio para terminar de discutir de manera puntual la importancia de estas diferencias.

Con el cada vez más rápido crecimiento de la industria de los videojuegos, así como de su aceptación dentro del inconsciente colectivo, nos encontramos en un momento crítico para la evolución del medio. Puntualizo que la discusión va muchísimo más allá del debate sobre los videojuegos dentro del reino de las artes; este tipo de

discusiones suele centrarse en torno a las disciplinas (convencionalmente de mayor aceptación dentro del universo artístico) que conforman al medio, mas no del medio por sí mismo. No podemos analizarlo separando sus diversas piezas puesto que —si bien es más fácil validar al videojuego separándolo en porciones ya aceptadas como lo son la música, el diseño gráfico o la literatura— el medio es una entidad única y como tal posee características que todas sus piezas, de manera separada, no son capaces de obtener.

La discusión no gira en torno a su validez artística —pues de esta forma no cuestionamos las posibilidades de contenido— sino de la veracidad de expectativas generadas por el término. Es muy diferente cuestionar si un juego es capaz de componerse de propiedades creativas, a cuestionar si el “juego” cumple con las condiciones de ser un juego propiamente, en primer lugar.

Entendiendo al juego desde las nociones de la ludología planteadas en la introducción, concuerdo en que, efectivamente, el video-juego cumple con la categorización semántica de la palabra; plantea espacios desconectados del plano de la realidad desde los cuales se puede experimentar y recorrer experiencias y discursos de manera empática y orgánica; en efecto, desde el juego se puede colocar al usuario en un espacio seguro y de interpretación (y re-interpretación) de roles, sin importar la seriedad de dichos roles o discursos. No obstante, y en esto apelo al lector, recalco que la palabra juego en el inconsciente colectivo acarrea consigo una gran cantidad de significados diferentes, y en ocasiones incluso opuestos, a lo definido por Huizinga.

En afán de demostrar esto, invito al lector a reflexionar sobre su propio consumo del medio —ya sea por medio de piezas,

conocidos o incluso los propios medios de comunicación y sus diversas representaciones del medio y sus consumidores— y a cuestionarse realmente si su relación con el mismo acarrea la promesa, aunque sea de manera inconsciente, de algún tipo de ocio, entretenimiento o diversión. Es por ello importante entender la diferencia entre un medio creativo y uno recreativo. No obstante, se puede alegar que la palabra “recreativo” etimológicamente hace referencia a la actividad de volver a crear y, por ende, se alinea a las definiciones del juego como actividad simulativa planteadas por Huizinga; no obstante considero que mientras que la segunda limita al usuario a funcionar con una caja de herramientas prediseñadas, la primera permite al usuario a crear, así como a vivenciar dichos recursos.

Es interesante contrastarlo con, por ejemplo, los juegos de mesa y su naturaleza interactiva; después de todo, son éstos una de las principales bases en el origen del medio; basta con consultar algún comercial de la época y analizar de qué forma la industria comenzó a introducir este nuevo tipo de tecnologías en el inconsciente colectivo. No es sorpresa que el medio sufra tanto de su profunda relación ideológica con el ocio cuando, de origen, la aceptación pública de los mismos nació de la relación de éstos con un juguete. Hay lugares y contextos en los que incluso actualmente se les refiere como “juguetes” computacionales o electrónicos. Esta situación es aún más perjudicial puesto que un juguete, en contraste con un juego, es simple y sencillamente una herramienta para alcanzar dichas dinámicas lúdicas y su entendimiento en los usos y costumbres globales están aún más apegadas al universo de lo infantil.

CAPÍTULO I: CREATIVO FRENTE A RECREATIVO

Si bien los juegos de mesa comparten con los videojuegos su principio interactivo, estos primeros siempre han tenido por prioridad la simulación, el entretenimiento y el ocio; no obstante, los videojuegos, pese a que algunos también comparten esas mismas prioridades, tiene la prioridad de fungir como medio narrativo. Creo que la diferencia radica en que el primero, así como cualquier otro tipo de juguete, es meramente una herramienta que cumple una función lúdica (con todas las implicaciones que esa palabra incluye) mientras que el segundo es una herramienta, en tanto medio, y permite a tanto usuarios como autores hacer uso de ella para conectar y fortalecer mensajes por medio de características no equiparables con las de cualquier otro mecanismo creativo.

CAPÍTULO II. Algunas propiedades de los videojuegos

2.1. Características únicas del medio

Si pretendemos hacer un análisis completo de los videojuegos, es sumamente importante describirlos exhaustivamente y tomar en cuenta aquellas características que los diferencian de otros medios. Principalmente de la literatura, el teatro y del cine. Constantemente trazaré similitudes con estos formatos, y sobre todo de la cinematografía, puesto que éste es, en muchas ocasiones, el más cercano (tanto por la naturaleza propia de los videojuegos como por las diversas características que ha adoptado del cine en su evolución). No obstante, me parece muchísimo más importante explorar las áreas en las que se diferencian que aquéllas en las que se asemejan.

Entender estas características será útil no solamente para delimitar, clasificar y describir el medio, sino también para entender sus posibilidades narrativas únicas y la forma en que éstas se han visto limitadas e inexploradas. Si las comprendemos, podremos entender en dónde radican las diferencias del medio, así como sus fortalezas y debilidades.

Empecemos por la creación de estas piezas: en un videojuego¹ el movimiento y las acciones del usuario son, mayoritariamente, libres; esto quiere decir que para que el creador logre transmitir la historia, el mensaje y el sentimiento que desea, debe aprender a emplear técnicas de guía únicas del medio. El autor no puede limitar al usuario por

¹ Cuando digo videojuego, me refiero al medio en general; y, por lo mismo, me veré obligado a generalizar en algunos casos (lo mismo será para la palabra juego). Parte de la intención de esta tesis es enfrentar esta generalización forzada.

medio de encuadres o de descripciones, ya que el jugador es libre, hasta cierto punto, de moverse y accionar de múltiples formas. Por ende, el creador debe contemplar y prever todas las acciones e intuiciones posibles del jugador y adecuar el espacio de acuerdo a éstas.

A su vez, el creador debe encargarse de que todas estas posibilidades apunten hacia el progreso del juego y que, de esta forma, el usuario no se sienta rebasado por el número de opciones. El diseñador tiene que pensar en todas las posibles acciones del usuario en el espacio y colocar señales sutiles en éste que redirijan la mirada y el actuar del jugador. Dichas guías deben ser lo suficientemente claras para no pasar desapercibidas, pero lo suficientemente sutiles como para no hacerle sentir al usuario que se le está guiando. Debe sentir que es él quien da con la respuesta; que es él quien dirige los sucesos y el movimiento.

Pongamos, de muestra, el clásico primer nivel del videojuego *Super Mario Bros.* (1985), cuya primera pantalla es un gran ejemplo por la forma en que, de manera muy rápida e intuitiva, explica todas las dinámicas del juego al jugador primerizo (fig. 1). La composición de este primer cuadro está saturada a la derecha y el personaje principal, a su vez, mira a esa dirección; todo esto da a entender que hacia allá se encuentra el objetivo. Al caminar hacia ese punto, el personaje (Mario) se enfrenta a su primer obstáculo, un goomba (el personaje café en la esquina inferior derecha). Si éste lo toca, la música del juego se detiene y Mario cae al piso, dando a entender, de una forma muy rápida, que dichas criaturas son negativas. Esto lo lleva de vuelta al inicio del nivel. Tras la experiencia de haber muerto al contacto con el goomba, el jugador intentará utilizar el único otro

botón a su disposición (el de saltar) lo cual le llevaría a golpear uno de los bloques sobre éste. Al hacerlo, recibiría una moneda o un champiñón, acompañado de un sonido agradable y entendería, no solamente que es posible golpear dichos bloques, sino que además el resultado de esto es positivo.



Fig. 1: Nivel 1-1 de *Super mario bros.*

Éste es un ejemplo muy básico, sobre todo porque, en dicho juego, todos los posibles movimientos del jugador están limitados por dos dimensiones y tan sólo tres botones. Con el tiempo, los videojuegos se han vuelto cada vez más complejos tanto en los espacios que presentan a los jugadores, como en las formas en que éstos pueden interactuar con los mismos. La forma en que se presenta un espacio tridimensional —que es, a fin de cuentas, el formato más común de los videojuegos contemporáneos— introduce, entre sus

posibilidades, la variabilidad de la cámara y puntos de vista narrativos.

Sobre la cámara y los puntos de vista

Es entonces fundamental discutir acerca de la cámara, en tanto que es por medio de ésta que el usuario entra en el universo del medio, dirige la mirada y, debido a ello, genera cuadros e imágenes. Si bien en otros medios la cámara (y todo el lenguaje que le acompaña) juega un papel sumamente importante, el medio de los videojuegos tiene la característica única de que esa cámara responde al usuario y, por ende, no puede seguir las mismas restricciones que otros medios. La cámara es, generalmente, libre. Esto puede limitar en tanto que todo el lenguaje cinematográfico y literario de ésta quedan en manos del espectador.

Incluso, en aquellos medios que carecen de una cámara explícita (por ejemplo la literatura o ciertos tipos de teatro), el creativo cuenta con herramientas o técnicas para generar diversos encuadres. Por ejemplo, en la literatura el lector es quien termina por imaginar las cosas. Figuremos un relato en el que aparece la siguiente frase: “La mujer entró al cuarto por la puerta izquierda mientras dirigía sus ojos a la ventana. Su mirada pronto se dejó llevar por los niños que corrían en el exterior”. Puede notarse que, si bien el escritor no dirigió una cámara *per se*, su descripción guía la imaginación del lector de manera que casi puede vislumbrar los movimientos de cámara o incluso los cortes entre planos al conocer el movimiento de la mirada de la mujer o los sucesos fuera de la ventana. No puede decirse lo mismo del medio del videojuego: en éste, para que la cámara mantenga al personaje y la acción en cuadro, se debe limitar el

movimiento del jugador o considerar previamente todos los posibles movimientos de la cámara.

Para que el creador no pierda su voz narrativa en esta “emancipación” de la cámara debe decidir primero tres aspectos principales concernientes a ella. Deberá decidir desde un inicio: 1) si quiere que la cámara sea estática o dinámica, 2) el punto de vista narrativo, 3) si quiere que el universo gráfico se desarrolle en un espacio bidimensional o tridimensional. Todos y cada uno de estos aspectos ofrecen una infinidad de posibilidades, no obstante, algunas de éstas pueden replicarse de manera casi idéntica en otros medios. A continuación desarrollaré brevemente aquéllas que considero más importantes y únicas del medio de los videojuegos.

El primer aspecto a revisar acerca de la cámara es que ésta puede ser estática o dinámica (Adams, 2014). Cuando digo cámara estática no me refiero a que ésta sea única e inamovible, sino a que no se ve afectada directamente por lo que hace el usuario. Suele encontrarse primordialmente en juegos bidimensionales dado que la cámara en éstos, al encontrarse en un universo plano, no tiene demasiadas posibilidades de movimiento. Con menos frecuencia, también puede hallarse en piezas tridimensionales. Para este tipo de cámara pueden utilizarse una sola o diversas alternantes; la primera podemos compararla con el tipo de “cámara” que encontramos dentro del teatro; es decir, un sólo punto de vista por individuo, mientras que la segunda remite un poco más al cine, en donde el flujo de miradas se da entre cortes y desplazamientos premeditados de cámaras. Muchas piezas tridimensionales optan por este modelo, ya que les permite utilizar encuadres y movimientos de cámara más controlados y, por ende, hacer uso de un extenso lenguaje cinematográfico para

transmitir su idea. Un gran ejemplo clásico de este tipo de cámara sería el revolucionario juego *Alone in the dark* (1992). En esta pieza, el jugador recorre una mansión con diversas cámaras fijas que se intercalan según el área en la que se encuentra el personaje (fig. 2). Es prudente agregar que en los juegos 2D es común encontrar la vista de dos formas: lateral al personaje (como es el caso de *Super Mario Bros.*)² o desde una perspectiva cenital (como es el caso de *The legend of Zelda* de 1986).

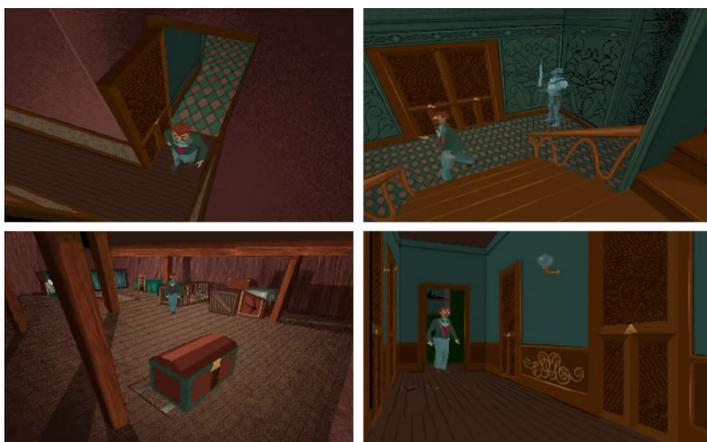


Fig. 2: El juego *Alone in the dark* y su sistema de cámaras fijas.

Por otro lado, la cámara dinámica, es aquella que sigue los movimientos del personaje (similar al recurso *tracking* del cine) y, por la naturaleza de la misma, su uso suele limitarse a piezas tridimensionales. Comúnmente, se suele colocar a espaldas del

² Algunos autores considerarían que este tipo de cámara no es, por definición, completamente estática, en tanto que va siguiendo el desplazamiento horizontal del personaje; sin embargo, yo considero que, dado que el autor tiene demasiado control previo sobre esta, además de que el usuario no puede moverla directamente, comparte más características prácticas con la cámara dinámica que con la estática.

personaje principal; centrada o ligeramente desfasada lateralmente (*over the shoulder*). En algunos casos el jugador puede accionar diversos mecanismos para que la cámara orbite alrededor de él; no obstante, la rotación de la cámara mantiene su pivote en el personaje (es decir, gira en torno a éste). Es importante aclarar que este tipo de cámara en ocasiones actuará con cierta autonomía, ya sea para evitar atravesar o chocar contra paredes o para adoptar cierta posición durante eventos específicos —como el caso de eventos pre-escritos o cinemáticas—.³ En algunos casos, la cámara solamente puede manipularse mientras el personaje está quieto, pero tras retomar el movimiento regresa a su posición original. Se pueden encontrar ejemplos de uso de cámara dinámica en la gran mayoría de los juegos contemporáneos; entre ellos destaco la pieza *God of war* (2018).⁴

El segundo aspecto sobre la cámara que quiero discutir es el uso de los puntos de vista narrativos: primera, segunda y tercera persona. La primera persona es aquélla en la que el discurso parte del “yo”; las oraciones y la narrativa se construyen desde un punto de vista de un narrador subjetivo. La segunda persona parte del “tú”,⁵ la narrativa se construye a partir de describir lo que tú, receptor, haces; y, finalmente, la tercera persona, que señala la perspectiva de “él/ella/ello”.

³Los eventos pre-escritos se conocen en inglés como *scripted events* y las cinemáticas como *cutscenes*.

⁴ Con el afán de dejarle al lector el mayor número de ejemplos y recursos posibles, constantemente estaré mencionando piezas modernas y clásicas.

⁵ Debido a que la segunda persona es casi desconocida en el medio de los videojuegos nos enfocaremos nada más en la primera y tercera (aunque el diseño de videojuegos en segunda persona es otro tema muy interesante que nos daría materia para otras discusiones, por sí sólo).

CAPÍTULO II. ALGUNAS PROPIEDADES DE LOS VIDEOJUEGOS

Comenzaré por describir la más popular de éstas, la tercera persona. Este tipo de punto de vista invita al jugador a controlar al personaje con cierto distanciamiento y, sin duda alguna, su popularidad derivó de la fuerte similitud que su uso tiene con otros medios, como el cine. En ésta, la cámara enajenada sigue al personaje principal durante la pieza desde cierta distancia. No existe una longitud estándar, pero por lo regular se coloca bastante apartada en los juegos 2D —lo suficiente para poder ver la totalidad del personaje y gran parte del espacio en el que se encuentra, algo similar a lo que en cine se llama gran plano general— y a un espacio medio en los juegos 3D —lo suficiente como para ver el cuerpo entero del personaje y un poco del espacio en el que se encuentra, lo que en cine se llamaría plano entero—. Este tipo de cámara ayuda bastante a construir narrativas enfocadas en personajes de personalidades claras y definidas, ayuda a cimentar la historia sobre un personaje principal y sus relaciones con el entorno.

Explicaré ahora las ventajas de la primera persona, pues si se trata de discutir las características únicas del medio de los videojuegos, encontraremos, quizás, mayor interés en esta perspectiva. Es justo a través de ésta que el usuario puede entrar, figurativa y literalmente, en el personaje. La primera persona nos ayuda a redirigir la atención del usuario a la experiencia desde un punto de vista personal. No es exclusiva de este medio, no obstante, así como la tercera persona se adecuó muy orgánicamente al medio del cine o el teatro, la primera persona encaja en los videojuegos de forma muy natural. Otros medios pueden intentar simular una primera persona, como por ejemplo el género cinematográfico de metraje encontrado o las novelas epistolares en la literatura; sin embargo,

ninguna logra transmitir al espectador la sensación verosímil de ser ellos mismos quienes experimentan los sucesos en primera persona; y es que, mientras en otros medios esta “subjetividad” es simulada, en los videojuegos responde de manera flexible y en tiempo real a las acciones del individuo y, por ende, su experiencia es completamente responsiva, personal y única. Esta importante diferencia le significa al medio un poderoso recurso para generar inmersión y empatía, misma que discutiremos con mayor detalle un poco más adelante.

Sobre la empatía y la performativa

Antes de continuar, será de mucha utilidad que definamos qué es la inmersión: la Real Academia Española la define cómo la acción de introducir plenamente a alguien en un ambiente determinado (2014). Podríamos decir, entonces, trasladando la definición al medio en cuestión, que la inmersión es el proceso por medio del cual se *incorpora* a un usuario a un universo narrativo. De modo que, cuando se dice que una pieza interactiva es inmersiva, quiere decir que este proceso se logró de forma orgánica y exitosa sin que el usuario se sintiera desorientado, perdido o forzado. La palabra *incorporar* es clave en tanto que, para que este desarrollo se logre de forma efectiva, el usuario debe de sentir la inmersión en todos los sentidos posibles o, dicho de forma un tanto más poética, su corporalidad debe fusionarse con la corporalidad de la pieza. De tal forma que, al navegar e interactuar con el espacio narrativo, este diálogo se logre de la manera más coherente y verosímil.

El medio del videojuego, desde su naturaleza inmersiva, invita al usuario a formar parte de su narrativa y, sobre todo, de la

performática⁶ del mismo; lo incita a adoptar un rol y a seguirlo por el resto de la pieza. Este rol puede ser sumamente objetivo y preestablecido por la historia *per se* o ser completamente subjetivo y apropiado por el usuario. Sea como sea, una pieza bien lograda asigna al usuario un papel a desarrollar a lo largo de la narrativa. No es de sorprenderse que cuando alguien juega un videojuego asigna al personaje y a su accionar en la pantalla, un pronombre personal: “Me mataron” o “Salté muy alto”. El jugador sabe que todas esas acciones y afecciones no fueron realizadas, desde un punto narrativo, por él o afectándolo a él; no obstante, el accionar es tan poderoso e *immersivo* que el jugador lo omite inconscientemente y se siente afectado directamente por los sucesos de la pantalla.

El diálogo con la pieza nunca es unidireccional. Incluso en juegos de narrativa lineal y rígida, el usuario es capaz de depositar algo, aunque sea poco, de sí mismo en la pieza. El videojuego no solamente emite información, también permite que el usuario deposite algo de sí en éste. La narrativa se fortalece y adquiere una profundidad de verosimilitud debido a esto. Este diálogo puede ser directo, como ocurre en piezas de narrativa de árbol en las que cada una de las decisiones del jugador va perfilando un desarrollo completamente diferente o, incluso, de forma sutil, en el simple hecho de accionar de manera y tiempo diferente a otros usuarios.

La adopción de diversos roles a través de este medio es sumamente poderosa y digerible para el usuario; se da de forma orgánica por el simple hecho de repercutir en el personaje y la historia. Esta adopción de roles permite al jugador establecer un nivel

⁶ Por *performática* me refiero al flujo, singular o social, de acciones y pensamientos derivados de conectar mente y cuerpo; y que deviene en la adopción de roles y formas de actuar o comportarse.

de empatía bastante profundo con los sucesos de la pieza, ya que le abstrae de su propia individualidad y le reinserta en otra vida, en otro espacio, en otro tiempo. Estoy consciente de que la generación de espacios empáticos no es una característica exclusiva de los videojuegos; la literatura, el cine, el teatro, entre otros medios, son capaces de generar una experiencia similar, no obstante, el hecho de que a través de los videojuegos se cambie el rol del espectador por el rol del hacedor o accionador potencializa la vinculación con la pieza y las historias que ésta plantea.

Podemos ver un ejemplo muy poderoso de los efectos de este tipo de narrativa en el videojuego del 2020, *The Last of Us Part II*. En este juego en tercera persona se controla al personaje de Ellie, una muchacha de 19 años, quien, tras presenciar el brutal asesinato de un ser querido, se embarca en una violenta misión de venganza. Tras el lanzamiento de la pieza en junio de dicho año, esta generó una gran polémica en la escena *gamer* por varias de las decisiones narrativas del proyecto; una de las más grandes de éstas fue, sin duda, la decisión de forzar al jugador, tras pasar tres días buscando y cazando a la asesina, a cambiar de rol y revivir dichos tres días desde la perspectiva de Abby, la asesina que se ha estado buscando desde el inicio. A lo largo de esos tres días, los autores no sólo dan a entender las causas que llevaron a Abby a actuar de la forma que lo hizo, sino que, además, por medio de diversos recursos narrativos, se comienza a construir una vinculación afectiva con ella. Para el momento en que ambas líneas temporales se conectan, ya no se desea el éxito de ninguna de las dos en asesinarse. El autor inserta al jugador en una narrativa en la que, desde el inicio, fomenta el odio por la otra persona y después, cuando dicha emoción se encuentra en su clímax, realiza

un giro subversivo y posiciona al usuario en la perspectiva de aquella persona que, por horas, le llevaron a odiar.

Este tipo de prácticas son sumamente poderosas y necesarias para ejercitar la empatía. Cuando se convive con otro ser, real o ficticio, con características muy distintas a las de uno mismo, la noción de mundo se engrandece y por un momento, pequeño o amplio, se piensa en alguien más; se piensa *desde* alguien más (Zaki, 2019). Esto en particular es de suma relevancia para hablar del medio, dado que esta característica única por lo regular pasa desapercibida o no se le da la importancia que merece. Como alguien que personalmente disfruta mucho de este medio, puedo decir que la vinculación que se establece con la pieza y con sus personajes es muy gratificante e incluso podría considerarse como una de las “recompensas” principales.

Esto último me parece relevante referenciando a Jane McGonigal que, en su texto *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?*, postula que, si la sociedad funcionara con un sistema de recompensas similar a los videojuegos, estaríamos motivados a hacer más cosas y, por ende, a cambiar nuestra realidad (2013). Si bien McGonigal tiende a plantear definiciones muy reduccionistas de los videojuegos, concuerdo con que los mecanismos y posibilidades del medio pueden ser motivantes en su forma más básica.

No obstante, como he señalado, estas gratificaciones no se hallan solamente en los sistemas de puntuación o de recompensa tradicionales. Si y sólo si logramos independizar al juego de esta noción egocéntrica y materialista de la recompensa; si logramos reubicarla a la posibilidad de entender al otro y de perseguir sistemas

más justos; a la posibilidad de que el juego, al finalizarlo, ayude al usuario a devenir en un ser más sensible, más crítico, más consciente, más atento, más humano; entonces sí, quizás los videojuegos sean capaces de cambiar al mundo.

Antes de concluir este tema, quiero mostrar, muy brevemente, mi postura acerca del anticuado debate sobre si los videojuegos hacen a la gente más violenta. Hay videojuegos violentos y eso nadie podrá discutirlo; no obstante, me parece sumamente injusto, además de irrazonable, asumir que el medio como una entidad absoluta y abstracta, está condenado al rechazo sólo porque algunas piezas tienen ese enfoque. La violencia y sus relaciones semánticas pueden también ser usadas como recursos narrativos. Hay formas positivas de abordar este tema, así como hay resoluciones y objetivos positivos al explorar narrativas de origen violentas (reitero el ejemplo de *The Last of us part II*). No creo que, por un estereotipo, se deban condenar ni suprimir —mientras no infrinjan con la ley ni la integridad de nadie— el medio ni los mensajes que se expresan a través de éste.

Sobre la gestualidad de la interacción

Hasta ahora hemos hablado de la cámara, los puntos de vista y la relación de éstos con la performática y la empatía. No obstante, otro tema importante a remarcar acerca del medio es aquel de la interacción y de la gestualidad que de éste resulta. Ésta se define como un conjunto de gestos y éstos, a su vez, como actos o hechos que implican un significado o una intencionalidad, expresando afectos o transmitiendo mensajes (DRAE). Por ende, podemos decir que los gestos interactivos son aquellos momentos sutiles o complejos que utilizan la propia interacción para establecer diálogos y conectar el

mensaje con el usuario. Las expresiones que surgen de este modo no son una consecuencia fortuita del accionar, sino que son un espacio de contacto directo con el usuario en el que se puede complejizar y complementar una narrativa.

Yo clasifico estos gestos en dos tipos: pasivos y activos. Los pasivos son aquéllos que hacen uso de éstas de manera casi accidental sin ningún énfasis particular en la expresividad de éstos; los activos, en cambio, son aquéllos que, conscientes del potencial expresivo de esta interacción, se planifican con la intención de acotar un mensaje adicional desde el accionar del jugador. Al final del día, en tanto que estamos hablando de la intención del autor, las únicas que pueden determinar dentro de qué categoría caen los gestos interactivos son las intenciones mismas de los propios creadores; no obstante, nos será más fácil evidenciar la diferencia una vez que hayamos explorado un ejemplo de gesto activo.

En el capítulo “Backwards” de la pieza *The beginner’s guide* (2015) el autor inicia la experiencia con un pasillo frente al usuario. Al ser éste el único espacio disponible para el jugador (además de extenderse sugerentemente frente al mismo), la lógica indicaría comenzar a caminar hacia adelante. No obstante, al intentarlo, pronto se descubre que dicho botón no está funcionando. Una vez que se le presenta el dilema al jugador, éste, instintivamente, comienza a intentar con los demás botones, descubriendo que solamente puede caminar en reversa. Para avanzar por el pasillo, debe darle la espalda al pasillo. Al dar la vuelta en ese espacio, se logra ver escrito, en la pared originalmente a su espalda, un pequeño mensaje que dicta:

“*The past was behind her*”.⁷ Tras caminar un trecho de espaldas, atravesando un par de pequeños transeptos terminados en muros, eventualmente se topa con la pared al otro lado del pasillo y al dar la vuelta para mirar contra qué ha chocado, un mensaje nuevo dice “*But the future could not be seen*”. Al regresar por el pasillo, un nuevo texto se desvela en la pared del transepto: “*Why does the future keep changing?*”. Dicho espacio ahora se extiende en un nuevo pasillo perpendicular que termina en un cuarto vacío. Al detenerse contra la pared y observar las paredes de dicho cuarto, un nuevo pasillo se revela en una de las paredes, en el que se lee: “*When she stops and looks it becomes clearer*”. Este último pasillo contiene una escalera que termina en una puerta blanca. Mientras se asciende de espaldas, una serie de textos van surgiendo a los lados “*But if the future is always behind her | How will she find the strength*” y, finalmente, al topar contra la pared y dar la vuelta, aparece la frase “*To confront it?*”. La puerta ha desaparecido y, con este último mensaje en la pared, la escena termina con un corte a negro (fig. 3).



Fig. 3: Diversos momentos de “Backwards” en *The beginner’s guide*.

⁷ A continuación el texto original de la escena: “El pasado estaba detrás de ella”, “Pero el futuro no podía ser visto”, “¿Por qué el futuro sigue cambiando?”, “Cuando se detiene y observa, se vuelve más claro”, “Pero, si el futuro siempre se encuentra detrás de ella”, “¿cómo encontrará la fortaleza... para confrontarlo?”

En este caso, la mecánica⁸ de caminar en reversa cumple una doble función: en primer lugar, al limitar el movimiento y la visión del usuario, permite al autor predecir fácilmente los posibles movimientos del jugador y, de esta manera, generar esas apariciones y desapariciones de paredes, pasillos y textos sin que este último se dé cuenta. En segundo lugar, y más importante, cuenta parte de la historia. La limitación del usuario poetiza y dialoga con la propia narrativa del espacio y, de una forma muy obvia y directa, gesticula con las acciones del jugador. Así se fortalece el mensaje y el vínculo narrativo entre éste y la pieza. Esta característica es la más particular de todo el medio, ya que utiliza los propios sistemas y dinámicas que lo identifican para generar nuevas capas discursivas. Lamentablemente es, a su vez, una de las características menos exploradas; al menos de forma directa y a conciencia.

Sobre la narrativa de índice

Este tipo de medio es perfecto para la construcción de narrativas ambientales o de índice. Las narrativas de índice son aquéllas que se desdoblán por medio de detalles sutiles del ambiente y de los objetos que lo pueblan. Estas narrativas son casi imposibles de construir en otros medios —sobre todo en los que la visión del usuario está muy limitada o se encuentra en la imaginación del mismo, por ejemplo, en la literatura—. Pero en los videojuegos, al ser el propio jugador quien controla la cámara y, por ende, el que controla el enfoque y el tiempo de su mirada, este tipo de *storytelling* encaja a la perfección.

La narrativa de índice genera coherencia y credibilidad al universo narrativo; ésta beneficia tanto a obras de grandes mundos

⁸ En el subcapítulo 2.2.1 abordaré en mayor detalle el tema de mecánicas en relación al *gameplay*.

ficticios como a narrativas cotidianas. Los seres humanos estamos acostumbrados, en menor o mayor medida, a construir historias y encontrar explicaciones hilando los objetos de nuestro entorno; algo idéntico sucede con los entornos digitales y ficticios. De acuerdo con Fernández-Vara (2011) la narrativa de índice compone una serie de estrategias que ayudan a construir la narrativa del juego por medio de huellas y pistas. Éstas pueden afectar el espacio (por medio del diseñador y del jugador) y se unen a través de distintas piezas. Así, el diseñador del juego crea los elementos de la historia y los integra en el mundo, mientras que el jugador puede interpretarlos y unirlos.

Considero oportuno añadir que la mayoría de las piezas pueden clasificarse dentro de dos tipos de estructuras mecánicas y narrativas: lineales o de mundo abierto. Los videojuegos de narrativa lineal son aquellos en los que el progreso se realiza en orden y sucesivamente; dicho orden es, regularmente, único y está pre-definido por el autor. Esta narrativa puede ser única o puede adoptar una “narrativa de árbol”, es decir, una en que las diferentes decisiones del jugador van conduciéndolo a través de una narrativa ramificada, de tal manera que la historia y el resultado final se determina por las decisiones del jugador ante estas diversas disruptivas. La segunda opción es la del mundo abierto (o más comúnmente, *open world* en inglés); ésta consiste en la creación de un espacio vasto y libre para que el jugador explore. Comúnmente en estos juegos, el orden y la forma en que se recorre el espacio no está predeterminado por el autor. Sin duda, existen ciertos eventos o caminos delimitados, mas no son limitantes.

2.2. Definiciones desde la técnica

A continuación, me gustaría tratar brevemente la parte técnica del medio. No pienso ahondar demasiado en la materia, sin embargo considero que aclarar una serie de términos y conceptos antes de continuar nos será sumamente útil para abordar con mayor fluidez otros temas más adelante. Son conceptos muy sencillos y básicos que a cualquier aficionado de los videojuegos le serán muy familiares, no obstante, es de mi máximo interés que todos, aficionados o no, nos encontremos en la misma página antes de continuar.

*Sobre el **gameplay** y las **mecánicas***

Para empezar, nos será útil definir lo que comúnmente se conoce como *gameplay* o jugabilidad, en español. Si bien el término hace referencia etimológica a las capacidades de juego de la pieza, en realidad reúne todas las posibilidades de interacción y, por ende, de diálogo que coexisten en el juego. Se refiere a todas las reglas y mecánicas que componen una pieza y que permiten al usuario interactuar con la obra de la forma en que lo hace. Es el resultado del conjunto de diversos aspectos como el género de la pieza, el punto de vista de ésta, los controles y el motor, entre otros. En resumen, es la sumatoria de todas las relaciones entre las características de una pieza y las posibilidades de diálogo que se establecen con el usuario (de ida y vuelta).

Es importante mencionar que el *gameplay* de una pieza posee atributos tanto objetivos como subjetivos: podemos enlistar todas las reglas y características de una pieza o incluso describir detalladamente las mecánicas de la misma y eso nos dejaría una idea medianamente clara de la jugabilidad de ésta, no obstante, lo que determina si dicho *gameplay* es bueno, divertido o bien logrado, es completamente

subjetivo y dependerá muchísimo del usuario y de las expectativas que éste tiene para con la pieza; no obstante, profundizaremos de ese tema en el capítulo 3.

Por otro lado, las mecánicas de una pieza pueden confundirse un poco con el término *gameplay* y en ocasiones se utilizan como sinónimos; sin embargo, no son lo mismo y, como mencioné previamente, las mecánicas tan sólo conforman una parte del segundo. Son, específicamente, la serie de reglas que crea el diseñador de videojuegos para que el jugador interactúe con la pieza. Si bien el *gameplay* se concentra en los diálogos entre el usuario y el juego por medio de la suma de sus diversas características, las mecánicas se enfocan primordialmente en las relaciones de *input* y *output*. Podríamos decir que las mecánicas son el lenguaje por medio del cual el juego habla mientras que el *gameplay* es la estructuración de dicho lenguaje en oraciones y diálogos.

Sobre los controles

Mencioné anteriormente los términos *input* y *output*, así que los definiré rápidamente. En los videojuegos, el *input* es el mensaje que manda el usuario a la consola por medio de algún tipo de controlador, el cual demarca la entrada; mientras que el *output* es la respuesta que ésta le devuelve por medio de imagen, sonido, texto, etcétera; y refiere a la salida. Al ser términos fuertemente ligados a la computación y la programación, ilustran un modelo de comunicación muy sencillo y lineal, no obstante, podemos derivar un modelo de comunicación mucho más sofisticado e interesante si pensamos que de este sistema pueden derivarse diálogos de ida y vuelta. Después de todo, el *output* de la máquina también deviene en nuevas lecturas del usuario que, a su vez, devuelve en nuevos *inputs*. Estas reglas incluso pueden existir

para romperse y generar mensajes en sus disrupción, como ocurre en el ejemplo del capítulo “*Backwards*” en *The beginner’s guide* que mencioné previamente. Sin embargo, lo que define las mecánicas del juego es el conjunto de estos posibles *inputs* y *outputs* iniciales. Por ejemplo, el conjunto de botones que el usuario tiene a su disposición, así como la forma en la que la pieza responde a la interacción con ellos.⁹

Como podemos ver, estos dos —así como las mecánicas que definimos antes— están fuertemente ligados, mas no limitados, a los controladores físicos por medio de los cuales el usuario se comunica con la pieza. Estos controles pueden encontrarse en infinidad de formas; desde teclados y mandos hasta sensores y lectores. La intención de un control es contactar el espacio físico del usuario con el digital del juego de manera orgánica e inmersiva. Cuando hablamos de controles, pensamos comúnmente en los tradicionales mandos de botones dispuestos de manera ergonómica para usarse cómoda y orgánicamente con las dos manos; no obstante, los controles no están limitados a este tipo. Los juegos de computadora, por ejemplo, utilizan comúnmente por controles los propios teclado y *mouse* de la herramienta; hay, a su vez, muchísimos dispositivos que incorporan a sus controles sensores de todo tipo (como pueden ser pantallas táctiles o sensores de rotación y aceleración).

⁹ No obstante, estos diálogos aún están muy fuertemente ligados a las nociones de recompensa que mencionaba previamente. Los conceptos de puntaje o incluso de *game over* (Fin del juego. Penalización derivada del fracaso del jugador al no completar los objetivos del juego) son claros ejemplos de nociones muy básicas del juego que nacieron junto con el origen del medio con la intención de proporcionar al jugador estímulos y reforzadores. Reitero: si queremos liberar al medio de sus nociones y pre-entendimientos más lúdicos, debemos separarlo —desde la definición y el término— de este tipo de *outputs* clásicos.

Con la evolución del medio, el crecimiento creativo y técnico de dichos controles se ha exponenciado tanto que por cuestiones de espacio sería imposible discutir todas las posibilidades. No obstante, me gustaría detenerme brevemente en las tecnologías de *VR*. *VR* o *virtual reality* (en español RV o realidad virtual) es una serie de tecnologías que por medio de un visor o casco, transmite al usuario la sensación de estar inmerso dentro de un ambiente virtual. Dicho casco cumple la función de pantalla y por lo regular cuenta con sensores de movimiento que le otorgan también la función de cámara. Por la naturaleza de esta tecnología, se ha llevado a creer que es la mejor forma de generar inmersión (me permito referir a la propia definición expuesta en la sección previa), creyendo que, con tan sólo generar contenido para esta tecnología, el usuario se va a sentir completamente inmerso en la pieza. Esto no es del todo cierto y me parece de vital importancia que autores y usuarios por igual no se permitan reducir esta característica del medio por una simple técnica: equiparar el fondo por la forma no puede más que limitar la creatividad. Después de todo, la inmersión es producto de la construcción narrativa, no de una herramienta. No niego la importancia de estas tecnologías “asistivas” para la creación de narrativas interactivas inmersivas, no obstante debemos tener cuidado para no limitar nuestro entendimiento del medio y de sus posibilidades.

Otra implicación que ha tenido la popularización de estos medios es la de su implementación en galerías y museos. Esto es sumamente relevante para la discusión central de esta tesis, puesto que —en tanto que el medio es, a su vez, parte del mensaje— se ha dado a creer que aquellas piezas que pretenden salirse del pre-entendimiento

del videojuego como juego deben realizarse por medio de estas tecnologías y, específicamente, en este tipo de espacios museográficos. Hablaremos más sobre este tema en los capítulos posteriores. Por lo pronto, tengamos en cuenta la problemática que esta clase de usos y entendimientos del medio pueden llegar a implicar.

Sobre la interfaz como herramienta narrativa

Otro término importante a discutir es el de *interfaz*; en particular, su exploración como parte de una narrativa visual. Una interfaz es un espacio de conexión, física o lógica, entre una computadora y el usuario (DRAE). Si bien la interfaz (particularmente la gráfica) es un elemento muy característico de las computadoras e incluso de los celulares modernos, el medio de los videojuegos ha adoptado y casi se ha apropiado de la interfaz gráfica como espacio de refuerzo narrativo. Con esto me refiero a que no solamente hace uso de este para presentar al usuario información, sino que también puede utilizarlo (y más aún al estar ya tan inmerso en el lenguaje del medio) para fortalecer y profundizar el mensaje o la historia.

Por ejemplo, en la aclamada pieza del 2013 *The last of us*, el usuario toma el control del personaje de Joel en su misión de escoltar a una niña de doce años a través de un Estados Unidos postapocalíptico. En el transcurso de la pieza, el jugador (a través de Joel) va juntando una serie de objetos, herramientas y coleccionables, para emplear en su misión; puede utilizar muchos de éstos para hacer mejoras a su personaje, por ejemplo, la puntería o sus puntos de vida.¹⁰ En una escena vital, Joel es herido mortalmente antes de que la

¹⁰ Del inglés HP (Health points o Hit points). Es el nombre que se le da al valor numérico asociado con la vida de un personaje; este número decrece cuando el personaje sufre alguna herida y, normalmente, el juego se termina cuando llega a cero.

escena corte a negro sin revelar el destino del personaje; a continuación, la pieza se retoma desde el control de la niña de doce años unas cuantas semanas después. Al cambiar de personaje, todos los objetos y mejoras adquiridos a lo largo de la pieza se han ido. La serie de íconos dispuestos en la pantalla que representan dichas armas y mejoras se han ido o han cambiado. Si bien este cambio es muy lógico, ayuda a fortalecer la coherencia de la pieza, además de que refuerza el sentimiento de vulnerabilidad que está experimentando el personaje ahora que no cuenta con la protección de Joel (la pérdida se emula en el usuario que ha perdido las herramientas y mejoras que había juntado).

Sobre el motor de juego

Antes de finalizar, me gustaría cerrar esta sección con una última definición sobre los motores de juego o *game engine*. Se trata de un sistema o protocolo que conjunta diversas tecnologías para facilitar y eficientar el desarrollo de un videojuego. Es importante recalcar que no son simples programas que permiten elaborar un juego; son “motores” que combinan su propia tecnología en la pieza para ayudarla a funcionar y correr. El *game engine* combina *assets*¹¹ y programación junto con diversas herramientas propias, como suelen ser motores de *render* (aquéllos que le dicen a la computadora cómo visualizar los gráficos), simulaciones de físicas, detección de colisiones (llamado así a la noción de un objeto que bloquea el paso de otro), inteligencia artificial y comportamientos sonoros, entre otros.

Los motores de juego son difíciles de realizar, por lo que, comúnmente, los desarrolladores de videojuegos (particularmente los

¹¹ Elementos que construyen los espacios y escenas de la pieza. Entiéndase por esto objetos gráficos (2D o 3D), sonido, texto, animaciones, texturas, etc.

de equipos pequeños) adquieren licencias para utilizar alguno externo. Es importante recalcar que, si bien existen muchísimos motores de características variadas, el utilizar uno *versus* el otro no afecta a las posibilidades narrativas, pues las capacidades de expresión no están sujetas a eso.

En resumen, todas y cada una de las características que mencioné en este capítulo (cámaras, puntos de vista, empatía, gestos interactivos, interfaces, entre otros) no sólo demarcan los diferenciadores más obvios del medio, sino que también conforman una caja de herramientas exclusivas y poderosas para consolidar todo tipo de proyectos y mensajes. La gran mayoría de éstas se han visto descuidadas, histórica y culturalmente, a razón de diversos factores. No obstante, espero que ahora, habiendo hecho un repaso —aunque breve— de estas, diseñadores, escritores, cineastas, dramaturgos y demás creativos de todo tipo hayan podido vislumbrar las infinitas posibilidades únicas que ofrece este bellissimo medio.

CAPÍTULO III. Sobre la cultura y la industria del medio

Contrario a lo que comúnmente se piensa, el medio de los videojuegos ya no es solamente un medio de entretenimiento de nicho; la industria de los videojuegos ha crecido tanto en los últimos años que, tan sólo a final del 2020 cerraba el año con unos ingresos globales de alrededor de \$179.7 billones de dólares. Esto es casi el doble de toda la industria cinematográfica a nivel mundial (Gilbert, 2020).

Por esto es relevante desglosar el medio de los videojuegos desde dos aristas sociales muy importantes: 1) Por una parte, se encuentran los aspectos culturales: en estos se incluye la interpretación social que tenemos del medio y de sus implicaciones. Abarca todo lo relacionado a nuestro entendimiento de sus contenidos y sus posibilidades, así como de su relación con el entorno social. Por lo mismo, está sumamente relacionado con el lenguaje y con las pre-concepciones semánticas y simbólicas detrás de su historia y su terminología. 2) En segundo lugar, encontramos su rasgo industrial: el videojuego como producción, distribución y comercio. Dentro de este sector podemos ver la forma en la que se ha comercializado este producto, así como la manera en la que su crecimiento acelerado y competitivo, lo ha llevado a mutar en su forma y fondo, interrumpiendo y truncando su desarrollo en ciertas áreas.

3.1. El videojuego como cultura

Para generar un cambio en el medio, es de vital importancia denotar al videojuego como cultura; con esto, me refiero primordialmente a la interpretación social del mismo. Las implicaciones culturales del

medio son sumamente responsables de la forma en que hemos entendido a éste por años; su construcción se ha ido dando de forma gradual y orgánica, mientras luchaba por crecer tecnológica e industrialmente. En esta sección hablaremos brevemente sobre las diversas nociones que acompañan a estas piezas, así como de las expectativas que estas mismas acarrearán.

Hasta ahora hemos hablamos de las diversas interpretaciones que se le dan a la palabra “juego” y discutimos las dos diferentes aristas desde las cuales podemos abordar el término. Hablamos del contraste entre el juego desde la ludología formal y del juego desde su interpretación coloquial; remarcando, sobre todo, la importancia de reconocer la interpretación social y cultural del término para poder abordar desde esta misma (la sociedad y la cultura) los diversos temas que sobre dicha interpretación orbitan. Sin embargo, para entender mejor las implicaciones detrás de esta interpretación del medio, debemos analizarlo como un fenómeno cultural y entender cómo esto se ha relacionado con la industria detrás de su producción.

Sobre la noción de diversión.

Una de las principales problemáticas que sufre el medio es que históricamente se le ha conferido una relación estrecha con el concepto de juego y de éste, consecuentemente, con nociones como regocijo y diversión. Desde su popularización en las décadas de los ochenta y noventa, el videojuego siempre ha acarreado consigo una implicación determinante de diversión y entretenimiento. Coloquialmente, se relacionan más con sus alcances de entretenimiento que con sus características técnicas. Esto es problemático, puesto que no todas las piezas evocan este tipo de dinámicas y sentimientos. Es decir, no todos los mensajes expresados

por este medio pretenden divertir o causar regocijo, así como los modelos y mecánicas (*gameplay*) para expresar esos mensajes no siempre se realizan de forma completamente entretenida, dinámica y lúdica.

Las nociones de regocijo o diversión prometen desde su enunciación un estado de ánimo relajado y entretenido. La palabra diversión, por ejemplo, deriva del latín *divertĕre*, que quiere decir “llevar por varios lados”. Su uso no solamente puede implicar entretenimiento, sino que también puede significar desviar, distraer o redirigir la atención (DRAE). El que coloquialmente entendamos la palabra juego —y a los videojuegos por extensión— como proporcionador de diversión (en tanto entretenimiento y desviación) es nocivo para todas las posibilidades del medio que inclumplen con esta intención. Si relacionamos el medio como un ente generalizado desde estas implicaciones, lo estaríamos limitando a este tipo de expresiones y, por consiguiente, condenando a todas aquéllas que, a través del mismo medio, intentan alcanzar otro tipo de objetivos.

La relación que se ha mantenido con el juego como sinónimo de diversión va mucho más allá del nombre videojuego. Su asociación radica, además del nombre, en dos cualidades primordiales que los videojuegos cargan consigo habitualmente: el lenguaje convencional del medio y el diseño tradicional de las obras. Como se ha dicho, mi objetivo es crear una disrupción del medio.

Sin embargo, es complicado plantearlo, puesto que —en el inconsciente de los usuarios— sigue viéndose sólo como una fuente de distracción. Que los usuarios perciban exclusivamente la noción de diversión se sostiene en que, por años, los videojuegos han servido de escape de la realidad; como una cierta noción de catarsis a través de

pequeños y accesibles triunfos. El *feedback* claro y constante de los videojuegos ha servido, desde su origen, para divertir (en tanto desviar) a millones de usuarios que buscan escapar de la realidad, aunque sea por un pequeño instante. Esto mismo es cierto para otros medios, es la razón por la cual el cine de Hollywood es muchísimo más taquillero que el cine de arte o de autor.

La gente interpreta los videojuegos como un medio de entretenimiento y, por ende, de distracción. La diferencia —y a través de ella mi discusión— persiste en la posibilidad de crear un nicho en el que pueda desarrollarse el medio de formas alternativas. Además, es fundamental que no se le mienta al usuario y, de esta manera, aquéllos que accedan al "juego" lo hagan a sabiendas de lo que pueden encontrar dentro para que no se sientan engañados o decepcionados si una pieza de este medio no les provee la diversión que esperaban.

Sobre el lenguaje convencional del medio

En este apartado exploraré las palabras y los tecnicismos que se han creado alrededor de los videojuegos. El medio, al igual que cualquier otro, está repleto de palabras exclusivas a éste; no obstante, más allá de los tecnicismos, su evolución social lo ha cargado también de términos coloquiales; es decir, el lenguaje popular, el argot o la jerga. Estas expresiones, al igual que el mismo medio, han surgido y evolucionado por la propia cultura que les rodea y se han adherido al medio con mucha fuerza y naturalidad. Muchas de éstas se han originado desde otros ámbitos, no obstante, casi todas remiten de una u otra forma a dinámicas tradicionales del juego o el entretenimiento.

Las nociones de puntuación y logros son ejemplo de conceptos que están fuertemente relacionados con el medio y que

venimos arrastrando desde los primeros videojuegos de los años setenta. No obstante, hacían muchísima más lógica en su origen que en el presente, por lo tanto su uso en la actualidad es sólo una herencia. En aquel entonces, los videojuegos eran sumamente austeros y sencillos y, por lo mismo, había que encontrar una forma de mantener el interés del jugador. La manera más sencilla (tanto gráfica como en la programación) de lograrlo, fue por medio del puntaje y de los logros. Sin embargo, que su uso permanezca tan arraigado en los videojuegos actuales es un tanto absurdo y limitante. Hay juegos en los que esta práctica aún podría tener valor —especialmente en los de multijugador o competitivos— no obstante, su implementación en cualquier otra pieza pareciera ser nada más que una obligación establecida desde aquellos primeros años que ya no cumple ninguna función práctica.

Otra noción importante es la de “ganar” dentro de una pieza. Es sumamente común que el usuario tenga en mente este objetivo o esta noción mientras está recorriendo la obra. Volvemos a apelar a los primeros videojuegos de los setenta cuando el jugador tenía una meta clara y obstáculos constantes para alcanzarlo. Por supuesto que existe cierto logro y compromiso en el hecho de completar una pieza, pero lo mismo podría decirse del terminar de leer una novela o de ver una película, no obstante no acostumbramos considerar a estas acciones como victorias, al menos no habitualmente. Quizás la diferencia radique en que, generalmente, la recompensa de un libro no está en terminarlo, sino en todas y cada una de las páginas que se encuentran entre el principio y el final: la recompensa radica en la experiencia de la lectura, aunque ésta se cristalice en el hecho de haberlo concluido. Quizás el problema que enfrentan los videojuegos en este aspecto

reside en que la experiencia recae demasiado en aquellos albores de la industria en los que había que garantizar la estancia del usuario a través de promesas de victorias, a través de logros. Si ganar se convierte en el único objetivo es muy posible olvidarse de disfrutar de la experiencia completa.

Hasta ahora he hablado exclusivamente del lenguaje que existe internalizado en las piezas del medio, no obstante, he omitido el lenguaje que le orbita; y es que dentro de la escena “*gamer*” existen múltiples términos, acrónimos y frases sumamente comunes que nacieron y habitan dentro de estos medios; sobre todo dentro de juegos multijugador en línea. La omisión de estos términos —al igual que otros que ya he mencionado antes como por ejemplo *HP* o *XP*, así como *game over*— se debe a que, dentro de todo, están muy enfocados a ciertos géneros y no alcanzan a permear sobre el medio completo; al menos no por parte del mismo medio, sin embargo, el ruido de estos géneros y de este tipo de consumir promedio, es tan grande y notorio, que comúnmente se reduce al medio completo a esta clase de usuarios o piezas. Hablaremos más sobre el tema en la sección 3.3. *El videojuego en los medios de comunicación*.

Ahora bien, con todo esto no sostengo que los videojuegos contemporáneos deberían erradicar toda noción de victoria, meta, puntuación, logros y obstáculos, pero creo que el hecho de que se apliquen dichos conceptos de forma pareja a todas las piezas del medio, es peligroso para la creatividad. No solamente me refiero a la expectativa que genera sobre los posibles usuarios, sino también a la limitación que estas preconcepciones generan sobre futuros creativos que pueden llegar a sentir limitante al medio; o quizás más grave aún, que dentro de esta limitación imaginaria, terminen por diseñar

experiencias que sólo sirvan para repetir y perpetuar estos mismos patrones.

Sobre el diseño tradicional de las obras

La razón de estas concepciones que se repiten no solamente radica en el lenguaje del medio, también se relaciona con las dinámicas y mecánicas de los juegos; es decir, con el fondo del medio. Los diseñadores y autores tienden a repetir estos patrones por diversos motivos: el más fuerte deriva de la noción que ellos mismos acarrearán de la naturaleza del medio, es decir, de la propia limitación internalizada con la que comprenden las posibilidades de su quehacer.

Hablamos previamente de los logros y de los objetivos que parecen tan inherentes a la estructura, narrativa y mecánica de las piezas. Por lo regular son la forma por medio de la cual los autores logran estructurar y pautar la experiencia y, de esta manera, generar un ritmo, además de un orden lógico. Pongamos por ejemplo el videojuego en primera persona ambientado en los años sesenta *BioShock* (2007). En este, se asume el rol de Jack, quien—tras quedar varado en medio del océano— encuentra la ciudad submarina de Rapture. En medio de diversos conflictos armados entre dos facciones políticas, el jugador es guiado por medio de una radio por Atlas, un local irlandés, en su afán de encontrar una salida para él y su familia. La estructura del *gameplay* y de la narrativa se consolida a través de pequeños objetivos sucesivos que van guiando al jugador mientras explora y desbloquea diversas áreas de la ciudad. Los objetivos cumplen la función principal de estructurar toda la pieza narrativa; sin ellos, el jugador quedaría perdido. Este tipo de estructuración es sumamente común en el medio como una forma de lidiar con la infinidad de posibilidades que ofrece la libre exploración; incluso en

aquellas piezas en las que los objetivos y las metas no son tan obvias como aquéllas de mundo abierto.

Menciono en particular este último ejemplo, puesto que hace uso de esta propia mecánica común e “inocua” del medio para fomentar todo un giro narrativo. Durante la pieza jamás se cuestionan los objetivos que Atlas, por medio de la radio, plantea; después de todo, cumple con el rol común de guía dentro de la pieza, sin embargo, esta misma mecánica se utiliza como giro narrativo cuando, más adelante en la historia, se revela que Jack ha estado siendo controlado y manipulado por Atlas por medio de un condicionamiento psicológico. El hecho de que el jugador completara los objetivos y “misiones” que el juego le ha planteado hasta ahora solo ha servido para reforzar ese momento en el que se le revela al jugador que ha sido “manipulado” todo este tiempo. La única forma de revelar esa información y progresar en la historia es siguiendo la narrativa lineal, pero, a su vez, es en ese hecho de seguir las indicaciones que se fortalece y justifica el giro. Efectivamente Jack (y junto con él el mismo jugador) siguió todas y cada una de las indicaciones de Atlas. El giro narrativo se sostiene y, asimismo, desorienta al jugador pues por medio de ello pierde la única constante que le ha seguido durante toda la pieza y quizás incluso durante todas sus previas experiencias con el medio: la guía.

Hay muchos patrones convencionales en el medio que se basan en los sistemas de recompensas y *feedback* o de creación de obstáculos como los diversos enemigos y *bosses*,¹² estructuras narrativas y temáticas, mecánicas y gestos interactivos, las nociones

¹² Del inglés “jefes”. Enemigos particularmente desafiantes que comúnmente sirven para denotar el final de una sección.

de ganar y de perder, entre otros. Pero lo importante no es enlistar los múltiples cánones, esos se pueden encontrar en innumerables libros sobre creación de videojuegos o en el simple hecho de jugar por uno mismo; lo importante está en reconocer como creador y como espectador que estos modelos tradicionales son solamente eso: modelos; y que su existencia no debería de demarcar el medio. No puedo recalcar lo suficiente la importancia de jugar y experimentar estos diversos aspectos y, sobre todo, cuestionar su existencia y significado en el medio para cualquiera que desee explorarlo desde el lugar de autor o diseñador. No debe olvidarse que para romper las reglas primero hay que conocerlas.

Sobre las problemáticas que esto supone

Los aspectos que mencioné previamente moldean la forma en que percibimos y apreciamos estas piezas cuando interactuamos con ellas. La problemática principal de su existencia no está en su uso, sino en su constante perpetuación y repetición. El peligro reside no en la imagen, sino en el espejo en diálogo constante con otro espejo. Lo que provoca que los patrones se repitan hasta endurecerse; hasta que se internalizan y se vuelven parte intrínseca de un medio que se ve a sí mismo constantemente, que no logra diferenciar sus posibilidades ahogadas entre tanta repetición.

En tanto que el videojuego logre liberarse de las implicaciones culturales que lo han subyugado por décadas, podría potencializar sus alcances de formas muy diversas. Me refiero a que podrían explorarse nuevas posibilidades artísticas, educativas, ensayísticas, poéticas, terapéuticas, narrativas, entre muchísimas otras. La responsabilidad de lograrlo no recae en las grandes industrias que por años han reforzado todas estas convenciones; está en manos de los

futuros creativos que desde nuevos y diversos orígenes aportan al medio objetivos novedosos y puntos de vista frescos. Está en manos de aquéllos que por primera vez se acercan al medio con afán de intentarlo. En manos también de aquéllos que por años han diseñado piezas convencionales y sienten curiosidad de intentar cosas nuevas. Y, finalmente, en manos del usuario a quien imploro tenga un poco de apertura al enfrentarse a una aproximación diferente.

3.2. El videojuego como industria

Finalmente, la segunda gran arista social del medio es la industrial; con esto me refiero al aspecto comercial, de producción, distribución y comercio de dicho medio. A continuación haremos un breve recorrido por el avance tecnológico de la misma, así como las formas en que dichos avances se han visto dirigidos por las ventas de las grandes compañías. Hablaremos del diálogo indirecto entre las grandes compañías, los compradores y los medios de comunicación.

Antes de comenzar cabe aclarar que me centraré primordialmente en los videojuegos caseros, es decir, aquéllos que pueden ser jugados desde el hogar. Si bien las máquinas de *arcade* (en español conocidas coloquialmente como “maquinitas”) son un pilar muy importante del crecimiento de este medio, su evolución poco a poco se fue fusionando y disolviendo en las consolas caseras; por no mencionar que la compra y el acceso a estas máquinas, por su costo y tamaño, no tuvo un crecimiento tan grande y longevo como el de las caseras. Es por esto último que, cuando hablamos de industria *per se*, las máquinas de *arcade* no conforman una parte extensa del crecimiento comercial y tecnológico del medio.

Sobre el avance de la industria

El medio de los videojuegos comenzó su vida comercial e industrial en la década de los setenta, misma en la cual, la novedad del producto, además de problemas para patentar los nuevos conceptos, ocasionó una saturación masiva del mercado. A estos videojuegos se les conoce actualmente como de “primera generación” y es imposible cuantificar la cifra exacta de consolas disponibles en el mercado. El resultado de esto fue un espacio de desarrollo industrial sumamente competitivo y agresivo en el que las compañías buscaban atraer a potenciales nuevos compradores evidenciando sus ventajas contra la competencia.

La sobre valoración de los gráficos en los videojuegos es una consecuencia directa de esta evolución apresurada y competitiva. Tras la desaparición de innumerables consolas y empresas, las pocas compañías que lograron permanecer al tope de las demandas de la industria se convirtieron no sólo en precursoras, sino también en mantenedoras del *status quo*. En aquel entonces (particularmente en los años ochenta y noventa) la forma de diferenciar los diversos productos era por medio de la cantidad de bits que eran capaces de reproducir. La poca información al respecto, pues es importante mencionar que la gran mayoría de los consumidores no tenían mucha claridad de qué era un bit y en qué mejoraba el producto, llevó a sobrevalorar números abstractos y desarrollos tecnológicos por encima de la calidad narrativa o, incluso, en ocasiones, lúdica de las piezas.

Desafortunadamente ésta es una costumbre que incluso actualmente seguimos arrastrando: las innovaciones en el medio suelen enfocarse en exploraciones de la forma (tecnología, gráficos, etc.) antes que del fondo (contenido). Sin embargo ahora la batalla no

es de pixeles, sino de la carrera por el hiperrealismo, por la “fidelidad” de la imagen. Esto es, a mi parecer, un problema gravísimo, puesto que, si bien no considero nocivo el crecimiento tecnológico, la hipervaloración de los gráficos, por encima de la propuesta narrativa o interactiva, trae por consecuencia la reducción del medio a uno meramente estético, por no mencionar que, al depender de un desarrollo tecnológico, se vuelve colateralmente elitista y de alto costo (tanto para su producción como para su reproducción).

Esta desafortunada competencia acarrea múltiples consecuencias negativas para el desarrollo creativo, pues, al depender de una alta producción económica, es de esperarse que su objetivo apunte hacia las mismas ganancias monetarias. Simple y sencillamente, no sería costeable de otra forma. Esto termina por ahogar a productoras o creativos independientes pues es para ellos casi imposible competir con la velocidad y la expectativa que cargan los grandes títulos de compañías mucho más desarrolladas. Compañías que, incluso en ocasiones, terminan por sobresaturar el mercado en afán de perseguir constantemente esta idea de evolución acelerada y brindar a los compradores el espejismo de un falso mejoramiento técnico. Hay múltiples ejemplos de esto, particularmente en aquellas franquicias de lanzamientos y relanzamientos anuales, pero considero prudente puntualizar el ejemplo de los videojuegos deportivos. Remarco, en afán de dejar algún nombre, la franquicia de EA Sports FIFA (1993-actualidad) misma que anualmente publica videojuegos de fútbol. Para este ejemplo en particular me parece importante recalcar que las diferencias entre los títulos consecutivos son muy escasas, si es que las hay en primer lugar, no obstante es una franquicia que se

“actualiza” anualmente lanzando al mercado títulos a precio elevado y promoviendo la obsoletización de sus títulos anteriores.

Sobre los juegos triple A e independientes

Hablamos ya del efecto predatorio que deriva del crecimiento masivo de las compañías grandes por sobre los títulos independientes; por lo que me parece relevante explicar, aunque sea brevemente, aquello conocido en la industria como “Juegos triple A” y, asimismo, su contraste contra los conocidos como “Juegos independientes”.

Se les conoce como videojuegos triple A a aquéllos publicados y, más importante, desarrollados por compañías grandes y conocidas. Cuentan con equipos de desarrollo de cientos de personas, además de un alto presupuesto de producción y publicidad. Generalmente, al ser tan alto el costo de desarrollo, suelen realizarse exclusivamente por compañías importantes de grandes posibilidades financieras, particularmente por el enorme riesgo que estos títulos representan financieramente al recuperar la inversión inicial.

En contraste, existen los videojuegos independientes o indies; éstos son aquéllos que se elaboran por compañías muchísimo más pequeñas y con equipos de desarrollo muy reducidos (en ocasiones incluso limitados a una sola persona). Por esto mismo, y por su humilde origen, el costo de producción suele ser reducido o nulo, particularmente en el área de publicidad y difusión. Suelen publicarse, exclusivamente, de manera digital para eludir los altos costos de impresión, difusión, distribución, licenciamiento, entre otros. Otro aspecto importante a mencionar de dichos títulos, es que su divulgación suele realizarse de manera altruista por los propios jugadores o fanáticos del producto.

Ahora que hemos definido ambos términos, la importancia del contraste radica en las expectativas que la alta apuesta de un desarrollo triple A acarrea; pues, al buscar la recuperación de una alta inversión, pocas compañías se animan a salirse de las expectativas comerciales del jugador promedio. La industria que surge de este crecimiento dañino, produce diversas derivaciones nocivas, no sólo para el consumidor final, sino también para la propia industria y los trabajadores de la misma. La presión constante y los plazos de tiempo ajustados resultan en ambientes de trabajo perniciosos y sofocantes.¹³ En cuanto al medio en sí, el resultado de estos desarrollos termina por perpetuar las expectativas del usuario promedio y, de esta manera, las expectativas de producción de las mismas compañías. Cada caso de “éxito” de una producción triple A conlleva a la justificación de los próximos desarrollos de los mismos y a la fetichización de los mismos por encima de aquéllos realizados bajo consignas financieras más modestas.

De esta forma, las productoras triple A, en tanto su poder de alto impacto cultural, terminan por tener el dominio de la propia pragmática del medio. Establecen y conservan el entendimiento cultural de cómo y sobre qué debería funcionar una pieza interactiva exitosa. Definen las temáticas y la estética. La forma y el fondo del propio medio. Por no mencionar, que excluyen e invalidan de manera colateral a todo aquello que se des-asemeja de ellos.

¹³A este ambiente y a su normalización dentro de la industria, se le conoce como “cultura del crunch” y hace referencia a los largos periodos de desarrollo en los que la acumulación de trabajo contra plazos de tiempo muy reducidos ocasiona la necesidad casi obligatoria de los trabajadores de excederse a las horas laborales establecidas y pagadas. En ocasiones los propios trabajadores se sienten obligados a permanecer dentro de las instalaciones por numerosos días e, incluso, habitar dentro de las mismas oficinas.

Afortunadamente, los nuevos espacios de difusión de videojuegos (digitales) han ayudado a recuperar la diversificación del medio, así como a disminuir el poder de las productoras triple A. Cada vez es más frecuente encontrar grandes historias de éxito entre la comunidad de desarrollo independiente. Ejemplos de esto hay cientos, pero por mencionar algunos, podemos hablar de *Undertale* (2015), *Terraria* (2011), *Hollow Knight* (2017), entre otros. Esto es algo sumamente valioso para el medio en general, pues al liberarse de las expectativas y sesgos editoriales de las grandes cadenas de publicación y desarrollo, les permite explorar temas o recursos nuevos sin la censura o supresión de los arcaicos titanes de la industria.

3.3. El videojuego en los medios de comunicación

Si se trata de hablar de los videojuegos como cultura e industria, pocos espacios nos permiten analizarlos de manera más cruda y obvia que los medios de comunicación. Particularmente en los últimos años en los que la industria de los videojuegos no solamente ha tenido un crecimiento comercial, sino también mediático.

Basta con prender la televisión —quizás uno de los medios más globalizantes y, por ende, aquel dónde la cultura global se unifica y amalgama en una sola entidad— para encontrar cientos de comerciales, ni siquiera de la propia industria de los videojuegos, que adaptan el lenguaje propio de este medio, particularmente el de la industria triple A. No obstante, esta representación es muy limitante, pues adopta los conceptos más superficiales del entorno y, de esta manera, reduce al medio general a tan sólo un par de géneros del mismo.

No pretendo detenerme más tiempo analizando casos específicos, pero estoy seguro de que cualquiera que haya tenido contacto con algún medio de comunicación masivo en los últimos años ha podido atestiguar el uso cada vez más frecuente de la imagen estereotípica del “*gamer*” tradicional: con audífonos de casco grandes, la mirada de concentración competitiva, múltiples luces neones y las palabras “épico” o “*game over*” bombardeadas indiscriminadamente.

3.4. Las consecuencias de estas representaciones

La suma de todos estos factores, más el creciente distanciamiento entre los avances técnicos y las posibilidades conceptuales del medio, han llevado a la industria a abandonar el segundo en pos del primero. Esta priorización del videojuego como medio de entretenimiento superficial, simple y fugaz, no puede más que perpetuar la noción de que el medio, como un ente global, es incapaz de proponer y redefinir las capacidades de la interacción como elementos narrativos.

El riesgo de ello no recae sobre el consumir, solamente, pues si las grandes compañías siguen percibiendo estas expectativas como garantías de éxito comercial, jamás encontrarán la motivación suficiente para abandonar dichas zonas de confort y re-explorar el medio como uno de multiplicidad casi infinita de diversos géneros y utilidades narrativas.

Es para mí muy difícil encontrar una solución a esto, salvo quizás incentivar al consumidor a animarse a explorar otros géneros y medios de difusión, apoyando a desarrolladores independientes permitiendo a sus expectativas hacer de lado los cánones de las grandes franquicias triple A y permitirse sorprenderse por las propuestas diversificantes de otras voces creativas. De la misma

forma, a los creadores dentro de la industria o con ánimo de intentar aproximarse a la misma, animarles a explorar nuevos recursos y defender las numerosas propiedades únicas del medio interactivo. Si no se continúa luchando por ello, el medio se ve en inminente peligro de reducirse e implotar dentro del imaginario colectivo, limitando de esta manera, aún más, el entendimiento de las piezas interactivas. No se pretende erradicar unas por las otras, sino devolver el balance entre los diferentes géneros.

CAPÍTULO IV. El videojuego dentro de una ecología de medios

4.1. La naturaleza de los medios

Ya hablamos sobre las características del medio de los videojuegos así como de las características de su entorno y repercusiones; pero si hemos de discutir el lugar que ocupan dentro del universo mediático, es importante empezar por entender algunas características de los propios medios.

La palabra medio hace referencia a cualquier conjunto de circunstancias, condiciones, instrumentos o cosas que sirven para un determinado fin (DRAE); es por lo mismo que, regularmente, la palabra viene acompañada de otra que perfila el universo conceptual al que pertenece. Sin embargo, en el caso de los videojuegos, definir a qué tipo de medio corresponde, depende enteramente de su función. Es decir, si los interpretamos desde el punto de vista meramente lúdico, podríamos entenderlo como un medio de entretenimiento, no obstante, este término discrimina, como hemos discutido durante el resto de este escrito, cualquier otro fin de este medio. Por otro lado, si le llamáramos medio de comunicación, estaríamos priorizando el mensaje y la necesidad de comunicarlo por sobre la lúdica del mismo.

Ya desde aquí queda en evidencia el problema —y, a su vez, la riqueza— por el que cruza el medio: ¿A qué tipo de medio corresponden los videojuegos? Y la dificultad de la pregunta radica en que la respuesta puede variar de persona en persona, así como de entre género a género. Hemos discutido previamente temas como la

interacción o la inmersión, sin embargo tampoco podríamos limitar al medio diciendo que corresponde a un medio interactivo o inmersivo. El medio es, por naturaleza, complejo y dependiente enteramente de su contexto. Por lo mismo, no hace falta que dediquemos más tiempo a intentar encasillar a los videojuegos o iniciar debates sobre semántica. Creo que uno de los elementos de mayor belleza dentro de este medio en particular radica, precisamente, en dejar la pregunta abierta, puesto que, de esta manera, nos habilita la posibilidad de mover al medio hacia las diferentes salidas que queramos. Manteniendo tanto dentro del medio de entretenimiento o comunicación como la pieza misma lo requiera.

No obstante, al definir al medio como una herramienta o conjunto de las mismas, es importante entender que no todas las herramientas, aunque sean todas consideradas como de entretenimiento o de comunicación, sirven para los mismos fines o cumplen con las mismas propiedades. Por eso la importancia del capítulo 2 de este escrito en el que definimos algunas de las características únicas de este medio. En dicho capítulo también contrastamos muchas de sus similitudes con otros medios, pues, históricamente, los videojuegos han atravesado por diversos lenguajes y han ido readaptando elementos de varios de éstos. De origen, los videojuegos podrían parecer como una evolución lógica e interactiva de medios impresos como los libros o de medios gráficos como el cine o el teatro.

Y es que el medio de los videojuegos, además de todo lo mencionado previamente, corresponde a un sistema de multimedia, es decir, que por sí mismo conjunta en su interior el lenguaje de diversos medios (texto, imagen, sonido, etc.) (DRAE) y, como es natural de este

tipo de sistemas, ha adaptado diversos elementos de múltiples medios. No obstante, este proceso es común y natural dentro de la vida de cualquier otro medio;¹⁴ por lo que la discusión más importante que debemos mantener con relación a su lugar individual dentro del amplio ecosistema de medios, es que los videojuegos, sin importar su recorrido de remediación histórica, son únicos y cuentan con propiedades que, sin importar cuánto intenten remediarse —en tanto la definición de la ecología de los medios— o replicarse por otro medio, son intransferibles y el hecho de ignorarlas sería desaprovechar enteramente el medio como herramienta.

4.2. La crisis de identidad dentro de la ecología de medios

A lo largo del ensayo me he dado a la tarea de evidenciar la crisis de identidad que el medio de los videojuegos se encuentra atravesando; esto en consecuencia primordial del pre-entendimiento que la palabra video-juego proporciona al consumidor del medio. Por ello, me parece prudente reiterar, particularmente ahora que consideramos brevemente la naturaleza de los medios, que el nombre, al menos en la gran mayoría del resto del ecosistema mediático, remite a la técnica desde la cual existen estas herramientas .

La palabra libro, por ejemplo, proviene de la palabra griega *liber*, que se refiere al interior de la corteza de las plantas, es decir, a la naturaleza pragmática de la técnica del medio; cinematografía lo

¹⁴ Recupero para este punto el concepto de “remediación” de la ecología de los medios, que hace referencia al proceso desde el cual un medio se hibrida y evoluciona tras la adaptación y apropiación de las características de otros medios, por ejemplo, los libros electrónicos o la televisión tras la existencia de servicios de streaming como Netflix o Youtube.

hace a la griega *kine*, movimiento; fotografía a *photos*, luz. Así como estos, podríamos encontrar muchísimos ejemplos más de medios que devienen etimológicamente de la técnica o, dicho de otra manera, de la forma. Es por este principal motivo, que al menos de origen, son completamente libres y emancipados del fondo o del contenido; pues refieren, simple y sencillamente, al conjunto de técnicas con las que el creativo dispone.

No puede decirse lo mismo de los videojuegos, pues en la nomenclatura, sin importar el idioma, se hace referencia siempre al juego (en algunos idiomas el “video” se reemplaza con “electrónico” o “de computadora”, sin embargo, la palabra juego persiste siempre). Incluso el medio de la animación —que en los últimos años ha sufrido una revolución en pos de ser considerado un medio y no un género— no sufre de este problema de nomenclatura.

Sobre la crisis de los cómics y su evolución hacia la novela gráfica

Ahora argumentaré a partir de un ejemplo de un medio que ha sufrido un proceso similar —y que, por ende, me parece prudente explorar brevemente su evolución—: los cómics. Este medio, al igual que los videojuegos, remite desde su nombre al contenido y no a la técnica; es un medio impreso de naturaleza escrita e ilustrativa que cuenta con múltiples herramientas para transmitir su mensaje, sin embargo, y a pesar de las variadas temáticas que se han abordado desde sus páginas, el nombre refiere a lo “cómic” y por ende transmite la idea

de que se mantiene dentro del reino de lo superficial o banal.¹⁵ Es por todo esto que, por varias décadas, el medio de los cómics sufrió algo similar a lo que experimenta el medio de los videojuegos actualmente: se le tenía encasillado como un medio de, meramente, entretenimiento infantil. No obstante, muchísimos artistas y escritores se vieron atraídos al mismo por todas las características que les proporcionaba en contraste con solamente la escritura o la ilustración. El medio, y su atractivo, apelaban a las posibilidades creativas y no al contenido forzado por un pre-entendimiento.

Fue tras la llegada de obras como *Contrato con Dios* (1978) de Will Eisner o *Maus* (1986) de Art Spiegelman que el término novela gráfica (acuñado por primera vez a mediados de los años sesenta) comenzó a cobrar vida dentro del medio. El término, al menos en un inicio, hacía referencia a la naturaleza autoconclusiva de las obras (es decir, que dentro de un mismo tomo se inicia, desarrolla y concluye), en contraste con la de publicación serial tradicional de los cómics, sin embargo y con el paso de los años, el término comenzó a adoptar una diferenciación semántica mucho más fuerte. Actualmente se refiere directamente al contenido como uno compuesto por temáticas e imágenes mucho más maduras que las de un cómic convencional. Sin embargo, el término siempre ha tenido una condición ambulante y depende, por lo regular, de la subjetividad del escritor o del lector, para diferenciar a sus obras.

¹⁵ Otro término que se usa en el español, aunque no tan frecuentemente, para designar a este medio es el de “historieta”. No obstante, podemos tener la misma discusión sobre ese término, puesto que remite, con su terminación “eta”, a un medio con contenido de historias pequeñas, lo cual no solamente implica la extensión cuantitativa de la obra, sino también la profundidad cualitativa de la misma.

Partiendo de esto último, es importante puntualizar algunas de las controversias que dicho término y la necesidad de distanciarse del “cómic” han generado dentro del medio y de la industria. Podría considerarse que su existencia demerita el trabajo que existe detrás del medio tradicional del cómic o interpretarse como un distanciamiento reforzado más por una lucha de egos que por una necesidad real de fortalecer un mensaje. Esto es complicado de debatir, puesto que, efectivamente, históricamente el término novela gráfica se ha utilizado libremente para asignar a obras, de técnica casi idéntica a la de los cómics, un estatus y una valoración artística mucho más elevada. Creo que el problema de estas discusiones es que ha cobrado una naturaleza separatista dentro del propio medio y, al hacerlo, lo único que ha logrado es que muchas personas se aferren más al término cómic, con lo que se debilita la discusión inicial.

La importancia de todo este debate, al menos a mi parecer, radica en reconocer que el término cómic efectivamente refiere al fondo antes que a la forma, mientras que el término novela gráfica permite en su interior, más allá de la valoración artística o académica que acarrea el término, una liberación de géneros. Es por esto que creo que la intención inicial de esta lucha semántica es válida e, incluso, necesaria. Si bien es cierto que aún persisten cómics que encajan dentro de la etimología inicial, no todos lo hacen; y creo que lo más adecuado para el medio sería adaptar globalmente el término novela gráfica como un contenedor “técnico” de diversos géneros y resultados.

Lo mismo podría debatirse sobre el universo de los videojuegos, mismo que, si bien ha encontrado salida semántica dentro de diferentes géneros, el término principal sigue dirigiendo la

mirada a un objetivo muy específico que no todas las obras pretenden satisfacer.

Sobre los walking simulators y la subversión del medio

La historia de los videojuegos es inmensa y parece injusto no mencionar tantos ejemplos de piezas que, durante toda la vida del medio, han trabajado por desafiar los cánones y expectativas; sin embargo, en afán de mirar hacia el futuro, me enfocaré en la historia más contemporánea.

Pocos movimientos me han parecido tan innovadores y poderosos como lo ha sido en las últimas décadas el nacimiento y crecimiento de los conocidos como *walking simulators*. En el 2008 el equipo de investigación y desarrollo The chinese room, encabezado por el profesor Dan Pinchbeck de la universidad de Portsmouth en Inglaterra, publicó gratuitamente *Dear Esther*, un *mod*¹⁶ para el videojuego *Half Life 2* (2004) de la compañía Valve, utilizando su motor de juego Source. En éste, utilizaba la cámara en primera persona para plantear un recorrido semi-abstracto acompañado de una narración de diversos textos inconexos. Durante el recorrido, la narración va desvelando la historia de manera no lineal y poética. Esta exploración conceptual recibió muchísimo apoyo por parte de la comunidad, de tal manera que en el 2012 se re-lanzó de manera comercial como una pieza completa independiente (Eden, s.f.).

Esta exploración narrativa del medio desafió los paradigmas, en ese entonces estancados, de la narratividad e interacción en el

¹⁶ Del inglés *modification*. Se refiere a alguna modificación o agregado que se hace sobre un juego base con el objetivo de alterar su apariencia o, en ocasiones, algunos aspectos de su funcionamiento. En este ejemplo en particular se refiere a la utilización de la pieza base para la creación de una nueva obra extra que depende del material original.

medio y propuso una forma de utilizar la libertad de exploración del usuario de una manera completamente nueva. No obstante, no toda la comunidad consideró la pieza como un videojuego *per se* y, de esta manera, designando a la obra como un intento fallido y aburrido de exploración, es que el término “walking simulator” (inventado por inicios de los años 2000) comenzó a cobrar auge. De origen, el término surgió de forma peyorativa como una crítica a la carencia de mecánicas, dinámicas o medios de interacción dentro de la pieza, con el argumento de que la única acción dentro de la misma es caminar, es decir, apuntaba, de manera reduccionista, al fracaso de estas piezas por generar dinámicas “divertidas”.

Afortunadamente, con el transcurso de los años, cada vez son más los creativos que encuentran en los pasos de *Dear Esther* una posibilidad de libertad creativa, convirtiendo poco a poco al término en un género válido, creciente y aceptado por la comunidad. No obstante, pese a que cada vez parece volverse más irrelevante, el debate aún persiste y todavía hay gente que reniega de este tipo de exploraciones creativas con el argumento de que, simple y sencillamente, no son lo suficientemente divertidas o dinámicas. Yo considero que este modelo de piezas son consideradas fallidas por muchos en tanto que no los consideran realmente juegos. Pero, a decir verdad, si son experiencias de narrativa interactiva; exploraciones poéticas; espacios de exploración narrativa; recursos inmersivos desde los cuales se proyectan mensajes sobre la vida y sobre las complejas relaciones humanas de maneras que no serían posibles desde otro medio.

Sea cual sea la opinión general con respecto a los *walking simulators*, confío en que, conforme los grandes medios de

distribución, así como las grandes compañías de desarrollo triple A, van perdiendo fuerza contra los medios de difusión digital y las pequeñas compañías de desarrollo independiente, el medio irá abriendo sus puertas a más exploraciones de esta índole. Mi único deseo es que, para cuando esto suceda, el público general haya logrado comprender que el medio en sí es muy diverso y lleno de múltiples géneros y que, de esta forma, esté dispuesto a explorar estas nuevas narrativas.

4.3. El posible futuro del medio

Ahora que hemos discutido sobre el medio desde múltiples aristas, me gustaría concluir este capítulo reiterando brevemente algunos puntos que me parecen sumamente relevantes para el posible futuro del medio; puntualizando de forma resumida algunos de los conceptos que ya hemos examinado previamente.

Para empezar, me gustaría aclarar que cuando recién comencé a preparar este escrito, tenía la misión personal de proponer un nuevo nombre para el medio, o, en afán de ser más realista con mis propias capacidades y alcances, por lo menos proponer una separación dentro del medio hacia la creación de un nuevo submedio. Sin embargo ahora, tras el tiempo recorrido en este proyecto, me doy cuenta, quizás gracias a la madurez adquirida, que ese objetivo es un tanto infantil y, sobra decirlo, egocéntrico. No es que sea incapaz de proponer un nuevo nombre, sino que la búsqueda de un nombre, en afán de definir un medio, pareciera ya absurda en este momento. No estoy diciendo que el medio no sufra a raíz del nombre que se le dotó tantos años atrás, sino que perseguir uno nuevo simplifica el problema tan grande que hemos expuesto. El problema no es, en esencia, uno

etimológico y semántico. El problema es cultural y social y antes de poder proponer una redefinición en nombre, es importante centrarnos en la redefinición del significado.

Por ello, creo que para lograr superar esta crisis de identidad, tanto consumidores como creadores deben reconfigurar su aproximación hacia los videojuegos y las piezas interactivas en general. Comenzar a ver dichas obras como un diálogo bilateral en el que los creativos colocan parte de su esencia y discurso. Entender que estas piezas nunca son del todo inocentes y sus características únicas deben aprovecharse y jamás pasar desapercibidas. Debemos aprender a ignorar el origen de las piezas y dejar, con ello, de sobrevalorar a la industria triple A por encima de los desarrolladores independientes; así como entender que el *game engine* es, de inicio, irrelevante para el medio, al igual que los *assets* y recursos gráficos —que si bien, ayudan a construir un universos estético, no son del todo determinantes para transmitir el mensaje o crear universos conceptuales—. Debemos recordar que los videojuegos son multimediáticos y, por ende, no debe descuidarse ninguna de las aristas de los mismos; la música y el sonido, por ejemplo, son especialmente importantes para complementar (y hacer envolventes) este tipo de narrativas.

Es difícil postular y defender todos estos puntos sin caer en la presunción y la pedantería; evitando las percepciones que, por ejemplo, han entorpecido el desarrollo de medios como el de la novela gráfica. Pero quiero puntualizar que mi objetivo no es alzar un tipo de piezas por encima de otras o de asignarles características o estatus de valoraciones artísticas; el rechazo hacia el juego “ocioso” no debe hacerse irrespetuosamente pues es, sin duda alguna, una salida válida

para muchísimas piezas valiosas del medio. Sin embargo, creo que lo más importante a subrayar de todo este discurso, es que limitar al medio por algunas de las salidas o géneros más populares es sumamente reduccionista y, sin duda, perjudicial para la coexistencia de otras piezas de exploraciones alternativas.

En tanto comprendamos esto y el medio, así como la industria y sus consumidores, abran sus puertas completamente para todo tipo de inquietudes creativas —sin que por ello los creadores teman por el prejuicio y rechazo— el crecimiento del medio y todos y cada uno de sus contenidos podrán prosperar hacia todo tipo de direcciones; desbloqueando de esta manera todo su potencial único.

CAPÍTULO V. Ejemplificación de las posibilidades creativas

A partir de lo expuesto, me di a la tarea de realizar una pieza interactiva que se alejara lo más posible de los cánones convencionales del medio. Es la primera vez que me aproximo a éste en el rol de creador y, por ende, espero que sirva para motivar a diversos creativos de múltiples orígenes a intentar explorar este fascinante medio, al igual que yo lo hice. Sin duda, hacerlo implica diversos desafíos de aprendizaje, no obstante, creo fervientemente que cualquier persona, sin importar la disciplina desde la cual se aproxime al medio, puede encontrar dentro de sí mismo la capacidad de lograrlo.

5.1. La forma

La pieza *La Quinta Sombra* es un “juego” en primera persona para computadora, controlado, primordialmente, con mouse y teclado. La razón por la cual decidí trabajar en primera persona es porque considero que, de esta forma, el usuario puede sentirse mucho más inmerso dentro de la narrativa de forma orgánica; además de que si despojamos al personaje controlado de personalidad o características identificables, el usuario no solamente podrá colocarse con mayor facilidad dentro del lugar del sujeto que explora, sino que además podrá concentrarse directamente en la exploración de los espacios y de la narrativa. De esta forma, el único personaje que acompaña al usuario a lo largo de la pieza es el de la voz narradora que cumple con

la función de exponer de forma lírica diversos mensajes personales casi a manera de ensayo o poesía.

Tomé la decisión de enfocarme en controles de mouse y teclado puesto que, al ser una pieza para computadora, lo más probable es que el usuario, sin importar sus previas experiencias con el medio, cuente por lo menos con este tipo de periféricos; no obstante, en afán de no limitar la comodidad o preferencia del participante, también trabajé en la posibilidad de utilizar controladores más convencionales del medio y es por eso que ambos modelos están disponibles en la pieza. Debe decirse que los controles en general son muy limitados, puesto que mi intención es que la pieza pueda disfrutarse por el mayor número de personas sin importar su familiaridad con el medio (fig. 4). También tomé la decisión consciente de no utilizar sistemas periféricos de VR o AR, en tanto que no todo mundo cuenta con este tipo de dispositivos, por no mencionar que este arquetipo de piezas ya está muy permeado dentro de la escena artística y podría distraer del contenido y su mensaje.

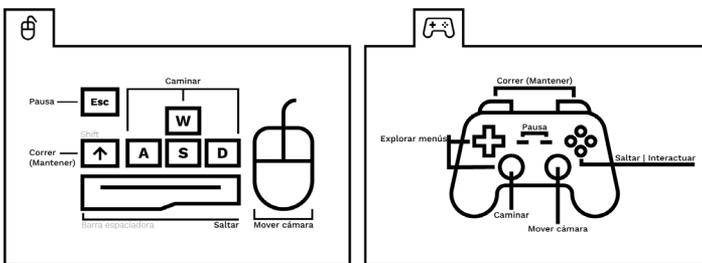


Fig. 4: Esquemas de controles como se ven dentro del instructivo de la pieza.

Pese a la simpleza de los controles, se utilizan en múltiples momentos de la pieza y su interacción con el espacio se emplea para

potencializar la narrativa. Así lo dispuse para ejemplificar y explorar las posibilidades únicas del medio que he mencionado a lo largo de este texto. La exploración del usuario, así como su presencia en el espacio narrativo, no son inocuas y forman parte de su propia experimentación de la obra; su estancia en la misma forma parte del discurso y es, en gran medida por ello que decidí que el narrador le hablase directamente al jugador en segunda persona; no se puede ignorar la existencia del usuario pues sin éste la pieza simple y sencillamente no avanza y, por ende, no existe.

La obra no presenta ningún sistema de puntuación o *feedback* claro, con la intención de alejarla lo más posible de las concepciones y convenciones tradicionales de un videojuego. De esta manera, no sólo se obvia la distinción y ruptura entre éstos y la redefinición propuesta, sino que también se le permite al usuario una exploración a su propio ritmo y en la cual la única victoria o denotación de progreso es el propio avance por la pieza; algo similar a lo que mencioné anteriormente en relación a los “logros” de leer y concluir una novela.

En tanto que el medio es multimediático, el diseño sonoro y gráfico son de tanta importancia como el diseño de interacción, es por eso que me enfoqué en diseñar una pieza sonora única y exclusiva para cada uno de los capítulos de la obra. Lo mismo se realizó en el caso de los espacios y del diseño arquitectónico: dado que el recorrido es de naturaleza poética y semi-abstracta, me enfoqué en un diseño de espacios con esa misma esencia y de diseño geométrico simple. Los diseñé con una tendencia minimalista con la intención de mantener una concordancia entre los diversos elementos sonoros, gráficos, narrativos e interactivos.

En cuanto a las herramientas que utilicé, realicé toda la programación y montaje en el programa y motor Unreal Engine Versión 4.26.2 debido a las necesidades que el proyecto demandaba.¹⁷ El modelado 3D se realizó con la herramienta de diseño Rhinoceros 3D versión 5 debido al nivel de perfeccionismo matemático que muchos de mis diseños requerían, pero lo más importante es que cada quien utilice las herramientas que mejor le acomoden. La música se produjo de origen con el programa Ableton Live versión 11 utilizando, adicionalmente, las librerías midi gratuitas de la compañía Spitfire Audio. El postprocesamiento de las piezas, además del resto del diseño sonoro, se realizó desde el programa Audition de Adobe. Los recursos de video se elaboraron alternando entre Adobe After Effects y Premiere Pro. El resto de *assets* 2D se trabajó con Photoshop e Illustrator de la misma empresa. Para facilitar el montaje final dentro de la herramienta Unreal Engine, el texturizado y creación de materiales se realizó dentro del mismo programa, importando elementos de su aplicación filial Quixel Bridge bajo el licenciamiento de la misma plataforma.

Si bien el contenido de la pieza oscila entre lo ensayístico y poético, quiero aclarar que ésta es tan sólo una manera de muchas de aproximarse a este tipo de tratamientos sobre el medio; lo aclaro para no caer dentro del reduccionismo de la pieza por sobre el género. Dado que la naturaleza de esta evolución del medio está necesariamente apegada a las subjetividades del creador, es complicado marcar las líneas divisorias entre las características de esta subdivisión del medio y las decisiones, individuales y expresivas,

¹⁷ Hay muchas opciones disponibles y la gran mayoría de ellas, como Unreal Engine, son gratuitas (no obstante, recomiendo a los interesados revisar previamente los sistemas y condiciones de licenciamiento).

del autor. No obstante, creo que la división más clara radica en la intención principal de transmitir un mensaje por sobre la diversión o el entretenimiento del mismo. De esta misma forma, me parece prudente continuar señalando que, pese a símiles de piezas que podemos encontrar en galerías o museos, es sumamente importante para mí que la pieza no exista exclusivamente en este tipo de medios de difusión, físicos o digitales, que pre-entendemos como artísticos; dado que quiero evitar que el propio discurso del espacio museográfico delimite la redefinición que planteo del medio desde su contenido.

5.2. El fondo

Con todo lo anterior definido, es momento de hablar del contenido *per se* de la pieza titulada *La Quinta Sombra*. Ésta es una colección de vivencias y momentos existenciales sumamente personales e individuales; es una serie de espacios poéticos que se abstraen de recuerdos y reflejan varias reflexiones sobre temas diversos como la ansiedad, la incertidumbre, el miedo, la pérdida y las relaciones; es decir, todo aquello que (de una manera personal) me ha significado, para bien o para mal, vivir. El concepto surge de una pregunta que me hizo mi abuelo hace más de 20 años; esta consistía en una sucesión de objetos y de las sombras que estos proyectaban. Empezaba con la sombra de un punto, proyectado por un objeto lineal; seguido por la sombra de una línea proyectada por un objeto cuadrado y, finalmente, la sombra cuadrada proyectada por un objeto cúbico. La pregunta pretendía llegar al siguiente objeto de la progresión, entendiendo que si de una línea se llegaba a un punto, de un cuadrado a una línea y de

un cubo a un cuadrado; ¿cuál es entonces el objeto desde el cual deriva un cubo? y, por consiguiente, ¿cuál es la quinta sombra?

Partiendo de esta premisa, me di a la tarea de escribir una serie de ensayos reflexionando sobre las implicaciones de las diferentes dimensiones aterrizadas dentro del crecimiento y desarrollo psico-social del individuo, con la intención de llegar a la conclusión revelada indirectamente por mi abuelo cuando, múltiples años después en una visita al hospital, le planteé el resultado de mi investigación teórica sobre la cuarta dimensión. En esta visita, tras explicarle las nociones científicas que había averiguado, mi abuelo ignoró por completo mis conclusiones, sorprendido, en su lugar, por el simple hecho de que yo, tras varios años, me siguiese acordando de ese juego conceptual que se había inventado para entretenerme. La conclusión reflexiona sobre nuestra relación con el tiempo, el cuarto eje que conforma la cuarta dimensión y nuestra conexión con éste a través del simple hecho de vivir y generar recuerdos, conexiones atemporales con la vida misma (nuestra o ajena).

Tomando las cinco sombras como bases esquemáticas, ordené mis ensayos vivenciales de manera semi-cronológica en afán de relacionar la complejidad geométrica de las figuras con la complejidad de las relaciones psico-sociales que van desarrollando al individuo. De tal forma que la primera, el punto, habla acerca de las relaciones con uno mismo; la segunda, la línea, en tanto unión de dos puntos, de las relación con el otro semejante; la tercera, el cuadrado, en tanto relación entre líneas y, por ende, relación entre relación y tejido de puntos, como la relación con los sistemas sociales; la cuarta, el cubo en tanto uniones con el plano alzado, como la relación con la dimensión abstracta y emocional; y, finalmente, la quinta, como la

relación entre cubo y cubo y su contacto con el desplazamiento del tiempo.

La pieza consiste en treinta subcapítulos divididos en cinco grandes capítulos derivados de las sombras mencionadas previamente; cada uno de estos espacios se compone, en su mayoría, de recorridos semi-lineales y abarcan uno de los ensayos escritos; están acompañados por una voz en off que narra dicha reflexión o recuerdo, misma que se va abstrayendo y poetizando con el sonido, el espacio y, sobre todo, con el diálogo del usuario con estos mismos. De esta manera, la interacción con el espacio directa o indirectamente (entendiendo directa como el hecho de manipular directamente con los objetos del espacio e indirecta como el simple hecho de compartir corporalidad con el mismo) juega un papel de suma importancia dado que, a través de estos gestos interactivos, el usuario y el narrador comulgan y entrelazan discursos. El mensaje cobra sentido en tanto que el usuario dialoga con el espacio.

La elaboración de la pieza fue un proceso arduo que duró aproximadamente 1,200 horas distribuidas en múltiples meses; es por esto mismo que resumir cada aspecto de su elaboración nos tomaría muchísimo tiempo. No obstante, me gustaría acotar algunos brevísimos puntos en afán de ayudar a futuros autores con las mismas inquietudes creativas que yo tuve.

Como primera etapa del desarrollo trabajé en el guión de la pieza; es decir, en los treinta ensayos/poemas. Éstos se enfocan en diversas vivencias personales en afán de explorar diversos eventos, momentos o contextos desde los cuales se conformó mi propia identidad. Están enfocados en diversas aristas del ente y de su relación con otros aspectos de la vida. Al abarcar temas sumamente personales,

fue un tanto complicado plasmar la carga emocional; fue precisamente por esto que tomé la decisión de ser yo mismo quién los narrara durante la pieza. Para capturar dichos audios se utilizó una grabadora Zoom H1n y se registraron dentro de un closet con el afán de reducir el ruido. Al final de la tesis anexo el guión completo e invito cordialmente a cualquier interesado a leerlo.

Una vez que se concluyó dicho guión escrito, comencé a diseñar los espacios y, junto con éstos, a pensar en los diversos gestos interactivos que potencializan la narrativa escrita. Esto se realizó por medio de diversos bocetos y esquemas en los cuales conjunté sencillos dibujos del recorrido, la duración de los textos narrados, el conjunto de *assets* que requería y referencias del diseño sonoro a crear (fig. 5). A su vez, me apoyé de una lista creada previamente en la cual desglosaba diversas ideas de interacciones que pensé en paralelo a la escritura del guión.

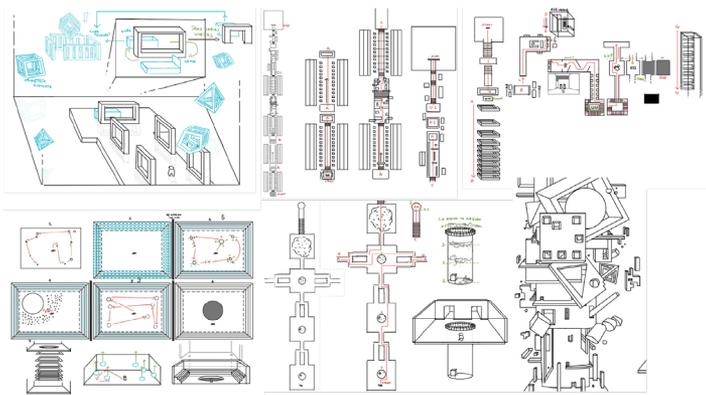


Fig. 5: Algunos de los primeros bocetos de espacios.

movimiento del personaje, pude diseñar el resto de los espacios de acuerdo a este parámetro para poder ajustar su dimensión a la cantidad de tiempo requerido para que el narrador pudiese completar su diálogo sin ser interrumpido por el final del espacio o, incluso, por sí mismo; finalmente el audio se dividió en fragmentos para que se activaran en diversos momentos del espacio y, de esta forma, se fuesen desvelando durante el recorrido entero.

De la misma forma, la música se trabajó con capas para que, sin importar el momento emocional del espacio, pudieran complejizarse o simplificarse para ser coherentes con el recorrido del usuario. Esto presentó desafíos por sí solo, dado que, al tener un tiempo de duración indeterminado, todas y cada una de las piezas musicales tuvieron que diseñarse de tal forma que pudiesen ciclarse sin que el usuario lo notase y, de esta forma, durar el tiempo que se requiriera. Para puntualizar algunos momentos de interacción o exploración en específico se diseñaron capas sonoras especiales en afán de interrumpir o acentuar dichos bucles. Adicionalmente, la gran mayoría de los efectos de sonido, así como los ambientes sonoros, fueron diseñados y grabados por mí en afán de que cuadraran de la mejor forma con la estética del proyecto; esto ayudó mucho a tener un mejor y más firme control de la duración y sabor de dichos efectos, así como para controlar el peso de los archivos.

En cuanto al diseño 3D, todos los espacios, así como los diversos recursos tridimensionales, fueron diseñados en el programa Rhinoceros 3D que me permitió, al ser un programa de giro más industrial, ser sumamente preciso con las medidas y utilizar relaciones matemáticas para que los espacios y su respectiva decoración correspondieran a los mismos principios geométricos y numéricos. La

texturización de todos dichos *assets* se realizó directamente en Unreal Engine por medio de recursos paramétricos creados por mí o adaptados de la fuente Quixel Bridge. El diseño de estos espacios adoptó una gran inspiración de la corriente arquitectónica del Brutalismo abstracto, a excepción de aquellos espacios basados en lugares reales de mi infancia; para éstos tomé medida de los espacios y sus diferentes objetos y los recreé de manera casi idéntica (fig. 7).

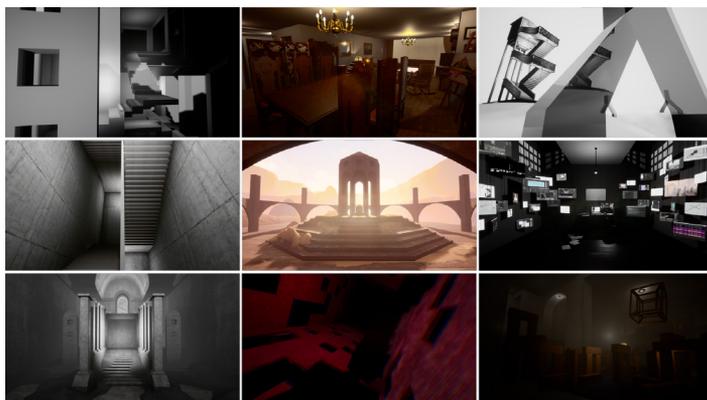


Fig. 7: Algunas capturas de pantalla de diversos espacios en *La Quinta Sombra*.

Asimismo creé un sistema de subtulado original en afán de controlar el formato y el contenido de dichos textos para los cuales implementé un administrador de subtítulos que los controla y permite personalizarlos. Igualmente, creé también un administrador de post-procesado para preservar las mismas cualidades gráficas y de tratamiento de cámara entre todos los espacios y un administrador de volumen para controlar las ganancias de las diversas capas sonoras, así como para también poder implementar *fade in* y *fade out* en los mismos. Dentro de cada espacio se programaron las interacciones, así

como los diferentes controladores de flujo correspondientes y se colocaron los diversos recursos gráficos, sonoros e interactivos. Finalmente, se diseñaron las interfaces y se programaron sus funciones pensando en la comodidad y accesibilidad del usuario.

Durante el desarrollo de la pieza mantuve una atención particular al peso de los diferentes *assets* y su implementación dentro de Unreal Engine en afán de que el ejecutable final fuera del menor peso posible; el resultado fue un ejecutable de 3.5 GB derivado de una carpeta de trabajo de 70 GB. Otro aspecto importante que consideré durante el desarrollo de la pieza fue el mantener un flujo constante mínimo de 60 cuadros por segundo (A partir de ahora referidos a su anglicismo abreviado, *fps*); esto fue particularmente complicado al implementar todos los diversos recursos, sin embargo, se logró un flujo promedio de 120 fps con picos de 140 fps en promedio y valles de 100 fps; cabe recalcar que en algunos momentos específicos llegué a registrar unas bajas esporádicas de no menos de 40 fps. Estos valles son un tanto bajos para el estándar de los 60 cuadros por segundo; no obstante, me siento muy satisfecho con ello, puesto que no tengo antecedentes ni habilidades de desarrollo lo suficientemente avanzadas como para optimizarlo más allá de estas cifras y, de cualquier forma, los 40 cuadros por segundo son esporádicos y todavía son considerados aceptables dentro de la industria.

En conclusión, espero que la pieza haya logrado el objetivo académico de ejemplificar una salida de escape de los cánones pre-establecidos del medio, así como una posibilidad del mismo más allá de la noción de diversión o entretenimiento. De cualquier forma, considero el intento como uno exitoso pues, al menos para mí, sirvió como un medio sumamente válido y efectivo para expresar y exponer

muchísimas de mis inquietudes sobre la vida misma. Espero que al recorrerlo el usuario pueda conectar con él y, pese a quizás no tener las mismas ideas o experiencias sobre la vida, brindar la oportunidad de comulgar un rato a través de este precioso medio.

Es así que invito con orgullo a cualquier interesado a visitar la página web: *www.laquintasombra.com*; desde la cual se puede descargar la pieza para los sistemas operativos Windows y Mac OS. Es importante recalcar que de momento la obra solo está disponible para dichos aparatos y sistemas.

CONCLUSIONES

A lo largo del escrito se reflexionó sobre el contraste entre los usos, implicaciones y connotaciones de la palabra juego dentro del concepto videojuego. La importancia de esta distinción jamás me fue tan relevante como ahora, tras haber concluído mi proyecto. Espero que a lo largo del escrito, y tras haber explorado mi pieza ejemplificativa, se haya logrado este mismo propósito para los lectores. En verdad considero de suma importancia hacer esta distinción y animar a nuevos creadores a explorar el medio desde diversas fuentes, inquietudes y objetivos. Es necesario recalcar que el medio es absolutamente rico en recursos únicos y su potencial no puede más que crecer, mientras se explore más y desde diversas perspectivas y orígenes.

Recorrimos brevemente algunas de las características únicas del medio en afán de ayudar a nuevos creativos y autores a entender un poco más los materiales y mecanismos a su disposición, con la esperanza de incentivarlos a comprender el medio como una herramienta de construcción narrativa y creativa. Espero que algunos de estos usos se hayan aclarado a lo largo de los ejemplos, particularmente de mi pieza ejemplificativa. Sin embargo les invito a explorar el medio por sí mismos y a darle una oportunidad particular a proyectos independientes. Estoy seguro de que, enfatizando la naturaleza multimedia del universo videojuego, podrán encontrar un camino de entrada al medio desde cualquier área creativa que les interese.

Es necesario recordar que el medio de los videojuegos permea no sólo dentro de su propia industria, sino dentro de la cultura misma y jamás ha sido esto tan evidente como en los últimos años. Es importante tener en cuenta al recorrer y analizar las aristas de dicha cultura que, si bien en ésta se refleja el tipo de contenido más popular o comercial, la definición del medio como herramienta recae en sus recursos e implicaciones; no en su contenido. No puedo negar, pese a esto, que los géneros y recursos más populares de los videojuegos actualmente también reflejan de una manera u otra estos recursos y riquezas y es posible encontrar dentro de los mismos valiosas experimentaciones o introspección del medio, pese a ser más sutiles.

A lo largo del escrito he sido sumamente crítico hacia diversos de estos productos y géneros, pero quiero aclarar, antes de concluir, que ha sido con la intención de iniciar un debate hacia nuestros pre-entendimientos del medio; no obstante, jamás he pretendido descalificar los mismos ni rechazarlos como vitales pilares de crecimiento y expansión del medio. Jamás ha sido mi intención proponer una definición separatista o limitante, sino por el contrario, hacer conciencia de las implicaciones delimitantes que el propio medio, cultural e históricamente, ha promovido indirectamente.

Como discutimos en el capítulo 3 (particularmente en el primer apartado del mismo) la alta competencia de la industria no ha permitido, en su veloz desarrollo, un espacio amplio para la experimentación o exploración creativa; pero es difícil encontrar culpables de esto dentro de un sistema tan complejo en el que, como un espejo frente a otro, la cultura y la industria se alimentan mutuamente.

CONCLUSIONES

Discutimos sobre la naturaleza propia de los medios y, como tal, sobre el lugar que ocupan los videojuegos dentro del complejo ecosistema de medios. Reflexionamos que su lugar como herramienta mediática depende mucho del objetivo de la misma y que, por ende, es sumamente complicado limitar un medio dentro de un solo propósito. Espero que tras ponderar sobre la crisis de identidad que sufre el medio, así como tras analizar el ejemplo del cómic y su advenimiento a la novela gráfica, podamos meditar sobre el contenido que consumimos y sobre las implicaciones, nada inocentes, que nuestro propio consumo producen en la industria, en la cultura y en nuestro propio entendimiento del medio.

Espero que el caso de estudio de los *walking simulators* sirva como ejemplo de salidas creativas; de reflexión sobre la importancia de la nomenclatura así como de las repercusiones que estos pre-entendimientos del medio generan sobre la forma en que adoptamos nuevas exploraciones narrativas dentro del mismo.

Espero fervientemente que mi proyecto práctico pueda inspirar a alguien de la misma forma que a mí me han inspiraron tantas bellas exploraciones personales y creativas. Espero, ante todo, que pueda servir de parteaguas para muchos creativos de diversos orígenes mediáticos y les ayude a animarse a explorar el medio. Deposito todo mi corazón en el deseo de que algún día mi obra sea capaz de tocar a alguien, aunque sea una sola persona, de la misma forma que hace tantísimos años la noción de estos nuevos videojuegos me salvaron la vida estando yo en el peor momento que he pasado hasta ahora, porque los videojuegos tienen ese potencial, porque pueden, efectivamente, distraernos y alejar nuestra mente de nuestros problemas, pero también pueden re-dirigir nuestra mirada hacia partes

de nosotros mismos escondidas y, como un espejo, mirarnos a los ojos y decírnos, sin palabras, desde la conexión más profunda de nuestras almas: “No estás solo”.

Como dije previamente, este tipo de recorridos y formas de expresión nos brinda una gran posibilidad de entender mejor al otro semejante así como también la posibilidad de entenderse mejor a uno mismo. Reitero que este medio nos brinda grandes y preciosas posibilidades de ayudar al usuario a devenir en un ser más sensible, más crítico, más consciente, más atento y más humano. Nos permite establecer vínculos sumamente profundos y personales, así como nos posibilita crear lazos atemporales que acompañan al usuario durante el recorrido de la pieza y, quizás incluso, durante toda su vida.

Cuando recién me propuse escribir sobre este tema, me planteé el objetivo inicial de buscar un nuevo término para englobar al medio; específicamente, para definir un nuevo submedio a modo de ramificación del medio videojuegos; sin embargo, decidí descartar dicho objetivo, porque me di cuenta que la discusión no recaerá meramente en un término, sino en todo un diverso y complejo sistema de relaciones subconscientes y expectativas comerciales que he mostrado en estas líneas. Me di cuenta que la necesidad de distanciar algunas piezas de la noción de ocio acarrea consigo un objetivo egocéntrico y vanidoso. Es cierto que el medio sufre de esta indistinción de contenido o, en todo caso, de objetivos de dicho contenido, pero tampoco me parece justo rechazar sus orígenes y su lugar dentro del inconsciente colectivo. El videojuego puede exceder al pre-entendimiento del juego, pero también es cierto que ha vivido y prosperado de este mismo por años y no sería lo que es hoy si no hubiera aprendido a alimentarse de ello.

CONCLUSIONES

En tanto a la pregunta original de investigación: ¿Es posible re-conceptualizar la idea que tenemos sobre los videojuegos alejándonos del concepto “juego” como señal de diversión y entretenimiento?, quiero creer que a lo largo del escrito, apoyado por mi pieza, se ha demostrado que sí; es posible hacerlo; pero la respuesta no es simple como tampoco lo era la pregunta.

Para lograr re-conceptualizar la idea que tenemos sobre el medio, es de vital importancia que se le dé mayor difusión a piezas creativas experimentales o independientes; esto cada vez es más factible gracias a los nuevos medios de difusión digitales; no obstante, es inútil que existan los canales de difusión si el consumidor no está dispuesto a enfrentarse a estos nuevos tratamientos del medio alejado del ocio o el entretenimiento; de la misma manera, de nada sirve encasillarlos dentro del exclusivo y excluyente sistema artístico.

Por supuesto que me parece muy importante y valioso que comience a debatirse el medio como uno capaz de expresar y reflejar tendencias artísticas, pero la discusión no debería reducirse a ello, sino a la posibilidad de abrir sus puertas dentro del inconsciente colectivo a todo tipo de expresiones dentro del mismo conjunto de herramientas del medio.

En conclusión: sí es posible re-conceptualizar el medio, pero para lograrlo debemos reconciliar las dos definiciones de “juego”. Debemos entender que, efectivamente como plantea lo ludología, el juego es el espacio seguro de simulación en el que podemos apropiarnos de roles y discursos; en el que podemos ejercer la empatía y la comprensión de diversos puntos de vista asimilados dentro del propio; pero también tenemos que discernir que el juego es entendido y esperado como un espacio de distracción y ocio. Debemos

comprender por qué la gran mayoría del consumidor promedio de videojuegos se adhiere a este medio como uno donde puede distraerse y relajarse y entender que, desde esa expectativa, es difícil construir una experimentación que aparte al usuario de su zona de confort.

Debemos entender que el medio es muy complejo como también son muy intrincadas las razones por las cuales usuarios tan diversos y de toda clase de orígenes se aproximan a consumir y crear desde éste. Debemos entender que el videojuego existe más allá del juego pero que también, existe desde este mismo y rechazar una por la otra es tan perjudicial como mantener el *status quo* en el que el medio se encuentra sumido desde hace décadas. Con la cada vez más rápida y constante popularización del medio espero que escritos como éste ayuden para que creativos de todo tipo de ambientes entiendan algunas de las razones por las cuales este maravilloso medio ha perseverado y crecido tanto desde su origen; espero que cada vez sea más aceptado como un medio de expresión válido así como también en ocasiones puede ser superfluo, serio así como también ligero; conmovedor así como también ocioso. Porque el medio es todo eso y jamás sería mi intención eliminar ninguna de esas posibilidades; porque es lo suficientemente grande para que ambas dualidades de su ser coexistan y florezcan, permitiendo a la gente un mayor entendimiento de por qué el videojuego, más allá del juego, puede cambiar al mundo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*. California: New Riders Games.

Adams, E. y Dormans, J. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. California: New Riders Games.

Dille, F. y Platten, J. Z. (2007) *The ultimate guide to video game writing and design*. Nueva York: Lone Eagle.

Dunn, F. y Parberry, I. (2011). *3D Math Primer for Graphics and Game Development*. Florida: CRC Press.

Eden, M. (s.f.). “The history of walking simulators”. *MAGFest, Inc.*
Recuperado de:
<https://super.magfest.org/mages-blog/the-history-of-walking-simulator#:~:text=The%20name%20%E2%80%9Cwalking%20sims%E2%80%9D%20begin,much%20of%20its%20negative%20connotation.>

Fernández-Vara, C. (2011). *Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling. Authors & Digital Games research Association (DiGRA)*. Proceedings of DiGRA 2011, Massachusetts. Recuperado de:
<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/Game-Spaces-Speak-Volumes.pdf>

Frasca, G. (2001). “Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising”. *Digital Creativity*. 12 (3). 167-174.

Frasca, G. (2009). “*Juego, videojuego y creación de sentido*”. *Comunicación.1* (7). 37-44.

Fullerton, T. (2019). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Florida: CRC Press.

Gilbert, B. (23/12/2020) “Video-game industry revenues grew so much during the pandemic that they reportedly exceeded sports and film combined”. *Business Insider*. Recuperado de: <https://www.businessinsider.com/video-game-industry-revenues-exceed-sports-and-film-combined-idc-2020-12?r=MX&IR=T>

Hill-Whittall, R. (2015). *The Indie Game Developer Handbook*. Massachusetts: Focal Press.

Hudson, L. (2/10/2015). “The Beginner's Guide is a game that doesn't want to be written about”. *Offworld*. Recuperado de: <https://boingboing.net/2015/10/02/the-beginners-guide-is-a-gam.html>.

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

McGonigal, J. (2013). *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?: Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas* (1a). Ciencia que ladra... Serie Mayor. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Miller, C.H. (2020). *Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment*. Florida: CRC Press.

Nystrom, R. (2014). *Game Programming Patterns*. Estados Unidos: Genever Benning.

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23a ed.).

Rogers, S. (2014). *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*. West Sussex: John Wiley and Sons.

Salen, K y Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: The MIT Press.

Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Florida: CRC Press.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Swink, S. (2009). *Game Feel: A game designer's guide to virtual sensation*. Massachusetts: Morgan Kaufmann.

Zaki, J. (2019). *The War for Kindness: Building empathy in a fractured world*. Estados Unidos: Broadway Books.

REFERENCIAS LUDOGRÁFICAS

Atari SA. (1992). *Alone in the Dark*. [PC], Interplay Entertainment Corporation.

Bloober Team (2016). *Layers of fear* [PC], Aspyr.

Everything unlimited (2015). *The beginner's guide*. [PC], Everything unlimited.

Galactic Cafe (2013). *The Stanley parable*. [PC], Galactic Cafe.

Moon Studios. (2015). *Ori and the Blind Forest* [PC] Xbox Game Studios.

Naughty Dog. (2013). *The Last of Us*. [Playstation 3], Sony Interactive Entertainment.

Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II*. [Playstation 4], Sony Interactive Entertainment.

Ninja Theory. (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice* [Playstation 4], Ninja Theory.

Nintendo. (1985). *Super Mario Bros*. [Nintendo Entertainment System], Nintendo.

Nintendo. (1986). *The Legend of Zelda*. [Nintendo Entertainment System], Nintendo.

Numinous Games. (2016). *That Dragon, Cancer*. [PC], Numinous Games.

Playdead (2011). *Limbo*. [PC], Playdead.

REFERENCIAS LUDOGRÁFICAS

Playdead (2016). *Inside*. [PC], Playdead.

Santa Monica Studio. (2018). *God of war*. [Playstation 4], Sony Interactive Entertainment.

ANEXO I. Guión de La Quinta Sombra

PRÓLOGO. La pregunta

Hola, bienvenido; me gustaría contarte un par de cosas. Disculpame de antemano si la narración es, en un inicio, un tanto confusa; pero he descubierto que, en ocasiones, la única forma lógica de contar algo es... privandolo de toda lógica... No obstante, cierta claridad si tengo... y al menos al inicio, permíteme ser claro.

Cuando tenía seis años mi abuelo acercó una silla hacia el lugar en el que me encontraba jugando y —sacando la pluma que siempre llevaba consigo en el bolsillo de su camisa— me preguntó: ¿Qué es un punto?. A continuación colocó su pluma perpendicular a la luz del cuarto, permitiendo que se proyectara un punto sobre la pared. Repitió su pregunta, ¿Qué es un punto?; y, tras unos segundos de confusión y silencio, me dio la respuesta: Un punto es la proyección de una línea, y giró su pluma para que pudiera ver su perfil lineal.

A continuación, se levantó de su asiento y buscó un momento en el cuarto, después de lo cual regresó con una serie de objetos y me señaló la pared. Apareció entonces la sombra de una línea y me preguntó: ¿Qué es una línea?, dado que en esta ocasión yo ya conocía la dinámica, esperé a que él me diera la respuesta; La línea es la proyección de un cuadrado, dijo mientras giraba el objeto y me permitía ver su frente cuadrado. Tomó un nuevo objeto y me apuntó de nuevo a la pared, ¿Qué es un cuadrado? la suave sombra cuadrada apareció sobre la pared. Es la proyección de un cubo dijo y, esta vez, me colocó en las manos la pequeña cajita cúbica.

El punto podemos entenderlo como la dimensión zero. En cuanto introducimos un segundo punto, se forma una línea y de esta manera podemos comenzar a entender cierta noción de primera dimensión. El cuadrado, que nace de la unión de dos líneas, es la segunda; y ese cubo que tienes en tus manos, al igual que todo lo que te rodea en este momento, es la tercera. Sus ojos estaban fuertemente posados sobre mí cuando me hizo la última pregunta. ¿Qué es un cubo...? ¿Cuál es La Quinta Sombra?

PRIMERA SOMBRA. El punto

El punto es el uno, es el individuo; aquello que carece de espacio o de tiempo. Es lo que todos somos cuando intentamos encontrar lo que somos. El punto es el espacio de transición, de autodescubrimiento, de individualismo... es, a su vez, el mundo entero y la falta de mundo.

Con un punto se comienza, y con un punto se termina. Al punto le sobra todo y le falta todo pues, después de todo, el punto es lo que es, y punto.

Canción y estrellas

La memoria se me hace un lugar extraño... es como una inmensa librería de libros escritos a medias, no obstante, llenos de significado y carga simbólica. No todo lo que sucede en nuestra vida es lo suficientemente valioso para ser almacenado allí adentro; sin embargo, nosotros no podemos decidir en qué radica esa importancia. No tenemos control sobre ella... sobre esta inmensa bodega en el ático. No podemos controlar en dónde acaba... ni por donde comienza.

El recuerdo más viejo que tengo es el de las estrellas y el frío de la noche sobre mí... recuerdo la voz de mi madre tarareando una vieja canción de cuna y recuerdo borroso su dedo, mientras me señalaba la luna y las estrellas. En realidad nunca he sabido por qué ese recuerdo permanece conmigo, aquel de cuando recién había cumplido mi primer año. La vida parecía tan sencilla en ese entonces, con la canción y las estrellas. Asomados desde la ventana de mi cuarto. Las estrellas que en infinitud de puntos titilan.

Con los años volvería cada vez más y más seguido a mirar por esa ventana, en la agudeza mordaz de mi perseverante insomnio, intentando recapturar el sentimiento de aquella fría noche. Ha habido más canciones; y sin duda ha habido muchísimas más estrellas; pero nunca, en todos mis años de vida, he encontrado la calma y la tranquilidad de la que estas dos estaban hechas. Nunca. En todas mis noches de insomnio, por más que he buscado en las mismas estrellas, en la misma canción... en la misma ventana —*Salta*—. ¿Sabría ya en ese entonces? ¿Escuchaba ya las voces? No importa ahora, mientras intento poner orden a todos mis recuerdos... los buenos, los malos; los tristes y los amargos. No importa ya... en el desorden del tiempo.

Acusmático

Mi hermana una vez me dijo que nuestra primera escucha es acusmática o, dicho de otra manera, que no localizamos su fuente. Escuchamos a nuestra madre desde el vientre materno; sin tener una fuente clara y aparente, pareciera que proviene de todos lados. Se fusiona con nuestro universo, se vuelve omnipresente y no existe la otredad; Sólo existe uno y la voz a tu alrededor: dentro de ti.

El sonido conecta a las personas pero también conecta con uno mismo. Reverbera dentro de uno, vibra con las fibras de tu ser;

viaja por tu cuerpo. Los recuerdos coexisten en nuestra mente a base de susurros, a base de una voz narradora que nos recuenta los sucesos. Un pequeño susurro que nos habla... Acusmático.

Es curioso, pienso yo, que tomemos fotos para recordar a las personas pero casi nunca nos tomamos la molestia de grabar su voz. La voz de cada persona es una manifestación de su fisicalidad, de su cuerpo. Es única y reverbera dentro de ella; dentro de nosotros. La voz nos recuerda, después de todo, que estamos vivos. *¿Voz?* No, aún no... aún no...

Impulsos y pulsos

Toda la infancia es un largo proceso de aprendizaje y de dominio sobre uno mismo. Aprendes a controlarte y poco a poco, conforme vas dominando el control de tu entidad, el ser humano comienza a intentar controlar incluso lo que le excede en cuerpo. No obstante, más pronto que tarde, vamos aprendiendo de poco en poco, que no podemos controlarlo todo... y, eventualmente, vamos descubriendo que, en ocasiones, ni siquiera podemos controlarnos a nosotros mismos. Impulsos y pulsos.

Aprendemos que nuestro poder es, en efecto, muy limitado. Entendemos pronto que somos el punto y el punto por sí solo no nos alcanza para lo que deseamos; pero nos basta para lo que podemos ser.

Cuerpos fronterizos

¿Cómo te reconoces cuando aún no conoces nada? Cuando somos pequeños, los puntos entre los individuos y los universos se entremezclan. Somos el todo. Somos el universo entero. Comenzamos a extender los brazos; a encontrar fronteras en todo lo que nos rodea. Comenzamos a vislumbrar el mundo y, a través de ello, el espacio que

queda... nosotros mismos. ¿Cómo nos percibimos? ¿Cómo nos entendemos?

Paradójicamente, conectamos poco a poco con el universo al desconectarnos un poco de este; al comenzar a entender que tenemos un final... ¿Cuál es entonces nuestro principio? Tocamos, olemos, vemos, sentimos el mundo; le atribuimos características, sensaciones, justificaciones y razones. Encontramos que somos el punto, que formamos parte de algo más; algo inmenso, algo infinito. Rompemos con el infinito propio. Encontramos el cuerpo; encontramos los cuerpos. Nos encontramos finitos a nosotros.

Aprendemos a caminar, aprendemos a hablar. Aprendemos a navegar un mundo que jamás será del todo nuestro. Aprendemos a perdernos en nosotros mismos, a entendernos conclusos, a sabernos delimitados.

¿Por qué, entonces, seguimos adelante? ¿Qué nos empuja a seguir viviendo; a seguir buscando? y es que encontramos, sin saberlo, algo dentro... algo que no es palpable y que —por ende y a diferencia de todo nuestro mundo en ese entonces— no es reconocible ni limitado. Nos reencontramos con nuestro infinito ya no fuera, ya no en los demás: Nos reencontramos con nosotros mismos dentro de nosotros.

Somos el punto

Como yo lo veo, estamos invariablemente condicionados a nuestra propia subjetividad. Somos sujetos históricos arrastrando siempre nuestro pasado y nuestro contexto. Luchamos toda nuestra vida para deconstruir nuestro ser, para esculpir de entre la arcilla gris un individuo.

No obstante, no nos damos cuenta de que ya somos subjetivos desde el momento en que nacemos. Cada vivencia, cada sensación, cada acontecimiento personal y relativo, nos moldea inconscientemente; cada uno es para nosotros solamente como es para nosotros por el simple hecho de ser... nosotros.

Soy... soy... somos... Somos las estrellas. Somos las canciones. Somos las voces. Somos los pulsos. Somos las fronteras y somos los infinitos. Somos los puntos que se almacenan, a la vez, a sí mismos y al mundo entero. Nuestras memorias, nuestras vivencias y acontecimientos; nuestra ligadura a un tiempo y un espacio demarcan a nuestro ser. Nos hacen individuales. Nos hacen universales. Nos hacen... puntos.

SEGUNDA SOMBRA. La línea

Ahí donde un punto conecta con otro punto, nace una línea. La línea es la consolidación del movimiento entre un punto y otro; establece el vínculo entre dos individuos puntos, así como también deja el barrido de su transición y movimiento. La línea puede ser sumamente corta o inmensamente larga.

Es unidimensional. Es paradójica dado que es simple —en tanto que contiene una sola dimensión; un solo eje— y a la vez compleja —en tanto que puede extenderse hasta el infinito—. La línea tiene principio y final, pero también la promesa de extensión. La línea es abierta: de un punto se puede regresar al otro; establecer un flujo. La línea es eterna pues quién tiene una línea tiene un camino: una dirección.

Espejos

Los reflejos siempre me han sido fascinantes. Establecen conexiones físicas con uno mismo; referencias semi palpables de nuestra propia corporalidad. Nos ayudan a establecer una delimitación con el mundo. Nos desdoblan, como imagen, en el todo.

Recuerdo que de pequeño descubrí lo que sucede cuando colocas un espejo frente a otro... pasaba horas mirando el eterno diálogo entre las dos superficies; y sentía dentro de mí una curiosidad insoportable, un deseo por comprender qué clase de universo era aquel que se desdoblaba frente a mí. Los reflejos me son fascinantes, ¿Lo dije ya?; y es que, quizás, desde pequeño siempre crecí sintiéndome de la misma forma que aquellos espejos en diálogo. Soy doble géminis de nacimiento: Nací un 24 de mayo... dos y doble dos, que es un cuatro. De signo géminis acompañado por mi hermana gemela. De dos en dos llegaron.

De pequeño solía escribir las letras al revés, como si estuvieran reflejadas en un espejo. Los especialistas decían que se debía a que me acostumbré, incluso antes de nacer, a ese reflejo. El espejo era parte de mi vida antes incluso de tener vida en sí. Así como lo era también mi hermana. Un espejo que se refleja frente a otro, desdoblando infinidad de mundo entre ellos, infinidad de eternos diálogos. Una línea que entre sus dos puntos establece un flujo sempiterno. Un flujo en el que se pierde el principio y el final; en el que se ahoga el mundo entero en eterna inmensidad.

Constelaciones

Uno de mis recuerdos más antiguos es el de mis juguetes sobre el suelo de casa de mis abuelos; solía pasar horas enteras jugando sobre ese piso duro y frío. Recuerdo que había llenado el piso entero de

juguets y pequeñas piecitas de plástico y madera. No recuerdo muy bien cuál era la dinámica del juego, pero recuerdo bien que desde esa altura surgieron un par de piernas esquivando los diversos juguetes. Mi primo me sonrió mientras cuidadosamente evadía el campo minado.

Es curioso cómo en ocasiones tu propia mente no sabe si recuerda algo o si construyó el recuerdo a partir de historias y fotografías; No obstante, si bien no sé a ciencia cierta si los recuerdos en mi mente son ciertos, en mi corazón sé que jamás olvidaré las muchas tardes en que mi primo nos visitó a mi y a mi hermana para jugar. En mi mente se entremezclan borrosas memorias de él riendo, con fotografías de sonrisas perennes. En aquel entonces él tendría unos 17 años y soñaba con ir a las estrellas.

En fin, recuerdo que de entre el mar de juguetes se acercó a mí y me revolvió el cabello antes de caminar hacia la puerta y despedirse. No recuerdo mucho de aquel entonces, pero de todo corazón desearía hacerlo. No recuerdo mucho más que esa despedida: su sonrisa y la puerta cerrándose. Desearía haber sabido lo importante que sería ese momento años después... desearía haberme levantado, haber dejado los juguetes un momento para despedirlo con un abrazo... desearía haberlo conocido mejor... desearía, sobre todas las cosas, haber sabido que jamás lo volvería a ver. Él deseaba ir a las estrellas algún día... y en verdad espero que lo haya hecho.

Desconecta

Pienso que, tarde o temprano, intentamos conectar con otras personas; convertirnos en líneas. No obstante, no todas las conexiones se concretan; ni todas las personas pueden conectar. Pasas tantos años de

tu infancia reverberando en ti mismo que en el momento en que intentas encontrar eco con otros seres, a veces, el eco no regresa.

Los niños pueden ser crueles... con sus juegos... sus burlas; y lo peor es que... después de oír la carcajada tantas veces tú también tiendes a unirte a ella; a intentar encontrar aquello dentro de ti que está mal, aquello que, sin duda, merece ser ridiculizado y suprimido. Temes tanto la inconexión que le rehuyes; conectas con aquello que puedes, de la manera que sea, con tal de no ser repelido... con tal de no quedar fuera de la línea. Los puntos pueden ser tan crueles en su afán de sentirse líneas.

Cada acción, cada reacción; cada risa, cada respuesta. Los golpes se empalman con las burlas y, en ese estado de construcción, quedan sepultados en lo más profundo de tu ser. Rebotas con el otro. Te repele. *Repele. Repele. Repele. Repele.* Se repite tantas veces que comienzas a pensar, equivocadamente, que algo en ti está defectuoso; que algo en ti te aparta... te desprende... te... desconecta.

Inconexión

No hay palabras suficientes para describir el peso de la inconexión. A todo nuestro derredor vemos, todo el tiempo, líneas; a veces singulares, a veces entretejidas; a veces de ida y vuelta, a veces de un solo sentido. A todo nuestro derredor vemos, todo el tiempo, el bello y complejo sistema de relaciones y conexiones humanas. No obstante —y aunque acostumbremos ignorarlos en la veloz ráfaga de la masa— también podemos ver puntos singulares: pequeñas y titilantes estrellas que lancinantes brillan sin formar constelación alguna. Líneas invisibles, famélicas, que se extienden buscando conexión.

Y es que crecemos, cual raíces, buscando puntos con los que hacer sinapsis, con los que reverberar, con los que sentirnos vivos:

sentirnos humanos. Y es en este punto, cuando nuestros brazos se hallan cansados, que la soledad desgarrar su álgido camino; entre las líneas rotas de incontables intentos fallidos, entre las heridas injustas de otras líneas que, por capricho o infundado desprecio, arañan en ti.

Crecer es difícil, es cansado... es descorazonador; es el proceso de aprender a conectar —con los demás y con uno mismo— y, quizás más difícil aún, aprender a aceptar que no siempre será posible hacerlo. Aprender a sanar las heridas y aprender a lidiar, por muy difícil que sea, con aquella lacerante inconexión.

Somos la línea

A su vez, tarde o temprano, todos somos línea. Todos somos, en algún momento de nuestras vidas, la conexión entre puntos. Formamos parte de ese desplazamiento de individuos, de ese diálogo entre trazos. Formamos vínculos, buenos o malos, con el otro semejante. Todos somos esa dirección que proyecta hacia el futuro, que nos indica un camino, que nos señala un lugar. La línea no es solo el camino o la meta, la línea también es el punto de partida y éste nos acompaña siempre.

Somos los puntos que conectan con otros puntos. Somos los espejos, somos las despedidas, somos los saludos, somos amigos y somos familia. Somos, siendo juntos; somos, también, estando inconexos. Nuestras relaciones con el otro, nuestras conexiones largas o cortas, nuestro deseo de encontrar en alguien algo, nuestro deseo de encontrarlo también en nosotros; nos hacen movimiento, nos hacen diálogo, nos hacen juntos, nos hacen infinitos.. en fin... nos hacen línea.

TERCERA SOMBRA. El cuadrado

La línea que conecta sus dos puntos con los respectivos de otra se convierte en el cuadrado. El cuadrado duplica los puntos y cuadruplica las distancias; la complejidad, las relaciones.

El cuadrado delimita: establece un dentro y un fuera. Es la repetida unión de una unión; es la suma de todas las uniones. Es el ciclo que se cierra, el ciclo que se completa. Es el aparato que deriva del movimiento de las líneas, del complejo entretrejado de puntos. Es el sistema, la sociedad.

El cuadrado es un mar de puntos, es una masa sólida donde todos los puntos —los individuos— se juntan; en donde todas las líneas se aplastan.

Adentro

Quizás no sea de tu interés saber, pero... Cuando tenía 12 años yo soñaba con ser escritor. Me desvelaba escribiendo largas historias o cortos poemas, soñando de día en el reconocimiento que obtendría siendo escritor. Buscaba palabras elegantes y difíciles para introducir entre mis escritos y poder transmitir a las demás personas mi sueño de ser alguien a través de mis palabras. No sabía lo peligroso que era construir mi identidad desde los ojos de los demás.

Para cuando llegué a la edad de escoger carrera, la fragilidad de mi fachada identitaria cedió ante la velocidad del mundo. El sistema encuentra siempre la forma de absorberte y, para éste, el tiempo nunca se detiene: los momentos de respiro se pagan y se pagan caro. La vida avanza, como un transportador de banda, cerrando poco a poco el cuadro a tu entorno. Si tienes suerte, puedes decidir estar dentro o estar fuera; Si no, la vida toma esa decisión por ti.

Creamos sistemas y aparatos en cada aspecto de nuestra existencia; refuerzan el nudo que mantiene la estructura, que mantiene operando la fábrica de vidas, de personas, de entes en la masa. Y el tiempo pasa... pasa... No sabía lo peligroso que era construir mi identidad desde los ojos de los demás y, así, creí que caminaba cuando solamente esperaba, junto con muchos otros, mi turno... sobre la banda.

Baños

Hombres. Estúpidos y orgullosos; hinchados desde el momento de nacer por ideas injustas de poder y valía. Apartados del amor por reglas gélidas de fuerza. Hombre... siempre intentando hacer valer su hombría; sin permitirse sentir, ni abrazar, ni conectar almas. Quemados por la frialdad del acero impregnado en nuestra piel. Inexpugnables. Valerosos. Aterrados por revelar llanto y heridas.

Hombre que, arrinconado en un baño con miedo, es acechado por otro hombre. Tantos años de vergüenza buscando un espacio entre la piedra para esconder su pena, su vergüenza y su dolor. Hombre que arrincona a otro hombre, que intenta arrebatarse con violencia sus prendas mientras el otro, confundido... asustado, pone a prueba su hombría en un juego de empujones, de arañazos.

Hombre que pierde el duelo, que repudia su propia piel ahí donde el otro, sin consenso, barrió sus manos. Hombre que llora solo en el piso del baño mientras recupera su ropa rasgada; que se esconde dentro de sí mismo. Que no denuncia, que no delata. Que esconde para siempre avergonzado y temeroso. Que se arremolina entre el presunto acero de su alma... y el ardor de su fallida hombría.

Pausa

Es... difícil encontrar comodidad dentro del cuadro. Si no encuentras paz con el lugar en el que estás, éste aprieta, aplasta...sepulta; mientras el peso de la inconexión araña.

A tu alrededor corren sueños... ideas. Te rodea un latente flujo de personas; un... tráfico que te adormece. Carga contigo en espacio y tiempo. No obstante, si no encuentras tu lugar entre los otros, te arrastra, te restriega entre el avance del tiempo... y tú quieres salir. Quieres salir. *Por favor... para... para... detente...* El vertiginoso cauce del tren que arrasa. Quédate o salta; y saltar significa la muerte. Saltar significa rendirse. *Salta*. Para... por favor... para... *Salta*.

No puedes esconderte de ti mismo; no puedes esconderte del paso del tiempo. Eres el tiempo, eres el flujo; Eres quien eres, no quieres serlo. Fluye y fluyen... el tren, los aparatos. Tus errores te persiguen, tu identidad endeble, tu inconexión frustrada... canciones y estrellas, murmullos... las voces... las voces... *Las escuchas, ¿no es cierto?* Y quieres salir pero el tiempo fluye; el tiempo se acaba, el tiempo abandona al que pierde el tiempo, el tiempo repudia a quien no lo gasta. Y quieres salir, y quieres parar, y quieres una pausa, y quieres un respiro. El tornado corre —avanza, avanza— y por mas que quieres contigo arrasa y arrastra. Corren sueños, corren puntos; corre gente, corren líneas. Y el cuadrado te lleva, te carga, te mueve, te desplaza. —Avanza, avanza, avanza—, si no puedes, anda... *Salta*. Para... por favor... para... *Salta*.

y eventualmente te rindes, eventualmente no aguantas, y del vertiginoso tren, sin dudar, saltas. Y arrastras tu pena en busca de

calma y sales del cuadro esperando encontrar entre la bruma... la pausa.

Escaleras

La primera vez que me dio un ataque de ansiedad me encontraba comiendo con mi familia. Las manos tiemblan, la vista se nubla. Me levanté corriendo y, acto seguido, olvidé por completo en dónde estaba y qué hacía. Todo se congela y acelera al mismo tiempo; y de pronto no estaba en ningún lugar y sólo sabes una cosa... tienes que correr. *Correr.... correr... ¡Correr! ¡Corre!*

El mundo se detiene y estás pero no estás. *¿Dónde estás? ¿Por qué estás? ¿Cómo estás?* Estás en un estado de alerta máxima; no obstante, eres tan sólo un espectador de las acciones de tu propio cuerpo. *¿Dónde estás? ¿Por qué estás? ¿Cómo estás?* Las manos tiemblan, la vista se nubla, la mente se opaca. Quieres regresar... *¿Regresar a dónde? —¿Dónde estás? ¿Por qué estás? ¿Cómo estás?—* Las manos tiemblan, la vista se nubla, la mente se opaca. Quieres regresar... *¿Regresar a dónde? —¿Dónde estás? ¿Por qué estás? ¿Cómo estás?—* Las manos tiemblan, la vista se nubla, la mente se opaca.

Me encontraron en medio de una escalera con las manos sujetándome fuerte el rostro. *¿Dónde estás? ¿Por qué estás? ¿Cómo estás?* Mi memoria estaba vacía; mi mente, en cambio, estaba llena. Tenía 17 años, ese fue el primero... y pronto llegaron otros.

Afuera

¿Cómo explicas la pérdida de identidad? La soledad que genera la pausa; la inconexión... Todo se vuelve borroso, informe, amorfo, desconocido en las afueras del cuadro. La fuerza imparable del tiempo... —*del tiempo*—; de la marea incansable que arrasa y

muerde... —*araña y duele*—; de la vida que te expulsa de su cauce. Buscas control, algo a lo que aferrarte; pero sólo existe el silencio —*pero sólo existen tus gritos*—; En el silencio sólo existen tus latidos —*en tus gritos sólo existe el silencio*—; en el viento que muerde y que nunca para.

¿Quién eres? ¿Qué esperas encontrar aquí? ¿A dónde crees que te diriges? ¿Cómo sabes que te mueves si todo a tu alrededor se escapa? —*No eres nadie. No eres nada.*— Es fácil que ahí te encuentren, ¿Sabes?, en las afueras del cuadro. Las voces; las furias. En la oscuridad llegaron —*Aún las escuchas, ¿Cierto?*—. Estás tan lejos... Tan fuera... tan frío... tan solo...—*No eres nadie, no eres nada*—.

Y no se detiene... —*no se detienen*—; por más que la desesperación desgarré su camino fuera de ti. —*No eres nadie, no eres nada*—. Pero debemos seguir adelante... ¿*Por qué?*. Encontrar las respuestas... la respuesta... *La quinta sombra*. Aún las escuchas, ¿Cierto?

Murmullos en la oscuridad

Aún las escucho ¿sabes? Se esconden en el silencio; y es que crees que estás solo pero nunca lo estás realmente. Siempre aparecen ellas... ellas... en aquellas —*ellas*— noches oscuras de insomnio; aquellas en las que el mundo se calla lo suficiente como para no poder esconderlas más: Las voces —*Salta. Tengo miedo. No quiero estar solo. ¡Déjame solo! Hazlo. Cobarde. Inútil. ¿Dolerá? Dolerá. ¿Qué hago ahora?*— Aquéllas que en el ¡Silencio...! Se esconden...

Debes tener cuidado, nunca sabes a dónde te llevarán los pensamientos, en dónde se esconden. Pueden estar en cualquier lado —*Están en todos lados, no están en ninguna parte*—. Nunca he sabido

de dónde salen; del plano invisible... la oscuridad... la cuarta dimensión...—*¿La quinta sombra?*—. Intentas esconderlas, encerrarlas en lo más profundo de tu ser, pero no puedes esconderlo. Y mientras más profundo excavas desde más adentro te marchita. Te pudre el alma. Te hablan, te susurran, te gritan... silencio, silencio, silencio... te muerden. Se te escapan. Aprovechan cualquier pequeño recoveco, cualquier minúscula morona de dolor, de miedo, de inseguridad, de desesperanza y es así como crecen, como se inflaman, siempre acechantes, esperando los momentos en la oscuridad... los momentos de ¡Silencio! —*Salta*—.

Se esconden entre la memoria y es así como sobreviven al tiempo... al tiempo. Al tiempo vienen, al tiempo mueren y siempre, a su tiempo, reaparecen —*Salta*—.

Somos el cuadrado

En la historia de la vida misma toda línea conecta eventualmente con otra. Establecen sistemas, establecen sociedades, establecen aparatos rígidos que demarcan y encierran. Todos somos ese cuadrado; formamos parte de un grupo de otros, establecemos relaciones entre grupos, entre familias, entre comunidades. Formamos colectivos y éstos, a su vez, forman parte de nosotros. Se forman colosos perennes de piedra y acero; de velocidad, de pausas, de escaleras, de murmullos.

A veces intentamos luchar contra la masa, destacarnos de entre ella, mantener nuestra antigua condición de punto. Pero, al final del día, buscamos conexiones y las conexiones forman tejidos; forman cuadros. Somos, a veces queriendo y a veces no, los sistemas que nos forman; las instituciones a las que pertenecemos. Somos, queramos o no, resultado de conexiones que se establecieron incluso antes de

nuestra llegada. Somos el flujo, somos las olas. Somos, en conjunto, siendo y, aunque separarnos intentemos, todos somos todos; todos somos, de menor o mayor forma, el cuadrado que entre todos somos.

CUARTA SOMBRA. El cubo

Cuando un cuadrado se desplaza en el tercer eje el resultado que deja es la extrusión de un cubo. Mientras que el punto, la línea y el cuadrado coexisten en un mismo plano el cubo se sale de este. Si con el cuadrado se completa un ciclo, con el cubo se desplaza ese flujo a una dimensión enteramente diferente. Es la repetición del cuadrado, el continuo e imparable movimiento de los ciclos. Es la sombra que se escapa de nuestro entendimiento de sombra.

El cubo es el sólido, la piedra, la consolidación del tiempo, mas no el flujo en el tiempo *per se*. Es tan sólo el residuo que queda de aquello que se repite, se reitera, se fortalece. Es el ascenso por la tercera dimensión. Es la emancipación del plano; el contacto fugaz con lo abstracto que, al abandonar este, se debe uno enfrentar.

Siluetas en la bruma

A los cuatro años me caí de las escaleras. No recuerdo mucho de qué sucedió antes, durante o después; sin embargo, más allá de la sangre y los gritos, recuerdo las sombras, la bruma... las siluetas. Y de todas las siluetas que recuerdo, ninguna se grabó tanto en mi memoria como las de aquel par.

Recuerdo las luces de la ciudad, fugaces y efímeras, corriendo a mi alrededor mientras mi padre conducía al hospital. Recuerdo voces lejanas. Recuerdo. Con los años aprendí a negarlo, a esconderlo entre las demás imaginaciones y creaciones de una mente infantil. No obstante, y pese al rencor de mi ser escéptico, aquella no

dejaba de volver a mi mente a lo largo de los años; Empapado por el aletargamiento de los años y de la traicionera imaginación.

Recuerdo... ¿Recuerdo? Sí, Recuerdo. Una delgada capa de bruma, una niebla color crema extendiéndose en mi horizonte...—¿Dónde estoy?—; Suaves movimientos al fondo... y de pronto de entre ellos dos siluetas grises. Recuerdo... ¿Recuerdo? Observando quietas, un hombre y una mujer. Siempre he sido una persona escéptica, incluso en ese entonces, y quizás por ello rechacé ese recuerdo por años; pero ahora, con un poco de vergüenza, soy capaz de reconocer que no sé de dónde provenían esas siluetas. No obstante, puedo asegurarte que sucedió.

Observando en medio de la bruma, pedía ayuda a gritos; intenté llamar a mis padres. Pero aquellas siluetas de extraña familiaridad solo me observaban a la distancia... siempre expectantes... siempre quietas. No recuerdo mucho de lo que sucedió antes, durante o después, sin embargo, recuerdo las sombras... la bruma... las siluetas; y de todas las siluetas que recuerdo, ninguna se grabó tanto en mi memoria como las de aquel extraño par.

Salta

—*Salta. Salta. Salta. Salta. Salta*— El tiempo se acaba; todo plazo se cumple. Y algunas cosas que intentamos esconder entre las profundidades de nuestro ser, con el tiempo han de resurgir. Tiempo... tiempo... tiempo... el paso imparable del tiempo; inamovible; presente; nos rodea, nos empapa, nos arrastra; aún así somos incapaces de tocarlo, de sentirlo, pero lo resentimos en futuro, lo presentimos en pasado. No se detiene; es la promesa que se cumple, la profecía que siempre acierta —*Salta. Salta. Salta. Salta. Salta*—.

Es la conjunción de todos los sentidos; el enigma que siempre se nos escapa... ¿Cuál es la quinta sombra? ¡¿Cuál es la quinta sombra?! —*Salta. Salta. Salta. Salta. Salta*—. ¿Saltar...? saltar significaría la muerte... saltar... pausa, pausa, pausa. Saltar es un momento; el único presente que no acarrea un futuro; la única pausa. El veloz tren te vuelve a encontrar, ¡No hay tren! hay tiempo... tiempo... tiempo... hay flujo. Incansable, inamovible, irrefutable. Exhaustivo... silencio... silencio... silencios... ¿Por qué no hay silencio? El flujo no es cuadro. El tiempo no es el tren.

Y arrastras tu pena en busca de calma; y sales del cuadro esperando encontrar entre la bruma... la pausa. y eventualmente te rindes, eventualmente no aguantas; y del vertiginoso tren, sin dudarlo, Saltas.

Abismo

Recién recuerdo... Cuando yo era pequeño mi abuelo nos escribió una historia a mi hermana y a mí. En ella, Don pichicato, un anciano muy anciano, se negaba a morir. Cuando se acercaba la hora, todas las fuerzas del cielo comenzaban a jalarlo, mas Don pichicato se negaba a morir. A lo largo de la historia, mi abuelo contaba múltiples situaciones graciosas en las que el anciano se metía, en su lucha constante contra las fuerzas del cielo que desesperadamente intentaban arrebatarlo del piso.

Cercano al capítulo final, Don pichicato y sus nietos se topaban con un gran abismo subterráneo; derrotados ante la brecha infranqueable ya se disponían a rendirse: La misión había fallado. En medio de las lágrimas y el fracaso, Don pichicato, tras mirar a sus dos nietos, camina hacia el abismo y *Salta*.

Don pichicato, sin embargo..., flota. El cielo comienza a jalar de él y el anciano cede. Permite que le eleven lo suficiente para salvar el abismo y llegar al otro lado; desde el cual ayuda a los niños a cruzar. El anciano *Salta* y la muerte, aunque sea ese día, les deja ganar.

No todos los saltos nos otorgan pausas, afortunadamente; y si bien al tiempo don pichicato cede, no hay un solo día en que no recuerde el momento en que ese necio abuelo, tras pasar años negando la muerte, con una sonrisa —eventualmente— la dejó ganar.

Sombras

Y es así como volvemos al dilema de las sombras... sombras... Peter pan pierde su sombra, así inicia la historia. ¿Cómo? ¿Cómo es posible que alguien pierda su sombra? Mi hermana una vez me respondió: Peter pan vuela, flota. Tiene sentido, si lo piensas, que desde tan alto le sea imposible encontrarla salvo cuando vuelve a la tierra —*Vuelve*—.

Creo que todos perdemos nuestra sombra de vez en cuando, perdemos el rumbo... olvidamos quiénes somos y a dónde vamos; y en ocasiones sentimos que debemos saltar, que debemos caer... Sentimos que nos perdemos de nosotros mismos y olvidamos que lo único que necesitamos para reencontrar nuestra sombra es volver —*Vuelve*—. Una pausa... un... respiro.... No se me hace raro que de la palabra “respiro” hayan devenido tanto la palabra alma como la palabra espíritu —*Vuelve*—.

Somos cubos arrastrando sombras; sombras que se ven afectadas por el movimiento del sol, el paso del tiempo... sombras que en la noche se pierden pero siempre... al paso del tiempo... han de volver. Vuelve.

Reichenbach

Esa madrugada soñé con la casa de mis abuelos. Estaba sentado junto a mi abuelo quien se mecía en la mecedora de su madre; a nuestro alrededor el resto de mi familia se encontraba en un gran caos, realizando los preparativos para algo que yo desconocía. En mi sueño, mi abuelo, sin embargo, estaba completamente tranquilo meciendo su pie.

Recuerdo que le pregunté qué estaba pasando, pero él se limitó a sonreír e ignoró mi pregunta. Pasamos segundos —o quizás horas... o quizás años...— observando por la ventana mientras el sol se metía. Hablamos de la vida; hablamos del tiempo. Hablamos de todo y a la vez de nada. Finalmente, cuando el último haz de luz se perdía detrás del horizonte, mi abuelo dejó de mecerse y, levantándose ágilmente de su silla, me observó a los ojos y, con una cálida sonrisa, se despidió.

Hay muchas cosas que no logro comprender, muchos recuerdos que no logro descifrar, y entre estos perdura la pregunta: ¿Cómo es que, entre las formas abstractas y oníricas del sueño, yo sabía que esa sería la última vez que lo volvería a ver?

Somos el cubo

Desde la dimensión del plano, el cubo se alza desafiante conectando con aquel plano, que no es plano, que a las demás formas se les escapa eternamente: El plano de lo abstracto, de lo desconocido; aquel donde habita la vida, aquel donde habita la muerte. Aquel donde yace el alma.

Somos la conexión entre lo abstracto y lo tangible; nos componemos de ambos elementos, del flujo constante entre el mundo conocido y aquel que, desde un universo lejano e invisible, de cierta

forma dialoga con nosotros. Somos aquellas siluetas en la bruma, aquéllas que saltan... aquéllas que se reencuentran con su sombra. Somos los que somos y somos los que ya no son. Somos todos los puntos y somos todas las líneas; somos el flujo del cuadrado. Somos seres tridimensionales, somos la unión de las cosas, somos el residuo del tiempo. Somos el cubo.

QUINTA SOMBRA. El tesseracto

A mis veinte años mi abuelo enfermó, comenzando de esta manera una amplia serie de entradas y salidas al hospital; en una de éstas, volvió —*Vuelve*— a mí el dilema de la quinta sombra. Dedicué la noche entera a leer artículos y páginas demasiado complejas para mí —Demasiado—, intentando encontrar una explicación o teoría al dilema de la cuarta dimensión. Apunté lo poco que logré entender en una libreta y me alisté para la próxima vez que fuese a visitar a mi abuelo al hospital.

Lo encontré en su cama observando por la ventana. Se quejó de su compañero de cuarto y, después de dar vueltas un rato a temas banales, finalmente me armé de valor y saqué mi libreta de la mochila. Le dije que quería mostrarle algo... contestarle una pregunta que me había hecho hace muchísimos años cuando yo aún era pequeño. Se enderezó en su lugar, lo mejor que pudo, y, abriendo los ojos como hacía cuando estaba prestando atención, me indicó que continuara.

Por varios minutos le expliqué todo lo que había investigado: le hablé del tiempo como cuarto eje, le hice diversos esquemas sobre el papel y tomé pausas para asegurarme de que me estuviera siguiendo. Tesseracto, le dije al final, el tesseracto es la quinta sombra.

Esperé impaciente su respuesta, deseando un signo de aprobación o admiración; esperando una larga y profunda discusión sobre el tema. Noté, sin embargo, que mi abuelo no estaba mirando el papel. Me dirigía una sonrisa sorprendida cargada de palabras inconexas y lágrimas escondidas; y, de esta manera —ignorando completamente todo lo que le acababa de decir— me dijo simple y sencillamente: *Te acordaste.*

EPÍLOGO. La respuesta

A fin de cuentas —y desde mi muy personal punto de vista— todo se origina de uniones; el universo entero funciona a base de eso. No obstante, en alguna ocasión leí que la noción de una cuarta dimensión es para nosotros tan desconocida e inimaginable como lo sería para un ser bidimensional entender una tercera.

El punto es, y punto; la línea es la conexión entre un punto y otro; el cuadrado, la unión de dos líneas; y, finalmente, el cubo, la unión de dos cuadrados. Somos la conexión entre ellos y del cubo al cubo... es la unión entre vida y vida. Es esta unión entre almas lo que nos permite acceder a esa cuarta dimensión. Es la amistad, la vida... el recuerdo... En fin, el amor, la única premisa de contacto que tenemos con aquella cuarta dimensión. Somos el punto, somos la línea, somos el cuadrado, somos los cubos... Somos, a fin de cuentas, la suma de todos y cada uno de éstos: diversas aristas del ente en constante diálogo.

Ese día pensé que estaba llevando la respuesta a mi abuelo; no obstante, no entendí que era mi abuelo —en el simple hecho de haberme hecho esa pregunta tantos años atrás— el que había dado con la respuesta. No importa cuál sea la explicación científica o

ANEXO I. GUIÓN DE LA QUINTA SOMBRA

geométrica, para mí... para nosotros...

la unión de los dos cubos son los recuerdos... es la vida que se comparte. Es el amor, y solo este, el que nos permite desafiar aquella desconocida dimensión del tiempo y, al final, es éste el único que perdura en nosotros. Es la sinapsis que hacemos entre nosotros mismos con el simple y sencillo hecho... de vivir.

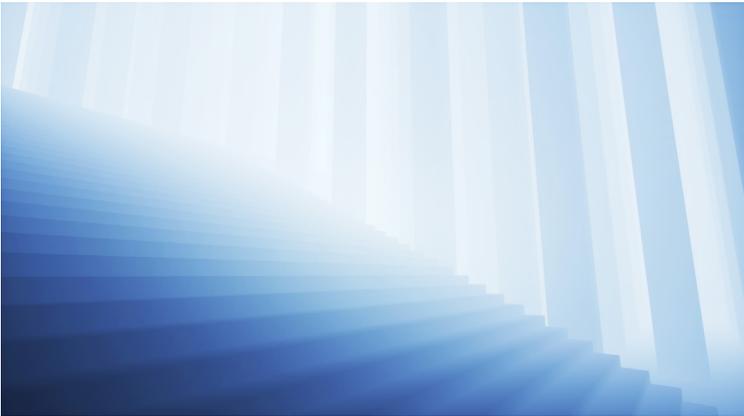
¿Cuál es la quinta sombra?, preguntó entonces mi abuelo y, sin esperar ningún intento de respuesta, sujetó mi mano. *Anda, te lo dejo de tarea. Vámonos... se está haciendo tarde.* Y así, sin que el pequeño niño se diera cuenta, dos manos —una grande y una pequeña— se sujetan y proyectan su sombra en la pared.

ANEXO II. Capturas de La Quinta Sombra

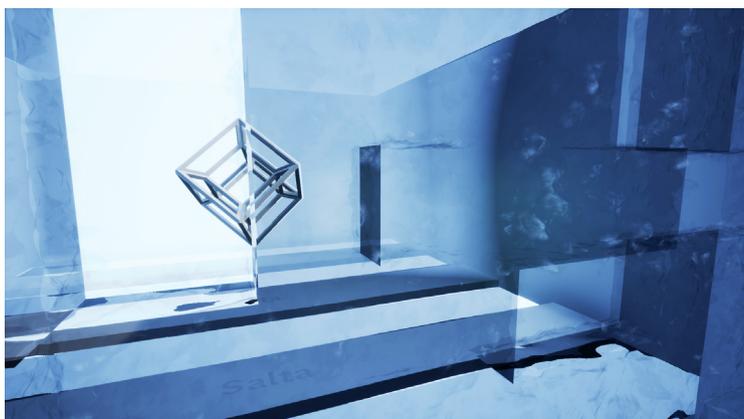
Canción y estrellas



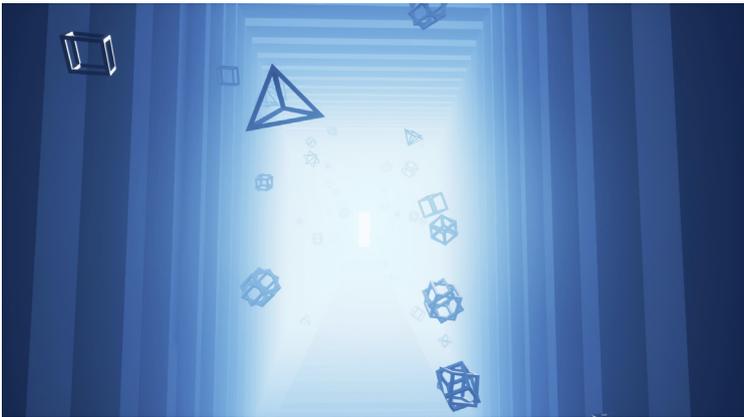
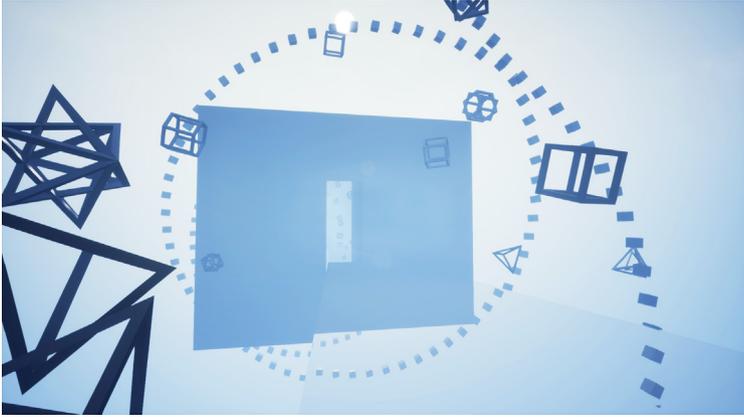
Acusmático



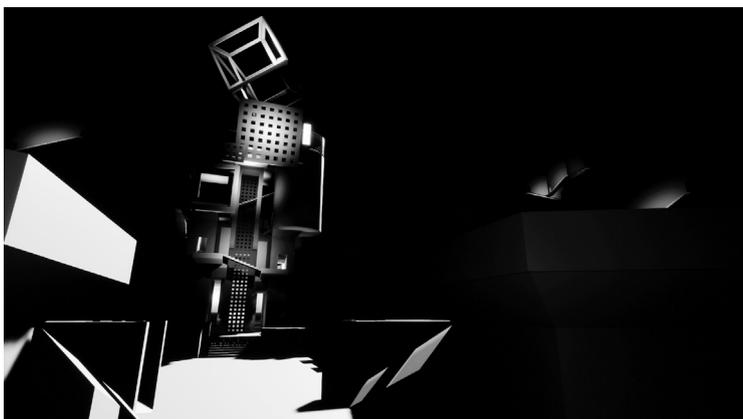
Impulsos y pulsos



Cuerpos fronterizos



Somos el punto



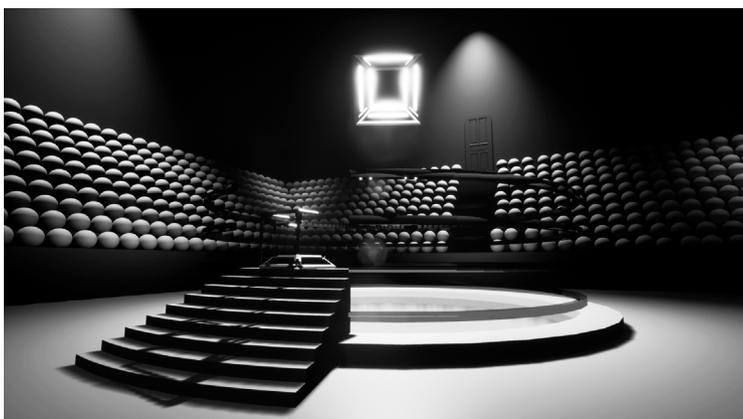
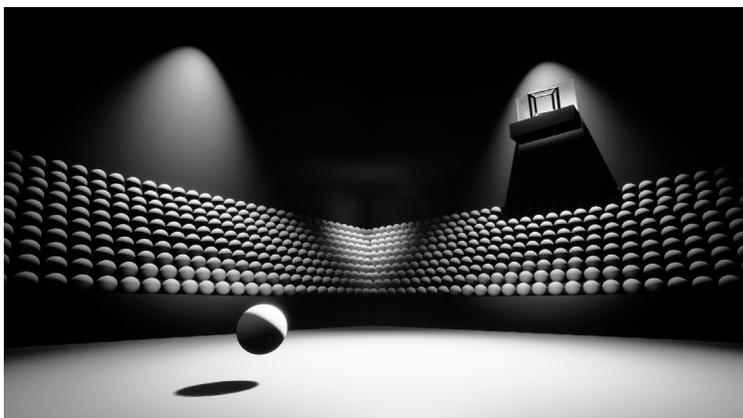
Espejos



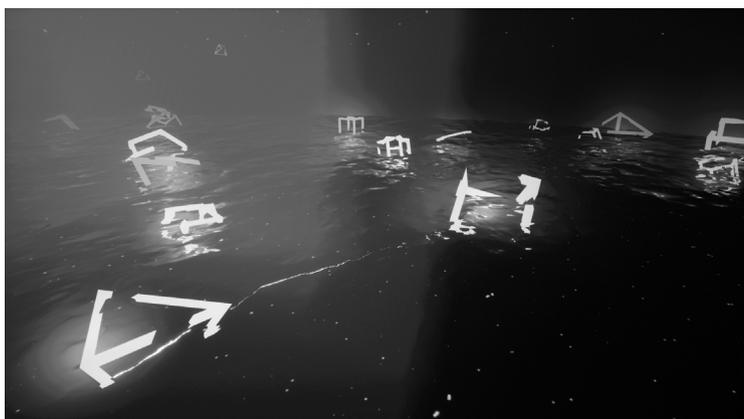
Constelaciones



Desconecta



Inconexión



Somos la línea



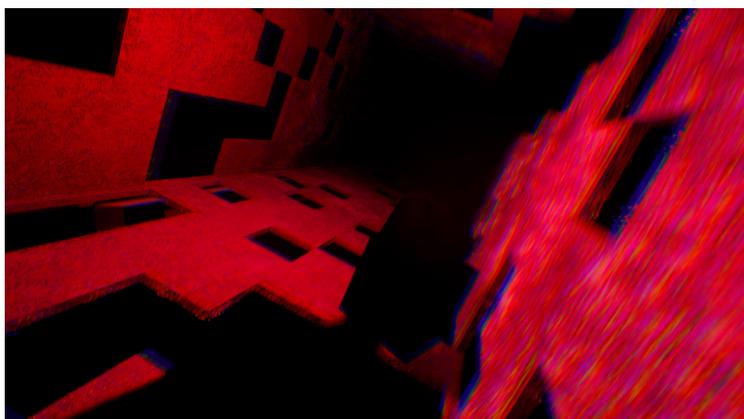
Adentro



Baños



Pausa



Escaleras



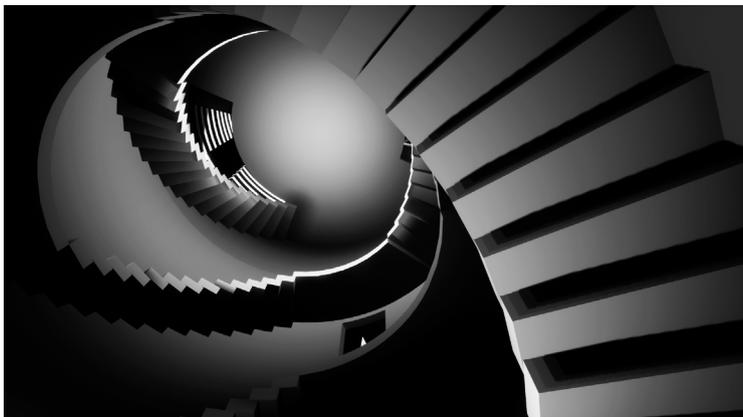
Afuera



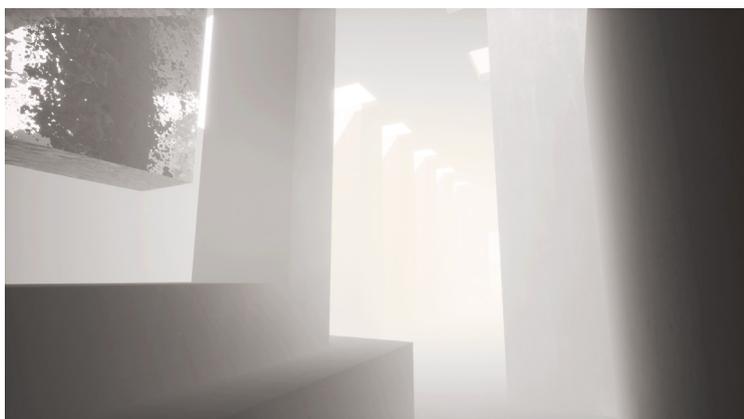
Murmullos en la oscuridad



Somos el cuadrado



Siluetas en la bruma

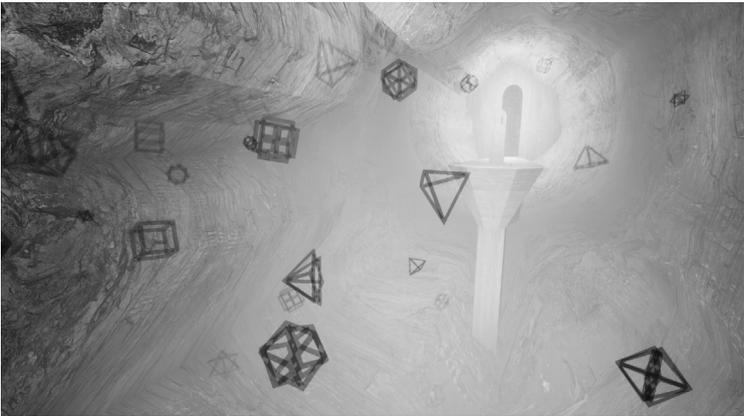


Salta



ANEXO II. CAPTURAS DE LA QUINTA SOMBRA

Abismo



Sombras

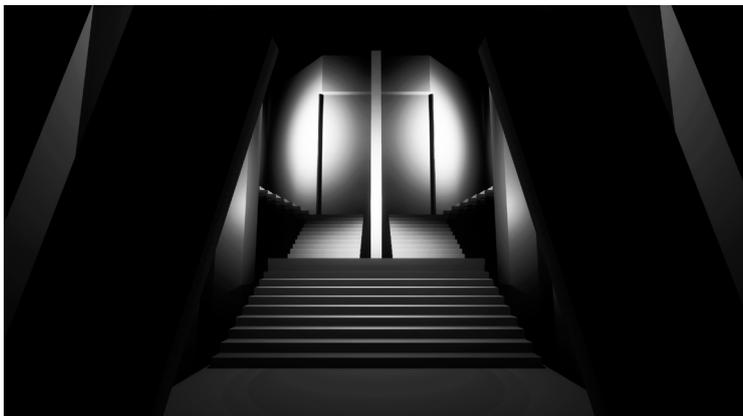


ANEXO II. CAPTURAS DE LA QUINTA SOMBRA

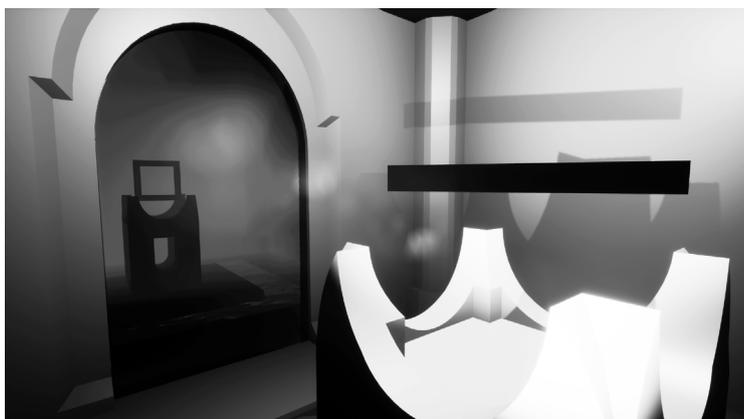
Reichenbach



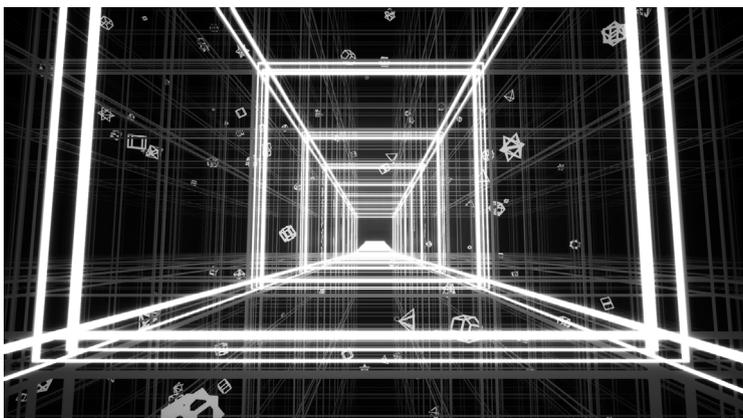
Somos el cubo



El tesseracto



La respuesta



La pregunta | La respuesta

