



**UNIVERSIDAD DE LAS ARTES**

**Escuela de Literatura**

Proyecto de investigación teórica.

**La necesidad de narrar: la morfología del videojuego**

Previo la obtención del Título de:

**Licenciado en Literatura**

Autor/a:

Jaime Santiago Falconí Almeida

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2019

### **Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación de la tesis**

Yo, Jaime Santiago Falconí Almeida, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en (nombre de la carrera que cursa). Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación\* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.

*Santiago Falconí*

Firma del estudiante

\*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

## **Miembros del tribunal de defensa**

PhD. Paolo Vignola

Tutor del Proyecto de investigación teórica

Msc. Yamil Lambert

Miembro del tribunal de defensa

Pedro Cagigal

Miembro del tribunal de defensa

## **Resumen**

El ser humano es un ser creador por naturaleza y desde el inicio de los tiempos ha estado creando sus propias historias y narrativas. Iniciando con relatos orales, pasando por los libros, por la música, el cine y, finalmente, mediante caudales audiovisuales modernos como los videojuegos. El narrar, el crear historias, es parte de la naturaleza del ser humano y, por lo tanto, no tiene más alternativa que contar sus historias. Los videojuegos son el último peldaño, uno que da espacio a los nuevos narradores para satisfacer esa necesidad natural de contar historias. Por lo tanto, aquí nace mi inclinación por el medio y sus infinitas posibilidades narrativas. Así los videojuegos buscan la forma de contar historias, tomado prestados lenguajes de sus hermanos mayores para ese propósito. Sin embargo, lo importante, para este trabajo, es esa necesidad de narrar, los medios y arquetipos que se utilizan para contar estas historias terminando en esa pregunta que nos hará preguntarnos por la forma del videojuego, por la línea, sea divisoria o conectora, entre los videojuegos y la literatura.

Palabras clave: Videojuego, Literatura, Literacidad, Obra lúdica, Narrativa.

## **Abstract**

The human being is a creative being by nature and since the beginning of time he has been creating his own stories and narratives. Starting with oral stories, going through books, music, movies and, finally, through modern audiovisual flows such as video games. Telling, creating stories, is part of the nature of the human being and, therefore, has no choice but to tell his stories. Video games are the last step, one that gives space to new storytellers to meet that natural need to tell stories. Therefore, my inclination for the medium and its infinite narrative possibilities are born here. Thus the videogames seek the way to tell stories, borrowed languages from their older brothers for that purpose. However, the important thing, for this work, is that need to narrate, the means and archetypes that are used to tell these stories ending in that question that will ask us about the form of the video game, the line, whether it is dividing or connecting, between video games and literature.

Keywords: Videogame, Literature, Literacy, Narrative.

## La necesidad de narrar: morfología del videojuego.

¿Qué es el videojuego? .....	5
¿Qué es “jugar”? .....	6
El jugar como necesidad y forma de expresión individual .....	11
El videojuego y la tecnología .....	16
El videojuego como un sistema y sus posibilidades. ....	21
El videojuego y otras artes .....	28
Breves intercambios entre el cine y el videojuego. ....	28
Breves intercambios entre el teatro y el videojuego. ....	35
El videojuego y la literatura.....	42
Hacia una (no)definición de la Literatura.....	43
La necesidad de narrar o el videojuego como objeto literario.....	54
El texto y el laberinto .....	58
¿Videojuegos como literatura?.....	61
Bibliografía.....	66
Anexos .....	70
El miedo a la sangre tiende a crear miedo por la carne: Silent Hill.....	70
Un pueblo sin Dios.....	78
El peor enemigo es uno mismo.....	82

## ¿Qué es el videojuego?

Cuando escuchamos la palabra videojuego no se puede evitar, generalmente, pensar en algo que es superfluo, inservible. Una actividad que, si bien no innecesaria, es una pérdida de tiempo. El videojuego no es visto como una actividad provechosa, sino como todo lo contrario. Bajo los ojos del público general, no es como dedicar el tiempo a leer un libro o ir al cine. Mientras leer un libro es una actividad que ayuda tu capacidad crítica y mental, el videojuego es una actividad de esparcimiento. Mientras ver una película te ayuda a comprender el mundo y su complejidad, el videojuego te aleja de esta, alineándose en un mundo fantástico y extremadamente violento. Al videojuego se le desembaraza de la capacidad de afectar a su jugador, de hacerlo pensar críticamente, de ser una actividad que conmueva al sujeto que lo juega y que acabe por dar algo más al jugador que algunas horas de diversión.

Dentro del mundo de los videojuegos resonó, y sigue resonando, la afirmación de Roger Ebert de que los “videojuegos no pueden ser arte”<sup>1</sup>. No es extraño que cuando alguien hable de un videojuego, este esté seguido de elementos despreciativos, discursos sobre la violencia en los niños o de cómo la juventud pierde el tiempo. Las discusiones acaloradas sobre si el videojuego enseña algo, si es, en definitiva, arte o solo un canibalismo ciego que, si bien tiene elementos artísticos en su composición, no es un arte en su globalidad. Todo esto es el síntoma de un desprecio, mejor decirle incomprensión, a un arte naciente como pasó con el cine en sus inicios. Pero ¿por qué pasa esto? Atomizar

---

<sup>1</sup> Aquí cabe resaltar Roger Ebert no dice que el videojuego no vaya a ser arte eventualmente, o que evolucione con el paso de la experimentación y el tiempo, sin embargo, el videojuego, como lo conocemos, no es arte aun y que cualquier jugador no podrá vivir para ver el videojuego como una forma de arte. Aquí el artículo completo para quien le interese la lectura y crítica de Ebert: <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>

los elementos que hacen al videojuego lo que es nos permitirá una visión mucho más profunda dentro de su forma. Para ello me he servido de dividir su nombre, Video/Juego, y comenzar por su elemento más sobresaliente: su carácter lúdico.

### **¿Qué es “jugar”?**

Comencemos hablando del juego en general: el jugar es una actividad que se contrapone directamente a la necesidad, si se juega es porque uno se está alejando de lo real, de lo que es verdaderamente importante. Jugar es alinearse en un espacio fuera del mundo. No es raro escuchar que hay gente que juega para olvidarse del mundo exterior o de sus problemas. Pero ¿a qué nos referimos cuando jugamos?

Esta última pregunta no podría ser menos cierta. El jugar es una actividad de conocimiento y aprendizaje. Los animales recién nacidos juegan con sus hermanos para aprender las nociones básicas de la caza, que van a necesitar mucho después para poder alimentarse. También es un ambiente en donde las relaciones interpersonales se van desarrollando. Sicart nos dirá que:

Yo no voy a oponer el juego con la realidad, con el trabajo, con lo ritual o con los deportes porque existe dentro de todos ellos. Es una forma de ser en el mundo, como los lenguajes, el pensamiento, la fe, la razón y el mito.<sup>2</sup>

Al igual que Sicart, aquí yo no voy a oponer el juego a la realidad, o el juego a la necesidad. Hay un afán contrario a este. Para comprender el juego hay que saber que este, si bien es un espacio seguro desde el cual se van conociendo las reglas del mundo que nos rodea sin miedo a las verdaderas consecuencias, también es un espacio para estar en el

---

<sup>2</sup> Miguel Sicart, *Play Matters* (Massachusetts: MIT Press, 2014), 3.



mundo: “Jugar es estar en el mundo. El jugar es una forma mediante la cual entendemos nuestros alrededores, quienes somos y como nos relacionamos con otros. Jugar es una forma de ser humano.”<sup>3</sup> Se nos permite conocer el mundo y el juego está presente en cada una de las actividades humanas. Es una forma de expresión individual. Agregamos y quitamos:

Mediante el juego nosotros experimentamos el mundo, lo construimos y lo destruimos. Así exploramos quienes somos y qué podemos decir. El juego nos libera de las convenciones morales, pero las mantiene presente, para que así estemos pendientes de su peso, presencia e importancia.<sup>4</sup>

Es decir, nos apropiamos del contexto y lo convertimos en un espacio jugable. Un patio, un aparcamiento, un cuarto. Todos estos lugares son potenciadores del juego. Mientras jugamos nos liberamos de las convenciones sin que estas desaparezcan, están indudablemente presentes y, gracias a este espacio seguro, podemos explorarlas y complejizar. A esto le llamaré Sicart “Carnavalesque play”:

Así, el juego también puede ser carnavalesco. El jugar se apropia de eventos, estructuras o instituciones para reírse de ellas y trivializarlas o, en su defecto, hacerlas mortalmente serias. (...) Mediante el juego carnavalesco nos expresamos, tomándonos el mundo para reírnos de ello y así también darle una razón de ser.<sup>5</sup>

Detengámonos a hablar un poco sobre el carnaval. Si bien muchos países lo celebran, con pequeñas modificaciones dependiendo del país en que se esté dando, hay

---

<sup>3</sup> Miguel Sicart, *Play Matters* (Massachusetts: MIT Press, 2014), 1.

<sup>4</sup> Miguel Sicart, *Play Matters* (Massachusetts: MIT Press, 2014), 5.

<sup>5</sup> Miguel Sicart, *Play Matters* (Massachusetts: MIT Press, 2014), 3-4.

unas características centrales del carnaval. Esta fiesta es una en la que la libertad reina, tiene un afán dionisiaco que le permite a la gente liberarse de las convenciones impuestas por la sociedad para dejarse llevar por el baile, la bebida y la algarabía en general. Augusto Raúl Cortázar nos explica esta característica en *El carnaval en el folklore calchaquí*:

(...) del carnaval destacamos el atributo que respeta mejor su carácter, todos coincidiríamos en señalar el uso y el abuso de una libertad inusitada, que con facilidad suma se desliza hacia la licencia. (...) es indiscutible que el carnaval ha hecho suya esta particularidad hasta convertirla en su rasgo esencial. Durante estos días de farándula se produce la violación de construcciones sociales; se franquean las vallas representadas por la moderación sexual, por las normas y preceptos religiosos y éticos.<sup>6</sup>

El ambiente del carnaval es uno de escape. Es una fiesta popular que satisface necesidades inherentes de todos los sujetos gracias a las restricciones impuestas por varias de las instituciones sociales que nos rigen. No es raro, y el mismo Cortázar explica, que “se advierte que las grandes fiestas coinciden con períodos calendarios o fenómenos naturales de relevante importancia para la vida colectiva.”<sup>7</sup> Por lo general, dentro del marco ecuatoriano, esta fiesta se celebra entre la Navidad, año nuevo y viernes santo, siguiéndole la cuaresma. Tomando en cuenta esto, el carnaval sería un descanso, o una suerte de preparación, para la llegada de la cuaresma. Es una liberación antes de una etapa en la que se requiere de mucha disciplina y carácter:

---

<sup>6</sup> Augusto Raúl Cortázar, *El carnaval en el folklore calchaquí* (Salta: Ediciones del Robledal, 2008), 4.

<sup>7</sup> Augusto Raúl Cortázar, *El carnaval en el folklore calchaquí* (Salta: Ediciones del Robledal, 2008), 3.

Por ser una manifestación popular colectiva de tradición tan incuestionable; por su aptitud para satisfacer necesidades y apetencias psicológicas, sociales, económicas, mágicas y hasta religiosas; por las mismas tonalidades típicas con que cada lugar matiza su máscara eterna, es el carnaval un fenómeno folklórico por esencia.<sup>8</sup>

A pesar de tener este carácter el carnaval no es solamente una fiesta vacía, es un fenómeno cultural que responde a nuestras necesidades de liberación y confusión. Es una manera de liberarse de las instituciones y reglas que, como sociedad y seres sociales, nos rigen. Es un momento en el que nos inundamos de un espíritu casi animal y miramos el mundo de una manera diferente. El carnaval es, por lo tanto, un “símbolo de vida”<sup>9</sup>.

El videojuego comparte estas características. Desde el deseo de libertad, como un espacio seguro desde donde comprender el mundo y sus reglas. Satisface nuestra necesidad de experimentar y complejizar nuestro mundo desde un medioambiente que es libre, pero que, sin embargo, no olvida completamente las reglas compuestas por el mundo. El videojuego también es un descanso del rigor moral que nos ha impuesto las diferentes instituciones del orden. Dentro del contexto de esta fiesta desde donde reímos y bailamos nos olvidamos de esas convenciones sociales, pero si no las conociéramos en un principio no podríamos separarnos de ellas.

Por ejemplo, *Papers Please* (Lucas Pope, 2013) es un juego donde debemos tomar el manto de un inspector de aduanas en el país ficticio de Arstotzka, un estado profundamente comunista. Dentro, debemos hacer el trabajo de ver el papeleo necesario para el cruce de un país a otro. Aprovechándose de este contexto, Lucas Pope relata una

---

<sup>8</sup> Augusto Raúl Cortázar, *El carnaval en el folclore calchaquí* (Salta: Ediciones del Robledal, 2008), 2.

<sup>9</sup> Augusto Raúl Cortázar, *El carnaval en el folclore calchaquí* (Salta: Ediciones del Robledal, 2008), 1.

historia sumamente humana de escape, liberación y realidad política. De cómo afecta este estado comunista a las vidas de miles de personas que buscan un mejor futuro. Si bien estamos en un lugar seguro, nuestra moral está siempre contra la pared. ¿Dejamos pasar a alguien que no tiene el papeleo, pero necesita huir? ¿Con el dinero que ganamos compramos comida, mantenemos la casa abrigada o compramos las medicinas del familiar enfermo? El carácter carnavalesco del juego permite que la obra de Pope critique y, a la vez, que su mensaje sea increíblemente serio y resuene con el jugador.

Otro ejemplo es el de la obra *Telltale's The Walking Dead* que, desde el género del *Point-and-click adventures* o *aventura gráfica*, adopta su contraparte del cómic, el mundo distópico y lleno de hordas de zombis, para contarnos una historia de supervivencia. Esta obra incita, y advierte, a tomar varias decisiones durante el desarrollo de la trama, pero ninguna se siente completamente buena. Haces cosas que creías correctas, pero que acaban por tomar un camino inesperado. Nada es blanco o negro, más bien toda una escala de grises tortuosos, ninguno bueno, ninguno malo, pero nada de esto te hace sentir cómodo. Ken Baumann, hablando de su experiencia con esta obra dice:

Algo extraño pasó. Jugué las primeras dos horas sintiéndome como si no hubiera hecho ninguna decisión buena. Le dije a mi esposa, bromeando, “este juego se siente como la vida.” (...) El juego seguía desarrollando un brillo lleno de una realidad horrible-entras en pánico por decisiones que, al final no importan, tus intenciones son mal interpretadas, detalles triviales acaban con resultados extremadamente emocionales, tú lo arruinas, tu perdonas, tú te rindes, tú lloras.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Gabe Durham, Ian Denning, Ryan Plummer, *Continue? The Boss Fight Books Anthology* (Los Angeles: Boss Fight Books, 2015), 109-110.

Pero todo esto se da debido a que el jugar es contextual. Por esto entendemos que:

El juego, coloquialmente pensándolo, el contexto de un juego el espacio determinado por las reglas y la comunidad de juego. Sin embargo, el contexto es más complicado, es una red desordenada de gente, reglas, negociaciones, locaciones y objetos. El juego pasa dentro de un grupo de gente, cosas, espacios y culturas enredadas.<sup>11</sup>

El jugar no está irrompiblemente ligado al juguete, que es lo que se piensa inicialmente. Hay lugares para jugar, como los parques. Hay objetos con los que se puede jugar como juguetes, teléfonos. Un lápiz o una rama caída de un árbol puede ser un juguete. El contexto es esas conexiones que permiten al juego desarrollarse. La obra de Pope tiene reglas que seguir: Los documentos deben estar en regla, las fechas deben no haber expirado, la fotografía, la altura, el peso deben ser los del papel, etc.

### **El jugar como necesidad y forma de expresión individual.**

El juego es una forma de expresión individual, toma el contexto que lo rodea para hacer de él algo que puede llegar a ser inofensivo o profundamente serio. El jugador está dotado de una libertad al jugar, una que prevén los creadores, pero esta libertad no lo excluye de formar parte de un conjunto de reglas:

(...) la libertad no surge de la falta de reglas sino de la naturaleza superflua y provisional del juego. Las reglas de este son “aceptadas libremente pero absolutamente vinculantes”. El jugador sabe que el juego no tiene consecuencias ni efectos en el mundo real y que acepta sus reglas voluntariamente, pero al mismo

---

<sup>11</sup> Miguel Sicart, *Play Matters* (Massachusetts: MIT Press, 2014), 6.

tiempo entiende que una vez aceptadas éstas han de regir su comportamiento. De otro modo, no habría juego.<sup>12</sup>

Por lo tanto, el jugar es una actividad que se toma un espacio y un contexto para comprenderlo y analizarlo. Es una forma de intervenir en las reglas de nuestro mundo y jugar. Hacer ver lo absurdas que pueden ser o, desde el lado completamente opuesto, comprender lo increíblemente serias que en realidad son. Están dotadas de libertad, un espacio seguro, que incentiva la actitud del juego. Muy al contrario de que el juego esté opuesto a la realidad, este es un medio informativo y comprensivo del mundo. Una actividad que permite el aprendizaje de las reglas más profundas de la realidad. Ahora, ¿qué tiene que ver el jugar con los videojuegos? Empecemos describiendo qué es un videojuego.

En un principio se podría decir que la interactividad es lo que separa al videojuego de las otras artes. Sin embargo, este no es natural de él. Por ejemplo: dentro de la literatura está el libro de Cortázar, *Rayuela*, que, ya conociendo las convenciones del libro, concibe una narrativa que no persigue la linealidad que dominaba las narraciones dentro de la literatura. Dentro del cine, y gracias a las nuevas tecnologías, también se ha permitido incorporar la interactividad en sus fronteras. Dice Víctor Manuel Navarro Remesal:

Puede parecer apetecible definir el videojuego como “producto audiovisual interactivo”, pero [...] la interactividad no es exclusiva de los videojuegos. Al contrario, es un factor cada vez más presente en todo tipo de códigos de la comunicación [...]<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Víctor Manuel Navarro Remesal, *Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad* (Tarragona: Universitat Rovira I Virgili, 2012), 44.

<sup>13</sup> Víctor Manuel Navarro Remesal, *Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad* (Tarragona: Universitat Rovira I Virgili, 2012), 39.

Si nos quedamos con *Rayuela*, nos enfrentamos a una novela caracterizada por su mutabilidad. El mismo Cortázar nos presenta el libro diciendo: “A su manera este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros.”<sup>14</sup> Todas las historias constan de tres elementos: un inicio, un desarrollo y un final. Dentro del libro estos tres elementos se esperan en un orden determinado, fijo, y vamos avanzando mientras vayamos siguiendo el pasar de las hojas. Cada hoja significa que caminamos un poco en la narrativa. La primera hoja es el inicio, la última es el final. Sabemos que hemos terminado un libro cuando terminamos de leer el último párrafo, la última letra de la última página. En el caso de *Rayuela*, el final puede estar a la mitad del libro, en el capítulo 131 o empezar por el capítulo 73 y pasar al capítulo uno. Loveluck, en su texto sobre *Rayuela* dice de esta naturaleza:

Lo anterior no ocurre en *Rayuela*, 'ficción en libertad', 'libro en perpetuo movimiento'. Primera sorpresa y destrucción: la novela puede ser varias novelas o por lo menos dos novelas, de acuerdo con posibles órdenes de lectura que se sugieren en una brújula o aguja de navegar presentada en un "tablero de dirección". El creador, parado ante una bifurcación o pluralidad de caminos, ante varios juegos de posibilidades, nos indica que -- como en la existencia- podemos elegir rutas o derroteros (...)<sup>15</sup>

El libro de Cortázar es interactivo. No se deja limitar por su plataforma para jugar con ella, más bien la conoce a fondo. Cortázar conoce la literatura, conoce el oficio de narrar historias, es por eso por lo que puede jugar con los convencionalismos y crear una “ficción en libertad.” En este punto me pregunto: ¿Qué diferencia hay entre el tablero de

---

<sup>14</sup> Julio Cortázar, *Rayuela*, (Argentina: Pantheon Books, 1963), 3.

<sup>15</sup> Loveluck, Juan. "Aproximación a *Rayuela*". Revista Iberoamericana, n°65 (Enero a abril 1968), 85.

dirección de Rayuela y la frase que nos sale antes de empezar la partida en *Telltale's The Walking Dead*: “Este juego se adapta a las decisiones que tú haces. La historia está hilada por como tú juegas”<sup>16</sup>?

El juego, como en el libro de Cortázar, es un conjunto de reglas que se establecen en un espacio. Se determina un contexto y unas reglas y se las pone para el jugador. Iremos por el camino de Navarro Remesal y diremos como concepto que:

el videojuego es un sistema compuesto de un reglamento lúdico y una apariencia ficcional ejecutados por una plataforma remediadora con capacidades de proceso complejo y representación audiovisual y puestos en movimiento por un jugador.<sup>17</sup>

Este concepto nos será útil en la medida que nos permite dibujar un perfil de lo que es el videojuego con sus elementos básicos. Remesal apunta tres: El primero es el conjunto de reglamentos, necesariamente jugables o lúdicas, que estén configurados dentro de un elemento ficcional. El segundo señala la plataforma remediadora, un *hardware* lo suficientemente avanzado para poder ejecutar estos videojuegos y, el tercero, es un elemento inamovible del videojuego: el jugador que, a diferencia del cine, por ejemplo, pone en acción todos los elementos anteriores dentro de un ecosistema.<sup>18</sup> Por lo tanto, el videojuego como sistema es un conjunto de partes que se relacionan entre sí para formar un todo. Remesal apunta que:

---

<sup>16</sup> La frase original en inglés es: “This game series adapts to the choices you make. The story is tailored by how you play”

<sup>17</sup> Ibidem.

<sup>18</sup> Es importante resaltar en este punto la Ecología de los medios que nos aclara que todos los medios no existen en soledad, sino en un constante ir y venir de interacciones. Desde la Aldea Global de Marshall McLuhan, con Neil Postman estudiando los medios por donde viaja, se recibe y, en última instancia, la información es recibida. Así como Guattari con sus Tres ecologías y su postulado de un sujeto que es bio-psico-social. También tomar en cuenta los estudios sobre *Theory media*, *media archaeology* y *media and the body* de Jussi Parikka.



La catalogación del videojuego como sistema parece tener un consenso generalizado. Así lo definen Salen y Zimmerman (2003): “A set of parts that interrelate to form a complex whole”. Järvinen (2007) añade que los sistemas son todos dinámicos con partes que interactúan y que cualquier tipo de juego puede ser identificado a través de un número limitado de rasgos estructurales llamados “elementos de juego” (“game elements”).<sup>19</sup>

Agreguémosle que el sistema del videojuego tiene la capa de la interactividad, es así como todo su cuerpo tiene que estar abierto a la interpretación personal del jugador. El sistema de juego debería estar dispuesto a recibir la impredecibilidad. La naturaleza del juego es ser impredecible. Roger Caillois explica la impredecibilidad del juego:

(...) jugar es una actividad llena de libertad. También es una actividad llena de incertidumbre. La duda debe mantenerse hasta el final, uniendo todo hasta el desenlace.  
(...) Cada juego de habilidad, por definición, tiene dentro el riesgo del error del jugador, y la amenaza de la derrota, que, sin estos elementos, el juego dejaría de ser placentero.<sup>20</sup>

El sistema del juego debe establecer sus reglas, el mundo de juego y como las partes van a relacionarse para crear así un gran sistema, teniendo en cuenta no solamente el juego como un sistema cerrado, sino como uno abierto a la interpretación. Algo como un círculo que no cierra y que esa abertura sea el espacio para que el jugador exprese su individualidad y su capacidad creativa. Así también el jugador acepte el reto que significa jugar. Es este el punto de balance que hace tan placentero la experiencia de obras como

---

<sup>19</sup> Víctor Manuel Navarro Remesal, *Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad* (Tarragona: Universitat Rovira I Virgili, 2012), 40.

<sup>20</sup> Roger Caillois, *Man, Play and Games* (Glencoe, IL: The Free Press of Glencoe, 1961), 7.

*Dark Souls*, *Demon Souls* o *Bloodbourne* que ponen en tal posición al jugador para no saber lo que tiene por delante. Así también les permiten crear retos como terminar el juego sin ciertos tipos de armas, con determinados tipos de personajes o sin ninguna mejora. Convierte al juego en una experiencia placentera que abraza lo incierto y lo impredecible admitiendo al jugador expresarse mediante los sistemas que le presenta este presenta.

### **El videojuego y la tecnología**

Hasta el momento hemos hablado del videojuego como *software*, mas no hemos hablado de ese otro componente que señala Remesal en su definición: la plataforma remediadora, el *hardware*. El conjunto de reglas aplicadas dentro de un contexto no podría iniciarse sin la ayuda de una plataforma que no la ayude a ejecutar dichas reglas. El videojuego necesita de una plataforma con las capacidades tecnológicas para dicha acción.

Este medio tiene una relación inseparable con la tecnología. Esta ha logrado unir el juego con las capacidades tecnológicas de la máquina, pero antes debemos entender qué es la tecnología. No es extraño que la primera imagen que salte cuando decimos tecnología sea la computadora, la televisión, el teléfono celular o el internet. En la ciencia ficción queda muy claro que la tecnología es sinónimo de metal, de circuitos y focos brillando. Cuando se nombra la tecnología siempre hay la imagen de un satélite o de un auto nuevo. Indudablemente estos son avances tecnológicos, pero normalmente, distraídos por los reflejos del metal pulido, nos olvidamos de que cosas tan básicas como el alfabeto fueron y son avances tecnológicos.

La palabra tecnología viene de dos raíces griegas. La primera está caracterizada por la *téchnē*, que viene a significar arte, oficio o técnica. Mientras su segunda raíz recae sobre la

*logía*, que es el estudio de algo. Uniendo estas raíces diremos que la tecnología es el estudio de algún arte, oficio o técnica. Estos estudios son de lo más amplios y diversos. Carlos E. Solivárez, en su libro *Ciencia, técnica y sociedad*, categoriza las tecnologías dentro de los elementos en la vida diaria, el lenguaje, la representación y reproducción de la información o las tecnologías dentro de la búsqueda de las necesidades básicas del ser humano como el alimento y el abrigo<sup>21</sup>. Aquí suena una de las proverbiales primeras campanas: las tecnologías son la búsqueda y satisfacción de las necesidades básicas del sujeto.

La escritura, excluyendo cualquier objetivo estético, tiene el afán de resguardar la información por largo tiempo para que no lleguen a olvidarse por la fragilidad de la memoria humana. La imprenta ayudó a que todo este conocimiento llegara a más gente. Los automóviles, los aviones, los trenes o los barcos satisfacen nuestra necesidad de recorrer grandes territorios en poco tiempo. A parte de ser satisfacción, toda tecnología es una extensión de algún sentido humano. Herbert Marshall McLuhan, en *La aldea global*, expresa que:

Todos los medios de comunicación son una reconstrucción, un modelo de alguna capacidad biológica acelerada más allá de la capacidad humana de llevarla a cabo: la rueda es una extensión del pie, el libro es una extensión del ojo, la ropa, una extensión de la piel y el sistema de circuitos electrónicos es una extensión de nuestro sistema nervioso central. Cada medio es llevado al pináculo de la fuerza voraginosa, con el poder de hipnotizarnos. Cuando los medios actúan juntos pueden cambiar tanto nuestra conciencia como para crear nuevos universos de significado psíquico.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Carlos E. Solivárez, *Ciencia, técnica y sociedad* (Argentina: FLACSO, 1992).

<sup>22</sup> Herbert Marshall McLuhan, B.R. Powers, *La aldea global* (Barcelona: Editorial Gedisa, 1995), 94.

Conviene quedarnos con la última línea de esta cita porque expresa esa relación entre tecnología y videojuego: empezando por la clara necesidad de satisfacer nuestras necesidades de libertad mediante el juego carnavalesco, extrayéndonos parcialmente de la ecuación de la sociedad y sus reglas. También compensa nuestras necesidades de aprender nuestro medio ambiente y sus reglas.

Ver el videojuego como una extensión de los sentidos. Dentro de cualquier obra de arte hacemos un pacto, engañamos a nuestros sentidos. Entramos en un contrato con lo que estamos viendo, en el caso del cine, con lo que estamos leyendo, en el caso de la literatura, y con lo que estamos jugando, en el caso del videojuego. Sin embargo, mientras que en la literatura y el cine esta ficción se ve realizada mediante la proyección de algo dentro de un espacio como la pantalla o la hoja, es necesario que la realización de un videojuego se vea realizada mediante una consola (desde las más antiguas como la *Nintendo entertainment system* o las más actuales como la *PlayStation 4* o la computadora personal), lo que Remesal describe como una plataforma remediadora. Remesal logra definir a la plataforma remediadora como una parte integral del videojuego:

El videojuego, como apunta Eskelinen, es un “juego remediado” (“*remediated games*”) y esta remediación es llevada a cabo por dispositivos electrónicos (a partir de ahora, “plataformas”). Galloway, incluso, suma el dispositivo remediador al conjunto del videojuego, aunando las dos definiciones de diccionario planteadas arriba: “Un videojuego es un objeto cultural, ligado a la historia y la materialidad, formado por un dispositivo informático electrónico y un juego simulado en software”.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Víctor Manuel Navarro Remesal, *Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad* (Tarragona: Universitat Rovira I Virgili, 2012), 37.

Cuando Navarro Remesal habla de una “plataforma remediadora”, se refiere al objeto que permite que el videojuego se ejecute, a la máquina que mediante cálculos matemáticos en tiempo real posibilita la existencia del videojuego. Si no tuviera este elemento del tiempo real, posiblemente no sería catalogado como videojuego. Remesal menciona a las máquinas de *pachinko* japonés que, a pesar de ser una máquina, su funcionamiento no crea esas relaciones y procesos internos de forma presente como el código base de un videojuego. Algunas de estas plataformas remediadoras son la computadora o plataformas como *Playstation 4*, *Nintendo Switch* o *Xbox One* (por nombrar las más actuales).

Esto nos hace regresar a Sicart, que describe las capacidades de la computadora como:

- Una computadora puede realizar cálculos con rapidez y eficiencia.

La computadora es un conjunto de procesos. Su cometido es realizar tareas de la forma más rápida y eficiente posible. Si le pedimos a una persona que haga un cálculo matemático y lo comparamos con la computadora, seguramente esta segunda salga victoriosa. Puede haber que la persona, por alguna circunstancia, lo haya hecho más rápido, sin embargo, esta puede haberse equivocado. En la computadora no hay esa duda del error, se sabe que, en última instancia, el resultado que lanza la computadora es eficiente y verídico.

- Una computadora puede guardar grandes cantidades de información y, al mismo tiempo, acceder a esta con rapidez.

Es natural de la mente olvidar. Es un proceso necesario y saludable. Eso hace nuestra capacidad de memoria limitada. Eso no quita el mérito de las culturas orales que

han pasado su mitología, sus creencias y sabiduría durante años sin necesidad del papel y la pluma. Con la llegada de la escritura se pudo mantener un registro de cualquier cosa, pero esto convertía la información específica difícil de encontrar. La computadora tiene una capacidad de almacenamiento ilimitada, puede ser expandida, borrada y modificada a placer. Si se requiere o se necesita de un documento o información específica, solo basta con unos cuantos clics para encontrarlo. La labor de búsqueda ahora se convierte en un proceso que no lleva ni cinco minutos frente a un monitor. La computadora convierte la información en algo rápido, instantáneo.

- Una computadora está equipada con una serie de sensores que están programados para sentir el entorno que los rodea y convertir lo análogo en digital.

Podríamos decir que una computadora está armada de sentidos. No de cinco sentidos como los seres humanos, pero si tienen integradas unas formas de comprender su medio ambiente. Las cámaras digitales, con las que vienen equipadas casi todas las computadoras portátiles, son la vista. El micrófono, es el oído. Algunas computadoras pueden responder a comandos dictados con la voz humana, otras pueden detectar la cantidad de humedad, la calidad del aire, la humedad del ambiente. Dispositivos como el *Kinect*, un periférico que, conectado al *Xbox 360* y *Xbox One*, puede detectar los movimientos del jugador. Una misma funcionalidad realiza el *Playstation Move*. Otros periféricos como el *Oculus* o el *Playstation VR*, pueden sentir el movimiento de la cabeza mediante sensores, los modelos actuales, incluso, pueden hacer esto de forma remota.

Todos los dispositivos electrónicos actuales tienen modos o componentes para poder apreciar o examinar el mundo exterior, dotándolos, de alguna forma, de sentidos parecidos al nuestro.

### **El videojuego como un sistema y sus posibilidades.**

Todas estas características apuntan a una forma de interpretar el mundo. Si el juego apropia el espacio y su contexto, la computadora, con sus capacidades, también interpreta el mundo de una manera. Sicart apunta que la máquina comprende el mundo mediante sus sistemas:

Las computadoras [...] son el símbolo de una forma concreta sobre la comprensión del mundo: viendo que las máquinas calculan el mundo mediante sistemas, podemos pensar que el mundo es, en efecto, un sistema compuesto por un sinnúmero de sistemas.<sup>24</sup>

La computadora, la máquina, por lo tanto, apunta al reduccionismo, con lo que Sicart dice que “jugar es acción y performance, mientras el “pensamiento sistemático” es reducción y síntesis”<sup>25</sup>. Comprendiendo el mundo desde sus procesos primordiales, la máquina los interpreta y crea un contexto, crea una definición a partir de su experiencia. Manufactura parámetros y reglas que deben ser seguidas para dar sentido a estos sistemas. Esta filosofía se acerca a las palabras de *Funes el memorioso* de Borges: “pensar es olvidar diferencias.” Es posible que esta ideología lleve el videojuego al mero reduccionismo del mundo, a la reproducción vacía del mundo, a esa copia en tercer grado hueca tan platónica. Aquí el videojuego sería una copia del mundo, un conjunto de sistemas que tratan de

---

<sup>24</sup> Miguel Sicart, *Play Matters* (Massachusetts: MIT Press, 2014), 95-96.

<sup>25</sup> Miguel Sicart, *Play Matters* (Massachusetts: MIT Press, 2014), 97.

emular el mundo real pasando por alto el alma de esas cosas. La máquina estaría simplificando los aspectos visibles, fríos y objetivos. Esos números traducidos en sistemas que tratan de copiar un factor externo. Si, por ejemplo, ¿una máquina estudia a un escritor y escribe una obra está no sería una simplificación de las obras del autor estudiado? ¿No se reduce a ser un conjunto de características que se ven durante una obra entera y son utilizadas nuevamente para crear un trabajo nuevo? ¿La máquina no está olvidado las diferencias? A fin de cuentas, existe una recopilación de información para poder crear una copia de mejor calidad, una que sea lo suficientemente parecida para poder ser una obra nueva en un círculo de copias que se van desarrollando. Podemos mirar atrás, a Sócrates-Platón, que entiende que hay tres tipos de planos de las cosas:

Hay, pues, tres especies de camas: la una que está en la naturaleza y de la que podemos decir, según pienso, que Dios es el autor. (...) La segunda especie es la que hace el carpintero. (...) y la tercera aquella que es de inspección del pintor; ¿no es así?<sup>26</sup>

Por lo tanto, el primero de estos planos sería el mundo de las ideas, contenido en la naturaleza. El segundo es la imitación de este, la idea materializada y la copia de la copia, que es, en el ejemplo de Sócrates-Platón, la pintura. El objeto artístico tiene, por lo tanto, el representar la apariencia, más no la realidad. Sócrates-Platón sugiere que la pintura no es un fiel reflejo de la realidad, es la imitación de las cosas como se ven y no en su compleja realidad. Sócrates-Platón se pregunta:

---

<sup>26</sup> Platón, *La República: tomo II* (México: Editorial Nacional, 1965), 259.



¿Cuál es el objetivo de la pintura? ¿es por suerte representar lo que es, tal como es en sí, o lo que aparece tal como se presenta? ¿Es imitación de la apariencia o de la realidad?<sup>27</sup>

¿Es el videojuego imitación? ¿Puede caer dentro de esta categoría? La oposición realidad/juego, como hemos dicho antes, es imaginaria. Encuadrar el videojuego dentro de la imitación de la apariencia es, por mucho, un error cabal. Si hacemos esto, tendríamos que agregar a las otras artes de igual manera. Hemos visto que la misma raíz del juego es una que pretende comprender el mundo. Es posible que el desprecio por el videojuego venga de una raíz platónica que no se nos ha despegado del todo.

Al igual que cuando Sócrates-Platón rechaza la escritura por ser una tecnología que va a actuar de forma destructiva contra el uso de la memoria, esta misma escritura sirve para la preservación de esta. Es decir que estas tecnologías son, al mismo tiempo, buenas y malas. Para Sócrates-Platón, dentro de la discusión de la escritura, esto sería un *pharmakon*, un actor que tanto cura como envenena. La medicina que, ingerida en cantidades mayores, podría convertirse en veneno. Derrida, como aquel que deconstruye ese pensamiento logocentrico de Sócrates-Platón, dirá:

Un poco más allá, Sócrates, compara con una droga (*fármakon*) los textos escritos que Fedro ha llevado. Ese *fármakon*, esa «medicina», ese filtro, a la vez remedio y veneno, se introduce ya en el cuerpo del discurso con toda su ambivalencia. Ese encantamiento, esa virtud de fascinación, ese poder de hechizamiento pueden ser [...] benéficos y maléficos.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Platón, *La República: tomo II* (México: Editorial Nacional, 1965), 262

<sup>28</sup> Jacques Derrida, *La farmacia de platón*, 102.

Este embrujo de los videojuegos cae en esta categoría del actor casi narcótico, que embruja a los jugadores dentro de un espacio imaginario lejos de la realidad. Esto lleva una carga negativa o venenosa. Consume el tiempo productivo de los jóvenes, es una actividad de ningún provecho o beneficio. Vemos al videojuego como una droga venenosa y destructiva. Pero nos olvidamos del otro lado del *pharmakon*, ese que es medicinal y saludable. El espacio idóneo para el desarrollo de ciertas conexiones medicinales. Podríamos juntar al carnaval a este estado venenoso, sin embargo, el carnaval también representa una faceta de libertad y desconexión saludable y necesaria para el individuo. El lado venenoso del jugador es que se aleja de la realidad, pero el lado medicinal es que el juego lo acerca mucho más a esa realidad. ¿No es necesario alejarse un poco para ver el panorama? ¿No es saludable salir, momentáneamente, del paradigma establecido para poder entenderlo y apreciarlo? El estado carnavalesco nos permite parodiar las instituciones sociales que hemos creado, pero no nos separa de ellas completamente. Jugamos a que estamos fuera y las entendemos. El rechazo al videojuego no es más que la concentración en el lado venenoso de su *pharmakon*, más no es en el lado medicinal. Un ejemplo es *Autocraft* que ayuda a:

los niños autistas ejerciten sus destrezas sociales y mejoren su capacidad para desenvolverse en el día a día. Al tratarse de un juego de mundo abierto, en el que el jugador debe gestionar sus recursos y organizarse para vivir, pueden practicar este tipo de habilidades, extrapolándolas después a la vida real.<sup>29</sup>

El videojuego acciona dentro del espacio del juego. En el performance y la acción. En este sentido el juego y la tecnología se complementan, son formas de comprender el

---

<sup>29</sup> Azucena Martín, *Cómo los videojuegos ayudan a tratar enfermedades* (Hipertextual: 2018). Consultado el 14 de junio de 2019. <https://hipertextual.com/2018/09/videojuegos-enfermedades>

mundo. Sus características pueden ser usadas para simular la vida cotidiana, como en *Los Sims* o sus inmensas capacidades para almacenar información pueden contribuir a la construcción de experiencias que actúen sobre el mundo y para el mundo. Sicart dice que:

Las computadoras son excelentes compañeros de juego. [...] pueden proveer y mejorar la percepción del mundo, una diferente capa de información, y retroalimentación que contribuye al juego.<sup>30</sup>

La tecnología no se convierte en un mero vacío. Sus características permiten la expresión individual desde otros caminos, desde la experimentación de nuevas formas narrativas que nazcan desde otros sentidos. Todas las tecnologías nos han permitido expandir estos rasgos. También deberíamos lanzar esta afirmación del lado contrario: debería poder hacernos pensar sobre nosotros mismo y nuestra relación con este conjunto de nuevas técnicas. Que no sea solo una plataforma remediadora, un *hardware* esperando correr un *software*. Debería jugar con nosotros de la misma forma que nosotros jugamos con la tecnología:

Por su parte, el juego debe demandar de las computadoras más que la capacidad de almacenar, manipular y mover información. Las computadoras deben tomar su espacio en el mundo y jugar con sus usuarios [...] La computación y el juego comparten algunas raíces ontológicas y por lo mismo deberían trabajar juntos en la creación de hermosos lugares de juego.<sup>31</sup>

Las dos obras de Davey Wreden, *The Stanley Parable* y *The Beginner's guide*, no solo utilizan las convenciones del videojuego para hablar sobre los videojuegos, también,

---

<sup>30</sup> Miguel Sicart, *Play Matters* (Massachusetts: MIT Press, 2014), 98.

<sup>31</sup> Miguel Sicart, *Play Matters* (Massachusetts: MIT Press, 2014), 99.

de alguna forma, juegan con nosotros mientras jugamos el videojuego. La escena introductoria nos habla del trabajador de la oficina 427 que tiene la labor de presionar los botones que le muestra la pantalla. Estas órdenes van desde cómo debe presionarlos, en qué orden y con qué fuerza. Lo más interesante de toda esta escena introductoria es que, si bien uno pensaría que con un trabajo así de sencillo y nada retador el trabajador de la oficina 427 llegaría a cansarse, este es feliz con estas asignaciones. El trabajador sale de su éxtasis cuando las órdenes dejan de llegar y se ve forzado a salir de ese espacio para darse cuenta de que todos sus compañeros han desaparecido. A partir de aquí el jugador toma control y un narrador dice todo lo que Stanley debe hacer, dejando al jugador con la libertad de escoger si seguir esas indicaciones o hacer todo lo contrario.

*The Stanley Parable* es un ejemplo de cómo el videojuego, utilizando los sistemas del videojuego, puede hablar y criticar no solamente al medio, sino también a nosotros y nuestra relación con estas tecnologías. El juego juega con nosotros, comprendiéndonos dentro de ese estado carnavalesco del juego y dándonos la libertad, pero también la crítica.

Sobre todo, nos permiten entrar en el mundo en general. Antes de la era computacional, el espacio de juego era el que habitamos, era la habitación, era el parque o el patio. El juego se apropiaba del contexto de estos espacios y los cambiaba o los transforma. Con el internet, con la máquina y con los videojuegos, ese espacio de juego y contexto se han ampliado sustancialmente:

El juego es apropiación, expresión y un asunto sumamente íntimo. Junto con la computación, nos dan un mundo expandido donde podemos jugar, en el que podemos hacer nuestro mientras delegamos y nos apropiamos de las máquinas.<sup>32</sup>

Ahora no solamente podemos apropiarnos de los lugares cercanos. Jugar es apropiación y esa apropiación es el mundo. Ahora ese estado carnavalesco y de reflexión abre sus brazos a un nuevo mundo de juego.

Al principio definimos, breve y momentáneamente, al videojuego como algo innecesario, superfluo y vacío. Como una actividad que no aportaba absolutamente nada al jugador. Sin embargo, hemos inspeccionado a el videojuego dentro de sus fronteras y hemos aclarado las aguas. El videojuego no se antepone a la realidad, es un reflejo de esta que nos permite reírnos y a la vez comprenderlo y complejizarlo. También apunta a nosotros y juega con nosotros, tanto así que nos permite analizarnos y, me arriesgo a decir que, estudiarnos. El videojuego satisface nuestra necesidad de libertad y expresión, complace nuestra necesidad natural de aprender. El videojuego no se opone a la necesidad o la realidad, todo lo contrario, las remedia.

---

<sup>32</sup> Miguel Sicart, *Play Matters* (Massachusetts: MIT Press, 2014), 100.

## El videojuego y otras artes

### Breves intercambios entre el cine y el videojuego.

Como dijimos en el primer capítulo, la palabra videojuego está dividida en dos palabras. La primera, la del juego, que la investigamos con anterioridad. Ahora hay que entrar en esta segunda palabra importante: el video.

El concepto que recogimos del Remesal nos hablaba de tres elementos que hacen a un videojuego: La parte remediadora, la parte audiovisual y la parte lúdica; en otras palabras: la consola, la imagen y el jugador. Pensemos un momento en los primeros videojuegos de la historia y recordemos como se ven. *Pacman*, por ejemplo, vemos el laberinto en el que el personaje que controlamos se mueve. A parte de él, están los fantasmas, que nos perseguirán insaciablemente hasta que nos atrapen. En *Tetris* solo vemos los tetrominos caer a la base de un rectángulo vertical, muy reminiscente a la verticalidad de *Pacman*. *Pong* tiene dos líneas verticales a los lados, que actúan como los jugadores, y un píxel cuadrado como la pelota. En la parte superior hay dos ceros. Son los puntajes de cada jugador.

El videojuego, en su primera etapa y gracias a las limitaciones tecnológicas de ese tiempo, necesitaba ser conciso. Aquí sale uno de los engranajes de la creación de los videojuegos: el diseño de niveles. Necesitas decirle al jugador lo que tiene que hacer, para donde moverse, las posibilidades y las reglas que rigen este espacio de píxeles que está entrando. Rápidamente verás en *Pacman* que los fantasmas empiezan a perseguirte. Además de eso, el personaje jugable se comienza a moverse automáticamente en una dirección, el jugador solo puede controlar los giros y las direcciones que puede tomar en el

laberinto. Te ves en la necesidad de moverte. Seguirás los caminos llenos de bolitas amarillas y notarás que, con ayuda de las pistas sonoras, el puntaje sube. No tardarás en haber acabado todas esas bolitas amarillas y el nivel acabará. Ya conoces las reglas del juego. En *Tetris* veras piezas geométricas caer lentamente hasta llegar al suelo. Si nunca has oído hablar del juego, pondrás las piezas de forma aleatoria esperando a ver que pasa o es muy posible que intuyas que estas parecen ser una especie de rompecabezas. Cuando logres construir una línea está desaparece instantáneamente. Ahora sabes que debes formar líneas y estas te darán un puntaje. La poca practica te hará ver que el juego se acaba si llenas toda la pantalla de estos tetronimos. El objetivo es lograr armar la mayor cantidad de líneas posibles y no llenar la pantalla. Ahora sabes las reglas del *Tetris*.

La parte audiovisual en el nacimiento de los videojuegos era para enseñar al jugador qué posibilidades tenía. No se quedaba en la mera representación estética. Este es un rasgo que hasta el momento de hoy existe. En *Mirror's Edge* se utiliza el color para enseñarte el camino que debe seguir la protagonista. Doug Stewart, en su artículo *Color in Video Games: How to Choose a Palette*, explica varias de las formas en que una buena selección de colores puede aportar a la experiencia jugable. No solamente como algo estético, sino algo funcional y capaz de ayudar al jugador:

[...] el uso más común para el color es el de guía. Usar el color junto con un alto grado de contraste visual manipula la atención hacia cierta dirección o ítems. Sin embargo, siempre puedes llevarlo más allá. Puedes tomar de ejemplo a *Super Hot* y poner los objetos más importantes en un color de alto contraste, dejando todo lo demás en segundo plano. [...] O puedes utilizar formas de luz como dentro de la estética *noir* (como en *Bioshock*) para crear una atmosfera aprensiva que empuja a

los jugadores hacía la luz. [...] Cualquier dirección que tomes, ten en cuenta que no tiene que ser un simple remarcado y realce, puede informar del mundo que has creado para el jugador.<sup>33</sup>

De todo esto podemos deducir que cuando empezábamos a jugar el videojuego, en su nivel inicial o nivel tutorial, ya nos debe haber mostrado todo lo que tiene para ofrecer. Algunos juegos iban de escenario a escenario, pero podíamos verla desde una sola perspectiva. Mirábamos el único escenario de *Tetris*, de *Pacman* o la cancha de *Pong*. No es hasta la llegada del 3D que los videojuegos tienen algo que no habían tenido nunca: una cámara.

Los primeros juegos que utilizaron el 3D no fueron los mejores. Se podía ver a simple vista que estos eran pequeños pasos de bebé, pequeños experimentos que trataban de ir conociendo poco a poco las posibilidades de la nueva tecnología. Lentamente se fueron viendo ciertos tintes cinematográficos en cierto tipo de videojuegos. La primera trilogía de *Resident Evil* tenía cámaras fijas en lugares específicos debido a sus escenarios prerrenderizados, por ejemplo. Sin embargo, hay un juego que sobresale por haber enseñado las capacidades cinematográficas del videojuego.

En 1986 entra en la empresa japonesa Konami un joven amante de las películas: Hideo Kojima. Poco a poco se iría manufacturando una de las franquicias emblemáticas de los videojuegos, famosa por sus largas cinemáticas, historias intrincadas y algo confusas. Antes de la entrega de *Metal Gear Solid* para la primera *Play Station*, está ya tenía entregas

---

<sup>33</sup> Doug Stewart, "Color in Video Games: How to Choose a Palette", Gamasutra (4 de noviembre de 2017), [https://www.gamasutra.com/blogs/DougStewart/20170411/295806/Color\\_in\\_Video\\_Games\\_How\\_to\\_Choose\\_a\\_Palette.php](https://www.gamasutra.com/blogs/DougStewart/20170411/295806/Color_in_Video_Games_How_to_Choose_a_Palette.php)



en otras consolas, en un micrordenador domestico de 8 bits conocido como MSX 2, pero no es hasta la llegada de la consola de *Sony* que a Kojima se le ofrece algo increíble:

Nos vamos al año 1994, al lanzamiento del *PlayStation*. Kojima quiere usar la nueva tecnología 3D, que daba la *PlayStation*, para traer a *Metal Gear* a una nueva era. Una con narración cinematográfica e inmersión intensa. Una era de gran acción y espionaje táctico.<sup>34</sup>

En 1998, cuando salió el juego de Kojima, todos lo aplaudieron por lo inventivo del juego, la forma en que cuenta la historia, la forma en que se juega. Todo eso acompañado del comentario de que Kojima debería estar dirigiendo películas. En una de las reseñas del lanzamiento del juego Jeff Gerstmann dijo “El juego definitivamente es revolucionario de muchas maneras. Rompe las barreras del *gameplay* y verdaderamente lleva al videojuego un paso más allá, a la dimensión de las películas.”<sup>35</sup> En otra reseña, Randy Nelson dice de la obra de Kojima: “El *gameplay* es controlado desde una perspectiva de tercera persona elevada con escenarios poligonales en tiempo real. Varios de los ángulos de cámara están para darnos acercamientos a la acción, o simplemente para inyectar algo de aire cinematográfico.”<sup>36</sup> *Metal Gear Solid* había tomado prestado todas las herramientas del cine para su videojuego. El basto avanico del lenguaje cinematográfico se puede ver dentro del juego. Son utilizados para captivar la atención del jugador y, al mismo tiempo avanzar la trama. Xavier Esteban Páez Coello nos explica en su trabajo “Narrativa en el videojuego, interfaz y cuerpo” que:

---

<sup>34</sup> Anthony Burch, Ashly Burch, *Metal Gear Solid* (Los Angeles: Boss Fight Books, 2016), 8.

<sup>35</sup> Jeff Gerstmann, “Metal Gear Solid Review”, Gamespot (25 de septiembre de 1998), <https://www.gamespot.com/reviews/metal-gear-solid-review/1900-2546002/>

<sup>36</sup> Randy Nelson, “*Metal Gear Solid*”, IGN (21 de octubre de 1998), <https://www.ign.com/articles/1998/10/22/metal-gear-solid-6>

(...) se utiliza distintos planos y movimientos de cámara tomados del cine, por ejemplo planos cenitales es decir aquel que se realiza desde arriba, justo encima de los sujetos u objetos, con un ángulo de 90 grados perpendicular al suelo, como si se hubiese captado desde un satélite o un helicóptero (...) También cámaras aéreas cuando la cámara se aleja un poco del objeto y se coloca más arriba, enfocando este en un ángulo mayor desde arriba. (...) El movimiento de cámara de 360°, utilizado para mostrarle al jugador objetos generalmente lejanos en el horizonte buscando describir un espacio o seguir a un elemento del juego que se mueve que contribuyen a la narrativa.<sup>37</sup>

En este caso, el videojuego simula ser el cine. En esos momentos donde se quita el control al jugador, es el lenguaje cinematográfico quien toma las riendas y se permite narrar la historia. El uso de muchos de los planos nombrados cumple la misma labor que en el cine: el objetivo es que se capte la atención del jugador y, al mismo tiempo, darle un momento de descanso. Puede que parezca cine, pero no lo es.

Así también, el uso cinematográfico dentro del videojuego puede dividirse en, lo que me gustaría llamar, cámara jugable y las escenas cinemáticas o “*Cut scenes.*” Mientras que las escenas cinemáticas nos sirven para dar el contexto en que la obra se desenvuelve, su mayor característica es la de quitar el control al jugador. La escena cinemática es una suerte de recompensa, de señal de que hemos seguido el camino correcto. Nos da elementos que continúan la narrativa y también es un descanso merecido para el jugador que se ha visto ocupado en el acto de jugar:

---

<sup>37</sup>Xavier Esteban Páez Coello, *Narrativa en el videojuego, interfaz y cuerpo* (Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar, 2013), 28.

Tales secuencias están presentes cuando el jugador logra completar un nivel se las utiliza a manera de una pausa narrativa a través de la cual este comprueba que se han alcanzado los objetivos y se le presentan los siguientes.<sup>38</sup>

Podemos poner un ejemplo de las primeras reseñas del *Resident Evil 4*, en las que se dice de esta obra que:

La historia se nos presenta mediante hermosas, renderizadas y coreografiadas, escenas cinemáticas, así como también mediante notas que encontraras en el camino. (...) *Resident Evil 4* es presentado una relación de aspecto de 16:9, así que, si usted tiene una televisión estándar, la acción se verá en un formato *Letterbox*.<sup>39</sup>

Otro ejemplo es el de Matt Casamassina, que nos dice sobre *Resident Evil 4*:

No hay secuencias pre-renderizadas en *Resident Evil 4*, pero no lo sabrás viendo la cinemática inicial, que rápida y convenientemente nos pone al tanto de la situación. *Capcom* se ha esmerado con este juego, yendo un paso adelante y presentándonos unas bellas, detalladas y coreografiadas escenas cinemáticas que dirigen la historia.<sup>40</sup>

Hay obras que han roto esta convención de la cinemática o “*Cut scenes*”. En *Half-Life* no existe ninguna cinemática que nos introduzca al mundo, no se le quita nunca el control al jugador. En el inicio de *Half-life* nos vemos como el Doctor Gordon Freeman que llega al complejo científico *Black Mesa* desde la perspectiva de primera persona, que dentro

---

<sup>38</sup> Xavier Esteban Páez Coello, *Narrativa en el videojuego, interfaz y cuerpo* (Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar, 2013), 29.

<sup>39</sup> Greg Kasavin, “Resident Evil 4 Review”, Gamespot (10 de enero del 2005), <https://www.gamespot.com/reviews/resident-evil-4-review/1900-6115968/>

<sup>40</sup> Matt Casamassina, “Resident Evil 4”, IGN (7 de enero de 2005), <https://www.ign.com/articles/2005/01/07/resident-evil-4-7>

del cine se lo llama plano subjetivo. De allí, es el jugador el que decide a donde ver o en qué enfocar su atención. Tal vez, por primera vez, vemos el potencial del videojuego al dinamitar una convención que se trajo de otro medio. Es un uso original de una herramienta extranjera que sirve para otros fines interactivos.

Regresando a la cámara jugable: esta es aquella que controlamos en los momentos de juego. Si bien los juegos antiguos no tienen una cámara de este estilo, el juego moderno tiene una que, dependiendo del modo y el carácter del juego, es manipulable o no. Por ejemplo, la cámara de *Shadow of the Colossus* se posiciona tras el personaje principal, dejándolo en una de las esquinas inferiores. El juego quiere resaltar el mundo melancólico en el que vive este sujeto, mostrándolo como un actor increíblemente pequeño comparado con sus alrededores. Al momento de enfrentarse a los Colosos, el principal y único atractivo del juego, esta cámara ayuda a la idea de contraposición en la que el sujeto se encuentra. David contra Goliat. Somos sujetos pequeños que estamos a punto de enfrentarnos a un gigante:

La cámara se mantiene baja, siguiendo por detrás y mantenido a Wander lejos del centro, enfocándose en el paisaje. Incluso, mientras se explora casualmente, hay una sensación cinematográfica en el encuadre. Algún director distante sosteniendo el drama de cada toma mientras equilibra el balance visual.<sup>41</sup>

Poco a poco los videojuegos fueron tomando ese adjetivo de cinematográfico. Muchos de los grandes creadores de la industria se quieren apegar a esa esencia cinematográfica, mirando a un medio artístico ya establecido para poder impregnar algo de eso a sus obras. Todas las obras de David Cage son un intento desmedido por acercar el

---

<sup>41</sup> Nick Suttner, *Shadow of the Colossus* (Los Angeles: Boss Fight Books, 2016), 25.

videojuego al cine, dejando al jugador en un segundo plano, o en un plano mucho más pasivo que el de un jugador corriente. El 3D abrió las puertas para que el videojuego pudiera evolucionar, sin embargo, también abrió la puerta a un afán imparable de querer alcanzar un estado parecido como el de sus hermanos mayores: una envidia al cine:

Hay un verdadero miedo de que los videojuegos solo pueden alcanzar un estatus de “alta cultura” mientras más cerca y emulen al cine. Me he apropiado del término de Jenkins “envidia al cine” aquí porque es apropiado a la charla que tenemos ahora: ¿estamos en un estado de constante envidia al cine, como los detractores dicen? Muchos títulos AAA se enfocan mucho en estilos fotorrealistas y utilizan motores de juego que trabajan para obtener ese parecido. Dos buenos ejemplos de esto son las obras de *Naughty Dog: Uncharted 4: A Thief's End* (2016) y *The Last Of Us*.<sup>42</sup>

Es fácil relacionar al videojuego con el cine. Sus autores y muchos jugadores han inclinado la balanza hacia el lado cinematográfico. ¿Es necesario que el videojuego emule a la película? No es una pregunta que pueda o deba responder aquí. Sin embargo, esta relación ha dejado en segundo plano otros de los elementos que conforman el videojuego, otro de sus referentes más discretos y callados. Uno que se presenta a simple vista al jugador y que es acaparado por las luces de las herencias del cine en el videojuego.

### **Breves intercambios entre el teatro y el videojuego.**

En un principio, el teatro y el videojuego parecen disimiles. Pero, como hemos dicho antes, el videojuego tiene un engranaje que el cine no tiene: el jugador. Una película es inmutable, una vez grabada, editada y lanzada para el disfrute del público, esa obra no

---

<sup>42</sup> T, “Cinematic Games: Video Games and the Shadow of Cinema”, The Artifice (10 de septiembre del 2017), <https://the-artifice.com/cinematic-video-games/>

puede cambiar y ser otra. Cuando veamos una película por segunda vez no habrá cambios en la trama, en las tomas o en los personajes. La película es una obra situada en el pasado. Una de las características del teatro, de la obra teatral, es la de estar desarrollada en el presente y ver una obra que se desarrolle temporalmente en el presente implica que está dispuesta a lo impredecible. José Altozando, en su video “La narrativa del videojuego [Opinión] - Post Script” dice que:

Cuando vas a ver una obra de teatro, un monologo, un concierto en directo, ves una obra que no será exactamente la misma. Habrá variaciones en la entonación, los tiempos o, quizá, incluso alguien meta la pata y eso también se aplica aquí (videojuegos). Somos actores que van aprendiendo el guion según nos lo cuentan y nuestra forma de interpretarlo, incluso en nuestro propio caso, jamás va a ser la misma. Tu primera y tu segunda partida de *Devil May Cry* pasarán por los mismos sitios, pero estarán protagonizadas por dos Dantes distintos. Esto es algo universal.<sup>43</sup>

Como dijimos en el capítulo anterior, el videojuego está presentado de tal forma que, como sistema, está dispuesto para el jugador. Así también, el jugador puede jugar con las reglas de este sistema y moldear su experiencia en algo que los creadores de ese videojuego no tenían planeado. Como José Altozando dice, el jugador es un actor. El videojuego es la obra que se nos va descubriendo poco a poco. El videojuego es, al igual que el teatro, una obra del pasado como del presente. Anne Ubersfeld, en su libro “Semiótica teatral”, empieza el primer capítulo diciendo que:

---

<sup>43</sup> José Altozando, “La narrativa del videojuego [Opinión] - Post Script”, Youtube (28 de febrero 2017): 5:39-6:17. <https://www.youtube.com/watch?v=9JQgLwoRM-M>

El teatro es un arte paradójico. O lo que es más: el teatro es el arte de la paradoja; a un tiempo producción literaria y representación concreta: indefinidamente eterno (reproducible y renovable) e instantáneo (nunca reproducible en toda su identidad); arte de la representación, flor de un día, jamás el mismo de ayer; hecho para una sola representación (...) Y, no obstante, siempre quedará algo permanente, algo que, al menos teóricamente, habrá de seguir inmutable, fijado para siempre: el texto.<sup>44</sup>

Señala además que el único y posible fragmento permanente del teatro es el texto. Para que el videojuego sea una obra del pasado debe tener, igualmente un elemento inmutable. Si nos fijamos, podríamos señalar que este elemento es una partición del cine y del texto. Esto en la medida en que el videojuego toma prestado el lenguaje cinematográfico, pero también necesita de un guion. Estos elementos no cambian. Si juegas una obra como *Max Payne* el guion seguirá siendo el mismo, los lugares por los que pases, en lugar donde aparezcan las escenas cinemáticas y lo que la componen seguirán siendo las mismas. Aquí, como en el teatro, la parte fugaz e irreplicable la hace el actor/jugador.

El jugador, en este caso, es un actor que se desenvuelve en un mudo virtual, por lo tanto, tiene una representación dentro de ese mundo. De alguna forma, el cuerpo se divide en dos. Xavier Esteban Páez Coello lo explica como:

En el videojuego es necesario dividir el cuerpo para poderlo entender: uno es el cuerpo del videojuego y otro el del video-jugador. El primero es la imagen que

---

<sup>44</sup> Anne Ubersfeld, *Semiótica teatral* (España: Cátedra, 1989), 11.

aparece y que está representado por el avatar; y el otro el que maneja los controles fuera de la pantalla.<sup>45</sup>

Hay una especie de reciprocidad, una correspondencia, entre estos dos cuerpos. Es necesario que el jugador realice acciones y para esto es necesario que controle algo. El avatar se moverá solo por voluntad de jugador. Si este decide que no quiere moverse, el avatar no se moverá. Sin embargo, todo el ecosistema del juego lo hará. El mundo creado dentro del espacio virtual sigue su rumbo establecido. Solamente para avanzar, para que las acciones escritas dentro de la historia de la obra, se necesita del jugador. Un ejemplo de esto son los juegos de la saga *Grand Theft Auto*. La obra tiene una trama que seguir, pero al jugador se le da la opción de escoger el orden y el momento en que se quiere realizar esas “misiones de historia”. Mientras que el jugador no elija hacer estas misiones de historia, esta no avanza. Sin embargo, el mundo que se creó alrededor de esa historia es completamente libre de explorar. En el cine la historia va a seguir independientemente de si nosotros la miramos o no. El videojuego, en este aspecto, se acerca mucho más al libro. No por la plataforma física, sino porque necesita de un lector que pase las hojas para poder avanzar con la trama. El libro necesita de una interacción, así sea la de pasar la página, para que fluya según como se ha planeado. En el videojuego es el jugador quién decide qué hacer, si hacerlo o no, si ir hacia un lado u otro.

El avatar es la virtualización del cuerpo. Un intercambio intencionado que permite al jugador formar parte del mundo virtual e interactuar con él en las formas en que el sistema lo permite:

---

<sup>45</sup> Xavier Esteban Páez Coello, *Narrativa en el videojuego, interfaz y cuerpo* (Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar, 2013), 49.



En el mundo del videojuego se produce una experiencia cercana a la desmaterialización. (...) el videojuego nos lleva a un proceso de virtualización del cuerpo a partir del cual se produce una proyección de sí mismo en un mundo que lo aísla a través de una serie de objetos que han sido puestos ahí para hacerle creer que tiene una autonomía que no es real, puesto que los colores, los sonidos, las imágenes que experimentamos cuando jugamos un videojuego no existen fuera, sino que son atribuciones que nuestra mente produce.<sup>46</sup>

Esta virtualización del cuerpo no son más que los ecos de una acción original. Poniendo un ejemplo: correr es una acción que el cuerpo puede realizar, performar, y que dentro del videojuego es una característica común. Podemos decir lo mismo al momento de hablar. El avatar dentro de un videojuego, el personaje jugable, no es una extensión del cuerpo, pero, como Levy mismo dice, es una virtualización de la acción: “Más que una extensión del cuerpo, una herramienta es una virtualización de la acción. El martillo puede crear la ilusión de ser una prolongación del brazo. La rueda, en cambio, evidentemente no es una prolongación de la pierna, pero sí la virtualización del desplazamiento”<sup>47</sup> El personaje jugable es un cuenco vacío que el jugador utiliza para efectuar las acciones disponibles dentro del sistema de juego. Dentro del mundo virtual del videojuego, el avatar es una extensión de nuestras acciones.

También, dentro de las tantas herramientas para la inmersión en las obras lúdicas, hay protagonistas que no hablan o que no tienen una personalidad clara. Esto es para que el jugador vea al avatar como una extensión de sí mismo dentro de ese mundo. Videojuegos

---

<sup>46</sup> Xavier Esteban Páez Coello, *Narrativa en el videojuego, interfaz y cuerpo* (Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar, 2013), 50.

<sup>47</sup> Pierre Lévy, *¿Qué es lo virtual?* (Buenos Aires: Paidós Ibérica, 1999), 59.

como La saga *Portal*, *Half Life* u obras como *The Legend of Zelda*, utilizan esta característica para que esta relación de marioneta sea aún más fuerte. Hacen que el jugador se meta en la piel del juego.

En este punto es pertinente preguntarse cuál es el cuerpo que en verdad habitamos cuando jugamos un videojuego. ¿Somos el personaje o encarnamos un personaje? Así como un actor se difumina entre las líneas de si es o no un personaje, el jugador se pregunta si es él tomando decisiones por el avatar o está interpretando a un avatar y toma decisiones basadas en la personalidad de ese avatar:

Pero las relaciones pueden ir más allá, pues aquí cabe la pregunta ¿cuál es mi cuerpo: ¿el de la pantalla o aquél con el que oprimo los botones?; la respuesta podría parecer obvia a cualquier persona que diría que el único cuerpo que existe es el que oprime los botones en los mandos y lo otro es una simple representación; sin embargo, la respuesta no es tan simple ya que desde el principio del juego, le es entregado al jugador un cuerpo que debe mejorarlo, cuidarlo, mantenerlo e incluso rediseñarlo, pues es ese cuerpo “prestado” el que le permite al sujeto seguir jugando y si es dañado su posibilidad de continuar en el juego se elimina.<sup>48</sup>

En este caso, el jugador es un actor. Puede moldear y jugar con el sistema del videojuego. Puede convertir una obra y distanciarla mucho de su propósito inicial. El jugador convierte al videojuego en un escenario lleno de posibilidades. El videojuego, como el teatro, tiene ese elemento de lo impredecible. Muchas de las obras de teatro van a recorrer el mismo camino establecido por el guion, pero los actores, tal vez, no digan la

---

<sup>48</sup> Xavier Esteban Páez Coello, *Narrativa en el videojuego, interfaz y cuerpo* (Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar, 2013), 51-52.

misma línea con la fuerza de ayer o haya un error en el momento de la obra. Así una obra como *Resident Evil 4* nos hará pasar por los mismos lugares, pero el jugador no va a hacer los mismos movimientos de la última partida jugada. Tal vez omita recoger algunos objetos, pase de largo enemigos o pierda muchas veces más que la anterior partida. El jugador/actor es quien interpreta este papel y decide crear su experiencia individual con el videojuego.

## El videojuego y la literatura

Encontrar los elementos similares que hay entre el cine y los videojuegos o el teatro y los videojuegos son tareas relativamente fáciles. Fáciles porque estas características “robadas” cumplen una función evidente dentro del campo que constituye un videojuego. Hay un papel casi indiscutible que puede percibirse si uno agudiza suficiente la mirada. Sin embargo, encontrar las similitudes y diferencias entre el videojuego y la literatura requiere un poco más de trabajo por el mismo hecho de que el papel de la literatura dentro de obras lúdicas se difumina y se pierde. Mientras alabamos los aspectos tecnológicos del medio o apreciamos las diferentes formas que este utiliza lenguajes prestados, preguntarse por el papel de la literatura dentro de un campo lúdico desemboca en muchas interrogaciones.

Si pensamos en la literatura y el cine, podemos ver que hay un cambio de lenguajes, de lo escrito a lo visual. En el teatro la literatura es un complemento que, si bien ya no es totalmente necesario, sucumbe solo al plano de la representación, del libro al escenario. Mientras el uno es un cambio de lenguaje, el otro es una representación de este. Podríamos argumentar que el cine hace lo mismo, interpreta, dentro de su lenguaje, la obra literaria, pero esa interpretación eliminará y cernirá parte de la obra literaria. Hay un trabajo con la obra y sus posibilidades de adaptación. ¿Cuántas adaptaciones cinematográficas de las obras de Shakespeare hay allá fuera? Así, uno debe preguntarse por esa misma relación entre videojuego y literatura. Si bien los parámetros de la crítica literaria pueden ser aplicados para el estudio del cine, igualmente podrían valer para el estudio del videojuego. Por otra parte, hay que tomar en consideración el carácter interactivo de una obra lúdica. ¿Se pueden adaptar los criterios de la crítica literaria tradicional o de los formalistas rusos en los videojuegos? ¿Qué es más importante el fondo, la forma o ambos?

El papel de la literatura dentro del videojuego no puede concluir en ver elementos de la literatura que se repiten, de alguna forma u otra, dentro del videojuego. No es un hecho de señalar que el videojuego también es lenguaje o que contiene palabra escrita. La literatura dentro del videojuego no son las murallas de texto que pueblan en géneros como el MMO<sup>49</sup>, el RPG<sup>50</sup> o el MMORPG<sup>51</sup>. El lenguaje cinematográfico o la capacidad de convertir al jugador en un actor son adjetivos que han sufrido una especie de copia al carbón dentro del videojuego, mientras que en el caso de la literatura concierne el hecho de preguntarse las capacidades literarias del medio. ¿Cuán capaz es el videojuego de ser un objeto literario?

Para resolver esa pregunta hay que hacerse una pregunta con antelación. A diferencia de las otras artes diseccionadas rápidamente aquí, con la literatura hay que decirse: ¿Qué es la literatura? ¿Cuáles son las características de la literatura? Con ese objetivo, hay que elaborar un pequeño concepto que nos ayude en el camino de esa pregunta central.

### **Hacia una (no)definición de la Literatura**

La tarea de definir, o la de tratar de definir, lo que es la literatura es una de gran dificultad. Buscar sus características constitutivas requieren de una labor mucho mayor y más detallada de la que voy a presentar aquí. Primero: la literatura es un agente complejo que cambia según la región, la cultura, el lenguaje y factores mucho mayores que serían temas más que bastos para cualquier libro o investigación. Y segundo: porque, como vamos

---

<sup>49</sup> *Massive multiplayer online game* o Videojuego multijugador masivo en línea.

<sup>50</sup> *Roleplaying game* o Juego de Rol.

<sup>51</sup> *Massie multiplayer online roleplaying game* o Juego de rol multijugador massivo en linea.

a ver, la definición de literatura tiende a ser endeble, pantanosa. Más, para el propósito puesto, es necesario tener una idea de lo que constituye y forma la Literatura.

Comencemos diciendo que, igual que Eagleton lo hace en su libro *Una introducción a la teoría literaria*, a la literatura se la puede reconocer por su carácter imaginativo y creador:

Varias veces se ha intentado definir la literatura. Podría definírsela, por ejemplo, como obra de "imaginación", en el sentido de ficción, de escribir sobre algo que no es literalmente real. Pero bastaría un instante de reflexión sobre lo que comúnmente se incluye bajo el rubro de literatura para entrever que no va por ahí la cosa.<sup>52</sup>

Así, la literatura puede ser definida por un carácter imaginativo, pero llamarlo una obra de "imaginación", podría más bien ser todo lo contrario. Nuestra percepción de lo que es la literatura puede diferir mucho de lo que antes se conocía por literatura. Un ejemplo es ver que nosotros hemos adoptado como obras con valor literario a los diarios de Cristóbal Colón en su llegada a América. Gabriel García Márquez, en su discurso de aceptación del Premio Nobel aclara que estas, y miles de crónicas de Indias, son "los gérmenes de nuestras novelas de hoy"<sup>53</sup>, dotándole de un alma literaria. Pero es él mismo el que indica que estas crónicas, estos escritos, son "el testimonio más asombroso de nuestra realidad de aquellos tiempos"<sup>54</sup>. Es la realidad Latinoamericana la que está bañada de esa imaginación, de ese espíritu místico y extraordinario, que se ha infiltrado en las letras de los libros. Pero, sobre todo:

---

<sup>52</sup> Terry Eagleton, *Una introducción a la teoría literaria* (Argentina: Fondo de Cultura Económica, 1998), 5.

<sup>53</sup> Gabriel García Márquez, *Discurso de aceptación del premio Nobel: La soledad de América Latina* (1982)

<sup>54</sup> *Ibidem*.

Me atrevo a pensar que es esta realidad descomunal, y no sólo su expresión literaria, la que este año ha merecido la atención de la Academia Sueca de la Letras. Una realidad que no es la del papel, sino que vive con nosotros y determina cada instante de nuestras incontables muertes cotidianas, y que sustenta un manantial de creación insaciable, pleno de desdicha y de belleza, del cual éste colombiano errante y nostálgico no es más que una cifra más señalada por la suerte. Poetas y mendigos, músicos y profetas, guerreros y malandrines, todas las criaturas de aquella realidad desaforada hemos tenido que pedirle muy poco a la imaginación, porque el desafío mayor para nosotros ha sido la insuficiencia de los recursos convencionales para hacer creíble nuestra vida. Este es, amigos, el nudo de nuestra soledad.<sup>55</sup>

Para García Márquez es la vida la que es maravillosamente imaginativa, extravagante y extraordinaria. El problema no radica en la falta de imaginación, sino en la dificultad de hacer creíble esa vida “desdichada y bella” que nuestro basto continente alberga. Está en la vida que nos dota de herramientas, en el lenguaje, para poder desahogar ese pálpito inspirador. Esa es la soledad de la que habla García Márquez, esa realidad de tener mucho y no saber explicarlo. Por tanto, esto nos dice que la imaginación dentro de una obra literaria no es una característica definitoria para su carácter literario, pues no es única de esta. Podemos descartar su carácter imaginativo.

Podemos seguir con otro de los factores que Eagleton nos menciona: el conjunto de valores que damos a un escrito. Puesto que toda obra es un producto de su tiempo, la manera en que es recibida y es interpretada depende mucho del contexto en el que se desarrolla. Hemos visto que obras que inicialmente no son consideradas como literatura,

---

<sup>55</sup> Ibidem.

han sido germen, o ya son apreciadas, para la inmensidad de la literatura. Ya vemos estos textos nacidos no-literarios como literatura, ya los consideramos como tal. Pero esto solo se da porque las hemos leído y juzgado desde los parámetros que nos ha dado nuestro tiempo. Es por eso por lo que estos juicios de valor no son permanentes, porque dependen de un conjunto de reglas que establecen una sociedad en determinado tiempo y espacio. Eagleton nos dice:

“Valor” es un término transitorio, significa lo que algunas personas aprecian en circunstancias específicas, basándose en determinados criterios y a la luz de fines preestablecidos. Es por ello muy posible que si se realizara en nuestra historia una transformación suficientemente profunda, podría surgir en el futuro una sociedad incapaz de obtener el menor provecho de la lectura de Shakespeare.<sup>56</sup>

Eagleton afirma que la literatura, conceptualmente, es endeble. No se puede definir completamente la literatura. Por ello encontrar una obra literaria, o definir una obra como literaria, se encuentra, en parte, en juicios de valor de nacimiento histórico y cultural. Él mismo dice que no existe un conjunto de grandes obras que tengan características que las unan, es más bien una cuestión de recepción. Es la relación entre el lector y lo escrito, como el texto habla, o se reescribe, mientras el lector lo lee. Lo que define su valor literario es un conjunto de apreciaciones que van cambiando según la época. Igualmente, Eagleton, dice que una obra literaria puede ser una obra que está bien escrita, o está de tal forma escrita que es sumamente apreciada. Sin embargo, volvemos al mismo asunto en que la forma en que apreciamos lo escrito viene con un conjunto de valores y juicios muy de un tiempo y una cultura específicas. Aquí se puede ver la fragilidad de lo literario, no solamente porque

---

<sup>56</sup> Terry Eagleton, *Una introducción a la teoría literaria* (Argentina: Fondo de Cultura Económica, 1998), 11.



hemos tachado su carácter imaginativo o su carácter inmutable. Es el hecho de que no hay una forma concreta en que se pueda definir lo que es Literatura o lo literario: “En este sentido, "literatura" constituye un tipo de definición hueca, puramente formal.”<sup>57</sup>

Podemos ver, por lo dicho, que el concepto de literatura no es permanente, integro. La literatura puede tener varias formas y conceptos que dependen de la época, del tiempo, de la sociedad, del lenguaje y muchos más factores. Sobre todo, Literatura, es un concepto funcional, uno que sirve para encapsular un conjunto de obras que parecieran no tener un hilo que las una. Como al momento de afirmar que una obra es un texto escrito que se lo tiene en gran estima, estamos viendo que esa tarea de buscar la literatura no es objetiva. No es una idea eterna, que no cambia. Es, más bien, todo lo contrario. ¿Cuántas obras no fueron apreciadas muchos años después de ser escritas? ¿Cuántos autores murieron sin saber que iban a ser tan grandes? Por lo tanto, lo importante no es el texto en sí, sino lo que uno hace del texto. En qué formas se puede leer una obra y su relación con todo. La obra, indudablemente, se va reescribiendo a medida que el público de otros tiempos y contextos la van leyendo. Es por eso que las grandes obras de la literatura han sido interpretadas de formas diferentes al pasar de las épocas. Tal vez “puede considerarse la literatura no tanto como una cualidad o conjunto de cualidades inherentes que quedan de manifiesto en cierto tipo de obras, desde Beowulf hasta Virginia Woolf, sino como las diferentes formas en que la gente se relaciona con lo escrito.”<sup>58</sup> El Quijote, por ejemplo, ha sido releído, incluso reescrito, como un héroe romántico durante el Romanticismo. ¿Cuántas reinterpretaciones de las obras de Shakespeare hay allá fuera? La obra Caín, de José Saramago, puede servirnos de ejemplo al ser una reinterpretación, más bien reescritura, de la vida de Caín.

---

<sup>57</sup> Terry Eagleton, *Una introducción a la teoría literaria* (Argentina: Fondo de Cultura Económica, 1998), 10.

<sup>58</sup> Terry Eagleton, *Una introducción a la teoría literaria* (Argentina: Fondo de Cultura Económica, 1998), 9.

Así debe haber miles de obras reescritas. ¿El Aleph engordado de Pablo Katchadjian qué es? Por eso se dice que una gran obra, o una obra maestra, es aquélla que no deja de preguntar o que nunca da respuesta a sus preguntas.

Por lo tanto, su carácter imaginativo o la apreciación de una obra no le hacen digno de ser literario. Podemos decir que estos elementos también están derramados en todas las artes. ¿Cuánto de imaginativo tiene una película o una obra de teatro? Tampoco olvidarse de la música o las artes plásticas. ¿No son apreciadas de la misma forma en que una obra escrita lo es? ¿No están presentes los mismos juicios de valor de nuestro tiempo y cultura? ¿No hay en todas las artes obras rebosantes de imaginación? Dejemos estas preguntas atrás por un momento.

Hay una característica más que podemos ver en Eagleton: este nos dice que la capacidad de lo literario puede ser visto por como es violentado el lenguaje. En la poesía, por ejemplo, la forma del lenguaje es muy distinta a como se habla en la vida cotidiana. Podemos decir lo mismo de una novela. Podemos decir que la literatura tiene una forma de dinamitar el lenguaje y transformarlo. Dentro del texto se lo llama como “rarificación” del lenguaje:

Los formalistas, por consiguiente, vieron el lenguaje literario como un conjunto de desviaciones de una norma, como una especie de violencia lingüística: la literatura es una clase "especial" de lenguaje que contrasta con el lenguaje “ordinario” que generalmente empleamos.<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup> Terry Eagleton, *Una introducción a la teoría literaria* (Argentina: Fondo de Cultura Económica, 1998), 7.

¿Entonces la literatura se caracteriza por rarificar el lenguaje? La poesía, ejemplo que utiliza Eagleton, tiene ciertas características lingüísticas que la diferencian del lenguaje ordinario. Todas las herramientas del lenguaje que se utilizan para elaborar un poema lo distan del lenguaje común, del lenguaje del día a día. Pareciera que, de alguna forma, enredamos el lenguaje para hacerlo más encriptado. Tratamos de desembarazar, parcialmente, al lenguaje de su habilidad de comunicación. Con esto no quiero decir que un poema no tenga como cometido comunicar, más bien que oculta su mensaje de alguna forma u otra. Tal vez no sea del todo la ocultación del lenguaje, pensemos un momento en lo que Blanchot nos dice sobre esto:

El lenguaje tiene dentro de sí el propio acto de ocultarse. Tiene, mediante el poder de esconderse, la fuerza por la que la mediación (que destruye la inmediatez) parece tener una espontaneidad, una frescura y la inocencia del origen. Así, este poder, que el lenguaje ejercita dándonos la ilusión de la inmediatez cuando, en realidad, solo nos da lo habitual. Nos hace creer que lo inmediato es familiar y así el poder del lenguaje consiste en hacer que lo inmediato se nos muestre no como lo más terrible, que debería agobiarnos —el error de la esencia de la soledad—, sino como la confirmación placentera de armonía natural o lo familiar dentro de ambiente natural.<sup>60</sup>

El lenguaje es un cuerpo que tiene esta habilidad de esconderse, de ocultar lo evidente. No es por nada que las cuestiones esenciales se ocultan bajo esa inmediatez. En otras palabras: el lenguaje hace que lo obvio se oculte de tal forma que parezca mezclado con lo natural. Con esa armonía natural y reconfortante, con ese medioambiente nativo. El

---

<sup>60</sup> Maurice Blanchot, *The space of Literature* (London: University of Nebraska Press, 1989), 41.

lenguaje comunica, pero la mediación provoca que las cosas que deberían agobiarnos aparezcan descafeinadas. A esto me refiero que con la inmediatez hay vecindad, mientras que la mediación la destruye y oculta las cuestiones naturales haciéndoles parecer satisfactorias. De alguna forma calla. Esto nos lleva al lenguaje del pensamiento, el que Mallarmé atribuye a la literatura, que nos permite extraernos de ese lenguaje ordinario y de esa sensación reconfortante de lo común. Este lenguaje silencioso. Si el anterior recaía en la idea de la inmediatez, este cae en el silencio. Un silencio que le permite apartarse de ser, negarse a ser y, por lo tanto, le permite crear un trabajo que construye al mundo. Sin embargo, este pensamiento era igual al lenguaje ordinario, o por lo menos similar. Blanchot dice que “siempre nos trae de vuelta al mundo, a veces mostrándonos en la infinitud de cualidades de esta tarea y los riesgos de este proyecto, a veces como una posición estable donde nosotros estamos permitidos de creer que estamos seguros.”<sup>61</sup> Pasamos, por lo tanto, al lenguaje poético que toma ese silencio y lo hace, de alguna forma, suyo. Quiero decir con esto que la poesía convierte la palabra en la *palabra esencial*. Alejados de la inmediatez, tomamos ese silencio, ese mismo que con la ayuda de la palabra esencial se declara a sí. Blanchot dice que “la palabra poética deja de ser el mundo de alguien. En ella nadie habla, lo que habla ya no está. Parece ser que el propio mundo se declara a sí mismo”.<sup>62</sup> Es el lenguaje el que habla por sí mismo. Esto, irremediabilmente, nos regresa al discurso de García Márquez. Ese “mundo literario” es la palabra esencial del mundo “real”. Es el lenguaje hablando por sí mismo de la belleza trágica de un continente.

Igualmente, inevitable es no pensar en Barthes y la muerte del autor en el sentido de que el autor no es el dueño de la palabra, sino solo el intermediario. El autor es quien presta

---

<sup>61</sup> Ibidem.

<sup>62</sup> Ibidem.

sus manos, su conocimiento del lenguaje y, por alguna inspiración divina, el mundo le otorga un poema. Barthes, nombrando al mismo Mallarmé dice:

En Francia ha sido, sin duda, Mallarmé el primero en ver y prever en toda su amplitud la necesidad de sustituir por el propio lenguaje al que hasta entonces se suponía que era su propietario; para él, igual que para nosotros, es el lenguaje, y no el autor, el que habla; escribir consiste en alcanzar, a través de una previa impersonalidad –que no se debería confundir en ningún momento con la objetividad castradora del novelista realista– ese punto en el cual sólo el lenguaje actúa, “performa”, y no “yo”.<sup>63</sup>

¿No podríamos decir que esta “impersonalidad” es una forma de silencio? Permitir al sujeto sustraerse para así dejar al mundo hablar. El silencio sería ese factor que deja al lenguaje poético fluir y al mundo esencial expresarse. Aquí el autor no es más que el sujeto que permite que el lenguaje se conserve, se manifieste en las diferentes formas y expandirlo hasta los más anchos límites. El escritor no sería, en la medida que el autor es creador, autor, sería un empleado del lenguaje, un medio transitorio que permite su existencia. Es:

(...) lingüísticamente, el autor nunca es nada más que el que escribe, del mismo modo que yo no es otra cosa sino el que dice yo: el “sujeto”, no una “persona”, y ese sujeto, vacío excepto por la propia enunciación que es la que lo define, es suficiente para conseguir que el lenguaje se “mantenga en pie”, o sea, para llegar a agotarlo por completo.<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> Ronald Barthes, *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y la escritura* (Buenos Aires: Paidós, 1994), 66-67.

<sup>64</sup> Ronald Barthes, *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y la escritura* (Buenos Aires: Paidós, 1994), 68.

Aun podemos agregar que, de acuerdo con Barthes, al quitar al autor de la ecuación quien resalta es el lector, quien verdaderamente hace una obra. Si el escritor se ha dejado utilizar para sacar esa palabra esencial del mundo, ahora queda en manos del lector descifrarlo e interpretarlo. La relación texto-lector es más importante que el del autor-texto en la medida en que, si seguimos la idea de la muerte del autor, es el lector quien tiene la tarea de relacionar la obra, de discernirla, de comprenderla lo mejor que pueda y, junto con esos juicios de valor que conlleva cada tiempo, hacer la obra. El lenguaje se ha dejado escribir y ha llegado al lector a quien le toca hacer su trabajo. Es así como las grandes obras de la literatura persisten, por su capacidad de interpretación. Por las incógnitas que los lectores captan y por las preguntas que inquietan a los textos. La obra se reescribe con la ayuda del lector:

Dicho de otra forma, las sociedades “reescriben”, así sea inconscientemente todas las obras literarias que leen. Más aun, leer equivale siempre a “reescribir”. Ninguna obra, ni la evaluación que en alguna época se haga de ella pueden, sin más ni más, llegar a nuevos grupos humanos sin experimentar cambios que quizá las hagan irreconocibles.<sup>65</sup>

Tal vez podamos decir que la literatura tiene la capacidad de conservarse con el tiempo gracias a esta reescritura. Que se permite incrustarse en el tiempo presente permitiéndose generar preguntas que competen a la época en la que es leída. En este sentido la obra literaria se sirve de contribuir algo a su contexto, a como es utilizada.

---

<sup>65</sup> Terry Eagleton, *Una introducción a la teoría literaria* (Argentina: Fondo de Cultura Económica, 1998), 11-12.

Posiblemente la literatura sea lo que hacemos de ella, como la utilizamos en nuestra vida diaria. Como una sociedad utiliza la literatura para un propósito específico. A pesar de todo esto, podemos decir que “lo que debe decirse, para poder resolver nuestra pregunta, es que la literatura no existe o, en cambio, que si existe lo hace “no en la forma en la que otros objetos existen”.<sup>66</sup> A diferencia del cine y las otras artes, la literatura no tiene una presencia material fija. No se puede decir que un libro es literatura por tener el formato de libro. Sin embargo, podemos decir que un libro, que inicialmente no fue concebido como obra literaria, puede ser leído, o se le puede afrontar, literariamente.

Definir la literatura nos ha llevado, inevitablemente, a una conclusión: no existe una definición de literatura. El hecho de que no haya logrado encontrar características constitutivas de este arte, solo afirma este desenlace. Pero si podemos decir que las características que hemos encontrado y discutido están por todas las artes. Tal vez el cine antiguo sea diferente al de hoy. Desde Mozart a Skryllex la música ha mutado, el teatro tiene diferentes formas de ser teatro y la literatura también ha encontrado nuevas formas de ser.

El arte, sea cual sea, es apreciado, posiblemente, con los mismos juicios de valor con los que se aprecia la literatura. Igualmente, ¿Con qué parámetros apreciamos el cine, el teatro, la pintura y, sobre todo, los videojuegos? Todos productos de una misma época. Todos apreciados bajo los mismos parámetros. Fácilmente, cualquiera de las medidas discutidas aquí podría aplicarse a cualquiera de las otras artes. ¿Qué obra cinematográfica no está llena de imaginación? ¿El cine no es apreciado por el uso magnífico de sus elementos constitutivos? (Fotografía, manejo de cámara, guion). Las grandes obras

---

<sup>66</sup> Ibidem.

musicales son apreciadas por su maestría con los sonidos, los silencios y los instrumentos. Escuchar una gran obra musical es escuchar una obra que utiliza sus herramientas de una forma excepcional. Visto el “lenguaje como el trabajo y el trabajo como lenguaje”<sup>67</sup>, advertimos que su configuración es, hablando de la poesía, “relaciones, configuraciones, fuerzas que son reafirmadas a través del sonido, figura, ritmo, en un espacio unificado, soberano y autónomo”<sup>68</sup>. Podemos aseverar, por lo tanto, que todas las artes tienen capacidades literarias o la habilidad de ser literatura de alguna forma u otra. La literatura se esparce por las artes. Esto no quiere decir que son Literatura, con L mayúscula, sino que pueden contener literatura. No podemos encontrar características definitorias de la literatura, pero si podemos afirmar que todas las artes tienen potencial literario y pueden ser abordados como tal. Así “la obra de arte se reduce a ser”<sup>69</sup>.

### **La necesidad de narrar o el videojuego como objeto literario**

¿Cómo podemos determinar que el videojuego es un objeto contenedor de literatura? Hemos definido que todas las artes, de alguna forma u otra, contienen cualidades de la literatura, que la literatura como un concepto común es, por mucho menos, inexistente. Por una parte, la literatura no tiene una presencia material como las otras artes. Podemos decir que el cine es cine por la imagen en movimiento, que el cómic son imágenes en secuencia o que la música es el uso debido de sonidos y silencios. Sin embargo, la literatura se nos escapa de tal forma que encontrar esos límites y cualidades nos es imposible.

---

<sup>67</sup> Terry Eagleton, *Una introducción a la teoría literaria* (Argentina: Fondo de Cultura Económica, 1998), 41.

<sup>68</sup> Terry Eagleton, *Una introducción a la teoría literaria* (Argentina: Fondo de Cultura Económica, 1998), 42.

<sup>69</sup> Maurice Blanchot, *The space of Literature* (London: University of Nebraska Press, 1989), 43.



¿Y el videojuego qué puede aportar aquí? ¿Sin saberlo estamos inclinando la balanza hacia la discusión de si el videojuego es arte o no? ¿Es el juego un arte? El juego, hemos visto, por naturaleza es una forma de conocer el mundo. De las miles de formas que hay para comprender y ser en el mundo, el juego tiene un carácter carnavalesco que nos permite reírnos y de la misma forma percibir nuestro universo, nuestra sociedad y nuestra cultura. Mientras que la literatura es esta cualidad que se ramifica incansablemente hasta difuminarse, pero que, aun así, de alguna forma, también es una forma de ser en el mundo. Unidos el juego, la tecnología y el arte en general se puede vislumbrar un panorama enorme, una pintura que se dibuja desde varias manos. La tecnología nos permitía leer el mundo como un sistema mayor compuesto de subsistemas, el juego nos permitía comprender, tomar y apropiarse de estos subsistemas y desterritorializarlos. El arte complejiza esas relaciones de los sistemas, los estudia y les da forma en una obra. Recordemos lo que nos decía Sicart: “El juego es apropiación, expresión y un asunto sumamente íntimo.”<sup>70</sup>

Podemos iniciar diciendo que la literatura, o la literacidad, es una cualidad. El videojuego debe, como arte que es, compartir estos mismos elementos, estos lazos que la unen con otras artes más allá del préstamo de lenguajes, usos de cámaras o música. Si durante los años el videojuego ha ido puliendo sus capacidades narrativas, el medio debe también defender su derecho a contar historias. Es necesario que el videojuego tome una posición y desarrolle sus elementos narrativos ya no desde el préstamo, sino desde la apropiación. Es erróneo pensar que en un medio artístico naciente sus historias carezcan de calidad o profundidad, pues lo que sobresale es la experimentación. Así como piensa Ian Bogost en decir que:

---

<sup>70</sup> Miguel Sicart, *Play Matters* (Massachusetts: MIT Press, 2014), 100.

(...) las mejores historias interactivas son peores que los más mediocres libros y películas. Ese es un problema que debe ser ignorado y no resuelto. La obsesión de los videojuegos con las historias oscurece objetivos más ambiciosos.<sup>71</sup>

Esta afirmación de Bogost no es más que una queja que nace desde la incomprensión del medio. Hemos hablado de que los videojuegos tienen sus propias herramientas y que desde ellas deben contar una historia. Igualmente, compararlas con artes con las que comparten cierta afinidad, pero no métodos, hace intuir que se exige productos similares al cine, pero de forma interactiva. Es mirar desde la otra acera y juzgar al de enfrente.

Así mismo, cualquier historia, en cualquier medio, solo es una excusa, un motivo para que las diferentes técnicas narrativas se desarrollen. Así, del lado de los formalistas rusos, “el contenido era meramente la ”motivación” de la forma”.<sup>72</sup> Del mismo modo, el videojuego tiene la historia para contextualizar las acciones en pantalla. Estamos dándoles la motivación de una forma, historia para explicar el *gameplay*. En cierta medida, esta relación historia-*gameplay* es una de reciprocidad. Por una parte, la historia debe servir para explicar las mecánicas y las mecánicas deben ser lo suficientemente coherentes para no quitar verosimilitud a la historia. Utilizar el género de los *resources management* para poder contar una historia sobre la vida en la aduana, como lo hace *Papers Please*, o *Resident Evil* que utiliza un diseño de niveles intrincado, acertijos, escasos de recursos y lo adorna todo con una historia de zombies y fuerzas armadas privadas solo con el afán de dar un motivo a las acciones que se ve en el juego. Así también la historia es una mera excusa

---

<sup>71</sup> Ian Bogost, *Video Games Are Better Without Stories*, The Atlantic (11 de septiembre de 2019) <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>

<sup>72</sup> Terry Eagleton, *Una introducción a la teoría literaria* (Argentina: Fondo de Cultura Económica, 1998), 6.

para hacer lo que nos pide el sistema del videojuego, igual que una película de acción pone una historia que justifique porqué el protagonista anda por ahí matando a diestra y siniestra.

Es así que:

El Quijote no es un libro acerca de un personaje de ese nombre, el personaje no pasa de ser un recurso para mantener unidas diferentes clases de técnicas narrativas. Rebelión en la granja (de Orwell) no era, según los formalistas, una alegoría del estalinismo, por el contrario, el estalinismo simple y llanamente proporcionó una oportunidad útil para tejer una alegoría. Esta desorientada insistencia ganó para los formalistas el nombre despreciativo que les adjudicaron sus antagonistas. Aun cuando no negaron que el arte se relacionaba con la realidad social [...] sostenían desafiantes que esta relación para nada concernía al crítico.<sup>73</sup>

Todo esto no impide que los videojuegos sean acreedores de grandes historias. Así mismo como el Quijote puede ser una mera excusa para enlazar métodos narrativos o alegorías, eso no desprestigia el hecho que es uno de los libros fundamentales de la lengua española. Así también no desmerita al cine por tener películas que, si bien solo están para ver escenas hermosamente coreografiadas o acción cruda, solo cumplen una función de entretener. El videojuego, por su parte, también es digno a grandes historias. Aunque existen juegos que solo viven por el entretenimiento, también hay otros que lo hacen, por la misma naturaleza del juego y del arte, para reflexionar.

---

<sup>73</sup> Ibidem.

## El texto y el laberinto

El texto también puede estar siendo transformado por estas narrativas interactivas. Si bien sabemos que el texto siempre ha ido de la mano de lo estático, de plataformas en las que la corrección inmediata de su contenido es imposible, la era digital ha causado que el texto este convirtiéndose en un cuerpo editable. Así Lévy se pregunta si con el nacimiento de estas plataformas digitales e interactivas, el texto también esté en un, no tan, silencioso cambio:

Gracias a la digitalización, el texto y la lectura conocen un nuevo auge y una profunda mutación. Se puede imaginar que en el futuro los libros, los periódicos, los documentos técnicos y administrativos impresos, ya no sean simples proyecciones temporales y parciales de hipertextos en línea mucho más ricos y siempre vivos. Dado que la escritura alfabética que se usa hoy en día está estabilizada sobre y para un soporte estático, es legítimo preguntarse si la aparición de un soporte dinámico no podría suscitar la invención de nuevos sistemas de escritura que explotarían al máximo las nuevas potencialidades. Los «iconos» informáticos, algunos videojuegos, las simulaciones gráficas interactivas utilizadas por los científicos constituyen los primeros pasos en pos de una ideografía dinámica.<sup>74</sup>

Esto no es un presagio de la inminente muerte del libro, más, la muerte del libro impreso es una que no puede estar más lejos. Lo que nos hace ver Lévy es esta nueva frontera que parte de una tecnología a otra tecnología como la escritura. Su digitalización abre las posibilidades para una escritura nueva, tal vez una escritura dinámica. Una extensión de la acción de la escritura, como hablamos la última vez que nombramos a

---

<sup>74</sup> Pierre Lévy, *¿Qué es lo virtual?* (Paidós Ibérica: Buenos Aires, 1999), 37.

Lévy. Eso se traduce en nuevas formas de escribir, en esa sensación de “como si saliésemos de una cierta prehistoria y la aventura del texto se acabara de inicial, como si, en definitiva, acabáramos de inventar la escritura”.<sup>75</sup> Lévy siente que la escritura está por salir de esa temporalidad lineal en la que estaba encasillada por las limitaciones de la tecnología, por su plataforma predilecta (el papel), para entrar en una donde el texto se bifurca, se extiende y tiene la libertad de tomar varios caminos. El texto liberado del Cronos y abrazado por el Aion. Entendido “Aion será el “espacio” donde el ser subsiste, donde aflora el sentido a través del acontecimiento.”<sup>76</sup> La escritura, por lo tanto, estaría en este estado permanente e infinito de la subdivisión, mejor explicada en la inmortal frase de Borges en “La muerte y la brújula”: “Para la otra vez que lo mate (...) le prometo ese laberinto, que consta de una sola línea recta y que es indivisible, incesante.”<sup>77</sup> Es interesante saber que Lévy considera uno de esos espacios el del Videojuego, capaz de contener ese texto dinámico. Una obra lúdica puede romper esa linealidad y extenderla. Si bien no es darle libertad absoluta, sino hacerla parecer que tiene libertad.

En este caso, me gustaría traer de nuevo a Borges y decir que, en un videojuego, el texto dinámico que tiene el potencial de existir dentro del él es como un laberinto, pero como el laberinto dentro del “Jardín de senderos que se bifurcan”:

Todos imaginaron dos obras; nadie pensó que libro y laberinto eran un solo objeto. El Pabellón de la Límpida Soledad se erguía en el centro de un jardín tal vez intrincado; el hecho puede haber sugerido a los hombres un laberinto físico. (...) la confusión de la novela me sugirió que ése era el laberinto. Dos circunstancias me

---

<sup>75</sup> Pierre Lévy, *¿Qué es lo virtual?* (Paidós Ibérica: Buenos Aires, 1999), 38.

<sup>76</sup> Javier Tejada, “Dos caras del tiempo: Cronos y Aion”, *Le Miau noir*, Enero 2016. Url: <https://www.lemiaunoir.com/tiempo-aion-cronos/>

<sup>77</sup> Jorge Luis Borges, *Ficciones* (Argentina: Emecé, 1944), 69.

dieron la recta solución del problema. Una: la curiosa leyenda de que Ts'ui Pên se había propuesto un laberinto que fuera estrictamente infinito.<sup>78</sup>

El mítico libro de Ts'ui Pên es más real hoy que nunca. Ahora el laberinto se ha digitalizado. La obra que era un libro y un laberinto se puede ver desarrollada en esta época con más claridad. Un libro dinámico que permita no la anulación, sino la convivencia de todos esos senderos, en el que “un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina las otras; en la del casi inextricablemente Ts'ui Pên, opta –simultáneamente– por todas. Crea así diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan”.<sup>79</sup> No puedo decir que esta capacidad la vayan a tener exclusivamente los videojuegos, pero sí que pueden ser uno de ellos. Regresemos la mirada a las obras de David Cage como un ejemplo de ese laberinto dentro del videojuego. *Detroit: Become Human* juega con ese laberinto en donde:

la negociación puede desenvolverse de mil maneras según tus opciones, y esta vez *Detroit* cumple. Quiero decir, fíjate en cuantas opciones alberga una sola escena. Y si miras otros *gameplays* veras el potencial de estas variaciones. De hecho, dos de los tres personajes pueden morir en cualquier momento y el propio Connor puede ser una víctima en esa misma misión”.<sup>80</sup>

Y si regresamos a jugar desde el inicio de la escena o del juego, estos otros caminos no se han anulado, no han desaparecido. El juego permite, incluso nos incita, a encontrar esos otros caminos. Pasa de ser un recorrido lineal a ser un juego de posibilidades en donde

---

<sup>78</sup> Jorge Luis Borges, *Nueva antología personal* (España: Bruguera, 1980), 132.

<sup>79</sup> Jorge Luis Borges, *Nueva antología personal* (España: Bruguera, 1980), 134.

<sup>80</sup> José Altozano, “Detroit: Become Human [Análisis] - Post Script”, Youtube: 0:50 – 1:13.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Sgm-dfSwUXg>

estamos jugando a encontrar las otras posibilidades. Es muy probable que la obra de Cage solo sea una glorificación de los aspectos técnicos del cine, un desembarazamiento de las características esenciales del videojuego, pero, sin embargo, es un ejemplo de ese lenguaje liberado de la cronología, del trazado de un laberinto que infinitamente se va bifurcando. Donde parece nacer una nueva literatura, una que permita jugar con ella y, como en el jardín de senderos que se bifurcan, poder escoger todas las posibilidades sin anular ningún camino.

### **¿Videojuegos como literatura?**

Regresando a nuestro camino principal, deberíamos pensar que, tal vez, la capacidad literaria de un videojuego esté en la habilidad de contar más allá de lo que se dice. En cómo sus dos caras, la lúdica y la narrativa, se ayudan para configurar una historia. Así como en la poesía, la capacidad de interpretación de una obra es mucho más importante que la obra en sí o su autor. En la medida en que Eagleton nos dice que “leer equivale siempre a “reescribir”.<sup>81</sup> Es la relación del texto-lector, en este caso videojuego-jugador, la que más importa. ¿Qué puede decir un videojuego sobre su época, sobre su cultura, sobre lo que lo rodea? ¿Cuánto puede decir? Desde este punto de vista es necesario desgranar lo que una obra lúdica trata de decir más allá del contexto, por así decirlo, natural. Para aclarar esta idea quiero tomar de ejemplo el canal de Youtube *Games As Literature*<sup>82</sup>, en especial su “análisis literario” de la obra de Remedy: Alan Wake.

Alan Wake trata sobre el escritor homónimo que, para tratar de sobrellevar un bloqueo creativo, decide tomar unas vacaciones en el pequeño pueblo de Bright Falls. Allí

---

<sup>81</sup> Terry Eagleton, *Una introducción a la teoría literaria* (Argentina: Fondo de Cultura Económica, 1998), 11-12.

<sup>82</sup> Games As Literature. Url: [https://www.youtube.com/channel/UCvaUR\\_-uJQcu1-c4UfUtEmQ](https://www.youtube.com/channel/UCvaUR_-uJQcu1-c4UfUtEmQ)

se enfrenta con la oscuridad, que toma todo a su paso, convirtiendo todo en una pesadilla que Alan Wake se ve involucrado y obligado a detener. Hay varios detalles interesantes que permean la obra: Una son unas hojas, escritas por Alan en un estado onírico, que predicen el futuro cercano. La otra es que en el juego vamos armados con una linterna que nos sirve de arma contra las fuerzas de la oscuridad.

Desde un inicio el análisis nos dice que todo lo que el juego nos presenta se puede “entender mejor como una gran metáfora”<sup>83</sup>. Si bien hay una trama que puede ser resumida, como lo hice anteriormente, y ser entendida como el camino de un escritor contra fuerzas oscuras, también puede afilarse los sentidos y verlo de otra forma. Los personajes son un medio para hablar sobre un tema en específico. Este tema, según el video, trata sobre “la naturaleza del arte y los procesos artísticos”<sup>84</sup>. Sentencia que la obra de Remedy es una “historia sobre la naturaleza de las historias”<sup>85</sup>. Alan Wake trata de como el arte, de alguna forma u otra, inspira otras artes así sea de forma positiva como negativa. La influencia que tiene en la vida de la gente que la consume y en otras obras de la misma índole. En el video dice lo siguiente: “Alice inspira la escritura de Alan, la presencia oscura guía la escritura de Alan. Barry, su editor, informa la escritura de Alan. Hartman usa otra gente para su trabajo. Zane creo todo desde un inicio.”<sup>86</sup> La obra está plagada de referencias a otras obras como Twin Peaks o The Twilight Zone, haciendo notar sus intenciones sobre la naturaleza del arte y su creación referenciando a sus inspiraciones de antemano. Es ver como una obra que

---

<sup>83</sup> Games as Literature, “Games as Lit. 101 – Literary Analysis: Alan Wake”, Youtube (16 de octubre 2017), 5:21. <https://www.youtube.com/watch?v=QKM1o32Y2ps>

<sup>84</sup> Games as Literature, “Games as Lit. 101 – Literary Analysis: Alan Wake”, Youtube (16 de octubre 2017), 19:40.

<sup>85</sup> Ibidem, 19:42.

<sup>86</sup> Ibidem, 20:08.



habla sobre las inspiraciones del arte es, en sí misma, un conjunto de inspiraciones de otros medios.

Esa interpretación no queda solamente allí, también habla sobre el impacto de una obra en el mundo. Dentro de la ficción de Alan Wake, se sabe que el lago donde está la cabaña en que Alice y Alan se quedan tiene ciertas cualidades que convierten a las obras de ficción, en este caso a la literatura, en realidad palpable. Así es como el antiguo escritor que estaba en la cabaña, Thomas Zane, regresa a su esposa muerta a la vida, convirtiéndola en la presencia oscura, sino que también, a través de esta cualidad del lago, configura un escenario en que el mismo Alan Wake forma parte desde un inicio. Como también que Thomas Zane se borró a sí mismo de la existencia, pero dejando atrás destellos de esa obra, siendo Alan Wake parte.

La interpretación del video es una que hace resaltar los elementos metafóricos dentro de la obra. Su acercamiento a esta hace ver como el arte se inspira a sí mismo, como un autor puede morir, pero seguir vivo en su obra, cómo funciona el proceso creativo, como el arte forma parte de la configuración de la vida de otros individuos en formas que no podemos imaginar, así como las repercusiones más drásticas que el arte arrastra a la realidad. Es el arte como un agente constitutivo del mundo, uno que le da forma y lo inspira. Todo englobado en un videojuego sobre un autor en busca de inspiración en un pueblo pequeño.

Es posible que la obra de Remedy no haya tenido la intención de manifestar estos temas, pero la interpretación de los jugadores es lo que la hace rica. Es posible que esa cualidad que le hace decir más de lo que dice sea esa literatura que estamos buscando aquí. Esa herencia literaria que esté repartida por todas las artes. Pero debemos preguntarnos

¿qué hace a este análisis literario? La obra de Remedy es desgranada hasta sus formaciones más básicas. Se interpreta el papel de los personajes dentro del entramado global del videojuego y se busca el tema que recorre toda la obra. De una forma u otra, en análisis es uno que parte desde lo que el videojuego está diciendo más allá de su narrativa obvia, busca si dice algo relevante sobre esta misma y establece un discurso sobre como los elementos dan cabida a que ese tema se esté tratando de forma adecuada, señalando en el camino sus fallas y aciertos. Hay un análisis de fondo y forma, sobre lo que dice y cómo lo dice. En Alan Wake, desde sus aspectos lúdicos, la mecánica prominente de la linterna, que sirve de arma contra las personas que han sido infectadas por la oscuridad. La luz nos abre el camino entre la oscuridad. Resalta esta lucha entre estas dos facetas del arte: la luz como la inspiración y la oscuridad como una inspiración dañina.

Al igual que con cualquier arte, este análisis trata de ver los discursos dentro de la obra. ¿Qué significa la participación de un personaje? Se está leyendo una obra e interpretándola. Igual que un poema que no tiene un solo significado, la literatura dentro de una obra lúdica también permite que haya diversas interpretaciones. Permite preguntarse para qué sirve una mecánica jugable, para que esta puesta, con qué objetivo está allí y el porqué de la historia que cuenta el videojuego. Así van naciendo miles de interpretaciones diversas y que hablan entre sí. Elementos que encajan y que dicen múltiples cosas. Hemos hecho con el videojuego, tomando sus elementos, una interpretación. La relación jugador-videojuego sobresale y es más interesante que la del Autor-videojuego.

Desde aquí podemos solo poner en práctica lo encontrado. Tomar una obra lúdica y tratar de desgranar y encontrar esos hilos conectores que la conforman y dan sentido. Buscar ese balance entre el fondo y la forma, entre lo mucho que dice, lo que dice, lo que

puede decir y lo que trata de decir. Es pertinente, desde aquí, ver el videojuego y desgranarlo. Desde el sentido de lo que es jugar, hasta su relación con otras artes y la literatura. Buscar esa literatura escondida y encontrar lo que deba ser encontrado.

## Bibliografía

- Sicart, Miguel. *Play Matters*. Massachusetts: MIT Press, 2014.
- Cortázar, Augusto Raúl. *El carnaval en el folclore calchaquí*. Salta: Ediciones del Robledal, 2008.
- Durham, Gabe, Denning, Ian y Plummer, Ryan. *Continue? The Boss Fight Books Anthology*. Los Angeles: Boss Fight Books, 2015.
- Navarro Remesal, Víctor Manuel. *Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad*. Tarragona: Universitat Rovira I Virgili, 2012.
- Cortázar, Julio. *Rayuela*. Argentina: Pantheon Books, 1963.
- Loveluck, Juan. "Aproximación a Rayuela". *Revista Iberoamericana*, n°65 (Enero a abril 1968): 85.
- Caillois, Roger. *Man, Play and Games*. Glencoe, IL: The Free Press of Glencoe, 1961.
- Soliveréz, Carlos E. *Ciencia, técnica y sociedad*. Argentina: FLACSO, 1992.
- McLuhan, Herbert Marshall y Powers, B.R. *La aldea global*. Barcelona: Editorial Gedisa, 1995.
- Platón. *La República: tomo II*. México: Editorial Nacional, 1965.
- Derrida, Jacques. *La farmacia de platón*.
- Burch, Anthony y Burch, Ashly. *Metal Gear Solid*. Los Angeles: Boss Fight Books, 2016.
- Páez Coello, Xavier Esteban. *Narrativa en el videojuego, interfaz y cuerpo*. Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar, 2013.

- Suttner, Nick. *Shadow of the Colossus*. Los Angeles: Boss Fight Books, 2016.
- Ubersfeld, Anne. *Semiótica teatral*. España: Cátedra, 1989.
- Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Buenos Aires: Paidós Ibérica, 1999.
- Eagleton, Terry. *Una introducción a la teoría literaria*. Argentina: Fondo de Cultura Económica, 1998.
- García Márquez, Gabriel. *Discurso de aceptación del premio Nobel: La soledad de América Latina*
- Blanchot, Maurice. *The space of Literature*. London: University of Nebraska Press, 1989.
- Barthes, Ronald. *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y la escritura*. Buenos Aires: Paidós, 1994.
- Borges, Jorge Luis. *Ficciones*. Debolsillo, 2018.
- Borges, Jorge Luis. *Nueva antología personal*. España: Bruguera, 1980.

## **Ludografía**

- Team Silent. *Silent Hill*. Japón: Konami, 1999.
- Mikami, Shinji. *Resident Evil 4*. Japón: Capcom, 2005.
- Kojima, Hideo. *Metal Gear Solid*. Japón: Konami, 1998
- Pope, Lucas. *Papers, please*. Estados Unidos: 3909 LLC, 2014.
- Wreden, Davey. *Stanley Parable*. Estados Unidos: Steam, 2011.
- Wreden, Davey. *The Beginner's Guide*. Estados Unidos, 2015.
- Iwatani, Toru. *Pac-Man*. Japón: Namco, 1980.
- Miyamoto, Shigeru. *Super Mario*. Japón: Nintendo, 1983.

- Vanaman, Sean. *Teltalle's The Walking Dead*. Estados Unidos: Teltalle Games, 2012.

## **Webgrafía**

- Ebert, Roger. "VIDEO GAMES CAN NEVER BE ART". Roger Ebert.com (Abril 2016). <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>
- Stewart, Doug. "Color in Video Games: How to Choose a Palette", Gamasutra (4 de noviembre de 2017) [https://www.gamasutra.com/blogs/DougStewart/20170411/295806/Color\\_in\\_Video\\_Games\\_How\\_to\\_Choose\\_a\\_Palette.php](https://www.gamasutra.com/blogs/DougStewart/20170411/295806/Color_in_Video_Games_How_to_Choose_a_Palette.php)
- Gerstmann, Jeff. "Metal Gear Solid Review", Gamespot (25 de septiembre de 1998). <https://www.gamespot.com/reviews/metal-gear-solid-review/1900-2546002/>
- Nelson, Randy. "Metal Gear Solid", IGN (21 de octubre de 1998). <https://www.ign.com/articles/1998/10/22/metal-gear-solid-6>
- Kasavin, Greg. "Resident Evil 4 Review", Gamespot (10 de enero del 2005). <https://www.gamespot.com/reviews/resident-evil-4-review/1900-6115968/>
- Casamassina, Matt. "Resident Evil 4", IGN (7 de enero de 2005). <https://www.ign.com/articles/2005/01/07/resident-evil-4-7>
- T, "Cinematic Games: Video Games and the Shadow of Cinema", The Artifice (10 de septiembre del 2017). <https://the-artifice.com/cinematic-video-games/>
- Altozano, José. "La narrativa del videojuego [Opinión] - Post Script", Youtube (28 de febrero 2017): 5:39-6:17. <https://www.youtube.com/watch?v=9JQgLwoRM-M>

- Bogost, Ian. “Video Games Are Better Without Stories”, The Atlantic (11 de septiembre de 2019). <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>
- Altozano, José. “Detroit: Become Human [Análisis] - Post Script”, Youtube: 0:50 – 1:13. <https://www.youtube.com/watch?v=Sgm-dfSwUXg>
- Games as Literature, “Games as Lit. 101 – Literary Analysis: Alan Wake”, Youtube (16 de octubre 2017). <https://www.youtube.com/watch?v=QKM1o32Y2ps>
- Varios autores, Silent Hill Wiki: [https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Silent\\_Hill](https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Silent_Hill)
- Tejada, Javier. “Dos caras del tiempo: Cronos y Aion”, Le Miau noir (Enero 2016). <https://www.lemiaunoir.com/tiempo-aion-cronos/>
- Martín, Azucena. “Cómo los videojuegos ayudan a tratar enfermedades”, Hipertextual (2018). <https://hipertextual.com/2018/09/videojuegos-enfermedades>

## Anexos

### **El miedo a la sangre tiende a crear miedo por la carne<sup>87</sup>: Silent Hill**

1996 ve el nacimiento de *Resident Evil*, quien inauguraría el género del *Survival Horror*. La mansión, otro personaje más del juego, es laberíntica, llena de acertijos que impiden que el jugador camine fluidamente por el escenario. La obra de *Capcom* está pensada para ser una experiencia casi Hollywoodense, sacada del cine de clase B. En ese sentido, la mansión se vería invadida por una marea de zombies que caminan lentamente por los pasillos y habitaciones. Las municiones escasean y es mejor huir antes que atacar. La tensión de tener que atravesar la mansión con pocas balas, con poca vida, es única del género que inicia este juego.

La tragedia del equipo Bravo es exitosa y termina por generar más secuelas de las que cualquiera imaginaria, así como novelas, cómics y una saga de películas exitosas. Esto motiva a Konami, y a muchos otros dentro de la industria del videojuego, a desarrollar su propio juego de *Survival Horror*. Un rival para los zombies, las armas biológicas y los militares entrenados. Dentro de la compañía se forma un equipo de empleados que no encajan en otros proyectos y se les encarga la tarea de hacer un juego que llame la atención de los jugadores occidentales. Una aventura igual de Hollywoodense que apele a los jugadores americanos. El equipo empieza el desarrollo del mítico Silent Hill.

La obra cuenta la historia de Harry Mason, un padre que lleva a su hija, Cheryl, a Silent Hill. Una sombra en el camino provoca que el auto choque. Al despertar Harry se encuentra en el pueblo maldito en busca de su hija desaparecida. La historia de este juego no está presentada de manera tradicional. Desde el inicio solo sabemos lo que Harry sabe.

---

<sup>87</sup> Original en inglés: "The fear of blood tends to create fear for the flesh".



Poco a poco descubrimos la historia, entramando lentamente los acontecimientos que han llevado a Harry a Silent Hill. Un culto que pretende revivir a un dios antiguo, una enfermera y un doctor que parecen estar atrapados, al igual que Harry, en la ciudad, una niña que iba a ser el vientre donde se fecunde ese dios por venir. Todo se va revelando de una manera poco convencional para los juegos de ese entonces. Uno podría compararlo a Twin Peaks en la forma en que se presenta todo ante nosotros. La premisa es sencilla, pero lo que encierra la ciudad es más de lo que el ojo puede ver. Sin embargo, igual que la obra de David Lynch, es la propia ciudad la que parece ser otro de los personajes dentro del juego.

Entrar a Silent Hill es entrar a lo que parece ser un pueblo abandonado. La niebla, un recurso que se utilizó para poder renderizar a tiempo real los escenarios del juego, apenas permite ver unos metros adelante. Cuando te acercas a las tiendas y locales todo está cerrado, todo abandonado. No hay gente por las calles, más que unas criaturas extrañas, unos cuerpos zoomorfos que atacan a Harry a primera vista. Contar la historia de la ciudad es contar la historia de Alessa. La hija de Dahlia Gillespie fue condenada, por sus poderes sobrenaturales, a ser quien dé a luz a un dios. El procedimiento para lograr traer a ese dios falla y termina por quemar la mayoría de su cuerpo y logrando que el pueblo desate una especie de maldición que termina por condenar a la ciudad. El pueblo maldito es una exteriorización del sufrimiento que Alessa tuvo que pasar cuando fue puesta para ser la madre de dios. Su cuerpo carbonizado siendo el centro de todo lo que se puede ver en Silent Hill. Esto sería un recurso que las secuelas utilizarían con mayor eficacia. En Silent Hill 2 hay la noción de que cada sujeto experimenta la ciudad de diferente manera, siendo Alessa una iniciadora de la condición que atormenta la ciudad.

En el caso de Harry Mason, el pueblo es neblinoso no por ser una exteriorización de sus miedos y fobias, sino el odio y la ira de Alessa. A pesar de ser Harry el que controlamos, es más la historia de Alessa y el sufrimiento de los procedimientos para poder traer a ese dios antiguo. Iniciando el juego tenemos que caminar por un pasillo que poco a poco va oscureciendo. Se puede ver que hay sangre en el suelo y las paredes se van convirtiendo en rejas. Antes de tener que pasar el pasillo, como algo que pareciera ser abandonado, hay una cama de hospital. Una sábana blanca manchada de sangre, una camilla que puede ser en la que Alessa tuvo que pasar sus días después del ritual que quemó todo su cuerpo.



Con el sonido de una sirena distante Silent Hill anuncia que está por dejar salir esa otra cara. El *otherworld*, como se le conoce a esta fase del pueblo, es un lugar hostil, violento y temeroso. Diferente a lo que hacían otros juegos de este género, Silent Hill se vale del medioambiente para causar temor. Mientras en *Resident Evil* el miedo viene de eventos inesperados, como perros infectados saltando por ventanas, la obra del *Team Silent*

utiliza los pasillos oscuros, sonidos, inspirados en el Rock industrial, que parecen ser de cañerías golpeándose. El miedo viene de especular lo que está frente a nosotros, pero el *otherworld* no es solo un lugar oscuro, los desarrolladores utilizan sabiamente este recurso para decir sin tener que ser explícitos. Por esa cualidad del pueblo, el único gran enemigo dentro es uno mismo. Un ejemplo es el primer jefe: para poder terminar la fase de la escuela se debe vencer a un enorme animal que vive en lo que parece ser el subterráneo de la escuela. Este abre la boca de forma que su cabeza se parte verticalmente. Dentro de la mitología del juego a este se lo conoce como *Split Head* y lo más curioso es que dentro de las tantas habitaciones de la escuela hay un libro que cuenta una fábula:

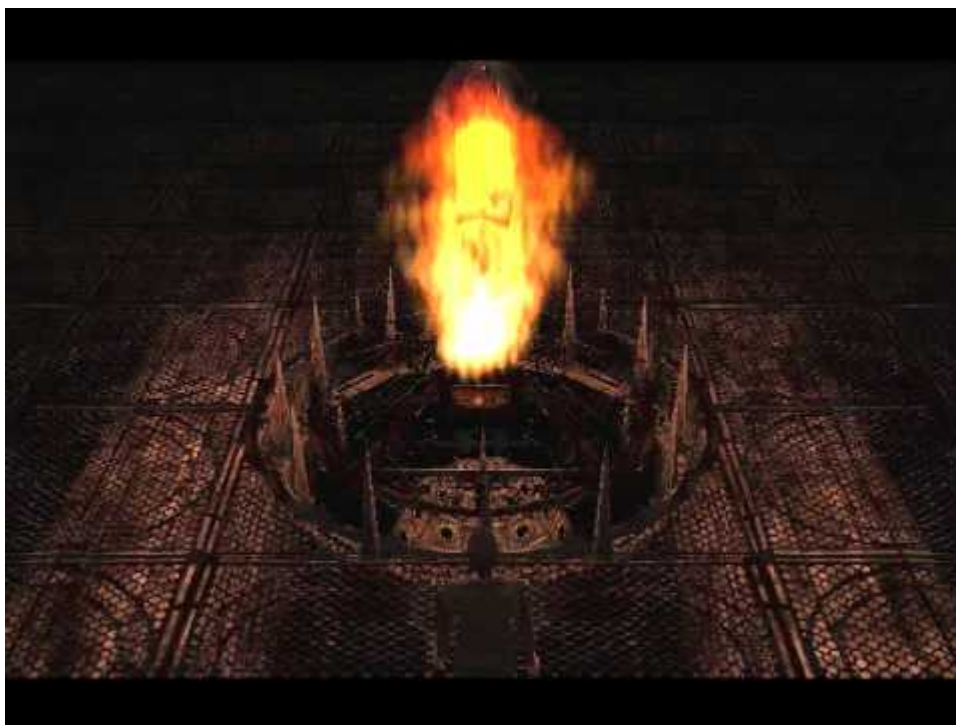
Escuchando esto, el cazador armado con arco y fleche dijo “yo mataré al lagarto”, pero al enfrentarse con su oponente en se detuvo, burlándose. “¿Quién le tiene miedo a un reptil? Ante esto, el lagarto furioso siseó: “Te tragaré de un solo bocado”. La gran criatura atacó con sus mandíbulas muy abiertas. Esto es lo que el cazador quería. Calmado, templando de flecha, disparó dentro de la boca del lagarto. Sin ningún esfuerzo la flecha voló, clavándose en la indefensa fauce y el lagarto cayó muerto.<sup>88</sup>

Posiblemente este haya sido alguno de los libros de Alessa y esa fábula en específico sea una que no pudo olvidar y resonó en la mente de la niña. La Wiki de Silent Hill dice “que el hecho de que el sonido de activación de la caldera y el que hace el *Split Head* son el mismo sugiere que Alessa pensaba que este sonido de la caldera de la escuela

---

<sup>88</sup> Original en inglés: Hearing this, the hunter armed with bow and arrow said, 'I will kill the lizard.' But upon meeting his opponent, he held back, taunting, 'Who's afraid of a reptile?'. At this, the furious lizard hissed, 'I'll swallow you up in a single bite!' Then the huge creature attacked, jaws open wide. This was what the man wanted. Calmly drawing his bow, he shot into the lizard's gaping mouth. Effortlessly, the arrow flew, piercing the defenseless maw, and the lizard fell down dead.

era ese lagarto de la fábula, manifestando al *Split Head* en el *otherworld* en Silent Hill”.<sup>89</sup> Igual, también sugiere la figura que se quema en el centro de escenario es el signo vivo del incidente en el que el cuerpo de Alessa sufrió graves quemaduras a causa de su madre.



El *otherworld* en Silent Hill potencia el subconsciente de Alessa, induciendo los acontecimientos que envuelven la obra. Atrapando a los personajes que, por desgracia, se encuentran inmiscuidos en el pueblo.

Por otra parte, los personajes que habitan la ciudad parecen estar atrapados. Una vez se entra en Silen Hill parece ser que uno no puede salir hasta haber cumplido un cometido. La primera vez que Harry Mason se enfrenta al *otherworld* pierde. El jugador, por unos breves instantes, cree haber hecho algo mal, pero despertamos en una cafetería. Harry cree que acaba de despertar y todo lo que vio fue un sueño.

---

<sup>89</sup> Silent Hill Wiki, Split Head: Symbolism. URL: [https://silenthill.fandom.com/wiki/Split\\_Head](https://silenthill.fandom.com/wiki/Split_Head)

Sorprende, de la obra del *Team Silent*, que su protagonista sea un hombre común. Si bien los actores de este tipo de juegos son policías o militares, como el *Resident Evil* o *Parasite Eve*, Harry Mason es un hombre como otros, sin ningún tipo de entrenamiento militar, que lleva a su hija a alguna parte. Fiel a la filosofía de acentuar los sentimientos antes que confiar en escenarios clichés, los desarrolladores tratan de hacer del protagonista de Silent Hill un hombre con el que se pueda relacionar el jugador, un padre preocupado por la desaparición de su hija en el pueblo. Los grandes acontecimientos de obras similares, los personajes más grandes que la vida, se pierden y de apea por una trama más apegada a los sentimientos que a grandes escenarios hollywoodenses. Esto permite al jugador poder empatizar más con el personaje con el que juega. Uno puede verse a sí mismo preocupado por un familiar perdió, verse proyectado en la figura de Harry. Así mismo, los otros personajes como Lisa y El doctor Kaufman no saben lo que pasa con la ciudad. Sin embargo, sí tienen relación con Alessa.

Pareciera que todos ellos vivieran en un estado diferente al del normal. Actúan y se oyen extraños. La actuación de voz en videojuegos era algo nuevo en el desarrollo de ese tiempo, por lo tanto, era mala. Esto actúa a favor de Silent Hill, que, igual que en Twin Peaks los actores parecen actuar de forma extraña, da la sensación de que están fuera de la realidad. La forma en que están animados da esa misma sensación de anormalidad y extranjerismo. Como si estar en el *otherworld* significaría ser extraído de la realidad común, como si encontrarse en Silent Hill significaría estar fuera de la realidad. Esa sensación nace desde el video introductorio de la obra,<sup>90</sup> aunque se potenciaría a partir de su secuela.

---

<sup>90</sup> Introducción Silent Hill: <https://youtu.be/aCA3HmUbrQc?t=34>

El *Team Silent* se vio afortunado al momento en que los ejecutivos de Konami no tuvieron muchas expectativas al ver las primeras fases del juego, dejando el proyecto con menos recursos y en completa libertad creativa del equipo. Permitted que se alejaran de ese sitio común y seguro que eran los escenarios de *Resident Evil*, sin embargo, no podían alejarse del cómo se jugaba. Los controles de tanque, como se los conoce, eran el común denominador de los juegos de ese entonces. La familiarización con los nuevos escenarios 3D, que en su funcionamiento eran muy diferentes a los juegos que vinieron antes, significaba que el jugador tenía un espacio tridimensional para desplazarse. Mientras que, en los juegos de antes, uno se mueve de izquierda a derecha o, como en los primeros *Final Fantasy*, se podía mover en todas direcciones, pero gracias a elementos 2D.

El esquema de controles se traducía en poder moverse hacia adelante y atrás con los botones superior e inferior de la cruceta. Con las flechas izquierda y derecha se seleccionaba la dirección. Esto convertía a Harry en un cuerpo con cierta lentitud. Es tosco y pesado, no es algo que se note prominentemente, en el transcurso de la obra uno se acostumbra a esa sensación, pero que en un inicio puede ser molesta.

Así como el sistema de menús. El modo en que se juega los juegos modernos nos tiene acostumbrados a atajos que hagan rápido y eficaz a selección de ítems, sin embargo, en *Silent Hill* se debe entrar al menú y seleccionar el objeto a utilizar frente al lugar donde debe ir. Pero esto hace que sobresalga el otro elemento prominente del juego: sus acertijos.

De igual forma que con el primer jefe, los acertijos siempre vienen acompañados de algo que nos pueda permitir comprenderlos, descifrarlos. El infame acertijo del piano viene acompañado de un poema que debe ser interpretado de tal forma que se pueda resolver el instrumento:

"A Tale of Birds Without a Voice"

First flew the greedy Pelican,  
Eager for the reward,  
White wings flailing.

Then came a silent Dove,  
Flying beyond the Pelican,  
As far as he could.

A Raven flies in,  
Flying higher than the Dove,  
Just to show that he can.

A Swan glides in,  
To find a peaceful spot,  
Next to another bird.

Finally out comes a Crow,  
Coming quickly to a stop,  
Yawning and then napping.

Who will show the way,  
Who will be the key,  
Who will lead to  
The silver reward."

Cada ave representa una tecla en el piano, una tecla muda, dañada. Leyendo el poema con atención se puede saber en qué orden deben ser tocadas y obtener una pieza más

para avanzar con la tragedia de Harry. Aunque no difícil, el juego no es complaciente con el jugador. Los acertijos recaen en el pensamiento y la interpretación, así como también tiene relaciones con los acontecimientos del juego.

La parte mecánica de Silent Hill no se separa mucho de su parte narrativa. Los controles de tanque, siendo una plantilla bastante exitosa para este tipo de juegos, funcionaban bien desde la parte lúdica. El *Team Silent* lo recompensa con un mundo detallado y muy pensado donde cada detalle tiene una conexión con Alessa y su historia. Durante toda la obra solo se pasa en los lugares donde Alessa vivía. (Su escuela, el hospital.) Los personajes son solamente aquellos que se han relacionado con ella sea positiva o negativamente. Civil, la policía que nos encontramos al inicio, parece ser la única que no guarda ninguna relación con nadie.

Silent Hill es una gran obra. Su atmosfera, su mundo y su mitología son sumamente interesantes. Exudan personalidad y misterio. Da lo suficiente al jugador para que se mantenga intrigado y conecte los puntos. Si bien no todos pueden ser conectados de una manera eficiente en un primer intento, si abre espacio a la especulación y manufactura de interpretaciones propias. En el afán de agregar una interpretación más, me gustaría hablar de un tema que, dentro del videojuego, aparece palpitante entre su neblina.

### **Un pueblo sin Dios**

Se puede entender Silent Hill desde el símbolo de la madre. La madre adoptiva de Cheryl lleva varios años muerta cuando los sucesos de la obra se dan, mientras que Alessa, su madre y ella misma, se sacrifica dando nacimiento a Cheryl, que es una parte de su alma. Dahlia Gillespie, mientras tanto, parece ser la madre dispuesta a sacrificar a su hija en



nombre de un nuevo dios, una suerte de realidad donde Abraham cumple el designio dado por Dios y mata a Isaac. La figura materna está desfigurada, alterada y contrasta con la idea común de la madre como sujeto protector. La madre está ausente.

Así mismo, Alessa también está puesta, es mejor decir obligada, a ser una madre. El objetivo de traer al mundo a una entidad de tal calibre carga sobre ella una responsabilidad enorme que una niña no debe acarrear. La única figura materna que es protectora durante toda la obra es Alessa, que inicia los eventos de Silent Hill y aleja una aparte de su alma para que ese ritual nunca pueda ser completado. En un primer intento, el jugador no sabe que es Alessa quien quiere Alejar a Harry. Todos los acertijos, enemigos y obstáculos del juego pueden ser vistos como una forma en que la hija de Gillespie trata de detener a toda costa a Harry con tal de no poder completar su búsqueda. Alessa es un Cristo colgado en la cruz, un sujeto abrumado por cosas mucho más grandes que él. Consiente del daño que puede traer ese dios al mundo, prefiere su propia aniquilación y sufrimiento a que este nazca. El *Otherworld* es un mecanismo de defensa para mantener a quién pueda acercarse lo más lejos posible. La manifestación de los miedos y dolores de una futura madre. La madre es puesta como un sujeto ausente o como un sujeto opresor. La madre protectora parece no existir en Silent Hill.

De alguna forma, todas las figuras de protección están ausentes. La parte religiosa, la del culto que trata de traer a ese dios antiguo, es opresiva y escalofriante. La ciencia es igual de escalofriante y ausente. Las enfermeras y doctores, completamente desfigurados, dentro de la sección del hospital son agresivos y atacan a primera vista del jugador.



91

Si se busca en la Wiki dedicada a Silen Hill, esta nos habla de lo que parece ser un organismo parasitario en su espalda. Esto como un reflejo de “la idea de Alessa de que las enfermeras que la atendían eran marionetas bajo las órdenes de la Orden.”<sup>92</sup> Así mismo los doctores del hospital, que cargan con el mismo parásito en su espalda. Sobre todo, el hospital de este pueblo es opresivo, claustrofóbico y laberintico. La ciencia también es horrificca. Yendo del lado contrario de su cometido, el de curar, da la impresión de que cada uno de los actores médicos solo están ahí para prolongar el dolor insufrible de Alessa con tal de cumplir un objetivo. La ciencia como una marioneta terrorífica que no deja de atentar contra la vida, por decirlo de algún modo, vivible.

Todas las figuras de protección y cuidado están deformadas. La religión, que es un espacio donde, se supone, uno se protege del mundo. La medicina, que es la ciencia del cuidado del sujeto, es todo lo contrario. Son, para Alessa, un conjunto de procesos que la

---

<sup>91</sup> Imagen extraída de: <https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Enfermera?file=SH1PuppetNurse.png>

<sup>92</sup> Silen Hill Wiki español, *Enfermera: Silent Hill*: <https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Enfermera>

mantienen con vida, una vida llena de un sufrimiento insoportable. Así como enfermeras y doctores que se convierten en seres violentos y monstruosos. Lisa Garland es la única enfermera que podemos encontrar que no está transformada, pero sí parece confundida del lugar donde está. Incapaz de saber el por qué de su paradero en el *Otherworld*. Entrada la travesía de Harry Mason es ella quien se da cuenta de su papel en ese lugar, convirtiéndose en una figura que no podemos ver.

Silent Hill en esta forma es huérfano. Lo curioso es que la figura del padre es una que, por una parte, se busca en la forma de este nuevo dios. A la madre no se la busca. En un caso se la ha tenido y perdido, por otro es un sujeto extranjero que no tiene en cuenta los sentimientos y aflicciones de su hija. Se trata de recompensar con un padre para este nuevo mundo, que venga y repare los pecados cometidos. (Si bien no podemos saber el sexo de un dios, podemos decir que en el inconsciente colectivo la imagen de Dios es prominentemente masculina.) Harry, por su parte, es un padre preocupado por su hija. Usualmente la figura del padre la que está ausente de la vida familiar. Es común ver madres solteras en la ficción y en la vida real, pero un padre soltero es poco común. Tampoco sabemos del padre biológico de Alessa/Cheryl. Cheryl nace únicamente de Alessa y esta no sabemos, dentro de los acontecimientos del juego, si tiene algún padre. Sin embargo, es ella quien debe traer al nuevo padre para este mundo, un padre que, igual que la figura materna, es desfigurado. El padre, aun así, siendo neblinoso, es una figura de autoridad y orden, que podríamos decir lo mismo de un Dios. Un padre que represente orden en un mundo caótico.

## **El peor enemigo es uno mismo**

El pueblo maldito refleja el subconsciente de Alessa. Todo lo que podemos ver en el juego tiene relación con su dolor y su tragedia. Silent Hill es un catalizador, un eco de una mente perturbada por el dolor y la ausencia. Esto significa que, como jugadores, nos enfrentamos a los miedos de otro. La única motivación de Harry para continuar es encontrar a su hija, no existe una distracción que lleve por otros senderos a Harry. Más bien son los otros personajes los que están peleando contra sus propios demonios.

Hemos hablado de bastante sobre Alessa, entonces es pertinente hablar de los otros personajes en sus luchas. Todos están pasando por viajes para superar sus errores pasados. Lisa, la enfermera que trató a Alessa con sus quemaduras, se ve confundida por su lugar en el *Otherworld*, pero acaba por entender que ella es una de las alargadoras del sufrimiento de Alessa junto con el Doctor Kaufman. Ella se ve en la necesidad de dar sus servicios a cambio de que Kaufman le de más de las drogas que Lisa consume. Es una cadena de control en que Lisa, por su adicción se ve obligada a hacer cosas terribles. Mientras Kaufman, siendo el Doctor de Alessa, es causante del sufrimiento de Alessa. Engañado por Dahlia para poder mantener a su hija con vida.

El final del juego, y si uno cumple con la misión secundaria con respecto a Kaufman, este logra redimirse ante Alessa, ya bañada por la presencia del dios, y trata de detener el advenimiento. Los eventos son en vano, provocando el nacimiento del dios. Dahlia muere por los rayos de este dios, viendo su objetivo cumplido. No es hasta el final, ya vencido el dios, que Lisa emerge de las sombras y se lleva a Kaufman.

La obra cree que, si uno puede tratar de compensar los acontecimientos malos del pasado, no se puede escapar a las consecuencias. Los únicos en poder salir del pueblo

maldito son Harry y Civil, sujetos externos a la historia de Alessa. Los demás caen por el peso de sus errores y decisiones. Todo tiene un efecto final. Eso sí, Silent Hill es la lucha interna, como se verá con mayor maestría en su secuela. Es la lucha con uno mismo y nuestros demonios. La búsqueda de la redención de los actos que nos carcomen la mente.

Los arcos narrativos de Harry y Civil nunca se ven o se completan. No sabemos que hace Civil allá, simplemente está. Harry empieza con una consigna y termina con esa consigna. Lo que mueve a Harry nunca cambia, él nunca cambia, solo se van revelando los aspectos más sensibles y terribles de la vida de Alessa. Mientras que los otros van sucumbiendo a la justicia poética del pueblo. Como dije con anterioridad: todos los que vienen a Silent Hill parecen tener una razón de estar allí. La razón de ser del pueblo maldito es la confrontación contra la imagen detrás del reflejo, contra el yo que no revelamos, contra el pasado y los resultados que este conlleva.

La frase “El miedo a la sangre tiende a crear miedo por la carne” puede, en este caso, significar que la sangre es la señal inequívoca de una herida, de la extracción de algo dentro de nosotros. Es la afirmación de nuestra propia debilidad como seres humanos. La carne es nuestro primer mecanismo de protección, si este es penetrado, provocando que la sangre fluya, ya es posible que todo el cuerpo esté en riesgo. Así también como la afirmación de nuestra propia fragilidad mental y psicológica, la fragilidad de recordar el pasado y el miedo de aceptar las consecuencias de este.