Universidad de Guadalajara

Centro Universitario en Arte, Arquitectura y Diseño

Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura

Tema de Tesis:

En contra de la momificación.

Los videojuegos como artefactos de cultura visual contemporánea: la emulación y simulación a nivel circuito, a modo de tácticas de su preservación

Tesis que para obtener el grado de Doctor en Arte y Cultura

Presenta:

Romano Ponce Díaz

Director de Tesis:

Dr. Jorge Arturo Chamorro Escalante

Línea de Generación y Aplicación del Conocimiento: Artes Visuales.

Guadalajara, Jalisco, febrero del 2019

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTE, ARQUITECTURA Y DISEÑO
SECRETARÍA ACADÉMICA
DOCTORADO INTERINSTITUCIONAL EN ARTE Y CULTURA

DRA. PATRICIA ELIZABETH PADILLA ETIENNE
COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTE, ARQUITECTURA Y DISEÑO
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CAMPUS HUENTITÁN
P R E S E N T E

Por este conducto, en mi calidad de director de tesis doctoral y de conformidad con el Título Cuarto, Artículo 45 del Reglamento General de Posgrados de la Universidad de Guadalajara, me permito informar a usted que la tesis sobre el tema ***En contra de la momificación. Los videojuegos como artefactos de cultura visual contemporánea: la emulación y simulación a nivel circuito, a modo de tácticas de su preservación***, realizada por el Maestro Romano Ponce Díaz, Código 215324422, becario del PNPC de CONACYT y egresado del Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura, se encuentra debidamente concluida y reúne todos los requisitos para presentarse a examen recepcional en tiempo y forma.

El Maestro Romano Ponce Díaz quien ha concluido en su totalidad el plan de estudios del Doctorado en Arte y Cultura, sustenta en su texto una sólida metodología y reflexión teórica, con orientación hacia la nueva visión de el arte contemporáneo, por lo cual ofrece una aportación original en el estudio de el Arte y la Cultura, a partir de una de las líneas de generación y/o aplicación del conocimiento que contempla este programa de doctorado que es la LGAC de Artes Visuales.

Por lo anteriormente expuesto, solicito a usted en caso de no existir inconveniente, se autorice al Maestro Romano Ponce Díaz, a continuar en los trámites correspondientes al proceso de titulación y asignación de fecha para realizar el examen recepcional o de grado, conforme a los lineamientos administrativos de Control Escolar de la Universidad de Guadalajara.

Sin otro en particular, agradezco la atención que se sirva prestar a la presente y quedo de usted como su atento y seguro servidor.

Atentamente

"Piensa y Trabaja"

Guadalajara, Jalisco a 14 de enero del 2019.

Dr. Jorge Arturo Chamorro Escalante
Coordinador del Doctorado en Arte y Cultura, sede CUAAD
Profesor-Investigador Titular C
Código: 9805656

c.c.p. Dra. María Eugenia Rabadán, Secretaría Técnica del Consejo Académico del DIAC,
Universidad de Guanajuato, Campus León
c.c.p. Mtra. Maricela Rodríguez Morán, Coordinadora de Control Escolar, CUAAD
c.c.p. Mtro. Romano Ponce Díaz, para su conocimiento
c.c.p. Archivo de la Coordinación del Doctorado en Arte y Cultura, CUAAD

En contra de la momificación. Los videojuegos como artefactos de cultura visual contemporánea: la emulación y simulación a nivel circuito, a modo de tácticas de su preservación.

©Derechos Reservados 2019

Romano Ponce Díaz [romano.ponce@alumnos.udg.mx]

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.	8
ÍNDICE DE TABLAS.	8
1.1 PRESENTACIÓN	9
1.2 AGRADECIMIENTOS	11
1.3 RESUMEN	13
1.4 ABSTRACT	14
2 PRIMER NODO: EXPOSICIÓN.	16
2.1.1 CAPÍTULO 2. EL PROBLEMA PREFIGURADO:	19
2.2 OTRO EPÍLOGO A MANERA DE PRÓLOGO.	19
2.3 EL RELATO COMO PRESERVADOR DEL TESTIMONIO DE LA CULTURA.	20
2.4 LA MEMORIA PROSTÉTICA, SU RELACIÓN CON LOS OBJETOS, Y, LA NATURALEZA FINITA	27
2.4.1 CINEMATOGRAFÍA, EXPLOSIONES Y FILMES PERDIDOS	29
2.4.2 LOS VIDEOJUEGOS Y LAS FORMAS DE MIRAR AL MUNDO	33
2.4.3 VIDEOJUEGOS, IDEOLOGÍA, VISUALIDAD Y ARTE:	35
2.4.4 LA ESTRUCTURA DE LA OBSOLESCENCIA Y EL MALESTAR DE LA CULTURA	46
2.5 ANTES DE QUE CAIGA EN EL OLVIDO: UNA HIPÓTESIS	49
2.5.1 SOBRE LOS OBJETIVOS, ALCANCES, Y LA MORFOLOGÍA DEL TEXTO	51
3 CAPÍTULO 3. ESTABILIZANDO LA TERMINOLOGÍA	57
3.1 LA PARTE EN QUE SE ESTABLECEN UNA SERIE DE CONCEPTOS INDISPENSABLES	57
3.2 ESTUDIOS VISUALES, CULTURA VISUAL Y ACONTECIMIENTO VISUAL	59
3.2.1 ANDREI TARKOVSKI Y EL CAMPO DE EXISTENCIA DE LAS IMÁGENES	67
3.3 PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN	69
3.3.1 EL <i>HARDWARE</i>	69
3.3.2 EL <i>SOFTWARE</i>	70
3.3.3 LAS CONSOLAS DE VIDEOJUEGO	70
3.3.4 LAN <i>PARTY</i>	71
3.3.5 SHAREWARE	71
3.3.6 LA LEY DE MOORE: ENTRE OBSOLESCENCIA Y DEPRECIACIÓN	71

3.4	DRM [<i>DIGITAL RIGHTS MANAGMENT</i>]	73
3.4.1	<i>MODDERS</i>	76
3.5	<i>BOOTLEG</i>	76
3.5.1	GEORGE LUCAS, EL CONGRESO, MARTILLOS Y <i>THE STAR WARS HOLYDAY SPECIAL</i>	77
3.6	ROM, RAM Y DISCO DURO	79
3.6.1	<i>READ-ONLY MEMORY</i> [ROM]	80
3.6.2	<i>PRINTED CIRCUIT BOARD</i> [PCB]	81
3.6.3	<i>ROM CARTRIDGE</i> [CARTUCHO ROM]	81
3.6.4	<i>"DUMPING"</i> O EL VOLCADO DE CIRCUITOS INTEGRADOS ROM	83
3.6.5	ROM <i>FILE</i>	84
3.7	EMULACIÓN	84
3.7.1	<i>"GEMELIDAD"</i> , REPLICACIÓN Y SENSACIÓN	85
3.8	EN CONTRA DE LA INTERACTIVIDAD	88
3.8.1	A FAVOR DE LA CIBERNÉTICA	89
3.8.2	EL CYBERTEXTO	91
3.8.3	LA TEORÍA TERNARIA DE LOS LABERINTOS Y LOS VIDEOJUEGOS	92
3.8.4	ESTABLECIENDO LA PERSPECTIVA ERGÓDICA	96
3.8.5	VIEJAS PRÁCTICAS Y NUEVOS MEDIOS. DEL TEXTO AL VIDEOJUEGO	98
4	<u>SEGUNDO NODO. RELEVANCIAS Y AFECTOS ALREDEDOR DEL TEMA</u>	102
5	<u>CAPITULO 4. LOS VIDEOJUEGOS Y LOS CIRCUITOS ARTÍSTICOS</u>	102
5.1.1	¿QUÉ ES UN JUEGO?	103
5.1.2	¿QUÉ ES UN VIDEOJUEGO?	109
5.2	EL JUEGO Y EL ARTE CONTEMPORÁNEO	113
5.2.1	¿LOS VIDEOJUEGOS PUEDEN CONSIDERARSE UN ARTE VISUAL?	117
5.3	RETROALIMENTACIÓN. ARTES DIGITALES DESDE EL SURESTE ASIÁTICO	118
5.3.1	ANNE-MARIE SCHLEINER	119
5.3.2	DEBBIE DING	122
5.3.3	LUIS HERNÁNDEZ GALVÁN	123
5.4	THE MUSEMUM OF MODERN ART	124

5.4.1	SI LOS VIDEOJUEGOS NO SON ARTE, ¿EVENTUALMENTE PODRÍAN SERLO?	127
6	<u>CAPITULO 5. LA RELEVANCIA SOCIAL Y ECONÓMICA DE LOS VIDEOJUEGOS</u>	131
6.1.1	SOBRE LOS ESTEREOTIPOS, INFANCIAS Y SEGMENTOS DE MERCADO	131
6.2	IMPACTO ECONÓMICO Y CULTURAL DE LOS VIDEOJUEGOS ARCADES EN MÉXICO	132
6.2.1	SOBRE EL IMPACTO ECONÓMICO Y DE PRODUCCIÓN	138
6.2.2	LOS DESARROLLADORES INDEPENDIENTES Y EL MECENAZGO COLECTIVO	139
6.3	LOS VIDEOJUEGOS COMO PRESERVADORES DE LA IDENTIDAD	144
6.3.1	TETRIS: LOS VIDEOJUEGOS DESDE LA UNIÓN SOVIÉTICA	146
6.3.2	LOS VIDEOJUEGOS ARCADE DE LA UNIÓN SOVIÉTICA	148
6.3.3	<i>MULAKA</i> Y LA CULTURA TARAHUMARA	149
6.3.4	<i>THE WITCHER</i> Y EL FOLKLORE POLACO	151
6.3.5	LOS VIDEOJUEGOS COMO CAMPO DE ESTUDIO DE LA ETNOGRAFÍA VIRTUAL	153
6.4	EVASIÓN DE LA COTIDIANIDAD, EVASIÓN DEL TIEMPO, EVASIÓN HACÍA LA INFANCIA	156
6.5	JUSTIFICACIÓN AFECTIVA: LA PARTE EN QUE ME PREGUNTO ¿POR QUÉ HAGO ESTO?	161
6.5.1	EL SENDERO DEL PRODUCTOR DE IMAGEN	162
6.5.2	EL SENDERO DEL ESTUDIOSO DE LA VISUALIDAD	163
6.5.3	EL SENDERO DE LA AFECCIÓN PERSONAL	166
6.5.4	LA PARTE EN QUE SE INTENTA UNIFICAR A LOS SENDEROS	172
7	<u>CAPÍTULO 6. UN ESQUEMA HOLÍSTICO ARBÓREO DE LOS VIDEOJUEGOS</u>	176
7.1	LOS JUEGOS DE TABLERO ARCAICOS.	181
7.1.1	[2700 A.C.] < JUEGO DE TABLERO > LA DEIDAD SERPIENTE MEHEN.	181
7.1.2	[3300 A.C.-1200 A.C.] < JUEGO DE TABLERO > SENET	183
7.1.3	[2600 A.C.-2400 A.C.] < JUEGO DE TABLERO > EL JUEGO REAL DE UR.	184
7.2	LOS JUEGOS DE CARTAS ARCAICOS.	187
7.2.1	[1294 D.C.] < JUEGOS DE CARTAS > TAROT Y TRADICIÓN.	187
7.2.2	[1889, 1951, 1977, 1984] < JUEGOS DE CARTAS >< JUEGO DE COMPUTADORA >.	190
7.3	JUEGOS DE TABLERO CONTEMPORÁNEOS	191
7.3.1	[1880] <JUEGO DE TABLERO> JUEGOS DE GUERRA	192
7.3.2	[1958] < JUEGO DE COMPUTADORA > DE OSCILOSCOPIO A ACONTECIMIENTO VISUAL	192

7.3.3	[1961] <JUEGO DE COMPUTADORA> EL PRIMER JUEGO DE COMPUTADORA	193
7.3.4	[1968, 1970, 1972] < JUEGO DE COMPUTADORA > <i>MAGNAVOX ODYSSEY Y PONG!</i>	193
7.3.5	[1974] <JUEGO DE TABLERO> <i>DUNGEONS & DRAGONS</i>	194
7.4	VIDEOJUEGOS, AVENTURAS GRÁFICAS Y EL CAMINAR COMO NARRATIVA	194
7.4.1	[1976] <JUEGO DE COMPUTADORA> ADVENTURE GAMES	194
7.4.2	[1979] ROBERTA WILLIAMS, DEL <i>ADVENTURE GAME</i> A LA AVENTURA GRÁFICA	195
7.5	HOLÍSTICA EPISTEMOLÓGICA: VANGUARDIAS Y VIDEOJUEGOS	199
7.6	HOLÍSTICA TEMÁTICA	204
7.6.1	[1764 D.C.] LA NOVELA GÓTICA Y EL HORROR DEL MUNDO INTERIOR	206
7.6.2	LA CIENCIA FICCIÓN: EL HUMANO FRENTE A SUS CREACIONES	208
7.6.3	[1918 D.C.] MARY SHELLEY: EL HORROR Y LA CIENCIA FICCIÓN CONTEMPORÁNEA	210
7.6.4	ANDREI TARKOVSKI, EL HÉROE CONRANDIANO Y LA TRANSCODIFICACIÓN	214
7.7	EN CONTRA DEL VALOR NARRATIVO DE LOS VIDEOJUEGOS	219
7.7.1	SILENT HILL, JOSEPH CAMPBELL Y EL PASTICHE POSMODERNO	222
8	<u>TERCER NODO. EVITANDO LA DESAPARICIÓN.</u>	240
9	<u>CAPÍTULO 7. LOS RECEPTORES COMO PRESERVADORES DEL RELATO.</u>	240
9.1	SOBRE LA MASIFICACIÓN Y LA MISTIFICACIÓN DE LOS ORIGINALES.	240
9.2	APROPIACIONES, SABOTAJES Y PRESERVACIONES INVOLUNTARIAS	248
9.2.1	AQUÉL QUE LLEVA LAS VOCES DE LOS MUERTOS: <i>AGRIPPA [A BOOK OF THE DEAD]</i>	249
9.2.2	JAZZ EN LOS HUESOS	257
9.2.3	MUCHOS VIDEOJUEGOS SON LUGARES QUE YA NO EXISTEN: LA FRAGILIDAD DEL VESTIGIO DE LAS COMUNIDADES DIGITALES DE LOS VIDEOJUEGOS MULTIJUGADOR MASIVOS DE ROL EN LÍNEA EN SERVIDORES EMULADOS	261
10	<u>CAPÍTULO 8. ARGUMENTOS EN CONTRA DE LA PRESERVACIÓN</u>	273
10.1	EL ARGUMENTO ARTÍSTICO DE LOS FUTURISTAS	273
10.1.1	LA NEGLIGENCIA Y EL ACONTECIMIENTO VISUAL	278
10.2	EL ARGUMENTO LEGAL, LICENCIAS, <i>COPYRIGHT</i> Y DRM	280
10.2.1	LA INTENCIÓN AUTORAL Y LA EXPLOTACIÓN AUTORAL	285

11	CAPÍTULO 9. LOS ESFUERZOS DE PRESERVACIÓN	289
11.1	LOS DESARROLLADORES Y ARTISTAS FRENTE A LA DESAPARICIÓN DE SU OBRA	289
11.1.1	HIRONOBU SAKAGUCHI	291
11.2	BREVE CONSIDERACIÓN PREVIA:	291
11.2.1	AUDREY LEPRINCE	292
11.2.2	ED ANNUNZIATA	293
11.2.3	LIANA KERZNER	295
11.2.4	DUSTIN HANSEN	297
11.2.5	KEN LEVINE	299
11.2.6	ANNE-MARIE SCHLEINER	300
11.2.7	FENG MENGBO, LONG MARCH: RESTART	301
11.3	LOS ESFUERZOS DE LOS AFICIONADOS PARA PRESERVAR A LOS VIDEOJUEGOS.	303
11.3.1	MAX KRIEGER: RECOPILANDO EVIDENCIA VISUAL ANTES DE QUE SEA TARDE	303
11.3.2	UNSEEN64	307
11.3.3	DIGITAL CURATION CENTRE	309
11.3.4	JAPAN GAME PRESERVATION SOCIETY	310
11.3.5	THE VIDEO GAME HISTORY FOUNDATION: FRANK CIFALDI	311
11.3.6	M.A.M.E. [MULTI ARCADE MACHINE EMULATOR]	313
11.3.7	DUMPING UNION	316
11.4	LOS ESFUERZOS DE PRESERVACIÓN EN MÉXICO	317
11.4.2	DEVHR FORO INTERNACIONAL DEL JUEGO, MÉXICO 2017.	317
11.5	ARTEMIO URBINA [ARCADES.MX]	320
12	CONCLUSIONES: LA SOLUCIÓN A LA ENTROPÍA	331
12.1	EN CONTRA DE LA ADAPTACIÓN DE PLATAFORMA [PORTING]	336
12.2	LA EMULACIÓN Y LA PRESERVACIÓN DEL ACCESO	338
12.3	SOLUCIÓN INSTITUCIONAL: SIMULACIÓN A NIVEL CIRCUITO	340
12.3.1	LA ALTERNATIVA VIABLE SUPERIOR A LA EMULACIÓN	343
12.4	FUZHIPIN, EN CONTRA DE LA MISTIFICACIÓN DE LOS ORIGINALES	344
12.5	ENCAPSULACIÓN, SIMULACIÓN Y EMULACIÓN	348

13	CUESTIONAMIENTOS A MANERA DE CIERRE	353
13.1.1	DE LABORES UTÓPICAS, PÁNICOS ESCÉNICOS Y TAZAS DE PORCELANA	353
13.1.2	MANTENER LA LLAMA VIVA A PESAR DE SER CENIZAS:	358
13.2	ABREVIATURAS Y ACRÓNIMOS	361
14	BIBLIOGRAFÍA	362

Índice de ilustraciones.

ILUSTRACIÓN 1[LAS PIEZAS NO SOBREVIVIRÁN A 100 AÑOS DE COPYRIGHT]	50
ILUSTRACIÓN 2 [NODOS TEMÁTICOS DEL TEXTO]	53
ILUSTRACIÓN 3[LA VISUALIDAD]	60
ILUSTRACIÓN 4 [CAMPO DE EXISTENCIA DE LAS IMÁGENES]	62
ILUSTRACIÓN 5 [ACONTECIMIENTO VISUAL]	65
ILUSTRACIÓN 6 EXPERIENCIA MEDIADA ENTRE EL CÓDIGO, LOS DISPOSITIVOS Y LA IMAGEN MENTAL	66
ILUSTRACIÓN 7 [COMPONENTES DEL JUEGO]	108
ILUSTRACIÓN 8ESQUEMA HOLÍSTICO ARBÓREO SIMLIFICADO.	180
ILUSTRACIÓN 9 MEHEN	181
ILUSTRACIÓN 10 SENET.	183
ILUSTRACIÓN 11 EL JUEGO REAL DE UR.	184
ILUSTRACIÓN 12. [ESQUEMA DE PRESERVACIÓN].	350
ILUSTRACIÓN 13. DIAGRAMA DE ENCAPSULACIÓN	351

Índice de tablas.

TABLA 1 TIPOS DE OBSOLESCENCIA Y DEPRECIACIÓN	72
TABLA 3 EJEMPLOS DE LOS RASGOS DEFINITORIOS EN UN JUEGO [JUEGOS INFANTILES, JUEGOS DE ADULTOS, VIDEOJUEGOS]	106
TABLA 4 JUEGOS FINITOS Y JUEGOS INFINITOS	108
TABLA 5 TIPOLOGÍA DE LEDEZMA OCAMPO SOBRE LAS RELACIONES DE JUEGO ENTRE AUTOR-OBRA-ESPECTADOR.	115
TABLA 6 CRUCE DE TIPOLOGÍAS DE LEDEZMA OCAMPO	116
TABLA 7 COLECCIÓN DE VIDEOJUEGOS DEL MoMA	127
TABLA 8 ESTUDIOS ADQUIRIDOS Y CERRADOS POR EA	143
TABLA 9 VIDEOJUEGOS EN EL MUSEO DE MÁQUINAS RECREATIVAS SOVIÉTICAS EN MOSCÚ	148
TABLA 9 ABREVIATURAS Y ACRÓNIMOS	361

1.1 Presentación

El presente proyecto y texto ha sido realizado por el autor con apoyos del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología [CONACYT], la Universidad de Guadalajara, Universidad Michoacán de San Nicolás de Hidalgo, Universidad de Guanajuato, Universidad Autónoma de Aguascalientes y el Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura [DIAC], bajo el esquema del Programa Nacional de Posgrado de Calidad [PNPC]. El contenido tiene fines únicamente académicos, y, las perspectivas presentadas en el mismo son responsabilidad del autor, no reflejando necesariamente las opiniones del CONACYT, UDG, UMSNH, UG, UAA, y el Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura.

Los contenidos presentados son propiedad del autor y de los respectivos autores citados y/o utilizados como referencia y fuente de consulta; cualquier omisión de autores, fuentes de consulta, materiales en la presente o futuras ediciones, no fue realizada con dolo y se hará la corrección pertinente, y, dándose el crédito y mención correspondiente de haber ocurrido tal omisión.

El presente texto bajo ninguna circunstancia es una promoción, condonación o apología de conductas delictivas o actos ilegales, tales como el robo o sabotaje de propiedad intelectual. El autor se remitirá a la descripción de circunstancias, pero respaldará todo aquello que sea estrictamente legal. Todos los comentarios, anécdotas y detalles en este texto fueron corroborados por al menos dos personas y fuentes cuando fue posible, y las implicaciones de las mismas, son responsabilidad de las fuentes citadas.

Los segmentos aparecidos en este texto están basados en conversaciones y entrevistas conducidas a desarrolladores, diseñadores, artistas y restauradores de diversas áreas, entre 2014 y 2018. Afortunadamente, las personas más relevantes para este texto emitieron su testimonio de forma oficial y son citadas con su nombre completo. Otras personas que me proporcionaron su ayuda y perspectiva solicitaron anonimato, debido a que, por motivos laborales, legales o sociales, consideraron adecuado no arriesgar sus carreras profesionales o estatus social; por lo tanto, al momento de registrar us actividades relacionadas con el coleccionismo, emulación o modificación de *software* y *hardware*, nos referiremos a ellas

con un seudónimo. Por lo anterior, el texto no contiene recreaciones *verbatim* de los diálogos, protegiendo la identidad de aquellos informantes que lo solicitaron.

La mayoría del trabajo de documentación se realizó en viajes a congresos, seminarios y convenciones de desarrolladores y artistas en la Ciudad de México, Estado de México, Guadalajara [Jalisco], Edinburgh [Escocia], y Durham en el Reino Unido. Se realizaron visitas a colecciones privadas en las ciudades mencionadas. Todo el proceso de investigación, trabajo de campo, entrevistas y documentación fue financiado por recursos personales, y con los recursos obtenidos a través del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

Con fines de transparencia, en seguida se enlistan las publicaciones realizadas en el periodo que corresponde de enero de 2014 a diciembre de 2018. Todas las publicaciones son resultado del proceso de investigación aquí presentado. Las publicaciones mencionadas contienen fragmentos atomizados y adaptaciones de los diversos segmentos que se podrán explorar a continuación, señalando que el presente es el punto de origen de tales publicaciones y no al contrario.

Capítulo de libro:	<i>El ser y estar ahí: metempsicosis, Dasein, Erlebnis y videojuegos.</i> Estudios del abordaje multidisciplinario del arte. ISBN 9786079426
Artículo indexado:	<i>Videogames: the act of be and being there. A Study of videogames as ergodic literature.</i> Symposium of Mexican Students and Studies. Vol. I Year I. ISSN 2514-314X. University of Edinburgh. Committee of the Symposium of Mexican Students in Edinburgh, UK
Capítulo de libro:	<i>Emulación v. Desaparición: Agrippa [a book of the Dead] + Preservación del Relato.</i> Co-autor junto al Dr. Jorge Arturo Chamorro Escalante. Aproximaciones Interpretativas Multidisciplinarias en torno al Arte y la Cultura. Universidad de Aguascalientes. [Texto dictaminado, 23 de octubre de 2017]
Artículo indexado:	<i>Against the mummification: a perspective in preservation and conservation of cultural heritage in digital archives.</i> Symposium of Mexican Students and Studies. Vol. II Year II. DOI:10.5281/ZENODO.1421925 University of Southampton. XVI Symposium of Mexican Students and Studies in the UK
Capítulo de libro:	<i>Trascendiendo la intención autoral: la apropiación, el bootleg y la emulación, como acciones de preservación clandestina y gemelidad de piezas artísticas primigenias.</i> Co-autor junto al Dr. Jorge Arturo Chamorro Escalante. Aproximaciones Interpretativas Multidisciplinarias en torno al Arte y la Cultura. Universidad de Aguascalientes. [Texto dictaminado, 31 de agosto de 2018].

1.2 Agradecimientos

En primer lugar, a los informantes quienes me proporcionaron la información básica o general: Ingeniero Artemio Urbina, Lizbeth Campuzano Reyes, David Zuratzi, Lauro Zavala Alvarado, Caleb Mario Mota López, Luis Padilla, Anne-Marie Schleiner, Max Krieger, Debie Ding, Audrey Leprince, Dustin Hansen, Liana Kerzner, Ken Levine, Ed Annunziata y a todos los miembros de las comunidades de dumping de ROMS. Mi agradecimiento total a mis padres Martha Elvira y Edmundo, por el apoyo total y a quienes dedico esta tesis. Muchas gracias a todas mis amistades, por el apoyo, ayuda y comprensión durante mi ausencia, al no enumerarles espero mencionarles en su totalidad, pero tengan la certeza que sin ustedes hubiese sido imposible que lograra redactar los siguientes apartados.

Al Programa Nacional de Posgrados de Calidad de CONACYT por el apoyo financiero de beca que permitió el desarrollo de la investigación, de manera particular a la Dra. María Eugenia Rabadán de la Universidad de Guanajuato Campus León, quien en su gestión de Secretario Técnico del Consejo Académico del Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura (DIAC) ante ANUIES y el CONACYT, estuvo al tanto de la permanencia de los apoyos de becas del PNPC hasta finales del 2018, así también mi reconocimiento porque también estuvo a cargo de la coordinación de seminarios, coloquios de avances de tesis y movilidad en el DIAC en la red del DIAC hacia Aguascalientes, Morelia, León y Guadalajara en el transcurso de cada semestre hasta finales del 2018, junto con el resto de los miembros del Consejo Académico del DIAC.

El apoyo financiero del Programa Nacional de Posgrados de Calidad de CONACYT permitió mi traslado en dos ocasiones hacia Edinburgh, Scotland y Durham, England en el United Kingdom, para participar en los XIV Symposium of Mexican Students and Studies y XV Symposium of Mexican Students and Studies y poder presentar en ambas conferencias alrededor de los apartados presentados en los siguientes párrafos.

Al Dr. Raúl Capistrán Gracia de la Universidad Autónoma de Aguascalientes quien me invitó a participar en los Coloquios de Aproximaciones Interpretativas Multidisciplinarias en torno al Arte y la Cultura, en 2017 y 2018.

Al Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura y su núcleo académico básico quienes me ofrecieron los principales comentarios al desarrollo de la investigación,

particularmente a los doctores José Luis Rangel, Brahiman Sanagogo, Juan Carlos Vidal de la Universidad de Guadalajara y Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, quienes aportaron las reflexiones pertinentes en mis avances de tesis en los Coloquios de Avances de Tesis del DIAC.

A los doctores Teresa Puche, Arturo Morales, Vanessa Freigtag, Nicolás Rey de la Universidad de Guadalajara y Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, con quienes aprendí las herramientas básicas de investigación y quienes me nutrieron en el desarrollo de la investigación.

A mi director de tesis Dr. Jorge Arturo Chamorro Escalante del Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño de la Universidad de Guadalajara por su apertura a los nuevos paradigmas en el estudio del arte y la cultura, además por sus orientaciones académicas y de guía ante los procedimientos administrativos del SIIAU y Control Escolar de la Universidad de Guadalajara. En general al Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño de la Universidad de Guadalajara por brindarme su apoyo y registro institucional.

1.3 Resumen

El presente proyecto de investigación intitulado: *En contra de la momificación. Los videojuegos como artefactos de cultura visual contemporánea: la emulación y simulación a nivel circuito, a modo de tácticas de su preservación*, en él se aspira a emitir una perspectiva, desde la postura transdisciplinar de los Estudios Visuales, en torno a las problemáticas que enfrentan la preservación y conservación de artefactos culturales y artísticos, frente a la proliferación de piezas diseñadas, contenidas, almacenadas y distribuidas en dispositivos electrónicos con vida útil reducida. Asimismo, considerar el riesgo de desaparecer o sufrir daño permanente, que potencialmente enfrentan las colecciones digitales, al estar irremediamente ligadas con la iteración tecnológica, la fragilidad organizada, a la incompatibilidad de plataformas, y la vulnerabilidad de los sistemas. Se explorará cómo son los aficionados, entusiastas y coleccionistas que, por encima de las intenciones autorales, comerciales y legales, se han encargado de desarrollar mecanismos de conservación y preservación. Además, centraremos nuestro interés en los videojuegos (los juegos de computadora) y lo que acontece alrededor de ellos como: la emulación, la restauración, la preservación y los fenómenos de fragilidad organizada. Por lo anterior, se nos plantean nuevas perspectivas sobre el concepto de reproducción, mimesis, preservación y conservación, y al medio como un generador de sentido. Lo que nos plantea nuevas perspectivas sobre el concepto de reproducción, mimesis, preservación y conservación, y al medio como un generador de sentido.

Palabras Claves: Videojuegos, Preservación digital, Artes visuales, Preservación cultural.

1.4 Abstract

The present research project titled: *“En contra de la momificación. Los videojuegos como artefactos de cultura visual contemporánea: la emulación y simulación a nivel circuito, a modo de tácticas de su preservación”*. From the perspective of the Visual and Cultural Studies, it will be addressed the problems arising from the preservation and conservation of cultural objects contained in electronic devices with reduced half-life. This text aims to emit a perspective around the problems that face the preservation and conservation of cultural and artistic artifacts, against the proliferation of pieces designed, contained, stored and distributed in electronics devices with reduced lifespan. Considering the risk that potentially faces digital collections of disappearing or suffering permanent damage, being irretrievably linked with technological iteration, organized fragility, incompatibility of platforms, and vulnerability of systems. It will be explored how fans, enthusiasts and collectors, above the authorial, commercial and legal intentions, have been those who have been in charge of developing conservation and preservation mechanisms. Focusing our interest in video games [computer games], and, the phenomena of organized fragility, emulation, restoration and preservation that take place around them. Which raises new perspectives on the concept of reproduction, mimesis, preservation and conservation, and the environment as a generator of meaning.

Keywords: Videogames, Digital preservation, Visual Arts, Cultural Preservation.

“It’s the only plan that works. Sooner or later all the people and the places that we loved are finished, and the only way to keep them safe is art. That’s what art’s for. It rescues everything from time.”

Fragmento de *Jerusalem: a novel* por Alan Moore ¹.

¹Alan Moore, *Jerusalem: A Novel* 1st ed. (New York, N.Y.: Liveright Publishing Corporation, 2016), Novela.

2 Primer nodo: Exposición

La secuencia final del film *Andrei Rublev*²³ consiste en un montaje de *planos detalle* del icono medieval *La trinidad*⁴, realizada por el protagonista que da nombre al relato; conforme la secuencia se desarrolla, el icono comienza a erosionarse por la lluvia y la imagen en una disolución da paso a una toma panorámica de la campiña, también cubierta por la lluvia, en la que podemos mirar como una caballada pasta apaciblemente. ¿Acaso la declaración de esta secuencia final, es que las obras del hombre son efímeras¿que son como un icono expuesto a la lluvia y, únicamente la naturaleza, la vida, prevalece?, teniendo esa poderosa secuencia como punto de partida, el presente proyecto de investigación busca establecer una perspectiva en torno a los escenarios, retos y áreas de oportunidad que las tecnologías de reproducción masivas y almacenajes digitales han planteado en el terreno de conservación y preservación de las manifestaciones contemporáneas de las artes visuales. Las temáticas serán abordadas desde la postura de la producción artística y los planteamientos transdisciplinarios⁵ de los Estudios Visuales. Se ahondará en aquellos fenómenos en que las tecnologías de producción, reproducción y almacenajes digitales se han enfrentado a una fragilidad organizada, a un déficit técnico enunciado por Jean Baudrillard⁶: a la muerte del

²Andrey Tarkovski and Andrei Konchalovsky, "Andrey Rublev ", ed. Andrey Tarkovski (URSS: Mosfilm, 1966).

³ Existen tres versiones de Andrei Rublev: una edición para la televisión soviética, con una duración de 101 minutos, en la cual fueron omitidas las secuencias de la fiesta pagana, la invasión tártara, entre otras; además de que la secuencia final a color fue convertida a blanco y negro, ésta fue la versión distribuida en Occidente durante muchos años. La versión preferida por Tarkovski de 183 minutos de duración, considerada "La edición de Tarkovski". Una tercera edición de 205 minutos, reconstruida por Martin Scorsese a partir de una versión previa a "La edición de Tarkovski", preservada clandestinamente por Lyudmila Feiginova. En este texto, nos referimos a la versión Tarkovski de 183 minutos.

⁴*Andrei Rublev, La Trinidad, 1411 / 1425*.

⁵La transdisciplinariedad es una estrategia de investigación que cruza muchos límites disciplinarios para crear un enfoque holístico.

⁶Jean Baudrillard, *El Sistema De Los Objetos*, trans. Francisco Gonzáles Aramburu (Ciudad de México, México: Siglo XXI Editores, 2007).

objeto, es decir, una constante propensión a la falibilidad, a la obsolescencia incidental o programada de los dispositivos y materiales de almacenaje; lo que ha planteado diversos retos a las labores de curaduría, conservación y preservación, al aspirar a salvaguardar artefactos artísticos y culturales con degradación acelerada.

El objeto de estudio del presente proyecto de investigación son los juegos de computadora, los cuales son conocidos comúnmente como videojuegos. Se argumentará sobre si a los videojuegos se les puede abordar como piezas de arte visual, artefactos de narración audiovisual y productos de la cultura visual contemporánea.

Se delimitó como objeto de estudio a los videojuegos, debido a que las características del medio [tanto cultural, artístico y tecnológico] en que son ejecutados nos permite plantear miradas alrededor a los mercados del arte, la mistificación de piezas primigenias y la falibilidad de los artefactos de almacenaje digital; reflexionar en torno a los fenómenos en que por encima de la intención autoral, son los receptores quienes realizan la labor de evitar la desaparición del objeto por medio de actos de hackeo⁷, replicación, contrabando, distribución y emulación digital. Lo que nos plantea nuevas perspectivas sobre el concepto de reproducción, mimesis, preservación, conservación, y al medio como un generador de sentido. Lo cual nos permitirá asumir posturas críticas en torno al consumo de la cultura visual contemporánea, estrechamente ligada al uso de tecnologías de distribución y almacenaje digital.

Se argumentará la problemática que establece: que un elevado número de videojuegos y los relatos que ellos contienen, se encuentran en riesgo de desaparecer y perderse, debido al deterioro del *hardware*, la falibilidad de diversos dispositivos de almacenamiento, la incompatibilidad del *software*, el reducido número de reediciones físicas y digitales, los precios sujetos a la especulación en el mercado de coleccionistas, las prácticas comerciales predatorias y las características de las leyes de derechos comerciales que dificultan su restauración. Todos los anteriores, son factores que exponencialmente han dificultado a la conservación y preservación de esta manifestación cultural y artística.

⁷ Es el neologismo para designar al acto de acceder sin autorización a computadoras, redes o sistemas informáticos, o a sus datos.

Se buscará enunciar los factores físicos y químicos que han dificultado la conservación de originales físicos; los candados legales que impiden la reproducción de piezas; y los retos que ello plantea a la gestante arqueología industrial y a los estudios visuales en su labor de estudiar a la cultura visual, el testimonio humano y sus relatos. Se examinará cuáles son los esfuerzos en México para conservar, restaurar y difundir a los videojuegos como piezas de arte visual. Se inquirirá en la ausencia o existencia de organismos o particulares encargados de realizar esfuerzos con miras a la conservación, preservación y restauración de videojuegos en México.

En los siguientes capítulos se planteará cómo, muchas veces, los principales enemigos de la preservación del relato han sido las mismas características del medio, y, contrario a la optimista promesa de conservación eterna del relato que han ofrecido los medios contemporáneos como la cinematografía, la fotografía y dispositivos de almacenamiento de datos, la misma naturaleza de sus componentes, físicos y químicos, han puesto en riesgo o incluso condenado al olvido a un gran número de relatos. Una problemática que podemos trasladar a otros artefactos culturales, no necesariamente artísticos, es atribuible a los que están ligados al patrimonio y legado cultural, como los archivos y colecciones digitales de diversa naturaleza o de otras disciplinas artísticas con degradación acelerada.

2.1.1 Capítulo 2. El problema prefigurado:

*“Una prueba. Una prueba final. Si vas a ser el sabio, entonces debes aprender a escuchar la voz de aquéllos que llevaron ese nombre antes que tú. Vamos, hija, no parezcas asustada. A aquéllos cuyo ingenio es rápido y tienen ojos para ver no les resulta tan difícil conocer las enseñanzas de los muertos.”*⁸

2.2 Otro epílogo a manera de prólogo

Durante los días en que redacto estas líneas, irremediablemente me veo escribiendo un encabezado titulado: un epílogo a manera de prólogo, el cual da punto de partida al elemento al que formalmente conocemos como introducción, pero que en el momento de ser redactado, en la mente de este mal llamado autor, el texto tiene un gusto tautológico, ya que es la labor de mirar decenas de páginas descartadas e ideas aborrecidas; de alguna forma, es la carta de despedida con la que abandonamos cuatro años de monólogos internos plagados de preguntas reiterativas, síndromes del impostor, angustias de ver páginas en blanco, ansiedad al leer autores de talento inalcanzable, enfrentarnos a miradas incomprensibles del mundo y pesadillas reiterativas. Todo lo anterior, producto del proceso de documentación, investigación y redacción de un texto que de algún modo, será uno de los objetos más personales que produciremos. Y que desde una postura holística me ha traído las mejores cosas de mi vida en forma de personas: los mentores, las amistades nuevas y, reforzando, las primigenias. Este proceso me ha traído nuevos horizontes, miradas, lecturas, paisajes e imágenes. Y aunque constantemente expresé una apatía, estos cuatro años han permitido que viva de los mejores y más memorables momentos de mi vida.

Por lo tanto, no emitiré una declaración arrogante en que señale un sentido de finitud de mi proyecto de tesis, sino que les presentaré, en las siguientes líneas, la morfología de abandono, o si prefieren, mi metodología de escape de este personalísimo texto, al cual nos gusta disfrazar con rigor cualitativo y adornarle con respuestas tajantes, definitivas e

⁸Alan Moore, *The Voice of the Fire* (United Kingdom: Top Shelf Productions, 2009).

irrevocables, en un intento de no enfrentarnos a la finitud del texto, y de alguna forma de nuestra existencia.

2.3 El relato como preservador del testimonio de la cultura

Podemos señalar que una de las manifestaciones culturales más potente con la cual la humanidad ha buscado testificar, preservar y transmitir el legado de su existencia a las futuras generaciones, ha sido a través del relato. El cual, en sus diferentes materializaciones, ha constituido una potencia cultural a la que podemos denominar metafóricamente y literalmente como: *las voces de los muertos*⁹.

El relato y sus mundos ficcionales nos han permitido desarrollar la capacidad de empatía humana a través de la imaginación y la memoria. Podemos recurrir a las palabras de Ernesto Sábato, quien sostenía que la memoria fue muy valorada por las grandes culturas arcaicas, como la reiterativa resistencia ante el devenir del tiempo. Tal memoria no consiste en el recuerdo de simples acontecimientos, tampoco por la mera acumulación de datos, Sábato nos indicaba que la memoria es la necesidad de los pueblos de cuidar y transmitir las primigenias verdades¹⁰. Por lo que cada vez que cambian tanto el contexto como las prácticas sociales, surgen diversas formas de generar, configurar, apropiarnos y re-producir el relato y la memoria en imagen, ya sea por medio de la imagen mental o por medio de las operaciones artísticas de representación, entendiendo a la imagen como un vehículo de conexión sensorial de la obra con el espectador¹¹. Y Walter Benjamin afirmaba que el valor cultural de la imagen tiene su último refugio en el culto al recuerdo de los seres queridos, lejanos o desaparecidos¹².

⁹ Designación inspirada en el texto “Dead Man Sings” del escritor William Gibson, en particular a partir de la línea: “We are that strange species that constructs artifacts intended to counter the natural flow of forgetting”. William Gibson, *Distrust That Particular Flavor* (United States of America.: G.P. Putnam's Sons, 2012).

¹⁰ Ernesto Sábato, *Antes Del Fin* (Buenos Aires, Argentina: Planeta 2003).

¹¹ Lino García-Morales, “Una Estrategia De Conservación Evolutiva Del Arte Digital”, en *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, ed. Américo Castilla (Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015).

¹² Walter Benjamin, *La Obra De Arte En La Época De Su Reproducibilidad Técnica* (México: Editorial Itaca, 2003).

Teniendo en cuenta la afirmación de que las imágenes, incluidas las mentales, son manufacturadas¹³, es decir, producto del quehacer humano, proyecciones del mundo interior, nos remitiremos a lo señalado por el pintor Francis Bacon en entrevista con el escritor Franck Maubert, en la cual afirmaba que las imágenes son una fuente, y más todavía un detonador de ideas¹⁴. Desde las primigenias manifestaciones de transmisión del relato encabezada por la danza antigua, en la cual el uso total del cuerpo, en cada miembro y extremidad, se articulaba la proyección de aquella emoción para la que no existían palabras¹⁵; el movimiento improvisado ofrece a la interacción lo que la verbalización no puede. Pasando por la tradición oral¹⁶, la dramaturgia, la cual Gilbert Murray denominó como teatralidad hueca o efectiva, en la cual los autores, por encima de todo, buscan conmover, sobresaltar o encausar las emociones del auditorio, sobre todo aspirar a emitir un tema o asunto. El teatro griego de la antigüedad categorizó los cuatro elementos espectaculares que se consideraban en un relato: conformación de una fábula, un personaje que hable, un conflicto y un tiempo y espacio, en los que se ejecuta la acción. Elementos esenciales que podemos detectar no solo en los relatos de la tradición dramática, helénica u occidental.

Walter Benjamín apuntala que diversas formas artísticas han surgido y han desaparecido en el devenir humano, entre ellas la tragedia, la cual nació con los griegos y se extinguió durante décadas, y reaparece como tradición y conservando el rastro de sus reglas¹⁷, pero justamente como un rastro modificado, ya que para los dramaturgos griegos los relatos, vestuarios y escenarios, eran asuntos contemporáneos, y las culturas descendientes, a partir de tradición, las representamos con una aspiración de exactitud de lo que el imaginario considera histórico. El dramaturgo Horacio Almada asegura que el teatro desde

¹³John Berger, *Ways of Seeing*, ed. BBC London (United Kingdom: Penguin. BBC London, 1990).

¹⁴Franck Maubert, *El Olor a Sangre Humana No Se Me Quita De Los Ojos: Conversaciones Con Francis Bacon* (Francia: Acantilado, 2012).

¹⁵Gilbert Murray, *Eurípides Y Su Época*, ed. Fondo de Cultura Económica, trans. Alfonso Reyes, México (Fondo de Cultura Económica 1951).

¹⁶Anterior al giro visual, en el teatro se le consideraba como oyente –no espectador– al público del teatro, en el mismo tenor, cuando se representa una comedia, si nos remitimos a Cervantes, se utilizan los verbos referentes al oír y escuchar. Por lo que podemos señalar, que el oyente del teatro adquiere la trama a partir de la representación auditiva de la palabra.

¹⁷Benjamin, *La Obra De Arte En La Época De Su Reproductibilidad Técnica*.

sus orígenes ha tenido la capacidad de construir relatos y universos ficcionales sin la obligación ni la necesidad de un texto literario, es decir, el teatro nunca fue concebido con la intención de leerse, en cambio sí es indispensable el conflicto ético del espectador y las preguntas personales que ello acarrea. Los textos han sido únicamente el rastro de un arte totalmente efímero. Entender, estudiar y observar al teatro como un texto es mutilar y falsear sus alcances. Una de las articulaciones centrales del relato emitido en el teatro, es la unión efímera entre la obra teatral y el espectador. Para entender la potencia cultural del relato, nos podemos remitir a la tradición novohispana, en la cual el teatro, además de cumplir una función catequizadora, fue un punto primordial en la construcción de una nación y su imaginario, y en el reconocimiento de la lengua, dando no solo un idioma, sino un lenguaje. Fue un espacio de convivencia en el que nos fuimos apropiando de una lengua y de un lenguaje que ahora nos es común¹⁸.

Por consiguiente el relato quedó ajustado y articulado en la literatura, sin limitarla a la palabra escrita, y su trascendencia fue asentada en el momento en que se profirió que su sinceridad no radica en la mera cuestión de decir la verdad, sino en su relación de verosimilitud entre la representación [narrativa] y la expresión [emoción]¹⁹, entendiendo a la verosimilitud como un sistema, que si bien no tiene que ser necesariamente realista, es creíble, consecuente y lógico dentro de sus propias reglas, establecidas a través de su diegesis²⁰. La literatura se implantó a lo largo de los siglos con una enorme potencia, la cual permeó en las formas de representación audiovisuales populares, particularmente en las puestas en escena, la cinematografía, la televisión y los videojuegos.

Podemos atrevernos a aseverar que en la tradición oral, como el canto, la danza, la puesta en escena, la literatura, el hipermedia, y demás formas de expresión narrativa,

¹⁸Horacio Almada, “El Gran Teatro Del Mundo,” en *Ut Artes Poesis: Confluencia De Los Discursos Artísticos De La Nueva España.*, ed. Aurora González Roldán (México: Universidad Nacional Autónoma de México., 2018).

¹⁹Roger Scruton, *La Experiencia Estetica: Ensayos Sobre La Filosofía Del Arte Y La Cultura*, ed. Fondo de Cultura Económica., trans. Cristina Múgica Rodríguez (México: Fondo de Cultura Económica., 2014).

²⁰Lauro Zavala, *La Precisión De La Incertidumbre. Posmodernidad, Vida Cotidiana Y Escritura*, 3rd ed. (Toluca, Estado de México, México: Universidad Autónoma del Estado de México, 2006).

convergen una serie de particularidades que distinguen a un medio de los otros; condiciones que determinan la naturaleza de adquisición y por tanto el uso del relato, es decir, el canto reúne una serie de elementos que no comparte con la cinematografía, y viceversa. También, cuando se traslada un relato de un medio a otro, por ejemplo, las adaptaciones de piezas musicales a la cinematografía; el relato sufre una serie de transmutaciones que irremediablemente lo vuelven un objeto diverso al de su medio de origen y por lo tanto tiene un consumo diferente a su uso primigenio. Si bien, la literatura y el cine se parecen en la organización secuencial de las ideas, Tarkovski indica que es absolutamente importante que se explore y exponga la interacción entre la literatura y el cine, para que ambos sean claramente separados y no vuelvan a ser confundidos²¹. Y en una afirmación más severa, Walter Benjamin afirma que es inútil intentar trasladar a la cinematografía toda la sustancia tradicional que converge en una puesta en escena, por lo tanto cualquier representación de Fausto, por precaria que fuese, aventajaría siempre a una película sobre la misma obra²².

Desde finales del siglo XIX, la forma más potente con la que el ser humano ha buscado reconfigurarse ha sido la imagen en movimiento en la narración audiovisual. Eisner señala que los humanos han creado, dentro del contexto al que llamamos cultura, diversas formas de representación. Estas formas incluyen lo visual, auditivo, quinesésico, y gracias a la tecnología nos hemos provisto de más formas de posibilidad expresiva. La Cinematografía, la Televisión, el Hipermedia, los Videojuegos, responden a la aparición de nuevos géneros y modalidades de las artes visuales y audiovisuales debido al desarrollo de las tecnologías²³. Y podemos comprender que todo arte audiovisual es tecnología²⁴, ya que se gesta a partir del esfuerzo del artista visual por desarrollar y diseñar formas de darle sentido a la imagen cinética por medio de la técnica: el transformar el entorno para adaptarlo mejor a sus necesidades.

²¹Andrey Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*, trans. Miguel Bustos García (México: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM, 2016).

²²Benjamin, *La Obra De Arte En La Época De Su Reproducibilidad Técnica*.

²³Carmen V. Vidaurre-Arenas, "Las Artes Narrativas Visuales Y Las Nuevas Tecnologías.," Centro Universitario en Arte, Arquitectura y Diseño. (México: Universidad de Guadalajara., 2013).

²⁴George Lucas, interview by Wendy Apple and Mark Jonathan Harris, 2004.

El artista y desarrollador de videojuegos Christopher Crawford²⁵ nos señala dos puntos medulares en que debemos ser cautos. El primero es que, si bien las nuevas tecnologías han expandido las herramientas con las que un artista puede generar piezas, ninguna de las ventajas que proporciona la tecnología puede compensar la carencia de calidad artística. Afirmación similar a la de Ernesto Sábato, quien sostenía que el arte es un ciclo; por eso lo “nuevo” se considera un peligro, ya que cada cultura tiene un sentido de realidad y dentro de cada ciclo el artista busca responder con su obra a su concepción del mundo y la realidad²⁶.

El segundo punto es que, por encima de las intenciones del artista, no se puede tener control de cómo la sociedad será la que transformará a la tecnología. Poniendo el siguiente ejemplo: la televisión nació siendo una “radio visible”, en la cual originalmente se presentaban lecturas, obras y discursos carentes de un lenguaje visual, pero, conforme fue adquiriendo potencia cultural, transformó las costumbres sociales, para eventualmente ser transformada por las costumbres sociales²⁷, la cual no se remitió únicamente al lenguaje televisivo, permeando en las aspiraciones de la cinematografía que buscó diferenciarse de la televisión. Considero pertinente referir una secuencia realizada por los comediantes británicos David Mitchell y Robert Webb para la BBC, titulada *The First Television Broadcast*, en la cual satirizan la ausencia de lenguaje y convenciones visuales durante la primera transmisión de la BBC. En esa sátira el encuadre de la cámara enfoca de perfil [*Profile Shot*] a los locutores, quienes no miran directamente al dispositivo y se encuentran uno detrás del otro, e incluso señalan que tuvieron una profunda discusión respecto al encuadre con el que debería aparecer frente a la cámara y determinaron que el aparecer de

²⁵ Pionero en las teorías de estudios relativos a videojuegos, es además el fundador de la revista *The Journal of Computer Game Design*, organizó por primera vez las conferencias *Computer Game Developers Conference*, las cuales son conocidos ahora como las *Game Developers Conference*, ha defendido, y sigue defendiendo en la actualidad, el diseño de videojuego como una disciplina artística Alberto Venegas-Ramos, *Chris Crawford Y El Origen De La Estrategia Para Ordenador*. (España: Presura, 2017). En los términos de desarrollo de videojuegos, en los años 1980s fue el pionero de los videojuegos de estrategia, y de conciencia social. Actualmente es activista que busca empujar al desarrollo de videojuegos como actividades de cambio positivo en la sociedad. Ibid..

²⁶ Ernesto Sábato, *Abaddón El Exterminador* (Buenos Aires, Argentina: De Bolsillo, 2014).

²⁷ Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*, 2011, con anotaciones actualizadas del autor. ed. (United States of America: McGraw-Hill, U.S., 2011).

perfil sería lo más natural²⁸. Si bien podría parecer frívola la anterior referencia, la encuentro relevante ya que en lo cotidiano solemos dar por sentadas las diversas convenciones o costumbres visuales que día a día percibimos en la televisión, cinematografía, diseño gráfico y videojuegos. Cuando en realidad, como señala Crawford, nuestros lenguajes son resultados de bucles causales entre sociedad y tecnología. Dicho bucle no es exclusivo de la televisión, es perfectamente identificable en la cinematografía, la informática, e incluso en artefactos industriales como el automóvil o la telefonía. Siguiendo la estructura secuencial del surgimiento de los precursores técnicos o artísticos, una conquista –puede ser comercial y/o cultural–, seguida de la transformación de la sociedad a manos de la tecnología, aunque eventualmente sucede una transformación de la tecnología a manos de la sociedad.

Ninguna actividad humana es un evento fortuito aislado de la cultura, ni la cultura se puede mantener ajena a los productos que ella misma genera. Por lo tanto, tecnología, arte, ciencia, creencias, sociedad e individuos se encuentran interconectados en un metasisistema rizomático²⁹ de finos hilos imperceptibles que conectan millones de engranajes del complejo mecanismo que llamamos cultura; configurando y reconfigurando el gran consenso al que llamamos realidad. De este modo, el rizoma cultural de tecnología, arte, ciencia, creencias, sociedad e individuo, produce complejos artefactos que por medio de la imagen son generadores de sentido. Los videojuegos han sido uno de estos artefactos. Aquí interviene el concepto de *transcodificación*: la cual estipula que con un cambio del soporte expresivo da paso al cambio del contenido del mensaje, lo que da lugar a una nueva relación entre el plano de la expresión y el plano del contenido. En estos procesos cambia la organización del contenido, como ha sucedido en las adaptaciones de piezas de literatura al cine, del cine al video juego.

Podemos señalar que los videojuegos han modificado la cultura, incluso formando nuevas articulaciones de la misma. Los videojuegos como manifestaciones de la cultura, la modifican, configuran y transmutan; nadie se puede excluir de su influencia, aunque no los

²⁸David Mitchell et al., "That Mitchell and Webb Look," in *That Mitchell and Webb Look*, ed. Ben Fuller David Kerr (United Kingdom: BBC, 2006-2010).

²⁹Lauro Zavala retoma el concepto de rizoma, conceptualizando que en la narrativa posmoderna un laberinto rizomático es aquel en que diferentes verdades ficcionales pueden coexistir en un mismo sistema o relato.

juego. Los videojuegos son un tema que compete al espectro cultural, pues la cultura se retroalimenta a sí misma modificando sus componentes³⁰. Sin embargo, en tal relación de los videojuegos con la cultura tenemos que ser cautelosos, ya que en determinados círculos periodísticos se maneja el concepto de "Cultura Gamer" que por su vaguedad es un *Umbrella Term*^{31/32} nacido de la retórica comercial. A diferencia de otras sub-culturas, los videojuegos en efecto son una manifestación cultural, fuera de algunas costumbres de consumo, hay muy poco con que aglutinar al universo amplísimo de los entusiastas de los videojuegos. Si bien se podría argumentar que "la cultura gamer está compuesta por aquellos a quienes les gustan los videojuegos", es necesario considerar que las costumbres de uso, consumo, interés y apreciación son tan diversas, que es equiparable designar como "una cultura" a los aficionados de cualquier arte.

Ahora bien, en los terrenos del arte no nos debemos dejar engañar por la falsa percepción de novedad, ya que podemos remitirnos a lo teorizado por el cineasta Andrei Tarkovski, quien afirmó que en el arte no hay progreso, al menos no desde una postura positivista, el arte, entonces, es contrario a la ciencia, la cual desecha su pasado. Esto es: en el arte la aparición de una nueva corriente, tendencia, estilo o dinámica, no provoca la desaparición del antecesor^{33/34}. Ernesto Sábato también afirmaba que en el arte no existe el progreso en el mismo sentido que existe en la ciencia, ejemplificando que si bien podemos señalar factualmente que nuestras matemáticas contemporáneas son más avanzadas que las pitagóricas, no podríamos argumentar que nuestra escultura contemporánea es "mejor" que en la era de Ramses II³⁵. En otras palabras, la aparición del *synthwave* no provoca la desaparición del canto gregoriano.

³⁰Romano Ponce-Díaz, "[El Artefacto] Ergonarrativas Y La Construcción Ficcional a Partir De Lo Ausente." (Tesis de Maestría, Universidad Autónoma del Estado de México, 2013).

³¹ Un Umbrella Term, es un término utilizado para cubrir una gran cantidad de funciones o elementos que pertenecen a una sola categoría común. Por ejemplo, el termino daltonismo se utiliza para referirse a una amplia gama de trastornos de la percepción del color.

³²Macmillan, "Umbrella Term.," in *Macmillan English Dictionary*, ed. Springer Nature Limited. (United Kingdom 2018).

³³ María Eugenia Rabadán-Villalpando, "La Estructura De Las Revoluciones Científicas Según Thomas Kuhn En El Análisis De La Historia Del Arte.," *Arbor* 193, no. 783 (2017).

³⁴Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

³⁵Sábato, *Abaddón El Exterminador*.

En el arte, Tarkovski punteaba: el conocimiento es siempre una nueva y única visión del universo. Se observa el mundo de la ciencia como una escalera, mientras que el mundo del arte es un conjunto de esferas, cerradas unas a otras, pero que no se anulan entre sí, al contrario, se pueden complementar. Tarkovski y Alan Moore coinciden al señalar que el arte es un símbolo del universo, conectado a un mundo de verdad espiritual –desde la perspectiva de Tarkovski– y una *inmateria*, por parte de Moore³⁶, siendo la inmateria el plano de la posibilidad absoluta de las ideas desde las palabras, imágenes mentales y consecuentemente a las ideas.

Los planos de la realidad cultural y todo aquello que ahí se contiene, han sido transmutados debido a la dramática exposición de las formas de expresiones artísticas y culturales que proporcionaron los medios de reproducción y masificación, tales como la imprenta, cintas filmicas, cintas magnéticas, acetatos, dispositivos de almacenaje digital, etc. Aquellas expresiones artísticas y culturales que anteriormente eran exclusivas para determinadas elites culturales, económicas, teológicas, rituales o espaciales, ahora se encuentran al alcance de las masas, en un espejismo de una seductora y engañosa fragancia democrática. Ejemplos de esto son: la literatura y la pintura, reproducidas y masificadas gracias a la imprenta, o bien, la música y la cinematografía, distribuidas casi instantáneamente por el espacio electromagnético, las redes de ordenadores y otros medios.

2.4 La memoria prostética, su relación con los objetos, y, la naturaleza finita

La memoria prostética a la que llamamos tecnología³⁷, desde finales del siglo XIX nos ha facilitado la construcción de un legado y testimonio cultural que nos admite preservar las voces de los muertos. Estas voces de los muertos, construidas a partir del ejercicio mental de la imaginación, no se preservan individualmente en la memoria de los vivos. La memoria prostética en sus diversas manifestaciones, tales como cintas cinematográficas, cintas magnéticas, vinilos, acetatos, transistores, tarjetas perforadas, discos de almacenaje de datos y otros permite a los vivientes ver y escuchar literalmente a un Julio Cortázar de 1977 explicar

³⁶Alan Moore, J.H. Williams, and Mick Gray, *Promethea*, ed. AGC, 5 vols., vol. 2, *Promethea* (United Kingdom: Vertigo, 2002).

³⁷Gibson, *Distrust That Particular Flavor*.

su tentativa creativa de observar de otra manera la relación entre el lector y el texto, lo que lo llevó a elaborar una obra destinada a modificar la actitud pasiva del lector. En otras palabras, este autor intentó que el lector tuviese diversas opciones narrativas, las cuales lo colocarían en una situación de igualdad con el autor, permitiendo que se construyera un mundo ficcional en que el que lee tuviera un rol activo y no pasivo, estableciendo a lo que él llamó: *el lector cómplice*³⁸. La memoria prostética permite al mensaje de los muertos viajar a través de las barreras de los tiempos naturales y ficcionales, preservando la interpretación final de Catherine E. Coulson como la *Log Lady*, y, a pesar de la muerte material de la actriz, su voz permea hasta el mundo ficcional de *Twin Peaks*³⁹. La memoria prostética permite que la voz de Tony Jay se preserve como el *Elder God* de la saga *Legacy of Kain*⁴⁰. La memoria prostética evita la desaparición de la voz de Richard Grosse personificando a Douglas Cartland en *Silent Hill 3*⁴¹, antes de que una deficiente labor de restauración pusiera en riesgo de ser olvidado su legado. En ese mismo tenor, podríamos enumerar cientos o miles de casos en que la memoria prostética nos trae las voces de los muertos. Estamos rodeados de millones de voces de los muertos, almacenados en la música, los filmes, videojuegos y otras expresiones de arte.

Andrei Tarkovski, mostrando su característica actitud optimista, se expresaba de la cinematografía como una forma de arte enfocada en la relación de la memoria y el tiempo, y afirmó que una de sus principales potencias era la preservación de ambas:

“[...] por primera vez en la historia de las artes, en la historia de la cultura, el hombre encontró el medio para imprimir el tiempo, y simultáneamente, la posibilidad de reproducir ese tiempo en la pantalla tantas veces como lo desee, de repetirlo y regresar a él: adquirió una matriz de tiempo real. Una vez visto y grabado, el tiempo

³⁸Julio Cortazár, interview by Joaquín Soler Serrano, 1977.

³⁹David Lynch and Mark Frost, "Twin Peaks: The Return," in *Twin Peaks*, ed. David Lynch (United States of America: Netflix, 2017).

⁴⁰Amy Henning, Richard Lemarchand, and Jim Curry, "Legacy of Kain: Soul Reaver," in *Legacy of Kain*, ed. Andrew Bennet, Amy Henning, and Rosaura Sandoval (United States of America: Eidos, 1999).

⁴¹Kazuhide Nakazawa, "Silent Hill 3," in *Silent Hill*, ed. Team Silent (Japón: KCET, 2003).

ahora puede ser preservado en cajas de metal por largo tiempo [teóricamente, por siempre]”⁴².

De esta manera, se refuerza la idea del arte y la tecnología como unas formas de memoria prostética, sin embargo, nuevamente Tarkovski fue sumamente optimista al señalar su “teóricamente, por siempre”. La memoria prostética, tanto como producto tecnológico, cultural, material y artístico, tiene una inexorable relación con los objetos y los objetos son de naturaleza finita.

2.4.1 Cinematografía, explosiones y filmes perdidos

Uno de los ejemplos más accesibles al fenómeno de la desaparición del relato a causa del medio es el acontecido en la cinematografía, específicamente en los denominados *Filmes Perdidos*, los cuales son largometrajes o cortometrajes de cine, que, se especula, no existen en ningún archivo o respaldo. En su edición del 14 de junio de 1998, el diario argentino *La Nación*⁴³ presentó una serie de afirmaciones del investigador Larry Karr, en las cuales explica que el 48 por ciento de los 21,000 filmes norteamericanos producidos antes de 1950 se han perdido definitivamente y de los 846 títulos producidos en los Estados Unidos en 1918, sólo 29 se conservan íntegros en los archivos públicos norteamericanos y otros 27 están en colecciones europeas. El motivo de tan exponencial desaparición se debe a que tales filmes, al producirse en cintas con base de nitrato, son particularmente inestables, inflamables y, debido a la emisión de los gases propios de los materiales empleados para fabricarles, se va destruyendo paulatinamente la emulsión de las cintas, dañando e incluso destruyendo el contenido de las mismas. Esto conduce a una cifra global en la que se calcula que el 50 por ciento de los filmes anteriores a 1950 y el 80 por ciento de las películas producidas durante el período de cine mudo se han perdido para siempre.

El acervo cinematográfico de México ha sido una de las víctimas de la naturaleza inflamable de las cintas. El 24 de marzo de 1982 en la Cineteca Nacional en la Ciudad de México las llamas consumieron el acervo fílmico que ahí se albergaba. Se especula que

⁴²Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

⁴³"El Mundo Del Descuido," *La Nación*, Domingo 14 de junio de 1998.

fueron destruidas totalmente 6 mil películas y ha sido imposible determinar con precisión cuantos filmes eran piezas únicas⁴⁴. Un caso similar sucedió en 1937, cuando el almacén de la Twentieth Century Fox de Little Ferry, New Jersey, se incendió, destruyendo todos los negativos originales de esa productora y de otros estudios de menor tamaño, anteriores a 1935⁴⁵.

A la naturaleza inflamable de los filmes con base de nitrato como aceleradores de la destrucción del relato cinematográfico, también podemos sumar los factores técnicos, legales, políticos y económicos que dificultan o entorpecen la preservación de esos relatos⁴⁶. Trasladar los relatos en cinta con base de nitrato a materiales más estables, como las cintas de acetato y poliéster o su transferencia a medios digitales, implica el poder cubrir los altos costos de adaptación y digitalización. Además, pocos de estos relatos tienen liberados los derechos de uso comercial y de autor, por lo que, desde una estricta perspectiva legal⁴⁷, el realizar la adaptación, reproducción y distribución total o parcial de esos materiales es considerado ilegal, en consecuencia, en muchos casos las únicas versiones a las que tiene acceso el público general son las que se han denominado bootleg, piratas o de contrabando⁴⁹. Lino García Morales nos previene que el acceso a dispositivos analógicos de producción, adquisición, edición, y otros ha disminuido con una celeridad dramática [el 31 de diciembre

⁴⁴Abida Ventura, "30 Años Del Siniestro En La Cineteca Nacional, Un Incendio De Película..", *El Universal*, 25 de marzo del 2012 2012.

⁴⁵report, "Fox Film Storage Fire," *Quarterly of the National Fire Protection Agency* 1937.

⁴⁶Lorena García, "La Desidia Llega Al Cine," *La Nación*, 14 de junio de 1998 1998.

⁴⁷"Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works," (París, Francia.1886).

⁴⁸ The Berne Convention for the Protection of Literary and Arts, *ibid.* en su artículo noveno ha dictado desde 1886 los estatutos de derechos de autor y determina que: "Authors of literary and artistic works protected by this Convention shall have the exclusive right of authorising the reproduction of these works, in any manner or form. [...] Any sound or visual recording shall be considered as a reproduction for the purposes of this Convention", lo que implica que el compositor o quién ejerce los derechos legales sobre la obra, tiene todos los derechos y control sobre cómo debe ser utilizada su obra.

⁴⁹Mike Stoklasa and Jay Bauman, *Best of the Worst: The Star Wars Holiday Special (for Real), Best of the worst* (Milwaukee, United States of America: Redlettermedia, 2013), Videodigital.

de 2015 México dejó de transmitir señales de video analógicas], lo que ha vuelto a la obsolescencia un hecho que ha extinto colecciones de video completas⁵⁰.

Buscando acotar nuestro proyecto de investigación y vislumbrar de forma más clara nuestro problema de investigación, en los siguientes párrafos nos centraremos en las tecnologías digitales. En primer lugar, las tecnologías digitales facilitan el acceso al Arte y la Cultura, pero presentan una serie de dificultades particulares que entorpecen su preservación. Toda la información contenida en dispositivos digitales está en riesgo de desaparecer, debido a la naturaleza falible de los mismos⁵¹. Los dispositivos digitales de almacenaje de datos, por ejemplo: discos duros, CD-ROM, servidores, etcétera, han resultado ser artefactos tecnológicos sumamente frágiles y con una vida útil considerablemente reducida. Es decir, los dispositivos de almacenaje digital de datos se estropean con mucha facilidad a causa de factores externos, como humedad, calor y uso descuidado. Además, la iteración tecnológica transforma a la mayoría de estos artefactos en objetos arcaicos en muy poco tiempo. Ejemplificando en términos cotidianos, podemos observar cómo las computadoras portátiles ya no incluyen lector de CD-ROM y hay las que incluso ya no cuentan con lector de USB⁵². Este proceso también lo podemos encontrar en el *software* – conocido coloquialmente como programas o *apps*–, que en muy poco tiempo resultan incompatibles o inoperantes. Tom Learner⁵³, dirigente del sector de investigación en arte contemporáneo del *Getty Conservation Institute*⁵⁴, puntualiza:

⁵⁰Lino García- Morales, "Refectum Dé-Coll/Age De Wolf Vostell Un Caso De Estudio," in *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, ed. Américo Castilla (Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015).

⁵¹Henry Lowood et al., "Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper," *American Journal of Play* 2, no. 2 (2009).

⁵² Esta referencia es deliberadamente caduca, ya que conforme pasen los años y la tecnología desarrolle diversos dispositivos de almacenaje, se mostrará la ridiculez de la referencia.

⁵³Tom Learner, "Estrategias De Difusión De La Información Y Formación Profesional En El Gci," in *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, ed. Américo Castilla (Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015).

⁵⁴ El Getty Conservation Institute [GCI] trabaja internacionalmente para promover las prácticas de conservación en las artes visuales. El Instituto sirve a la comunidad de conservación a través de investigación científica, educación y capacitación, proyectos de campo y difusión de información. Dentro de sus esfuerzos, el GCI crea y entrega conocimiento que contribuye a la conservación del patrimonio cultural mundial.

“Toda forma de arte que emplee tecnologías modernas [por ejemplo, cintas de video, computadoras, instalaciones de luz, etc.] corre el grave riesgo de incluir componentes que puedan pronto volverse obsoletos o no estar disponibles en el mercado. Esto se profundiza especialmente en el caso de obras de arte de los mpo⁵⁵, porque el desarrollo acelerado de nuevas tecnologías implica que los formatos de grabación más antiguos tendrán que migrar constantemente a nuevos formatos, o bien será necesario tomar medidas para extender la vida útil de los equipos más antiguos.”

La principal amenaza contra la longevidad de la información digitalizada es la *decadencia del dispositivo*, también denominada como el *bit rot* o la *putrefacción del bit*. Henry Lowood cataloga al *bit rot* como la descomposición progresiva de la información contenida en un dispositivo de almacenaje digital, a causa del paso del tiempo. Ese proceso causa que la información contenida en esos dispositivos se torne inaccesible. Los dispositivos de almacenaje magnético y los discos ópticos son los de mayor susceptibilidad ante diversas formas de la putrefacción del *bit*⁵⁶. En apartados posteriores se describirán diversas formas de putrefacción del *bit*, de acuerdo a la naturaleza del dispositivo de almacenaje.

Todos los medios digitales están sujetos a la obsolescencia, la cual ocurre cuando formatos de almacenaje anteriores son remplazados rápidamente por nuevos formatos de almacenaje. Cuando un medio de almacenaje es remplazado, no hay dispositivos de *hardware* y *software* que puedan ejecutarle.

Todo lo anterior, responde al fenómeno cultural que Baudrillard denominó como: *déficit técnico* o *fragilidad organizada*, es decir, no se espera que los objetos duren con la finalidad de que una nueva generación de objetos ocupe su lugar. Por lo tanto, los objetos no pueden escapar de la muerte⁵⁷.

Dentro del terreno del arte, los objetos no se encuentran exentos de la muerte y, dentro de los cambios de paradigmas propuestos por el arte moderno y contemporáneo, la producción de piezas está destinada a la desaparición gradual o repentina. Althöfer sostenía

⁵⁵ En la nota del texto original, se señala como “En inglés time-based media artworks.”.

⁵⁶ Lowood et al., "Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper."

⁵⁷ Baudrillard, *El Sistema De Los Objetos*.

que las obras contemporáneas necesitaban mayores medidas de conservación preventiva que el arte antiguo⁵⁸, ya fuese como parte de una propuesta frente a la evanescencia o debido a que se realizaran con materiales con poca experimentación sumamente frágiles o inestables⁵⁹. La memoria prostética no rebasa su condición de artefacto, y como tal, no puede escapar a la muerte. Consecuentemente, las actividades relacionadas con la Cultura y el Arte parecieran estar estrechamente relacionadas con la preservación de los artefactos⁶⁰. Por lo tanto, sumado a los retos ya conocidos de preservación del arte objetual, como el afrontar la degradación progresiva de los materiales, tales como pigmentos, las emulsiones, los soportes, etc.; ahora diversas propuestas artísticas se enfrentan a la fragilidad organizada de los dispositivos electrónicos digitales, a la fragilidad de la memoria prostética.

2.4.2 Los videojuegos y las formas de mirar al mundo

El Arte contemporáneo experimenta con la paradoja de la alienación, la cual es la perspectiva de que estamos envueltos en una realidad de elecciones vivas de alternativas muertas⁶¹. Desde comienzos del siglo XX, el arte contemporáneo tiene una estrecha relación con el espacio y el dialogo que conlleva el mismo con el espectador, lo que ha derivado en que gran parte de la producción artística esté basada en la participación directa de la audiencia, sus experiencias estéticas y sus visualidades⁶². En el arte contemporáneo, los artistas renovaron su interés en las obras que aspiran establecer un diálogo entre el artefacto y el espectador, generando un nuevo paradigma cultural en el que las piezas artísticas establecen una reacción, interpretación y participación con los espectadores. Como producto del clima intelectual y cultural del siglo XX, los videojuegos surgieron e intentaron responder a la aspiración del arte contemporáneo de generar artefactos visuales en los cuales la

⁵⁸Carlota Santabárbara Morera, "Heinz Althöfer, the Beginning of the Theory of Conservation of Contemporary Art," *E-rph: Revista electrónica de Patrimonio Histórico* X, no. 18 (2016).

⁵⁹Américo Castilla et al., *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte.*, ed. Carolina Sborovsky and Violeta Bronstein (Buenos Aires, Argentina.2015).

⁶⁰"Museo Reina Sofía: Conservación De Arte Contemporáneo 15a Jornada.," ed. Museo Nacional Reina Sofía (España.: Museo Nacional Reina Sofía, 2014).

⁶¹Baudrillard, *El Sistema De Los Objetos*.

⁶²"Museo Reina Sofía: Conservación De Arte Contemporáneo 15a Jornada.."

interpretación, reacción y participación con el sujeto fuese la intención central, no obstante, también han compartido los mismos retos a causa de la ausencia de reflexiones culturales y fenomenológicas alrededor de su momificación, conservación y preservación como artefactos artísticos.

Por otra parte, desde la perspectiva de los Estudios Visuales, se buscará delimitar y estabilizar el término *video juego* o *juego de computadora* en apartados posteriores, ya que en todo momento debemos ser cuidadosos al utilizar el neologismo, debido a que el vocablo *videojuego*, al ser un *Umbrella Term*, abarca un universo de prácticas y funciones sumamente variado, complejo y poco heterogéneo⁶³. La noción de qué es un video juego parecería estar muy limitada en aquellos que no integran a sus entusiastas⁶⁴. De momento, podríamos sintetizar provisionalmente que un videojuego es una actividad lúdica realizada por medio de una computadora y mediada por una pantalla electrónica, pero ahondaremos en las mismas en los correspondientes apartados.

Para delimitar nuestro objeto, provisionalmente tomaremos dos definiciones: la primera establecida por el filósofo Bernard Suits que define al juego como “*un intento voluntario de superar obstáculos innecesarios*”⁶⁵; seguida de la definición de video juego de Nicolas Esposito de la Université de Technologie de Compiègne: “*A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story*”⁶⁶, “*Un video juego es un juego el cual jugamos gracias a un dispositivo audiovisual y el cual puede estar basado en una historia*”. [Traducción propia].

Nuevamente, es necesario ser cuidadosos de no confundir este término con *Juegos Electrónicos*, ya que el universo de los juegos electrónicos comprende las máquinas tragamonedas de los casinos, las máquinas de pinball, etc. Un videojuego o juego de

⁶³Silvina Ferreira dos Santos, "Psicoanalistas Pensando Lo Virtual: ¿Final Del Juego? " (paper presented at the Ciclo Científico 2017: Vigencia y eficacia del psicoanálisis: desafíos actuales, Argentina, 2017).

⁶⁴Chris Kohler, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Dover Publications (United States of America.: Dover Publications, 2016).

⁶⁵Bernard Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia* (United States of America: Broadview Press, 2005).

⁶⁶Nicolas Esposito, *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is* (Compiègne Cedex, France: Université de Technologie de Compiègne 2005).

computadora abarca desde actividades lúdicas ya consolidadas, como el jugar una partida de ajedrez contra una computadora o contra otra persona a través de una red informática; las aventuras ergódicas de texto; las aventuras gráficas de *point and click*; pasando por los simuladores de vuelo, de deportes; hasta llegar a los complejos juegos de rol como los MMORPG, *Second Life*, el cual, en un sentido estricto, es un juego de computadora por sus acepciones lúdicas de la performatividad y trans migración⁶⁷. En la anterior aseveración omití deliberadamente un enorme gradiente que comprende al extenso y heterogéneo universo de los juegos de computadora, sin embargo, en apartados posteriores se explorará nuevamente dicho postulado una vez que se hayan estabilizado una serie de términos sin los cuales sería irresponsable intentar delimitar tal universo.

2.4.3 Videojuegos, ideología, visualidad y arte:

Dado que, como especie humana, todos nuestros actos son ideológicos, los videojuegos como fenómeno social se encuentran en medio de un conflicto ideológico que incluso llega a tener tintes de discusión moral. Se ha vuelto un escenario común el antagonismo entre realidades: unas que denominan a los videojuegos como una manifestación de la corrupción moral que atenta contra la psique e integridad moral de las personas, ya sea por la influencia de la violencia cultural o particular. Además, se sostiene la

⁶⁷M Maher, "Catholic Encyclopedia " Robert Appleton Company, <http://www.newadvent.org/cathen/10234d.htm>. Metempsicosis o trans migrar, es el primer acto a realizar simbólicamente por el participante en el momento de adentrarse en un video juego; es decir, transfiere su personalidad, su moralidad, incluso su ética, a un nuevo cuerpo: el del personaje. El participante, además de aportar movimiento y acción al personaje, transmigra su conciencia en un acto de "ser y estar ahí" Martin Heidegger, *Being and Time: A Translation of Sein Und Zeit* (Albany, N.Y. United States of America: State Universtiy of New York Press., 1996).; es decir, el video juego no es un acto de control, es un acto vivencial. Existen situaciones en que la metempsicosis se convierte en un acto de interpretación –desde la acepción de la dramaturgia– donde el participante responde de acuerdo con la lógica y verisimilitud que corresponde al protagonista planteado, respondiendo al rol de héroe, antihéroe, villano u otros que el autor ha determinado anteriormente. Planteado pragmáticamente, en un video juego de Batman, el participante podrá actuar dentro de los límites morales con los que cuenta Batman. Incluso existe un punto intermedio en que el autor plantea la personalidad, la moralidad y la ética del protagonista, pero el participante, a partir de eso que ya está planteado, por medio de la metempsicosis desarrolla nuevas acciones que gestan una nueva personalidad Ponce-Díaz, "[El Artefacto].".

postura moral de que el videojuego es una manifestación de la decadencia que atenta contra las aspiraciones utópicas.

Y por otro lado tenemos posturas igualmente morales que articulan los videojuegos como una herramienta de disidencia política, social y panacea cultural equiparando a los videojuegos como uno de los brazos que permitirán a las realidades sociales vulnerables su emancipación total de las estructuras existentes. Además, estas posturas atribuyen a los videojuegos la facultad de heraldo, ejecutor y defensor de la posibilidad creativa ilimitada, a la vez que sostienen que los videojuegos son la manifestación de las aspiraciones utópicas de una realidad social en constante progreso tecnológico.

Como autor no aspiraré a una falsa objetividad, dado que no pretendo adentrarme en posturas morales ni en sus validaciones, así que mi interés se centrará en perspectivas mucho menos idealistas que buscan entender a los videojuegos como un objeto narrativo, producto de la visualidad contemporánea o incluso objeto de diseño.

A los videojuegos se les ha denominado coloquialmente como una forma de arte digital y cuando se busca argumentar las facultades de los videojuegos como objeto de arte, se presenta un problema dentro de esta disciplina, ya que el mismo arte como palabra y como concepto se encuentra en medio de un conflicto ideológico. Dado que, independientemente de los conflictos sociales, económicos y políticos, la cultura es incapaz de arrojar productos ajenos a sus estructuras y meta-estructuras, el arte y su legitimación responden a una competencia de designación política, renuientemente supeditada y alojada en el espacio de la crisis de los paradigmas, en que conceptos como “clásico”, “moderno”, “culto”, “popular”, dejan de tener valor canónico, y sus diferencias se disuelven al compartir un mismo espacio, necesariamente laberintico, rizomático y fragmentario⁶⁸.

Los videojuegos navegan en líquido amniótico entre el arte, el diseño y la industria, y gracias al constante cambio tecnológico, al desarrollo de herramientas de diseño y modelaje cada vez más precisas y diversas, las limitaciones técnicas disminuyen, por lo que actualmente un videojuego puede tener cualquier estética, responder a cualquier corriente artística, abordar cualquier tema, y aproximarse al mismo de la forma en que sus

⁶⁸Zavala, *La Precisión De La Incertidumbre. Posmodernidad, Vida Cotidiana Y Escritura*.

desarrolladores lo deseen conveniente. Y si bien muchos videojuegos pueden parecerse, contrario a lo que la percepción superficial podría arrojar, ningún video juego se desarrolla de la misma forma⁶⁹.

Si bien la designación “arte” por sí misma está cargada de implicaciones políticas, lo que puede captar nuestro interés son aquellas piezas elaboradas con la intención de generar un acontecimiento visual, una experiencia estética. En el momento de observar a los videojuegos como artefactos de Arte Visual, es conveniente recurrir a los artistas y es aquí cuando Tarkovski definía que el fin de todo arte –salvo el destinado a un “consumidor” /mercancía– era el de explicar al artista y a los demás. Se explica por qué se vive, cuál es el sentido de la existencia o, si no explicarlo, al menos preguntarlo⁷⁰.

Siguiendo esas líneas, Tameem Antoniades, el director del video juego *Hellblade: Senua's Sacrifice*, utiliza literalmente el término “*ways of seeing*”⁷¹ para referirse a su intención primordial en el momento de desarrollar tal video juego, la cual fue generar un acontecimiento visual en el que los jugadores puedan compartir experiencias y nuevas formas de miradas. Señala que el arte, la ciencia, los videojuegos, nacen de la intención de los autores de compartir otras formas de mirar, y si no exploramos nuevas miradas, no podremos sobrevivir como sociedad⁷². En el mismo tenor, los videojuegos de Johnatan Blown nos piden que veamos al tiempo, al lenguaje y la resolución de problemas desde nuevas perspectivas⁷³.

A continuación, describiremos brevemente la obra de Antoniades “*Hellblade Senua's Sacrifice*”. Se trata de un video juego desarrollado independientemente, como una categoría similar a la del cine independiente o cine de autor, que utilizando como estructura la mitología nórdica y celta, nos permite experimentar la construcción de la realidad a partir de la psicosis, del amor y de los espíritus inquebrantables. Tarkovski nos dice que, si bien las

⁶⁹Jason Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made* (United States of America: Harper Paperbacks, 2017).

⁷⁰Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

⁷¹En una referencia al trabajo de John Berger, en su libro y serie para la BBC de Londres, *Ways of Seeing*.

⁷²Tameem Antoniades, “Hellblade: Senua's Sacrifice,” in *Hellblade*, ed. Tameem Antoniades (United Kingdom: Ninja Theory, 2017).

⁷³Dustin Hansen, *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More* (United States of America: Feiwel Friends, 2016).

piezas de arte no tienen la obligación de ser realistas, sí deben buscar reflejar la vida. Y en *Senua's Sacrifice* compartimos las gestas alrededor de la aceptación de la propia identidad, la pérdida de los seres amados, y, utilizando las palabras aparecidas en el video juego, comprendemos que, si damos la espalda a la muerte, estaremos atrapados en la sombra que proyecta.

Desde una perspectiva de legitimación del videojuego como artefacto artístico, nos podemos remitir a lo señalado por el crítico en arte y cultura Jorge Terrones en actividades académicas: no hay fenómenos que sean Arte por sí mismos, más bien se requieren de instituciones que los validen⁷⁴. Por lo tanto, podemos señalar que *Hellblade: Senua's Sacrifice* en 2018 fue legitimado por la British Academy of Film and Television Arts, con los reconocimientos para ese año por Artistic Achievement, Audio Achievement, Game Beyond Entertainment, también premiando a su actriz protagonista Melina Juergens, quien también es la editora y artista visual del proyecto. Igualmente La Writers' Guild of Great Britain Awards le reconoció como Best Writing in a Video Game de 2018. El movimiento Games for Change también conocido como G4C, la cual es una asociación, movimiento y una comunidad dedicada el impulso de juegos de computadora para el cambio y justicia social, le otorgó su reconocimiento de 2017. Además este videojuego recibió más nominaciones y reconocimientos por parte de distintas instancias.

El caso de *Hellblade: Senua's Sacrifice* como arte legitimado, no es ni la regla, ni la excepción a la misma. Hacer la generalidad de que los videojuegos son una forma de arte, es igualmente de aventurado que indicar que la cinematografía es una forma de arte, ya que en el mismo universo puede existir un filme de Adam Sandler junto a *Nostalgia* de Andrei Tarkovski. Sería sumamente ignorante tomar como generalidad al producto mercantilista de Sandler para juzgar el estado total de la cinematografía. Es equiparable a querer demeritar la labor de Horace Walpole a partir de un texto de Horacio Warpol. Lo más sensato es tomar piezas individuales, evaluar las intenciones autorales, los valores estéticos de la obra y juzgar particularmente si son piezas de arte o no. Durante los primeros años de la cinematografía, Walter Benjamin señalaba que el valor artístico del cine era cuestionable, dado que eran los

⁷⁴Jorge Terrones, 2017.

grandes capitales los que indicaban los temas y tonos expuestos en las piezas; por lo tanto, el único mérito atribuible era el de apoyar una crítica revolucionaria de las concepciones que hemos heredado sobre el arte⁷⁵. No obstante, el devenir artístico ha vuelto cuestionable tal aseveración puesto que conforme se ha vuelto más accesible la tecnología de producción, edición y distribución audiovisual, se han diversificado los temas, propuestas y posturas, así que , se han multiplicado los discursos y representaciones de la cinematografía. Asimismo, aunque existe una enorme plataforma de cine hegemónico y comercial, no significa que éste sea el único circuito existente, ni de producción, ni de distribución. Siguiendo esa perspectiva, dentro del universo de los videojuegos existe un gradiente extensísimo entre las piezas de arte visual y los artefactos mercantiles, e incluso hay piezas que conviven en los dos espectros del valor estético y el éxito comercial como también sucede en otras formas de arte. El que algo sea exitoso en el mercado, ya sea en un consumo de nicho, o el mercado masivo, no significa que sea un artefacto basura o sin valor artístico o cultural⁷⁶.

Los videojuegos, a pesar de ser medios narrativos relativamente recientes, corren el peligro de perder cientos de relatos de forma irrecuperable. El principal factor de riesgo contra la preservación de los videojuegos es de índole comercial, ya que no es común que se realicen nuevos tirajes de las piezas una vez lanzadas, videojuegosa diferencia de otros medios narrativos como la literatura, y en un grado menor la cinematografía. Es decir, en su año de lanzamiento, videojuegos como *Silent Hill*⁷⁷, fueron lanzados con un número determinado de piezas, y en ningún año consecuente se elaboraron más piezas físicas del mismo, a pesar de su aceptación favorable por la audiencia y la crítica. La única forma de obtener una pieza física oficial de ese videojuego es recurriendo al mercado de coleccionistas y pagar el precio especulativo que se suele manejar en esa clase de círculos.

Dentro de los factores de riesgo físico está que los videojuegos, al tratarse de piezas de *software*, han estado estrechamente relacionados a las piezas de hardware de almacenaje de datos, y tales sistemas de almacenaje, con el paso de los años, han mostrado evidentes

⁷⁵Benjamin, *La Obra De Arte En La Época De Su Reproductibilidad Técnica*.

⁷⁶Crawford, *The Art of Computer Game Design*.

⁷⁷Keiichiro Toyama, "Silent Hill (サイレントヒル Sairento Hiru)," in *Silent Hill*, ed. Keiichiro Toyama (Japan: Konami, 1999).

muestras de falibilidad. Los llamados disquetes o los discos *floppy* [dispositivos de almacenaje removible, cuadrado y plano, con las dimensiones en pulgadas, utilizado en las primeras computadoras]⁷⁸ además de ser sumamente vulnerables al daño físico, al magnetismo y humedad, no tienen una vida útil mayor a los 6 años, si no se conservan en condiciones óptimas. Los *cd-roms* son igualmente vulnerables al contacto físico y al calor, por lo que no se les prospecta una vida útil de más de 20 años bajo uso cotidiano. Y así se podría enumerar uno a uno los diferentes dispositivos de almacenaje que se han utilizado en los videojuegos como pieza de *hardware*.

Ahora bien, a pesar de que existen diferentes facilidades de acceso relativamente generalizado en el que los particulares pueden trasladar su información a diferentes medios electrónicos, los videojuegos enfrentan una serie de candados legales que impiden su preservación. Realizar la copia de un video juego es considerado un acto contra las leyes de derecho de autor, es decir, automáticamente se asume como piratería⁷⁹.

Siguiendo ese tenor, Europeana Pro, la fundación de la Unión Europea para la preservación del patrimonio cultural, encargada de digitalizar el acervo cultural y artístico de Europa, acuñó el término de *agujero negro del siglo XX*, para describir el efecto que han tenido las leyes de derechos de autor en las colecciones digitales de las fundaciones de preservación cultural. Luego de realizar una investigación cuantitativa ordenada por la European Comission para determinar el impacto de las leyes de derecho de autor en la accesibilidad del patrimonio cultural de la humanidad, pudieron apuntar que es muy reducida la disponibilidad de las colecciones formadas de obras creadas en el siglo XX o que contienen grandes porciones de obras de ese siglo. Dentro de la misma colección de Europeana, al someterse al análisis cuantitativo del patrón, se encontró que existe una brecha en la disponibilidad del material digitalizado del siglo XX⁸⁰.

⁷⁸Hansen, *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*.

⁷⁹Frank Cifaldi, "'It's Just Emulation!' - the Challenge of Selling Old Games," in *GDC 2016*, ed. UBM Tech (San Francisco California.2016).

⁸⁰Julia Fallon and Pablo Uceda Gomez, "Copyright," in *Europeana Pro* (United Kingdom: Europeana, 2015).

Parafraseando la efectiva síntesis de Chris Kohler: debido a las leyes actuales de derecho autor, es mucho más sencillo acceder a las obras de arte de toda la historia de la humanidad, excepto a aquellas producidas en el siglo XX⁸¹.

De acuerdo con el ejemplo aparecido en el texto Kohler, las leyes de derecho de autor protegen las obras de las copias en un promedio internacional de 100 años después de la muerte del autor. Por lo tanto, la música, los libros, los filmes del año 1923, se volverán de dominio público para el año 2083 y podrán ser reproducidos libremente, si asumimos que sus autores murieron en 1983. El problema radica en que nada garantiza que para el año 2083 hayan sobrevivido todas esas piezas, ya que factual y objetivamente para el año en que se redacta este texto una inmensa mayoría no se pudo preservar por el efecto de esa ley de 100 años. En siguientes apartados se explorará como la mayoría de los filmes de 1923 no pudieron sobrevivir 100 años. En la mayoría de las piezas, los filmes se desintegran, los libros se degradan, y en nuestro específico objeto de estudio, los videojuegos, al ser artefactos electrónicos y digitales, fallan.

Lo anterior coloca a los videojuegos bajo una espada de Damocles constituida por los candados legales y sujeta por la falibilidad de los dispositivos en que fueron almacenados originalmente. Desde 1982, Jesús Martín Barbero nos ha señalado que en las formas de expresión narrativa y transmisión del relato, el modo de adquisición de las mismas influye enormemente en la forma de uso⁸², afirmación apuntalada por Espen Aarseth en *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*⁸³, cuando señala que hay formas de narrativa que únicamente pueden existir o ser consumidas en determinados medios, refiriéndose específicamente a aquellas en las que se requiere de la intervención directa y no trivial del lector. Si se tiene presente la importancia del medio a la hora de ejecutar el relato nos puede llevar a reflexionar que, a lo largo del proceso de causalidad al que llamamos historia, diversos medios de producción y consumo del relato han mermado o desaparecido como

⁸¹Chris Kohler, "In Defense of Roms, a Solution to Dying Games and Broken Copyright Laws," in *Kotaku*, ed. Stephen Totilo (United States of America: Gizmodo Media Group, 2018).

⁸²Jesús Martín-Barbero, "'Memoria, Narrativa E Industria Cultural'," *Comunicación y cultura*, no. 10 (1983).

⁸³*Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*, 1st ed. (Baltimore, Maryland. US.: The Johns Hopkins University Press 1997).

consecuencia de: el colonialismo cultural, los conflictos bélicos, las pandemias, el eurocentrismo, las prácticas económicas predatorias, la búsqueda de la hegemonía cultural, los incontables desastres climáticos, la naturaleza efímera del mismo relato, la falibilidad de su contenedor o la ausencia de individuos que recabaran o rescataran el testimonio de las mismas. Por tanto, nos cuestionamos si en cada ocasión que se ha perdido un medio, en que se han olvidado los relatos y sus narrativas, ¿se ha perdido un engrane del meta-sistema que nos configura como cultura?

Considerando que los videojuegos son diseñados con la intención de que sean piezas en las que se pueda transgredir, no contemplar, se pueden plantear paradojas al momento de ser conservados, ya que, al emplear el almacenaje para evitar su degradación, la intención principal para los que fueron creados queda anulada. El almacenaje anula el papel de receptor y lector cómplice⁸⁴. La pieza, al intentar salvarse, ha quedado materialmente momificada, experimentando lo que Baudrillard llama *muerte por museomomificación*⁸⁵. Un videojuego que no se puede transgredir, pierde su valor y función como pieza de arte. Por lo tanto, los esfuerzos de preservación, conservación y restauración deberían enfocar sus esfuerzos en permitir que futuras generaciones de lectores cómplices puedan recorrer y transgredir este tipo de piezas. Un videojuego no operativo, que no pueda accederse, transgredirse, recorrerse y jugarse, se transforma un arcaísmo inoperante, un vestigio de una cultura criogenizada⁸⁶.

Todo lo anterior nos lleva a plantear un problema general de investigación que se puede englobar en el siguiente enunciado: Un enorme acervo cultural y artístico contenido dentro de los juegos de computadora del siglo XX se encuentra en riesgo de desaparecer permanentemente, debido al acelerado deterioro de los dispositivos electrónicos, su propensión a las fallas, a la obsolescencia, el déficit técnico, las leyes de derecho de autor, y a la ausencia de mecanismos oficiales de preservación y conservación.

A riesgo de ser tautológicos, debemos mantener la postura clara: como sociedad, academia y estudiosos de la imagen perderemos el acceso a un enorme acervo de la historia

⁸⁴Cortázar, "Entrevista Completa a Julio Cortázar - Programa "a Fondo"."

⁸⁵Jean Baudrillard, *Simulations*, ed. MIT (United Kingdom.: Semiotext(e) / Foreign Agent, 1983).

⁸⁶ibid.

y cultura visual contemporánea si fallamos en la labor de la preservación de los juegos de computadora. De seguir el panorama tanto legal, tecnológico como comercial contemporáneo, los juegos de computadora producidos en las últimas décadas no sobrevivirán al lapso de cien años antes de volverse de dominio público y, en un escenario catastrofista, pero no improbable; el lapso de cien años podría aumentar debido a los intereses comerciales de las grandes corporaciones que detentan miles de licencias de propiedad intelectual, y realizan acciones que evitan que tales licencias se vuelvan de dominio público.

2.4.3.1 Un cuento hiperbólico para ejemplificar el problema de investigación:

En el presente apartado, pediré del lector un ejercicio mental, con la intención de ejemplificar por medio de una hipérbole, y con la literatura como objeto de estudio, para así evitar que cualquier prejuicio contra los videojuegos entorpezca el alcance del problema planteado. Supongamos que un individuo llega con un *5.25 inch floppy disk* al departamento de literatura y filosofía de una universidad imaginaria, asegurando que en su interior se encuentra una novela desconocida e inédita de Juan Rulfo. En la etiqueta podemos observar una desvanecida caligrafía que indica las iniciales JR. La primera dificultad radicaría en localizar a un individuo o institución que cuente con un lector para ese tipo de diskette, con la obvia implicación de que tal lector debe estar en buenas condiciones. Junto al lector, se debe conseguir una computadora que pueda reconocer tal lector o en un escenario ideal, una computadora con el lector integrado. Después de un par de llamadas telefónicas, correos electrónicos, localizamos en el inventario del departamento de ciencias informáticas la computadora adecuada y un becario con los conocimientos y disposición para ejecutar las líneas de comandos necesarios. En este relato, como señalamos anteriormente, resolvimos el problema de las líneas de comando, con la aparición providencial de un becario que puede operar una computadora sin sistema operativo gráfico. Pero presentaremos la siguiente dificultad: en efecto, dentro del *diskette* hay un archivo intitulado *Pparamo_regresa_borrador_2_JR.JTD*. Nuestro becario de primer momento nos indica que la computadora en la que está explorando el *diskette*, no tiene el software para abrir un archivo con la extensión JTD, e incluso deberá investigar de qué formato se trata. Luego de una breve investigación en los sitios adecuados, el becario proactivamente nos señala que

JTD es la extensión generada por los procesadores de texto de la compañía japonesa JustSystems Ichitaro, por lo tanto, el archivo probablemente contenga texto. Para ese momento, todo el departamento de ciencias informáticas está involucrado en la labor arqueológica.

La primera sugerencia es copiar el archivo Pparamo_regresa_borrador_2_JR.JTD a otro dispositivo, así que rápidamente desmontan el lector de 5.25, utilizan un cable de un lector 3 ½, el mismo a un adaptador a USB –el cual fue manufacturado por uno de los ahora ingenieros interesados en el archivo– y por fin el archivo se encuentra resguardado en un disco duro de estado sólido. Pero aún no se resuelve el misterio del procesador de texto de JustSystems Ichitaro. Después de otro periodo de investigación, los interesados se dan cuenta que, afortunadamente, la compañía aún existe y aún desarrolla procesadores de textos. Por lo que, siguiendo algunos hipervínculos, todos están dispuestos a conseguir una versión del procesador de texto, pero al llegar a la *webpage* de la compañía, esta se encuentra en estricto japonés. Afortunadamente nuestro becario providencial, conoce a alguien que conoce a alguien en el departamento de lenguas, quien domina perfectamente el idioma japonés y podría ir para ayudarles en su aventura. Al final del día, el poliglota les informa que hay que pagar alrededor de \$299.99 USD para comprar una licencia de uso del procesador de texto. Afortunadamente, el departamento de ciencias informáticas conoce el procedimiento para solicitar los recursos, y en un período de 3 a 6 semanas, es autorizada la compra del software. Aquí nuevamente se solicita la ayuda del poliglota para realizar la instalación adecuada del *software*. Luego de un par de pruebas está todo listo para abrir el archivo.

En efecto, se trata de un documento de texto, de alrededor de 345 cuartillas; el gran *magnus opus* desconocido de Juan Rulfo, con una particular primera página:

“Copyright © 1983 by Juan Rulfo

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of the publisher. For permission requests, write to the publisher, addressed “Attention: Permissions Coordinator,” at the address below.”

Al final de esta información legal se leen un par de datos de contacto de quien en esas fechas fue el agente y editor de Juan Rulfo. En un sentido estricto, desde el momento que estas personas copiaron el archivo 5.25 a la unidad de disco duro, cometieron una falta contra las leyes de derecho de autor. Después de esto, es claro que no podrán realizar más copias de tal descubrimiento sin recurrir al departamento legal de la universidad. Por lo que, en esa inmediatez, siguiendo lo estrictamente legal, su única alternativa sin controversia legal, será esperar hasta el año 2083, con la optimista esperanza de que el disco 5.25 sobreviva otros 60 años, que JustSystems Ichitaro siga produciendo procesadores de texto, y que haya individuos con los conocimientos y la disposición de realizar la labor.

El ejemplo presentado, si bien es hiperbólico, es una realidad que enfrentan constantemente los entusiastas en la preservación de videojuegos. Una segunda función del ejemplo, es ayudar a vislumbrar que el problema planteado no es exclusivo de los videojuegos, es un problema latente en la cultura contemporánea. Esto es: las tecnologías digitales facilitan el acceso al Arte y la Cultura, pero presentan una serie de dificultades particulares que entorpecen su preservación. Tal afirmación no se debe leer con un tono tecnófobo, sin embargo, es importante que seamos conscientes de que la promesa de almacenaje eterno que proponen los sistemas tecnológicos, es una mera promesa, una sumamente frágil. Como acertadamente señala la Dra. Carlota Santa Bárbara Morera, cualquier actividad centrada en la cultura y el arte se vincula, de una u otra forma, a una labor de conservación del patrimonio⁸⁷.

Parafraseando y apropiándonos de lo expuesto por Juan Carlos Vidal al hablar de la cinematografía, podemos defender que los videojuegos son una forma de entretenimiento, más aún, son una de las más socorridas y potentes, tanto culturalmente, como económicamente. De acuerdo con datos de la Entertainment Software Association, los videojuegos como industria en Norteamérica generaron alrededor de \$30.4 billones de

⁸⁷Morera, "Heinz Althöfer, the Beginning of the Theory of Conservation of Contemporary Art."

dólares en 2016⁸⁸. Sin embargo, pueden tener otras funciones y esas son las que intentamos abordar⁸⁹.

Los videojuegos nunca serán gran literatura, ni grandes novelas, ni grandes filmes; serán grandes videojuegos. Debemos aprender a ver desde otros enfoques, darnos cuenta de las principales potencias de los videojuegos.

2.4.4 La estructura de la obsolescencia y el malestar de la cultura

El problema prefigurado, como un malestar de la cultura, nos revela que estamos frente a un fenómeno que sucede cuando a individuos tecnológicamente ignorantes se les pone en contacto directo con alta tecnología. De esta forma, se propagan, promueven y acrecientan acciones llenas de superstición, pánico y pensamiento mágico. Estamos constantemente usando, desechando, comprando, vendiendo y almacenando nuestra cultura en dispositivos que no entendemos, y, que asumimos como infalibles y eternos. El problema no radica en el uso de la tecnología; el problema radica en el total desentendimiento de cómo funciona la tecnología y las implicaciones que conlleva su procedencia, su uso y su muerte. Como nos apunta Tarkovski: tanto en los colectivos, como en los individuos, es muy fácil quedar satisfecho sólo con atisbos de intuición y no con un razonamiento coherente y sólido⁹⁰.

La perspectiva de que los objetos existen para ser producidos y comprados; en lugar de ser poseídos y utilizados, pone en riesgo nuestro testimonio cultural⁹¹. Dicho malestar de la cultura no se limita a los objetos, se extiende a los grupos sociales, a los individuos, repercutiendo directamente en los mismos; la muerte del objeto se traslada a convertir al humano en objeto. Tal como Baudrillard plantea, de la misma forma en que un niño criado por lobos se vuelve más como un lobo, la gente criada por los objetos se vuelve a sí misma un objeto. Existimos en un sistema que no se preocupa por comprender sus componentes. El

⁸⁸Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*.

⁸⁹Juan Carlos Vidal, "Seminario Metodológico En Semiotica," (Morelia, Michoacán México: Doctorado Internstitucional en Arte y Cultural, 2015).

⁹⁰Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

⁹¹Baudrillard, *El Sistema De Los Objetos*.

pionero del periodismo *gonzo*⁹², Hunter S. Thompson, quien convivía con motociclistas renegados al margen de la ley, intentó entender por qué aquellas personas procedentes de grupos marginados y clases obreras, se alienaban de la sociedad, e iniciaban tácitamente una cruzada contra la humanidad que consideraban que los había abandonado. Así reflexionaba:

“[...] Y yo pienso que esta tecnología, la ciencia de la obsolescencia, las personas que se ven más afectadas son aquellas con la menor capacidad de entenderle, las razones de porque sucede. Ello hace que el veneno, el resentimiento, se incremente mucho más rápido, ya que se alimenta de su ignorancia⁹³.

Durante su quehacer artístico, Andrei Tarkovski sostuvo que el camino del conocimiento es interminable, y que ningún paso que acerque a la humanidad a un entendimiento completo del significado de su existencia es lo suficientemente pequeño como para no ser tomado en cuenta. Por ello, debemos reflexionar sobre que no hay ninguna pregunta absurda. No hay connotaciones negativas en preguntarse cosas que parecen elementales y, de alguna forma, el tener certezas absolutas es un signo de pensamiento ideologizado, dado que la crítica es una de las formas más efectivas de combatir los sistemas de creencias manifestados en las ideologías. En consecuencia, podemos considerar que la pregunta principal a responderse en este proyecto de investigación será:

- **¿Quiénes son los que realizan la labor de preservación de videojuegos en México, independientemente de la intención autoral o comercial?**

La labor de arqueología digital como disciplina gestante enfrenta retos, provocaciones y adversidades. Esta pregunta general nos deriva preguntas específicas paralelas: ¿Hasta qué

⁹²El periodismo *gonzo* es un estilo de reportaje, cuya principal característica es la borradura de cualquier pretensión de objetividad, seguido de un planteamiento de abordaje directo del objeto, llegando hasta el punto de influir en ella, y convirtiendo al periodista en parte importante de la historia, como un actor más; también suele imprimir más importancia al contexto que al texto, es decir, da preponderancia al ambiente en que ocurre tal hecho, por encima del hecho mismo. El término se le atribuye al escritor Hunter S. Thompson.

⁹³*Hunter S. Thompson, interview by WFMT-FM, 1967.*

punto se debe doblar la ley con tal de preservar el testimonio de uno de los engranes del meta-sistema al que llamamos cultura?, ¿el futuro de la preservación de los videojuegos se encuentra en las manos de individuos anónimos que se encargan de reestructurar piezas de *software* y las distribuyen clandestinamente?, ¿el testimonio, y el relato humano será salvado por el *bootleg*?

- ¿Cuáles son las acciones que se están tomando en México para preservar a los videojuegos frente a un inevitable riesgo de daño y obsolescencia?
- ¿Es pertinente y relevante la exploración y desarrollo de técnicas, herramientas y metodologías para buscar preservar la información, datos, testimonios y vestigios de las plataformas digitales de narración audiovisual en las que los participantes pueden alterar y determinar el relato en este caso particular, los videojuegos?

Para poder resolver las mismas, es importante primero abordar los problemas semánticos y didácticos que están implicados cuando se habla de videojuegos. Así que se buscará resolver las siguientes preguntas particulares ya que nos ayudarán a vislumbrar la morfología del presente texto, y con ello, ayudarán a resolver la pregunta específica y, finalmente, la pregunta general:

- **¿Qué es un videojuego?**
- **¿Los videojuegos son artes visuales?**
- **¿Por qué los videojuegos merecen ser preservados?**

Una vez establecido el problema prefigurado, determinadas las preguntas generales, las preguntas específicas y las preguntas particulares; podemos dar paso a la hipótesis que cataliza nuestra argumentación.

2.5 Antes de que caiga en el olvido: una hipótesis

“Manifiesta cosa es que, como las cosas temporales son todas transitorias y mortales, están en sí y por fuera de sí llenas de dolor, de angustia y de fatiga, y sujetas a infinitos peligros”⁹⁴.

Para poder establecer una hipótesis, recurriremos a la tautología de señalar el siguiente bucle causal no necesariamente lineal: considerando que los videojuegos, al estar estrechamente ligados a dispositivos electrónicos, están sujetos al déficit técnico de los objetos, es decir, son víctimas de la degradación paulatina de sus dispositivos físicos. De tal forma, la putrefacción del *bit* o *bit rot* es un riesgo latente y progresivo que podría derivar en que los relatos contenidos en esos dispositivos se tornen inaccesibles. Tal riesgo se incrementa con el fenómeno del agujero negro del copyright del siglo XX, esto es, los mecanismos de protección de propiedad intelectual que impiden la reproducción –legal- de piezas durante los cien años posteriores a la muerte del autor. Por lo tanto: tenemos piezas que no sobrevivirán a los 100 años de *copyright* posteriores a la muerte de su autor, ya que sus componentes o los dispositivos capaces de ejecutarles se degradarán antes de que hayan caducado los impedimentos legales para reproducirles.

[El Déficit técnico de los objetos] + [putrefacción del *bit*] + [El agujero negro del *copyright* del siglo XX] = [Las piezas no sobrevivirán a 100 años de *copyright*]

⁹⁴Giovanni Boccaccio, *El Decamerón* (México: Editorial Porrúa 2015).

Ilustración 1 [Las piezas no sobrevivirán a 100 años de copyright]

Lo anterior nos lleva a plantear la siguiente hipótesis: los procesos e intentos de preservación y conservación de videojuegos, dentro de México no se dan por parte de las instituciones, se dan por parte de particulares, de individuos que por iniciativa propia buscan conservar las piezas y el testimonio contenido en ellas. Todo ello independientemente de la intención autoral de los productores de la pieza. Serán los aficionados quienes realizarán la labor de restauración, preservación y conservación de los videojuegos, independientemente de la intención autoral de sus productores. Tal preservación se realizará a partir de colecciones privadas, acciones de hackeo, emulación, replicación, contrabando y *bootleg*. A lo largo de la historia del desarrollo de videojuegos, con la intención de evitar la piratería y contrabando, se desarrollaron métodos y sistemas, buscando evitar el funcionamiento de copias. Irónicamente los métodos desarrollados para saltar tales sistemas y poder realizar copias no oficiales son las que podrían salvar al legado cultural de ese medio. Es importante recalcar que este texto no es una apología ni promoción de acciones de piratería.

En una hipótesis paralela, planteamos que la preservación de videojuegos en la lucha del espectador por que no desaparezca el artefacto a pesar de la voluntad del artista, ha presentado los primeros pasos y soluciones a las problemáticas alrededor de la restauración, preservación y conservación del testimonio, relato y arte digital.

2.5.1 Sobre los objetivos, alcances, y la morfología del texto

Buscando responder a la acusación de la restauradora Hiltrud Schinenzel, quien denunciaba la ausencia de reflexiones históricas, psicológicas y teóricas en general ante los cuestionamientos alrededor de que es el arte y que buscamos preservar⁹⁵, Este texto tiene un objetivo doble. Primero, en el mismo argumento se tiene el propósito de abonar a la preservación de los videojuegos al presentar esquemas tanto operativos como históricos de lo que lo constituyen como medio, ya que poco sentido tendría hacer una mera descripción de los eventos de preservación si no nos esforzamos por entender el funcionamiento y la historia de los videojuegos. En segundo lugar, en la aspiración de vislumbrar una respuesta a las preguntas que se plantean a lo largo del presente texto, y lograr adentrarnos en el investigar la experiencia humana a partir del arte, podemos señalar que el “objetivo general” que se aspira alcanzar es:

Determinar las acciones de preservación de videojuegos realizadas en México.

Con la finalidad de solventar tal objetivo general, es indispensable recurrir en primera instancia a los artistas y a los restauradores. Los restauradores como Hiltrud Schinzel y Heinz Althöfer sostienen que el restaurador siempre debe cuestionarse qué es lo que busca recuperar, por qué lo queremos conservar y para quién restauramos la obra de arte. De tal forma, es indispensable analizar a las obras de arte para poder plantear un método de restauración adecuado. Asimismo, el desplazamiento más complicado será el superar la regurgitación de datos y el emitir una aportación a la generación de conocimiento o el vislumbrar un punto de partida o una pequeña grieta por la cual pueda transmigrar la solución a los problemas que presenta la preservación del arte.

⁹⁵Morera, "Heinz Althöfer, the Beginning of the Theory of Conservation of Contemporary Art."

La preservadora Hiltrud Schinzel señala tres fundamentos de toda investigación y teoría de preservación de objetos culturales: la indagación de la intencionalidad del arte contemporáneo y sus contradicciones; la confrontación entre el concepto cultural de originalidad y multiplicidad y, finalmente, la reversibilidad como justificación de la restauración como actuar cultural⁹⁶.

Buscando seguir esa tríada, cada uno de los nodos en los que está integrado este texto, buscará resolver las preguntas particulares pertinentes a las cuestiones principales que se han planteado. Presentando cinco objetivos particulares:

- Delimitar qué es un videojuego.
- Abordar la relación entre los videojuegos y las Artes Visuales
- Señalar por qué son relevantes, cultural e históricamente, los videojuegos.
- Evidenciar los esfuerzos de preservación realizados por los aficionados.
- Emitir una perspectiva de solución a la preservación de videojuegos.

Con la finalidad de entablar una secuencia lógica ante una aparente estructura poco intuitiva, la investigación se abordará en tres nodos interrelacionados, es decir, a pesar de la secuencialidad lineal del texto, se solicita a los lectores hacer el ejercicio mental de contemplar a los tres nodos temáticos como una estructura arbórea paralela.

⁹⁶Ibid.

Ilustración 2 [Nodos temáticos del texto]

Es importante distinguir un punto medio entre el lenguaje abstracto y el lenguaje ramplón. Del primero, debe evitarse el bajo rigor conceptual -muchas veces- producto de la retórica comercial que vuelve nebuloso al abordaje epistemológico de los productos tecnológicos. De igual forma, se debe evitar un lenguaje simplón, condescendiente y chabacano que ahuyente o incluso ofenda a los iniciados en los diversos temas que involucran el estudio de videojuegos. Siguiendo el axioma que se le atribuye a Van Gogh: “¿No es suficiente con que un hombre exprese claramente lo que quiere decir? Si se puede expresar bellamente lo que piensa, es sin duda más agradable escucharlo [...]”, de tal forma, consciente de mis limitaciones retóricas, aspiro a que este texto, además de informativo, cuente con una lectura más o menos amena y lo menos abstracta posible. Todo ello en miras de abonar a la discusión, la reflexión, el debate, la argumentación, contra-argumentación y el estudio de los tópicos que se expondrán a continuación. Ya que contrario a buscar a emitir “verdades” tajantes, opiniones obstinadas o ceguera de horizontes, una de las principales facultades de buscar perspectivas desde la transdisciplinariedad de los Estudios Visuales es que todas ellas están sujetas a ser modificadas, a partir de la evidencia que estudios futuros o paralelos arrojen.

Si se considera que las ideas ocurren cuando son colocadas en nuevas relaciones, lo que en los Estudios Visuales se conoce empíricamente como desplazamiento, los objetivos particulares buscarán en primera instancia estabilizar la terminología que rodea a los autodenominados *nuevos medios* y su relación con las artes visuales. Con el doble propósito de, primero tender un puente conceptual entre la terminología tecnológica, de diseño y arte y luego, servir como un glosario epistemológico que nos ayude a evitar una neblina casi esotérica y hermética de conceptos, lo cual nos permitirá contextualizar los consecuentes apartados.

Se buscará tener un hilo conductor que emita coherencia temática, así podemos señalar que los objetivos medulares de la presente investigación serán: estabilizar el concepto de video juego, explorar si los videojuegos se pueden considerar artes visuales, ponderar si los videojuegos son merecedores de preservación cultural y explorar cuáles son las acciones que se realizan en México para su preservación. El presente texto se articulará en nodos interrelacionados que buscarán responder a tales temáticas.

En el Primer Nodo, además de presentar los aspectos formales, se busca desarrollar el tema desde un punto primigenio de la afección, o si así se prefiere: conexión biográfica para una investigación *art-based*⁹⁷. Es decir, se expone por qué al presente autor le interesa, afecta, involucra y considera el objeto de estudio de esta investigación, todo desde la perspectiva personal que me proporciona el ser diseñador, productor de imágenes e investigador de la Cultura Visual, pero buscando mantener el equilibrio y la consciencia de que es imposible hablar con objetividad de los artefactos que nosotros mismos generamos. Se considera que el dejar en claro el involucramiento, experiencia y afecto por los tópicos a abordarse, permite encuadrar la posición tanto personal y profesional, que nos permitirá trascender de la afección personal, y trasladarlo a lo que podemos denominar como un interés cultural. Una investigación *art-based* si no rebasa la afección personal es inefectiva, puesto que todos como individuos estamos insertos a una cultura, y no podemos escapar bajo ninguna circunstancia de la cultura. Lo que pueda parecer un interés particular, bajo la reflexión adecuada, aquello que parecería una introspección individual, es producto de

⁹⁷Shaun McNiff, *Art-Based Research* (United Kingdom: Jessica Kingsley Publishers, 1998).

problemáticas, malestares y preguntas sociales. Todo interés o preocupación de un individuo no es exclusiva de sí mismo, ya que al ser un mero engrane del meta-sistema social, sus cuestionamientos son producto del estar inmerso en la maquinaria social, y, por lo tanto, son relevantes para el conjunto, ya que son productos de la comunidad, de la cultura.

En el segundo nodo se define qué es un videojuego, además de buscar generar una gramática que nos permita discernir sobre qué es un videojuego, qué no lo es, y los artefactos culturales que se encuentran en fronteras o limbos semánticos. A la vez que se buscará realizar una distinción conceptual de diversos términos utilizados recurrentemente en el estudio de videojuegos, desechando aquellos faltos de rigor, técnico, etimológico, o, producto de retóricas de la mercadotecnia, el amarillismo de la prensa abyecta, y de diversos textos mercenarios producto de ocurrencias bien o mal intencionadas. Lo anterior con miras a evitar esa falsa novedad o quimeras que abundan en muchos estudios o ensayos en torno a productos tecnológicos y videojuegos.

De igual forma se plantea un esquema arbóreo holístico del devenir de los videojuegos, considerando que para entender el objeto, hay que entender su historia, las condiciones históricas de su emergencia⁹⁸. Aquí se plantearán de la forma más breve y concreta posible, los elementos tanto operativos como temáticos que a lo largo de la historia de la cultura, han permitido la articulación de la expresión visual que conocemos como videojuegos, tomando como punto de partida los primeros juegos de mesa arcaicos, el tarot, los juegos medievales de cartas ilustradas, los juegos de mesa, pasando por los juegos de rol, las aventuras de texto, las aventuras gráficas. Además, se abordan las ramificaciones paralelas del lenguaje cinematográfico, las novelas gráficas, la literatura y formas narrativas que han articulado los ejes temáticos y narrativos de los videojuegos. Asimismo, en este apartado se plantea la postura, en que se expone que el cubismo analítico de las vanguardias artísticas permitió a la cultura contemporánea el poder entender, asimilar y aceptar a las imágenes de píxeles –*pixel art*– y los gráficos con bajo conteo de polígonos, las cuales son el fundamento visual y estilístico del origen y mucho del presente de los videojuegos. Presentando todos esos detalles, observando a los videojuegos como pastiches posmodernos,

⁹⁸Darin McNabb, *Foucault: Una Introducción*, La Fonda Filosófica (Veracruz, México: La fonda filosófica, 2012).

una postura que no suelen abordar en las cronologías sobre ellos en que muchas veces son planteados como si la producción de videojuegos se realizara en un vacío, cuando en realidad, todo es una serie de ramas de influencia, tanto temáticas, narrativas y visuales.

En el tercer nodo, se realizará la exploración de fenómenos tales como los receptores y los aficionados, quienes, por encima de la intención autoral, han realizado la preservación de manifestaciones artísticas por medio de actos de contrabando y sabotaje. Se presentarán los argumentos tanto artísticos como legales que se oponen a la preservación de piezas artísticas y culturales. Considerando que siempre se debe conocer la intencionalidad particular de cada artista y su pieza, considerando a la misma como una materialización del mundo interior, se solicitaron y recabaron la perspectiva de diversos artistas del video juego en lo referente a la muerte del objeto y la preservación de esos artefactos culturales.

Enseguida, se realiza la documentación de los esfuerzos de preservación de videojuegos realizados por los aficionados, sus impactos, relevancias y alcances, especialmente los esfuerzos realizados en México. Y se finalizará con una propuesta de solución y preservación que involucra implementaciones tecnológicas y giros culturales.

3 Capítulo 3. Estabilizando la terminología

3.1 La parte en que se establecen una serie de conceptos indispensables

Probablemente, podría parecer poco intuitivo que antes de que se establezcan las relevancias, justificaciones y afecciones alrededor del tema, se presente un extenso apartado con definiciones de diversa naturaleza. Definiciones que en otro objeto de estudio podrían ser integradas en un glosario porque, a lo largo de mi quehacer como productor de imagen e investigador, me he topado con un gran número de textos que asumen que el lector tiene un dominio técnico de una ingente cantidad de neologismos, tecnicismos o, incluso, de la terminología acuñada por el autor en textos anteriores.

En el presente apartado, no tendré el atrevimiento de señalar que estaré acuñando o presentando términos novedosos, más bien, buscaré estabilizarlos. La primera consideración que debemos afrontar, en el momento de estabilizar los conceptos *juego de computadora*, *videojuego* y similares, es que mucha de la terminología que podemos encontrar en textos especializados, incluso en tesis de diseño, sociología y *game studies*, resultan sumamente insatisfactorios, vacuos y pueriles; ya que parten de una serie de premisas endebles, resultado del abuso de los neologismos, de un bajo o nulo rigor crítico e ínfima investigación transdisciplinar. Muchos de los términos, incluido el de videojuego, son producto de la retórica comercial utilizada por los departamentos de mercadotecnia. Puede resultar sumamente atractiva la idea de adaptar teorías existentes, intentar teorizar y encontrar significantes a términos que, lamentablemente, fueron utilizados con arbitrariedad, como interactividad, virtualidad, entre otros. Por lo tanto, se debe ser muy cuidadoso al intentar aplicar o encontrar significados y significantes a conceptos que son huecos en su origen, tanto tecnológico como cultural, puesto que al abusar o mistificar esos términos se corre el riesgo de generar edificios conceptuales a partir de cimientos falsos.

Durante el proceso de leer una y otra vez los textos académicos mexicanos sobre videojuegos, desafortunadamente casi ninguno me resultó ni satisfactorio ni adecuado y, a

riesgo de emitir juicios de valor, no fueron pocos los que resultaron ser un verdadero suplicio al leerlos. No, necesariamente, por su prosa tópica o una evidente necesidad de validación y reivindicación, rayando en una crisis Edípica, frente a los mecanismos de legalización de diseño, comunicación, comercio, psicología o sociología. El aspecto más tortuoso, al momento de enfrentar esos textos, es de origen metodológico: las descripciones textuales de los videojuegos tienden a ser carentes de estructura, reflejando que no existe una teoría ni práctica para el análisis de los videojuegos.

En el momento en que intentan describir las tramas y las mecánicas de los videojuegos tales autores degradan y desmerecen el contenido, generando una aversión automática en el lector que conoce y desconoce del tema. Con ello se repite el problema de índole pedagógica, que nos advierte Espen Aarseth, al momento de describir un videojuego pareciera que queremos explicar teoría cinematográfica a alguien que nunca ha visto un film⁹⁹.

Me apropio de la problemática que encontró Andrei Tarkovski en la academia cinematográfica y la desplazo hacia el terreno del estudio de los videojuegos:

“Desgraciadamente, en las discusiones teóricas se tiende a generar o hacer surgir dificultades a causa de la abundancia de términos y etiquetas, las cuales derivan únicamente en oscurecer el significado de lo que se dice y aumenta la confusión.”¹⁰⁰.

De igual forma debo ser honesto y señalar que, al leer la prensa especializada de videojuegos, me resulta frustrante que los textos son, especialmente, carentes de contenido y de perspectiva. En no pocas ocasiones me provocan recordar las afirmaciones emitidas por Hunter S. Thompson contra la prensa en general¹⁰¹. Las reseñas de videojuegos, la mayoría

⁹⁹ Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

¹⁰⁰ Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

¹⁰¹ “Tenía razón Agnew. Los de prensa son una pandilla de maricas crueles. El periodismo no es ni una profesión ni un oficio. Es un cajón de sastre para meticones e inadaptados... acceso falso al lado posterior de la vida, un agujero sucio y meado desechado por el supervisor del editorial, pero justo lo bastante profundo para que un borracho se acurruque allí desde la acera, y se masturbe como un chimpancé en la jaula de un zoo.” Hunter S. Thompson, *Miedo Y Asco En Las Vegas* (México: Anagrama, 2003).

de las veces, son simplemente incompetentes. Muchas veces connotando que en realidad no recorrieron con detenimiento la pieza. Las publicaciones de prensa crítica parecieran ser simplemente catálogos de ventas de aquellos productos lanzados al mercado. Sin embargo, en otros circuitos, alejados de la hegemonía de la prensa especializada, nos podemos encontrar con reseñas y testimonios de personas a quienes los videojuegos realmente los han conmovido y que hablan de su efecto directo e íntimo.

Tal situación despierta en mí la necesidad de plantear, discutir y presentar mis propios puntos de vista respecto a los problemas y enfoques alrededor de los videojuegos, desde la perspectiva de usuario, investigador y productor de imagen. Considero pertinente que, para poder estudiar los fenómenos que rodean a los videojuegos, se requiera estabilizar una amplia variedad de términos y perspectivas. Soy totalmente consciente de que la terminología que se mostrará en las siguientes líneas, en su mayoría, podrá parecer obvia para determinados lectores, por lo que están en su total y soberana libertad de omitir la lectura del presente capítulo. Y aquellos lectores que no se encuentren familiarizados con los términos, espero que, una vez terminada la lectura del presente, les resulten menos herméticos o nebulosos los videojuegos como objeto de estudio.

3.2 Estudios visuales, cultura visual y acontecimiento visual

Los estudios visuales –también conocidos como estudios de la cultura visual– son el campo de estudio y generación de conocimiento que funge como un punto de intersección donde convergen diversas disciplinas que estudian la imagen, y que confluyen para poder realizar el análisis de la llamada cultura visual. Los estudios visuales surgen de la consciencia ante la imposibilidad de atomizar los estudios de la imagen o de los acontecimientos visuales a campos de conocimientos individuales y compartimentados. Es decir, el limitar el estudio de la imagen a campos de estudios individuales siempre resultará insuficiente, ya que la producción de las imágenes y la forma en que las consumimos no se encuentran aisladas a campos individuales del conocimiento.

Los estudios visuales están constituidos de dos elementos interconectados: la *visualidad* y el *campo de la existencia de las imágenes*. El primero, se puede entender como el análisis de los procesos epistemológicos acontecidos alrededor de los actos de la *mirada*,

comprendiendo a ésta como la posibilidad de mirar, hacer mirar y cómo miramos. Es decir, la *mirada*, además de ser un proceso biológico, está estrechamente ligada a un proceso cognitivo: No miramos únicamente con los ojos, miramos con la mente. Las imágenes, como cualquier cosa que hayamos leído o visto, están constituidas de luz que es reflejada sobre un objeto y captada por los órganos ópticos. Esa imagen óptica es procesada como imagen mental, la cual ahora es la luz de la imaginación y el juego de los significantes, signos y significados. Al usar el lenguaje nosotros decodificamos esta existencia, la hacemos lucida y lanzamos luz sobre ella ¹⁰².

Ilustración 3[La visualidad]

Lo anterior lo podemos ejemplificar al observar las diversas connotaciones que puede tener la percepción de los colores de acuerdo a cada cultura o grupo étnico, o con fenómenos epistemológicos, sumamente complejos, como los aparecidos durante El Renacimiento Italiano, con lo que fue el desarrollo de la perspectiva geométrica en el dibujo y la pintura a partir de bases matemáticas, siendo un acontecimiento visual y cambio epistemológico que centró todo en el ojo del espectador y modificó totalmente el devenir y la causalidad de la manera en que un gran número de culturas occidentales producen y consumen las imágenes hasta la fecha. Mientras que la pintura rusa antigua, debido a las particularidades de la mirada

¹⁰² Alan Moore, J.H. Williams, and Mick Gray, *Promethea*, ed. AGC, 5 vols., vol. 5, Promethea (United Kingdom: Vertigo, 2003).

endémica, desarrollóla perspectivainvertida, no por desconocimiento de la perspectiva renacentista, sino como respuesta a las estructuras de mirada de los pintores rusos o lo que Pável Florenski enunció, citado por Andrei Tarkovski, como: “la necesidad de aclarar ciertos problemas espirituales de los pintores rusos”. Andrei Tarkovski puntualiza que nuestro conocimiento de las imágenes es totalmente distinto al de las personas anteriores a nosotros, por ejemplo, nosotros no pensamos la *Trinidad* de Rubliov con la misma mirada que sus contemporáneos pero, lo más importante, es que tal imagen ha persistido, estuvo viva entonces y sigue con vida ahora, y ese lazo entre la gente de ese siglo y la del nuestro nos permite vislumbrar las miradas de la era que le dio origen¹⁰³.

En el mismo tenor, podemos hablar de la obra de Cezanne, cuya innovación fue ampliar la paleta del realismo para incluir la incertidumbre en nuestra percepción de las cosas. Cezanne no pinta un simple objeto, sino el efecto de la interacción entre el acto de ver y el objeto visto. Como dice él: “No vemos las cosas como fijas sino como cambiantes. Un árbol cambia si mi mirada cambia ligeramente.”. A pesar del carácter fragmentado de su obra sería un error pensar que así es la realidad para Cezanne. Lo que pinta no es la realidad sino el efecto de percibirla¹⁰⁴.

Dentro del campo de la visualidad también se pueden abordar los diferentes fenómenos de modificación del significado, en que las connotaciones de las imágenes se transforman totalmente, como las crucifixiones a partir del cristianismo, la suástica luego de la segunda guerra mundial, etcétera. En el terreno de la mirada de los individuos, una persona al observar una imagen selecciona una cosa sobre otra, clasifica, omite y determina voluntaria o involuntariamente cómo colocar a las obras de arte de acuerdo a su contexto y experiencia personal; de acuerdo a su biblioteca intertextual¹⁰⁵ interpreta al arte, según su propia mirada. Lo que Niels Bohr señalaba como el evento de que todas nuestras observaciones del universo se deben considerar como meras observaciones de nuestros propios procesos mentales y, por lo tanto, una mirada de nuestro mundo interior¹⁰⁶.

¹⁰³Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

¹⁰⁴Darin McNabb, "Del Arte Moderno Al Posmoderno " in *100 Años De Arte* (México: La fonda filosófica, 2012).

¹⁰⁵Zavala, *La Precisión De La Incertidumbre. Posmodernidad, Vida Cotidiana Y Escritura*.

¹⁰⁶Moore, *The Voice of the Fire*.

El segundo elemento se constituye a partir del *campo de existencia de las imágenes*, y de sus formas de producción y mediación, entendiéndose a éstas como: el arte, la pintura, la escultura, el diseño, la cinematografía, la cultura popular, la fotografía, etcétera, y que se manifiestan a través de artefactos de mediación, los cuales son la cultura y la tecnología, entendiendo como tecnología a todo tipo de artefacto, electrónicos o no, diseñado para ser observado. Este tipo de artefactos abarca el extenso, diverso y complejo mundo de los medios y los soportes, tales como pueden ser el óleo de las pinturas, los muros para los frescos, los escenarios para la dramaturgia y la danza, las pantallas electrónicas, las páginas de las novelas gráficas, etcétera. Es decir, en este elemento se discute la naturaleza de la mediación, el medio y la presentación del medio. Las primeras audiencias de las proyecciones cinematográficas de *Gertie the Dinosaur* de Winsor McCay¹⁰⁷ creyeron estar observando un monstruo prehistórico vivo, ya que carecían del concepto de una caricatura animada¹⁰⁸.

Ilustración 4 [*Campo de existencia de las imágenes*]

La *cultura visual* es el objeto de estudio de este campo disciplinar, bajo la premisa de que los objetos culturales, los artefactos y el ejercicio de la percepción, se encuentran totalmente ligados a contextos culturales, ya sean históricos, sociales, políticos, etcétera. Y son producto de códigos semióticos, característicos de la episteme y la cultura en que fueron

¹⁰⁷"Gertie the Dinosaur," (United States of America: Box Office Attractions Company 1902).

¹⁰⁸Moore, Williams, and Gray, *Promethea*, 5.

producidos¹⁰⁹. A *la cultura visual* la podemos definir como el conglomerado de imágenes, la producción de ésta y sus acontecimientos visuales, que es emitido por una cultura, que comprende desde el sistema de generación, distribución y consumo de imágenes; entendidas a las mismas como una amalgama holística de productos culturales, históricos, artísticos, etcétera. Los cuales se manifiestan en artefactos visuales, es decir, pinturas, fotografía, cinematografía, có mics, grafiti, videojuego, publicidad y propaganda. *La cultura visual*, como perspectiva, también se puede entender como el estudio de la imagen y su importancia, todo bajo el contexto de las sociedades contemporáneas y la relación que tienen con el espectador¹¹⁰.

Tal relación entre signo, espectador y artefacto es lo que se conoce como acontecimiento visual¹¹¹, el cual es el proceso semiótico, producto de la interacción de un signo, un espectador y un artefacto –tecnológico– que lo posibilita. Al resultado sensorial de tal proceso semiótico, desde la sensación, podemos llamarle experiencia estética o lo que Kant denominó como lo *sublime*¹¹², que comprende el cúmulo de emociones y sensaciones complejas que trascienden a la belleza. Estas emociones vividas, durante la experiencia estética de lo *sublime*, no tienen por qué ser exclusivamente placenteras. Por ejemplo, la experiencia estética de ver *Lost Highway* de David Lynch, puede comprender emociones como desorientación, sobrecogimiento, horror e incertidumbre; todas esas sensaciones son parte del repertorio de lo *sublime* y son, perfectamente, válidas a pesar de no ser bellas. La experiencia estética, además del placer, involucra la instancia del goce, éste entendido desde la perspectiva de Jacques Lacan, quien lo denominó como la experiencia de la tensión, forzamiento, del gasto y hazaña. Experiencia ligada estrechamente al dolor, pero la proeza de sobrevivir al mismo¹¹³. Nuevamente, recurrimos a Andrei Tarkovski quien sintetizó la experiencia estética en el proceso de observar una imagen, en la cual nos es posible ver

¹⁰⁹Marta Cabrera, "Estudios Visuales," in *Diccionario del pensamiento alternativo II*, ed. Pontificia Universidad Javeriana (Colombia: Pontificia Universidad Javeriana, 2010).

¹¹⁰Nicholas Mirzoeff, *Introducción a La Cultura Visual* (London, Uk: Routledge, 2009).

¹¹¹Zuriñe Lafón, *¿Qué Es La Cultura Visual?* (España: El arte por el arte., 2017).

¹¹²Immanuel Kant, *Observations on the Feeling of the Beautiful and Sublime*, trans. John T. Goldthwait. (United States of America: University of California Press., 1960), Ensayo.

¹¹³Jacques Lacan, "Psychanalyse Et MéDecine. La Place De La Psychanalyse Dans La MéDecine.," (Collège de Médecine, France: La Salpêtrière, 1966).

muchas cosas y al intentar captar su esencia nos internamos en un recorrido laberíntico. Cuando nos damos cuenta que no podemos llegar al fin de tal laberinto, obtenemos un profundo placer —o goce en términos de Lacan—.

El director Andrei Tarkovski afirmaba que una verdadera *imagen artística* da al espectador una apariencia simultánea de los más complejos y contradictorios sentimientos¹¹⁴. Tarkovski recibió numerosas cartas en las que su audiencia buscaba transmitirle su sentir y, dentro del contexto del presente texto, sintetizan aquello que denominamos el acontecimiento visual:

“[...] ¿Sabe?, viendo en esa gran sala a oscuras la pequeña tela iluminada por su talento, sentí por primera vez en la vida que no estaba sola”¹¹⁵.

“[...] Los límites de la pantalla desaparecen, y el mundo, que estaba apartado de nosotros, regresa a nosotros, se convierte en algo real [...] es Tarkovski mismo dirigiéndose al público que está del otro lado de la pantalla [...] De hecho, mamá, no vi la película sino desde un punto de vista emotivo, pero estoy segura de que habría otro modo de mirarla. ¿Cómo la viste tú?, escíbeme y dímelo por favor”¹¹⁶.

Al reflexionar sobre esas cartas, Tarkovski postulaba que cuando el artista obliga al público a crear un todo a partir de distintas partes y a pensar más allá de lo que ha sido expresado, es lo único que lo pone en pie de igualdad con el artista en la manera en que ambos perciben la película.

El concepto de *imagen artística*, tomando los estudios cinematográficos de Tarkovski como punto de referencia, parte de la distinción entre literatura artística [judózhestvennaia literatura] y cualquier otro tipo de escritura [científica, académica, filosófica, periodística.] Tal distinción se trasladó al campo de las imágenes, denominando como *imágenes artísticas*

¹¹⁴Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

¹¹⁵ En un comentario probablemente tópico, podría señalar que comparto una experiencia visual similar con su filme *Nostalgia*, en la escena en que Andre el poeta, intenta llevar la vela a través de la poza vacía. La flama de la humanidad de *The Road* de Cormac McCarthy. También como intertexto de *Dark souls* y las diminutas ascuas de la primera llama, la esencia del alma.

¹¹⁶” Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

[judózhestvennaia *film* o kartina] a aquellas imágenes o filmes cuyos fines no son informativos ¹¹⁷.

Ahora bien, el interés de los Estudios Visuales, en la experiencia estética del acontecimiento visual, no se encuentra limitado al mundo del arte, incluso podríamos señalar que los Estudios Visuales prestan especial atención a todos aquellos fenómenos que escapan del canon u organismos de legitimación artística. Es por ello que, apoyados por la semiótica y el psicoanálisis, podemos encontrar Estudios Visuales sobre diversos objetos visuales que existen en una especie de periferia del fenómeno artístico. En el caso particular de este proyecto: los videojuegos.

Ilustración 5 [Acontecimiento visual]

Dado que los humanos somos seres analógicos, nuestro sistema perceptivo necesita representaciones analógicas para poder entender de qué se trata la información a la que estamos accediendo. El monitor de la computadora, el proyector digital, la impresora y el reproductor de CD de música nos proveen de una salida analógica de los archivos digitales, única forma en que para nosotros esos archivos se convierten en algo apreciable e inteligible.

El desarrollador de videojuegos y escritor Dustin Hansen señala que, desde una inspección superficial, parecería no tener mucho sentido que a los juegos de computadora se les llame videojuegos, pero tenemos que entender que las consolas de videojuegos son

¹¹⁷Miguel Bustos-García, "[Notas Sobre:]," in *Esculpir El Tiempo* (México: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM, 2016).

simplemente traductores de código informático. Los juegos están escritos en un código informático específico, que está alojado en los cartuchos o *motherboards*, o en un disco duro. A nivel técnico, la función del dispositivo es traducir ese código en una salida de video [output]. Es decir, el dispositivo toma la información o código informático, alojado en un dispositivo de almacenaje, reacciona a los comandos que recibe por medio de controles y teclados [Input] y traduce, todos esos datos, a una señal de video¹¹⁸. De ahí que tenga sentido llamarles videojuegos. Podemos usar la analogía de que el código es un lenguaje ajeno y la consola es un traductor que nos proporciona por medio de imágenes aquel lenguaje que nos sería incomprensible por sí mismo¹¹⁹.

Ilustración 6 Experiencia mediada entre el código, los dispositivos y la imagen mental

Por lo tanto, en un acto de tautología e intento de desenmarañar y generar un espejismo de certeza, podemos señalar que: jugar un videojuego es un acontecimiento visual, en el que existe un signo –el juego–, el cual es imagen; un espectador –el jugador– y un artefacto –pantalla–, consola de videojuegos. En tal acontecimiento hay una experiencia

¹¹⁸Hansen, *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*.

¹¹⁹Utilizando un intertexto como ejemplo, en el filme *Matrix* de las hermanas Wachovski, el protagonista, Neo, tiene la capacidad de ver el código fuente con el que está construida la simulación colectiva, código que el resto de la humanidad percibe como imágenes, no como texto.

estética basada en el goce, producto de las condiciones internas del acontecimiento. Al existir una relación mediada por la tecnología, entre la imagen y el espectador, el estudio de la misma es un producto de la cultura visual y el videojuego al ser una imagen mediada por un artefacto tecnológico, originada en un contexto, una cultura y una sociedad contemporánea, es parte de la cultura visual, la cuales el objeto de estudio de los Estudios Visuales.

3.2.1 Andrei Tarkovski y el campo de existencia de las imágenes

Tienen resonancia las palabras de Gilles Deleuze, en las que afirmaba que la mayoría de libros que citamos son libros que amamos, y de alguna forma lo extenderé a los autores. Es de poca importancia para nosotros, a la hora de estructurar y redactar, que tales autores sean sumamente conocidos, desconocidos e incluso olvidados. Citamos por y con amor¹²⁰. Deleuze decía que lo hacíamos sin intención de reconstruir una memoria, pero me atreveré a diferir con él: justamente por eso lo hacemos, en un intento de re-construir una memoria, un vestigio o, incluso, una lápida que sirva de testimonio de que alguien aún recuerda y considera las palabras de aquellos que nos antecedieron. Una de las principales reflexiones de Tarkovski sostiene que los humanos, los individuos, no se encuentran en el abandono y soledad de la vacuidad universal, sino que no se hallan entrelazados holísticamente con el pasado, el presente y el futuro; todo ello por el mero hecho de vivir, de existir. Nuestros nexos con el mundo, con la historia de la humanidad son indisolubles ¹²¹.

A título personal, se requiere un involucramiento con el proceso creativo para poder analizar sus productos, similar a la crítica cinematográfica que suele entender poco de los procesos, políticas y compromisos artísticos de estos objetos en el momento de ser materializados. Me referiré constantemente a los textos de Andrei Tarkovski, ya que como argumentaré, junto a David Lynch, ha sido uno de los autores más influyentes en el lenguaje visual y temático del videojuego. Y dado a que se dio a la tarea de teorizar su producción, considero que debemos recurrir en primera instancia a los productores de imagen, a los artistas, en el momento de generar marcos teóricos alrededor de la imagen y su producción.

¹²⁰Gilles Deleuze and Félix Guattari, *Rizoma* (México.: Fontamara., 2009).

¹²¹Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

Es por ello que se han elegido los textos de Andrei Tarkovski como fundamento teórico, porque además de ser de los pocos productores visuales en teorizar, desde una perspectiva del arte su propia obra, en sus filmes podemos encontrar el hilo conductor del recuerdo, la destrucción del vestigio, la erosión, o en su caso, la inundación, el enmohecimiento del recuerdo, la destrucción de los palacios mentales por las grietas, la lluvia del tiempo y la figura melancólica del perro, como testigo de la lluvia que va destruyendo. *Esculpir el tiempo* de Andrei Tarkovski¹²² es un evangelio para todos aquellos que producen imágenes y aspiran a transmutarlas en arte.

Tarkovski es un generoso y sincero conocedor de la naturaleza de la imagen, los guiones técnicos, la audiencia y las facultades particulares de la cinematografía. Además de que es de los pocos directores que, con una intención autoral, no cae en la abstracción redundante, petulante y pretenciosa. Cuenta con un excelente dominio de la técnica, pero es un destructor de la convención de la estructura formalista. Describe claramente las diferencias entre el teatro, la literatura y la cinematografía, utilizando una prosa alejada de las pretensiones o condescendencias que suelen plagar los textos de los cineastas que hablan de su propia obra.

En una lectura superficial podría parecer una explicación de sus películas, pero en realidad es el relato del retorno de un héroe que nos trae, a nosotros simples mortales, el conocimiento sobrenatural que adquirió en la gesta infinita del arte.

Si bien Tarkovski nunca utilizó el término: Estudios Visuales, cuando nos acercamos a sus ensayos, podemos detectar su amplio conocimiento de los componentes de la *cultura visual*, los cuales son la *visualidad* y el *campo de la existencia de las imágenes*. Buscó que sus películas, a pesar de ser altamente autobiográficas y autorreferenciales, trascendieran a la condición de plañidera de un recuerdo lírico con una enorme capacidad y talento para trascender la afección personal, y producir imágenes de contenido y relevancia poética: el sufrimiento del progreso histórico de la humanidad, el sacrificio heroico y el costo de ese sacrificio, desde tiempos inmemorables. Exploró la *visualidad* y el *campo de la existencia de las imágenes* con el recuerdo mediado, a través de una pantalla, como sucede al inicio de su

¹²²Ibid.

filme *Zerkalo (El espejo)*¹²³, donde uno de los tantos *alter ego* del autor, al comienzo del relato, prende un televisor y a partir de ese artefacto se puede obtener, de una forma mediada, todo el acontecimiento visual de los recuerdos de Andrei Tarkovski. Al igual que David Lynch, que parte del acontecimiento visual, se encuentra en la remembranza del relato, en el cual, una vez reconstruido en la memoria, se puede encontrar una coherencia y estructura.

3.3 Preservación y Conservación

Rodolfo Peláez señala que, en el momento de estudiar los artefactos artísticos y culturales, es preponderante establecer la distinción entre conservación y preservación. Si bien la conservación parte de la idea de obtener y almacenar las piezas artísticas primigenias, aspirando a evitar o disminuir su degradación, una de sus mayores implicaciones es lo que Baudrillard advierte como la muerte por museomomificación, es decir, la criogenización de la cultura¹²⁴. Mientras que la preservación implica la clasificación y mantenimiento adecuado de las piezas originales para que el público tenga acceso a las mismas, implicando que si no hay acceso a dichas piezas no se está preservando. El punto medular de la preservación es la perspectiva de la utilización y la construcción de nuevos discursos a partir de las piezas¹²⁵.

3.3.1 El *Hardware*

Hardware y *Software* son conceptos con definiciones lo suficientemente estabilizadas, pero considero importante incluirlos en este apartado. Aunque cualquier persona que domine los conceptos básicos de informática podría considerar bastante básico el presentar estas definiciones, prefiero no correr el riesgo de obviar el significado de conceptos, asumiendo que el conocimiento de las mismas está generalizado.

El *hardware* se refiere a las partes físicas de una computadora y dispositivos relacionados. Los dispositivos de *hardware* interno incluyen placas base, discos duros, las placas de memoria RAM, etcétera. Los dispositivos de *hardware* externos o paralelos

¹²³Aleksandr Misharin and Andrey Tarkovski, "Zerkalo," ed. Andrey Tarkovski (URSS: Mosfilm Studios, 1975).

¹²⁴Baudrillard, *Simulations*.

¹²⁵Rodolfo Peláez, interview by Ivan Trujillo, 2004, interview 24.

incluyen monitores, teclados, mouse, impresoras, escáneres, entre otros. En el campo de los videojuegos podemos denominar como *hardware* a las consolas de videojuegos, las cabinas y los controles [en algunos textos se les puede encontrar acertadamente como: periféricos].

Las piezas de *hardware* internas de una computadora a menudo se denominan componentes, mientras que los dispositivos de *hardware* externos, generalmente, se llaman periféricos ¹²⁶.

3.3.2 El *Software*

El *software* es un término general que describe programas de computadora. Los términos relacionados, como los programas, las aplicaciones, los *scripts* y los conjuntos de instrucciones pertenecen a la categoría de *software* de computadora. Por lo tanto, instalar nuevos programas o aplicaciones en su computadora es sinónimo de instalar un nuevo *software* en su computadora. En nuestro objeto de estudio, los videojuegos serán considerados *software*.

El *software* consiste explícitamente en líneas de código escritas por programadores que las han compilado en un programa informático. Los programas de este tipo se almacenan como datos binarios que se copian en el disco duro de una computadora cuando se instala, puesto que se aspira a una homogeneidad pedagógica y considerando que contienen los datos binarios, los CD-ROM, DVD y otros tipos de medios que se utilizan para distribuir *software*, también se les denomina *software*¹²⁷.

3.3.3 Las consolas de videojuego

A partir de las definiciones anteriores, una consola de videojuego es una pieza de *hardware* especializado que permite ejecutar [jugar] un *software* igualmente especializado lo que podríamos denominar como un videojuego]. Pragmáticamente, podemos denominar a las consolas de videojuegos [y demás dispositivos, como las cabinas de juego] como computadoras especializadas para jugar videojuegos.

¹²⁶Per Chirstensson, "Hardware Definition," <https://techterms.com>.

¹²⁷"Software Definition," <https://techterms.com>.

El *hardware* viene a ser nuestro mediador entre el lenguaje de programación y el *software* (contenido), el cual es traducido en forma de imagen.

3.3.4 LAN Party

LAN es Local Area Network. Antes de que el internet adquiriera la potencia que es palpable en la década del 2010, la comunidad de videojugadores se reunía en un mismo lugar, llevando consigo los gabinetes de sus computadoras e instalaban una red local. En México una de las LAN *parties* vigentes y más populares es Campus Party México.

3.3.5 Shareware

Es un término para designar al *software* que es lanzado al público gratuitamente. Se promueve que los aficionados lo distribuyan y compartan con otras personas. El videojuego *Doom*¹²⁸ fue lanzado como *shareware*, es decir, gratis, solicitando a los jugadores que lo distribuyeran ellos mismos. Y si el juego les agradaba, que pagaran por él.

3.3.6 La ley de Moore: Entre obsolescencia y depreciación

En este apartado es conveniente que realicemos un repaso a la ley de Moore, la cual es un postulado empírico, formulado por el cofundador de Intel, Gordon E. Moore, el 19 de abril de 1965, que sostiene que aproximadamente cada dos años¹²⁹ se duplica el número de transistores en un microprocesador¹³⁰. ¿Qué significa ello?, conforme aumenta la investigación, desarrollo y producción de procesadores, suceden dos factores correlacionados: crece el desempeño y el costo de producción se reduce dramáticamente. Tal proceso tiene como consecuencia que los microprocesadores sean utilizados en productos y facetas de la vida cotidiana cada vez más. Pero ligado a este avance exponencial se encuentra la dramática obsolescencia y depreciación de las generaciones anteriores de artefactos.

¹²⁸John Carmack, John Romero, and Tom Hall, "Doom," in *Doom*, ed. John Carmack, John Romero, and Tom Hall (United States of America: ID Software, 1993).

¹²⁹Originalmente el postulado señalaba que la duplicidad se realizaría cada año, eventualmente su autor la reformuló, sosteniendo que ahora es cada dos años.

¹³⁰Gordon E. Moore, "Cramming More Components onto Integrated Circuits," *Electronics* 38, no. 8 (1967).

Hay una estrecha relación entre la obsolescencia y la depreciación de los artefactos electrónicos. La obsolescencia es un término que se refiere a la vida útil, o valor de uso, de un artefacto o servicio en función del tiempo, y bajo el contexto de la producción tecnológica se asocia directamente con la depreciación. Es decir, la obsolescencia hace que se asuma como depreciado a un artefacto.

Es la depreciación la disminución periódica del valor del *hardware* o del *software*, la cual puede suceder por tres razones fundamentales: el desgaste debido al uso, el paso del tiempo y la vejez de los componentes.

Tabla 1 Tipos de Obsolescencia y Depreciación

Tipos de obsolescencia:	Tipos de depreciación:
Obsolescencia de Función: El artefacto se considera pasado de moda en el momento en que aparece en el mercado otro con mejor rendimiento u otro diseño.	El desgaste debido al uso. Sumamente común en el <i>hardware</i> , al estar expuesto a la manipulación directa, a la naturaleza material de los periféricos que va mermando.
La obsolescencia planificada: la obsolescencia incorporada en el diseño industrial y la economía son una política de planificación o diseño de un producto con una vida útil limitada artificialmente, por lo que quedará obsoleta después de un cierto período de tiempo.	El paso del tiempo. No necesariamente relacionado con el decaimiento. Implica que el cambio de la tecnología vuelve incompatible a una pieza con las actuales. Por ejemplo, un <i>software</i> de hace 10 años que no se puede ejecutar en una consola actual.
Obsolescencia de conveniencia: cuando un producto sólido, en términos de rendimiento o calidad, se gasta en la mente del consumidor debido a la aparición de una modificación de estilo u otra mejora.	Vejez de los componentes. A pesar de que los componentes no se sometan al estrés del uso, pueden sufrir deterioro, por ejemplo, las cintas cinematográficas con base de nitrato.

El doctor Omar Antonio Vega¹³¹, de la Universidad Pontificia de Salamanca, sostiene que conforme se corrobora la ley de Moore, es cada vez más evidente que la vida útil de los equipos de cómputo se acorta con el aumento acelerado de la oferta de nuevos equipos¹³². Por lo tanto, nosotros podemos inferir que culturalmente las dinámicas de consumo están más ligadas a la obsolescencia –el envejecimiento simbólico de los artefactos– que a la depreciación –el deterioro físico–. Podemos señalar que la obsolescencia es de naturaleza cultural, económica y simbólica, mientras que la depreciación tiende suceder por factores físicos.

3.4 DRM [*Digital Rights Managment*]

DRM el acrónimo se refiere a la tecnología antipiratería utilizada por diversas compañías filmicas, musicales, de *software* y videojuegos, en un aparente intento de controlar quién puede copiar sus piezas o productos. El DRM brinda a los detentores de los derechos de explotación comercial la capacidad de controlar de forma remota cómo las personas pueden instalar, escuchar, ver y duplicar archivos digitales.

A pesar de que DRM por sí mismo es otro *Umbrella Term*, se puede utilizar para describir las diversas técnicas y metodologías que implican algún tipo de candado o seguro digital dentro de un archivo. Los candados digitales [los cuales son códigos matemáticos intrincados y encriptados] impiden que cualquier individuo pueda usar o copiar un archivo. Generalmente, cuando se adquiere, en forma digital, una melodía, película, videojuego o *software* en general, el archivo viene con las claves que abren el candado digital, pero se siguen ejecutando los mecanismos que impiden que se puedan compartir los archivos con otras personas.

Ahora bien, la principal controversia que conlleva el uso de DRM, es que, de manera implícita y legal, en el momento en que los detentores de los derechos de comercialización están decidiendo cómo y cuándo se pueden utilizar los archivos, la mayoría de estos

¹³¹ Ph. D. en Ingeniería Informática: Sociedad de la Información y el Conocimiento, Universidad Pontificia de Salamanca.

¹³² Omar Antonio Vega, "Efectos Colaterales De La Obsolescencia Tecnológica," *Revista Facultad de Ingeniería* 21, no. 32 (2012).

contienen cláusulas en las cuales se especifica que los usuarios no son dueños del archivo, simplemente tienen una licencia de uso, la cual puede ser revocada en cualquier momento.

En pocas palabras, la mayoría de archivos que se “venden” en tiendas digitales, ya sean películas, música, libros, videojuegos, entre otros, son permisos para poder utilizarlos. En la mayoría de los casos, uno no es propietario de un archivo con DRM.

Si bien a nivel código se pueden identificar los mecanismos de DRM, en lo cotidiano puede ser mucho más complicado. El instructor informático Paul Gil nos enumera una serie de características que nos permitirían, sin ingresar al código, identificar si un archivo tiene algún tipo de DRM¹³³:

- Se necesita un *software* específico o *hardware* específico para reproducir música y/o video para reproducir el archivo.
- Se requiere de una conexión a internet para poder reproducir el archivo.
- Se está limitado a cuántas veces puede descargar el archivo.
- Se está limitado en el número de horas/días en que se puede descargar.
- El número de computadoras diferentes en que puede descargarse es limitado.
- El número de veces que se puede copiar un CD-ROM es limitado.
- Se necesita una contraseña especial y/o nombre de usuario de inicio de sesión antes de poder reproducir el archivo.
- Debe responder a los correos electrónicos de confirmación antes de poder reproducir el archivo.

Además de las implicaciones de que los individuos al momento de pagar por un archivo no son propietarios del mismo, el DRM está estrechamente ligado a las corroboraciones de autenticidad por medio de conexión a internet. Por lo tanto, en el momento en que los servidores de la compañía, que proporciona el servicio, cierran, la

¹³³Paul Gil, "Why Is Drm So Controversial with Music and Movie Artists?," in *Lifewire* (United States of America: Dotdash, 2018).

empresa desaparezca o algún evento impida que se siga haciendo la verificación de la autenticidad del archivo, no se podrán abrir los candados y el archivo será inaccesible.

Y lo mencionado no es un escenario hipotético en el terreno de los videojuegos. La versión para sistemas Mac de *Metal Gear Rising Revengeance* es legalmente inaccesible, debido a que la compañía [*Transgaming*] que proporcionaba la verificación de sus candados DRM desapareció a causa de una quiebra fiscal. Por medios legales, es imposible poder ejecutar el archivo, por lo tanto, aquellos que en su momento pagaron por la licencia no pueden jugarlo. Tal es así que los interesados en poder seguir jugando con su copia deben recurrir a archivos ilegales de hackeo que deshabiliten el DRM.

De igual forma ha habido casos en que las compañías Apple, Amazon y Sony han borrado filmes y libros de los dispositivos de sus clientes, sin la autorización de los mismos, debido a que las empresas ya no cuentan con los derechos de explotación comercial y consideraron conveniente remover la capacidad de acceso a sus clientes.

La especialista en derechos de Autor, Susana Barroso Montero, nos recuerda que dentro de las implicaciones de la denominación “Propiedad Intelectual” es que ha repercutido en que la obra cinematográfica, al darle la categoría de “industria del entretenimiento”, ha despojado a este tipo de producción audiovisual de su carácter de producción artística, cultural y educativa; empaquetándole como un artefacto mercantil sujeto a explotación¹³⁴. En el mismo tenor, pero en lo referente a los videojuegos González-Seguí puntualiza:

“Los videojuegos han tenido una imprevista influencia sobre aspectos legales y en ese sentido son un ejemplo de cómo los intercambios económicos influyen en los cambios jurídicos. Las principales empresas dedicadas a ello han presionado a autoridades de todos los países por la modificación de las leyes sobre derechos de autor. Las leyes específicas de patentes y derechos de autor se discuten, básicamente, fuera de las legislaturas nacionales y tienen por fin principal defender las ganancias de los dueños de patentes, no de los derechos de autor, como se anuncia. [...]”

¹³⁴Susana Barroso-Montero, "Los Derechos De Autor Cinematográfico," in *Conservación Y Legislación (Cuaderno De Estudios Cinematográficos #11)*, ed. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (México: Universidad Nacional Autónoma de México., 2016).

mercancías de apariencia inocente, como los videojuegos, son de modo inesperado un caballo de Troya en la legalidad.”¹³⁵.

En 2019 el DRM, el que los archivos digitales adquiridos legalmente sean simples licencias de uso y no de propiedad, es uno de los aspectos más polémicos y controversiales, no sólo en lo referente en los derechos de los consumidores, sino por sus implicaciones en las dificultades que presentan y presentarán en terrenos de preservación cultural. La preservación del acervo digital pareciera estar totalmente dependiente de los intereses de las corporaciones, e incluso a la supervivencia de las mismas.

Cuando hablamos de crackear y hackear archivos digitales, en términos pragmáticos, estamos hablando de métodos a nivel código que remueven ilegalmente los candados DRM.

3.4.1 *Modders*

Los *modders* son aficionados con conocimientos, tanto básicos como avanzados, en programación que utilizan las mismas herramientas que los desarrolladores para realizar modificaciones en el código fuente del videojuego. Tales modificaciones pueden ser estéticas u operativas. Muchas veces son los desarrolladores quienes proporcionan las herramientas para que los aficionados puedan modificar los videojuegos. Muchos de los videojuegos más populares han sido *modds* a partir de otros videojuegos.

3.5 *Bootleg*

Es un término popularizado durante la prohibición del alcohol en Estados Unidos de América para designar al acto de ocultar y contrabandear objetos o documentos por medio del uso de “botas altas”. Actualmente, la palabra se utiliza para designar a las grabaciones, filmes, cómics, libros, videojuegos y ediciones o reproducciones ilegales de música. En la producción musical, se denomina *bootleg* a una grabación que no ha sido publicada oficialmente por quienes ejercen los derechos legales de las piezas sonoras en un

¹³⁵Héctor Óscar González-Seguí, "25 Años De Videojuegos En México," in *Comunicación Y Sociedad*, ed. Departamento de Estudios de la Comunicación Social (Guadalajara, Jalisco, México: Universidad de Guadalajara, 2000).

performance musical original. Estas grabaciones *bootleg* pueden ser conciertos, sesiones de estudio, ensayos o improvisaciones a los que no se puede acceder debido a motivos legales, ya que quién detenta los derechos no lo permite o la censura nunca admitió su distribución.

La definición más precisa en relación con los videojuegos podría ser: "una versión pirata no autorizada". Por lo general, *bootleg* se usa para referirse a los juegos que son pirateados o trasladados a un *hardware* o sistema diferente, por alguien que no sea el fabricante del juego. A menudo esto se combina con la eliminación de la protección contra copia y los contrabandistas también pueden haber modificado el juego. Con frecuencia, el juego también se modifica para ejecutarse en *hardware* de menor costo o improvisado, lo que aumenta las ganancias económicas de los contrabandistas. Curiosamente, muchos *bootlegs* incluyen su propio esquema de protección para evitar que otros contrabandistas lo usen¹³⁶.

3.5.1 George Lucas, el Congreso, martillos y *The Star Wars Holiday Special*

Un ejemplo arquetípico de un filme *bootleg* sería *The StarWars Holiday Special*, el cual fue transmitido por única ocasión en 1978 en la cadena Fox¹³⁷. Fue enormemente denostado, tanto por la crítica especializada como por la audiencia general, lo que provocó que la cadena Fox y George Lucas perdieran el interés en retransmitirle o distribuirle comercialmente. Pero gracias a una serie de ediciones *bootleg* grabadas en *home video*, VHS y similares, que fueron realizadas durante su única transmisión y por medio de distribución mano a mano, o actualmente en medios digitales en las redes informáticas, *The Star Wars Holiday Special* se ha convertido en un objeto de culto *bootleg*, y copias de las copias son compartidas en diferentes formatos. Los críticos Mike Stoklasa y Jay Bauman presuponen que de existir una copia original del filme estaría en manos de George Lucas, pero hay altas posibilidades de que la copia original haya sido destruida por él mismo¹³⁸¹³⁹, partiendo de la

¹³⁶MAMEdev Team, "Mame Documentation Release 0.194," in *MAME Documentation* (United States of America: MAMEdev Team, 2018).

¹³⁷Stoklasa and Bauman, *Best of the Worst: The Star Wars Holiday Special (for Real)*.

¹³⁸Cuando George Lucas fue cuestionado sobre *The StarWars Holiday Special* respondió: "If I had the time and a sledgehammer, I would track down every copy of that show and smash it." *ibid.*

¹³⁹*Ibid.*

siguiente premisa: de existir una versión con mejor calidad a los *bootleg* primigenios, o que alguien tuviera acceso a una copia original del mismo, ya hubiera sido filtrado un *bootleg* de mejor calidad en audio y video.

George Lucas, en la década de 1980, fue uno de los principales opositores a las acciones de Ted Turner, detentor de los derechos de cientos de filmes en blanco y negro que ejerciendo sus derechos legales sobre los filmes, por medio de procesos químicos, se dispuso a pigmentar su acervo alterando irreparablemente los originales análogos. Tal acción desató una importante polémica entre los realizadores, historiadores y curadores cinematográficos; discusión que desembocó en una audiencia frente al Congreso de la Unión de los Estados Unidos de América, en la cual dentro de las afirmaciones de George Lucas se encuentran:

“[...] People who alter or destroy works of art and our cultural heritage for profit or as an exercise of power are barbarians, and if the laws of the United States continue to condone this behavior, history will surely classify us as a barbaric society. The preservation of our cultural heritage may not seem to be as politically sensitive an issue as "when life begins" or "when it should be appropriately terminated," but it is important because it goes to the heart of what sets mankind apart. Creative expression is at the core of our humanness. Art is a distinctly human endeavor. We must have respect for it if we are to have any respect for the human race [...]”¹⁴⁰.

Las acciones de Lucas permitieron que se formulara The National Film Preservation Act, el cual es el nombre de una serie de leyes federales, reglamentaciones y acciones relacionadas con la identificación, adquisición, almacenaje y preservación de “filmes que son culturalmente, históricamente o estéticamente significativos”, fundándose así el National Film Registry en la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos de América, la cual tiene

¹⁴⁰George Lucas, *"Against Altering Films," ed. US Congress (United States of America 1988)*.

la función de asegurar la supervivencia, conservación, y aumentar el acceso del público al acervo filmico norteamericano¹⁴¹.

Irónicamente, George Lucas, que luchó por preservar la integridad del legado filmico, en 1997 bajo el pretexto de realizar una restauración a su propia obra *Star Wars: The Empire Strikes Back* y *The Return of the Jedi*. George Lucas ejerció significativas alteraciones a los filmes, propiciando evidentes cambios en la forma, contenido y ejecución de la obra. Durante dos décadas George Lucas continuó alterando sus obras y hasta la fecha la única forma de acceder a las versiones que se aproximan a los originales es por medio del *bootleg*.

Debido a la negativa de George Lucas de proporcionar los originales de su obra y las múltiples especulaciones de que estos ya no existen, comunidades de editores independientes, artistas digitales, historiadores y aficionados se dieron a la tarea de, por medio de procesos tanto físicos como digitales y mecánicos, realizar una restauración de la obra de Lucas a su versión original, a la cual llamaron *Star Wars Despecialized Edition*, versión *bootleg* que tomó de 2006 a 2015 realizar¹⁴². Una labor que conforme pasen los años será importante mantener presente, como uno de los procesos a considerar, en el desarrollo de las disciplinas de etnografía virtual¹⁴³ o una futura arqueología digital.

3.6 ROM, RAM y Disco Duro

Una de las formas más sencillas para entender las diferencias entre las memorias ROM, RAM y los discos duros, es haciendo una relación con los tipos de memorias biológicas con las que lidiamos en nuestro quehacer diario¹⁴⁴.

La memoria ROM [*Read Only Memory*/Memoria sólo de lectura] al tener las indicaciones básicas de funcionamiento lo podríamos equiparar a las funciones biológicas como respirar, consumir alimentos, caminar e incluso otras más complejas, pero que por

¹⁴¹Congreso de los Estados Unidos de América, "National Film Preservation Board," <https://www.loc.gov/programs/national-film-preservation-board/about-this-program>.

¹⁴²Harmy, "Star Wars Despecialized Edition," <http://originaltrilogy.com/>.

¹⁴³Christine Hine, *Etnografía Virtual*, trans. Cristian P. Hormazabal, 3rd ed. (Barcelona, España: Editorial UOC, 2000), Tesis.

¹⁴⁴Muchas gracias a Dustin Hansen que gracias a su capacidad pedagógica este ejemplo existe.

medio de la repetición no hacemos de forma totalmente consciente, como andar en bicicleta, manejar o nadar.

La memoria de un disco duro, al ser el tipo de memoria en que la mayoría de datos de gran tamaño se alojan, es similar a la memoria a largo plazo de los humanos que nos permite recordar fechas, sucesos, canciones, pasajes de texto, etcétera. Y al igual que un disco duro, la capacidad de organizar la información, nombrarla, etiquetarla y de generar sistemas de acceso –como las mnemotecnias– permitirá acceder más o menos rápido a la información contenida en nuestros cerebros y en los discos duros.

La Memoria RAM está estrechamente relacionada con la capacidad de realizar muchas o voluminosas tareas matemáticas –procesamiento- de las computadoras. Es la memoria inmediata. Esta memoria la podemos explicar sencillamente con un procesador de texto, mientras tenemos prendida nuestra computadora podemos escribir un gran número de líneas en un documento, todos los caracteres e imágenes que estamos vaciando en el documento se están alojando en la memoria RAM y en el momento en que apagamos la computadora toda esa información se pierde, ya que cuando se pierde la corriente eléctrica esta memoria es borrada. A menos que ejecutemos la función de guardar, en ese proceso esa información que era RAM se aloja en el disco duro y, por lo tanto, queda almacenada en esa memoria a largo plazo. Continuando con nuestro ejemplo de la memoria biológica, la memoria RAM es la memoria a corto plazo de todas las actividades que realizamos a lo largo del día, sean significativas o rutinarias. La electricidad podríamos equipararla con la consciencia o la atención al realizar determinadas actividades. Al no poner mucha atención al realizar una actividad como leer, ver o escuchar algo es muy probable que en el corto plazo sea olvidado.

3.6.1 *Read-only memory* [ROM]

Tienden a ser una serie de circuitos integrados¹⁴⁵ y programados con una serie de funciones específicas, las cuales son difícilmente alterables o borrables. En 2019, siguiendo

¹⁴⁵Un circuito integrado, o conocidos coloquialmente como chips, o microchips, son una serie de transistores, resistencias, condensadores, etc. Generalmente son de tamaño microscópicos y tienen muy baja demanda de electricidad. Actualmente es posible integrar millones de transistores en una lámina de silicio.

la ley de Moore, la mayoría de artículos electrónicos en mayor o menor medida utilizan circuitos integrados [*Chips* o *Microchips*] ROM. Al ser sumamente breves y evitando colocar una pared de texto con especificaciones técnicas, en el terreno de los videojuegos, los ROM contienen todo el código de programación que comprende a un videojuego, en pocas palabras, dentro del ROM se encuentra el videojuego y éste se considera *software*.

3.6.2 *Printed Circuit Board* [PCB]

Una PCB es una tarjeta de circuito impreso [*Printed Circuit Board* en sus siglas en inglés], en términos prácticos, es una tablilla que sostiene los circuitos y los canales de comunicación entre circuitos, transistores y capacitores. Las placas de videojuegos *Arcade* son conocidas como PCB.

Un sistema de videojuego *Arcade* es, generalmente, un sistema embebido o empotrado [integrado, incrustado, se refiere a un sistema de computación diseñado para realizar una o algunas pocas funciones dedicadas], autosuficiente que contiene todo lo necesario para la ejecución de un videojuego. Básicamente una placa comparte las características de diseño y funcionamiento de una computadora de uso general, sin embargo, los PCB de videojuego realizan funciones sumamente específicas¹⁴⁶.

3.6.3 *ROM cartridge* [Cartucho ROM]

Las primeras consolas y cabinas de videojuegos podían reproducir únicamente los títulos que tenían alojados en sus circuitos integrados. Por la misma naturaleza de la memoria ROM no podían borrarse o añadirse nuevos títulos, por lo tanto, con la finalidad de poder utilizar el mismo *hardware*, se generaron placas removibles de ROM, lo cual significaba que, en una misma consola al cambiar esas placas, se podrían jugar diferentes títulos con una misma consola. Con el objetivo de proteger el circuito integrado, las placas fueron colocadas en una caja de plástico diseñada para acoplarse a la consola o la *motherboard* de la cabina. El nombre para designar a esos artefactos es: *ROM Cartridge*

¹⁴⁶Artemio Urbina, "Arcade.Mx," (México: Artemio Urbina, 2018).

Un cartucho ROM, conocido coloquialmente como cartucho de juego, es un artefacto extraíble y removible que contiene un circuito integrado [ROM], diseñado para conectarse a un dispositivo electrónico específico [*hardware*]. Los cartuchos ROM, durante gran parte de la existencia de los videojuegos, han sido la forma más efectiva de contener y distribuir *software* [los videojuegos en sí mismos]. Los cartuchos ROM permitieron que se pudiesen ejecutar un gran número de videojuegos en una sola consola de videojuegos, colocando o removiendo el cartucho de una ranura especial en el *hardware*. Eventualmente, muchos de esos cartuchos contaban con sectores de memoria alimentados por una batería, lo que permitió guardar datos de progreso de juego. Si bien los videojuegos no fueron los únicos en hacer uso de los cartuchos ROM, sí fueron los que durante más décadas sacaron provecho de ese formato.

Los principales motivos de por qué los cartuchos ROM fueron utilizados por más de 30 años [de mediados de 1970 a mediados del 2000] en la mayoría de dispositivos de videojuegos son:

- La facilidad y rapidez con la que los usuarios podían cargar y acceder al *software*.
- En esas décadas las unidades de disquete eran comparativamente más caras.
- Las cintas magnéticas de almacenaje de datos eran lentas, secuenciales y poco fiables.
- La relativa seguridad ante daño externo, ya que la caja de plástico protegía a la placa.
- Era difícil hacer réplicas del *software*, sin *hardware* y *software* muy especializado los usuarios difícilmente podrían realizar copias.

Pero la principal desventaja de los cartuchos ROM es que son artefactos bastante costosos, especialmente si se reducía el costo de fabricación de los CD-ROM y los DVD-ROM. Por lo tanto, para mediados de la década del 2000 conforme se hacían más comunes los lectores de disco y los videojuegos requerían más espacio de memoria interna para almacenar sus datos, los cartuchos ROM dejaron de ser una alternativa práctica. En 2018, es sumamente bajo el número de dispositivos que utilizan cartuchos ROM.

3.6.4 “*Dumping*” o el volcado de circuitos integrados ROM

Como se ha venido postulando, repitiendo y afirmando a lo largo del presente texto, la vida útil de los artefactos electrónicos es muy frágil. Muchos medios digitales pueden volverse ilegibles después de un par de décadas y parte del problema es que no sabemos a ciencia cierta la verdadera duración de su vida útil, y en muchos casos ha sido muy desigual la misma, habiendo dispositivos que han sobrevivido durante muchos años y otros que se han degradado en cuestión de meses. Cada año que pasa es exponencialmente más difícil salvar la información contenida en los dispositivos electrónicos. Actualmente, existen computadoras con más de sesenta años y cabinas de videojuegos con más de treinta.

Debido a esa constante depreciación en diversos individuos ha surgido la preocupación de que muchos de los primeros videojuegos no puedan sobrevivir sin ser transferidos a otros medios digitales. Por lo tanto, esos individuos con interés en la preservación de los videojuegos han desarrollado una técnica llamada *Dumping* o volcado de circuitos integrados.

El *Dumping* o volcado se puede sintetizar y conceptualizar como la digitalización de las placas ROM, lamentablemente el proceso en su práctica no es tan sencillo. Las placas de circuitos integrados de las cabinas de videojuego tienden a ser PCB altamente complejas y especializadas, por lo que su volcado requiere de procesos particulares, totalmente dependientes de la habilidad y conocimientos técnicos e históricos del interesado. Además de que conforme avanzan los años para poder realizar un volcado, en primera instancia, se requiere de hacer una reparación y restauración extensiva.

A partir de la consciencia de la depreciación acelerada y las implicaciones técnicas, existen individuos y colectivos de aficionados interesados en la preservación que están buscando constantemente adquirir cabinas y videojuegos antiguos, con la intención de volcarlos en archivos digitales denominados ROM *Files* o ROM *images*. Su intención al volcarlos es poder almacenarlos en medios estandarizados que se puedan conservar y preservar con más facilidad.

Gracias a la potencia del internet y a la tendencia de la distribución digital se ha provocado que en la red circulen gratuitamente miles de ROM *Files*, a pesar de que las existencias de las mismas atentan contra los derechos de propiedad intelectual de sus autores

o de las editoras de videojuegos. Con el paso del tiempo son cada vez más las piezas ROM que se deterioran, deprecian, rompen o se desechan; los ROM *Files* se pueden copiar con enorme facilidad, lo que ha permitido que indirectamente un enorme número de videojuegos tengan la posibilidad de sobrevivir.

3.6.5 ROM File

Por lo tanto, un ROM *File* o ROM *Image* es la versión digitalizada de una placa de circuitos integrados (ROM). Generalmente, se trata de las versiones digitales de cartuchos de juegos, las *motherboards* de las cabinas de videojuegos o, en general, de cualquier placa de circuitos integrados. Existen una enorme cantidad de formatos de ROM *File*.

Además de las digitalizaciones de placas ROM, también se han desarrollado sistemas para digitalizar otros formatos de almacenaje, uno de los más comunes es el .ISO, nombrado así por el Estándar ISO 9660 para discos de almacenaje de datos. Las imágenes ISO son un archivo digital que contiene en su totalidad, sector por sector, todo el sistema de archivos de un disco óptico. Léase: DVD-ROM y CD-ROM.

3.7 Emulación

En el tercer nodo del presente texto profundizaremos más en lo referente a la emulación, pero es importante que definamos, bajo el contexto de nuestro de objeto de estudio, qué es y cuál es su función.

Un emulador es un programa informático que personifica o que se hace pasar por otra cosa. Cumpliendo la función de la otra cosa, en lo medida de lo posible, de forma invisible, es decir, indistinguible del sistema por el que se está haciendo pasar. De modo que ni el *software* ni el usuario puedan distinguir que no están viendo o utilizando el sistema emulado¹⁴⁷.

¹⁴⁷Jeff Rothenberg, "Echoes of Art: Emulation as a Preservation Strategy," in *MAGIC BULLET OR SHOT IN THE DARK: EMULATION AS PRESERVATION STRATEGY*, ed. Solomon R. Guggenheim Museum (Solomon R. Guggenheim Museum, New York City: Solomon R. Guggenheim Museum, 2004).

Los emuladores son programas informáticos que simulan ser máquinas tragamonedas, consolas de video juegos o incluso ordenadores que, actualmente, se encuentran discontinuados y obsoletos, pero para que un videojuego pueda ser ejecutado en uno de estos emuladores requiere ser transformado en un ROM *Files* o un .ISO, o algo similar. Y como se mencionó anteriormente, tales ROM *Files* e ISO son considerados piratería, ya que son copias no autorizadas de una propiedad intelectual. Unas incalculables piezas de *software* y relatos únicamente son accesibles por medio de emulación, es decir, ilegalmente.

Jeff Rothenberg en su reporte para el *Council on Library and Information Resources* señala que la idea central de la emulación, como estrategia de preservación, es el emular sistemas obsoletos en futuros sistemas desconocidos; de modo que el *software* original de un documento digital pueda ejecutarse en el futuro, a pesar de ser obsoleto¹⁴⁸.

Desde la perspectiva de la preservación del arte, Lino García Morales señala que el proyecto *Variable Media Network* comienza a estudiar la emulación como una estrategia básica frente a la depreciación, siendo que la emulación permite la imitación de medios visuales obsoletos a partir de otros¹⁴⁹.

3.7.1 “Gemelidad”, replicación y sensación

Si nos remitimos a Baudrillard, podemos interpretar a la emulación como un intento de retomar o revivir aquel momento o sensación familiar que permite una regresión y que busca luchar contra la dimensión vacía del ser¹⁵⁰.

A ese intento de regresión desde la emulación es lo que, retomando el concepto presentado por Foucault en *Las palabras y las cosas*, llamaremos una “gemelidad”. La cual desde la emulación puede abordarse como un estado de aspiración sensorial, evitando la literalidad semántica que lo puede confundir con una realidad material. A partir de la consideración de que, si bien la “gemelidad” existe desde la sensación cualitativa, la réplica

¹⁴⁸ *Avoiding Technological Quicksand: Finding a Viable Technical Foundation for Digital Preservation* (United States of America: Council on Library and Information Resources, 1999).

¹⁴⁹ García-Morales, "Una Estrategia De Conservación Evolutiva Del Arte Digital."

¹⁵⁰ Baudrillard, *El Sistema De Los Objetos*.

se gesta en una instancia posterior, desde un ideal, nunca en el mismo origen cronológico. La “gemelidad” es un estado de aspiración sensorial, no de una realidad material, transformándole en una *gemelidad inalcanzable*, la cual es el ideal de la sensación cualitativa de la primeridad, que se experimenta estéticamente en una pieza artística.

La *gemelidad inalcanzable*, desde el terreno cualitativo, busca emular y recrear el fenómeno estético experimentado durante el acercamiento a una pieza artística. A pesar de que la realidad material impida generar una “gemelidad” materialmente exacta. Desde un planteamiento cotidiano, aquel individuo que experimenta una pieza musical en un disco de acetato, superficialmente escucha la melodía, cualitativamente hace valoración de lo que escucha y busca la *gemelidad inalcanzable* de esa sensación para repetirla con otros individuos, aspirando a compartir con un colectivo la experiencia estética vivida. Por medio de artefactos tecnológicos realiza una adaptación a archivo digital de la melodía y, una vez realizado tal archivo digital, se realizan miles de replicaciones a partir del mismo, y otras tantas a partir de las copias de las copias. Si bien materialmente no son idénticos, e incluso un oído entrenado puede percibir las sutiles o evidentes diferencias entre el acetato y el archivo digital, el individuo al generar tal replicación, la “gemelidad”, busca emular la sensación, ya que es imposible realizar una gemelidad material. La cual, realizada por el individuo, busca repetir y emular tal sensación cualitativa que se dio la primera vez que escuchó esa música, que pretende reproducir el referente perdido de la primera vez que se escuchó y se apreció una pieza artística¹⁵¹.

Una “gemelidad” que borra la idea de original y réplica, como lo afronta Baudrillard¹⁵² y Phillip K. Dick¹⁵³ desde la literatura, en donde se genera el debate que advierte que es imposible discernir entre lo original y la réplica, ya que todo lo que vemos son replicantes y emulaciones.

A partir de este escenario, se generan cuestionamientos alrededor de la mistificación de los objetos artísticos¹⁵⁴. Por consiguiente, se desencadenan fenómenos culturales en donde

¹⁵¹Lizbeth Campuzano, interview by Romano Ponce-Díaz, 2018.

¹⁵²*Simulations*.

¹⁵³Phillip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, ed. Del Rey. (United States of América: Del Rey., 2007).

¹⁵⁴Berger, *Ways of Seeing*.

los individuos ajenos a la intención autoral original de la pieza primigenia de arte ejecutan paradigmas o acciones transformadoras, tales como la apropiación, la modificación, la alteración, la reinterpretación y la masificación, algunas de las cuales son clandestinas y de “gemelidad”.

Dichas acciones permiten que estemos expuestos, incluso de forma incidental e involuntaria, a miles de piezas artísticas. Por ejemplo: en el lupanar más sórdido podemos toparnos con una reproducción exacta de *Going West* de Pollock¹⁵⁵, mientras que en una pantalla se observa y escucha de fondo una reapropiación musical de *A Gentleman's Honor* de Phillip Glass¹⁵⁶. Otro ejemplo es, sin necesidad de una inversión económica significativa, pensar de manera hipotética, en lo más profundo de la orografía michoacana como la Meseta tarasca o la Sierra de Coalcomán, que un individuo entusiasta puede recabar legal –o ilegalmente– en el mismo espacio de coexistencia, la filmografía completa de Tarkovski y Robert Rodríguez.

Al observar las fisuras del mundo es cuando podemos comprender la constitución de la existencia. A partir de un, proporcionalmente, elevado acceso a la tecnología cotidiana de reproducción y masificación un gran número de individuos y colectivos se han visto empoderados, ya que al adquirir diversas manifestaciones culturales y artísticas, transformándolas, reproduciéndolas y transmitiéndolas han ejercido una apropiación del arte y con ello una articulación cultural por sí misma. Todo ello a pesar de –y gracias a– estar alienados en las plataformas y circuitos que tradicionalmente ejercen el poder político y económico desde el centro hacia la periferia. No hace mucho tiempo, individuos y colectivos han sido proclives a obtener o producir manifestaciones de arte conocidas en el mundo moderno como *remixes*, *covers*, réplicas, *mods*¹⁵⁷, macros, *bootleg*, parodias y otras formas de apropiación y “gemelidad”. Esto pone en evidencia las fisuras en circuitos, tales como el homogéneo de producción, apreciación y crítica del arte en occidente, puesto que si los

¹⁵⁵*Going West*, 1935.

¹⁵⁶*A Gentleman's Honor (Jcrz Cinematic Remix)*, 2014. UNofficial remix by JCRZ.

¹⁵⁷ Un mod es una alteración al código o diseño de un video juego, generalmente realizada por los aficionados de un video juego. El mod o modificación altera algunos aspectos estéticos, visuales u operativos de la pieza. Las alteraciones pueden ser desde pequeños cambios y ajustes, hasta rediseños completos. Hay mods que han derivado en convertirse en video juegos completamente distintos a la pieza que se tomó como base.

individuos anónimos son capaces de reconfigurar el discurso artístico, se pone en duda el aura y mistificación del artista clásico frente al artista posmoderno; por lo tanto, los mecanismos del mercado del arte se ven vacilantes frente a los contrasentidos de sus propios supuestos. Son estos fenómenos culturales los que están por encima de la intención autoral, políticas comerciales e industriales; son los aficionados, individuos y colectivos los interesados en preservar, conservar, reproducir, apropiarse y distribuir diversas piezas de audio, video e hipermedia, a partir de actos de apropiación, sabotaje, *bootleg* y emulación.

3.8 En contra de la interactividad

Si se profundiza en lo anterior podemos tomar como ejemplo el término *interactividad*, el cual es un comodín altamente utilizado, pero escasamente definido¹⁵⁸ y erróneamente se ha asociado, exclusivamente, con el uso de dispositivos electrónicos que aceptan comandos de control por parte de sus usuarios¹⁵⁹. El principal error radica en utilizar interactividad, interacción y retroalimentación como sinónimos o equivalentes.

La interactividad es un bucle de comunicación, fundamentalmente bidireccional, que, a diferencia de la interacción, se encuentra mediada generalmente por un artefacto electrónico. Este artefacto electrónico es el que ha acarreado la enorme confusión terminológica de atribuir que existe interactividad entre humano-máquina, cuando en realidad la interactividad se refiere a la interacción mediada entre humano-humano.

La retroalimentación la podemos entender como el bucle causal de la relación entre una acción y reacción, entre causa y consecuencias. Sin estar restringido a un estímulo y una respuesta. La retroalimentación no se encuentra limitada a la interacción humano-humano, humano-animal y humano-máquina.

Los individuos podemos interactuar por medio de estructuras culturales, tales como el lenguaje con todas sus variantes, incluso, desde una perspectiva de estímulo frente a respuesta, podemos aventurarnos a decir que tenemos retroalimentación e interactividad con algunos animales, totalmente dependiente al grado de culturización que presenten los mismos

¹⁵⁸ Meritxell Estebanell Minguell, "Interactividad E Interacción," in *Revista Latinoamericana De Tecnología Educativa*. (España: Universidad de Girona, 2002).

¹⁵⁹ Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

y estrechamente relacionados en sistemas de condicionamiento a partir de los refuerzos positivos y negativos.

En lo referente a los dispositivos electrónicos, si bien hay una retroalimentación, no es un sistema interactivo, ya que el uso de una interface es la activación de una serie de funciones predeterminadas, sin importar lo complejas que sean. La interactividad, en efecto, es parte de un modelo de comunicación entre humano-máquina, humano-animal, etcétera. Pero el problema radica en que no tenemos interacción con las máquinas ni con los dispositivos, lo único que hacemos es activar una serie de funciones. El presionar un botón, introducir una serie de comandos, hacer una petición verbal a una máquina y que tal petición sea ejecutada –o no ejecutada– es en efecto un sistema de retroalimentación, pero difícilmente podemos llamarle interactividad, porque las acciones ejecutadas por la máquina son producto de complejos árboles de respuestas y reacciones programadas.

Aarseth señala que la palabra interactividad se ha invocado desde una especie de literalidad, pero el análisis de la misma ha sido nulo. La interactividad simplemente ha sido un término muleta, utilizado por la retórica industrial y comercial para denotar vagamente el uso de pantallas de computadora, pantallas táctiles, comandos a partir de voz y la facilidad ofrecida al usuario para utilizar el sistema, cuando en realidad únicamente se están refiriendo a la capacidad de retroalimentación del artefacto electrónico en cuestión¹⁶⁰.

Probablemente, hasta que la investigación y desarrollo tecnológico logren el diseño y elaboración de inteligencias artificiales autónomas podremos hablar de interactividad entre humano-máquina, pero por lo pronto debemos ser sumamente cuidadosos y evitar la terminología interactividad en todo tipo de retroalimentaciones que no involucren la relación humano-humano. Especialmente si consideramos que sí existe la terminología para referirse a las relaciones y sistemas de control, dominio y poder sobre las máquinas: cibernética.

3.8.1 A favor de la cibernética

El término cibernética nace del concepto griego de: “el arte de controlar” –controlar desde el sentido de capitanear, pilotar o navegar un barco hacia una dirección u objetivo

¹⁶⁰Ibid.

determinado—. Concepto que fue contemporizado por Norbert Wiener como los sistemas de control y comunicación entre el animal y la máquina¹⁶¹, su estudio incluía sistemas orgánicos e inorgánicos, es decir, cualquier sistema en que hubiera un bucle de retroalimentación¹⁶². Cibernética es el vocablo más adecuado para describir sistemas que tienen objetivos concretos, ya sean tecnológicos, sociológicos o biológicos. Todos los sistemas inteligentes tienen la propiedad de encaminar sus acciones a controlar, navegar, determinar y corregir su rumbo hacia un objetivo determinado, siendo, por ejemplo, la supervivencia uno de los objetivos más primordiales de los sistemas biológicos.

El término cibernética también ha caído en el malentendido, desde el desconocimiento se utiliza como sinónimo o equivalente al concepto ciborg con el de robótica, siendo sumamente recurrente el error de asumirlo como la unión de biología o tecnología para “construir un robot o un ciborg” y otras aberraciones terminológicas. Pero desde el adecuado uso del vocablo, la cibernética es el campo de estudio de los sistemas de control basados en la retroalimentación¹⁶³.

Paul Pangabo puntualiza que debemos ser sumamente cuidadosos para señalar diferencias sustanciales entre Inteligencias Artificiales y cibernética, y no confundirles como la misma cosa. La Inteligencia Artificial es un deseo y prospección tecnológica de los humanos para construir computadoras inteligentes, ya sea de una inteligencia equiparable a los humanos o con un grado de autonomía. La cibernética se refiere a la construcción y estudio de sistemas que puedan alcanzar objetivos, que sean sumamente complejos como la predicción de movimientos económicos y de mercados o bastante cotidianos como el que una habitación mantenga una temperatura estable de acuerdo a los cambios externos del clima¹⁶⁴.

Al observar la cibernética como la relación de un sistema de análisis, control, ajustes y modulaciones, basadas en la retroalimentación, para obtener un objetivo que claramente

¹⁶¹Norbert Wiener, *Cybernetics: Or the Control and Communication in the Animal and the Machine*, 2nd ed. (United States of America: MIT Press, 1965), Ensayo.

¹⁶²Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

¹⁶³Paul Pangaro, ""Cybernetics as Phoenix: Why Ashes, What New Life?" In *Cybernetics: State of the Art*, , in *Con-Versations*, ed. Liss C. Werner (Berlin, Alemania: TU Berlin, 2017).

¹⁶⁴Paul Pangabo, *Artificial Intelligence and Cybernetics*, Course Id Management 265 (George Washington University: Department of Management Science, 1990).

tiene connotaciones políticas especialmente en sus acepciones de control y dominio sobre otros individuos, animales o máquinas.

La interactividad, desde la perspectiva que comúnmente se utiliza, connota una hipotética igualdad, una especie de dialogo en la retroalimentación, una igualdad entre humano-humano, humano-animal y humano-máquina que en la praxis no existe. En cambio, la cibernética es consciente de todas las relaciones políticas de dominio, sometimiento y sumisión que pueden encontrarse en los sistemas de control basadas en la retroalimentación. Por lo tanto, podemos señalar que las relaciones que tienen los humanos con otras máquinas son un sistema cibernético, no un sistema interactivo.

Una vez establecida la diferencia entre interactividad, interacción y cibernética, podremos adentrarnos a delimitar qué es un cybertexto y, consecuentemente, su relación con los videojuegos.

3.8.2 El cybertexto

Espen Aarseth denominó, retomando los estudios de Wiener, como cybertextos a todas las organizaciones no-lineales de texto o signos, que para ser recorridas requieren de la participación no trivial del lector, entendiéndose como participación trivial de un lector a acciones tales como: el movimiento de los ojos, el cambiar una página, mover la barra lateral de un navegador, entre otras.

Aarseth en 1994 abogó por definir a los textos no-lineales como objetos de comunicación verbal que no se encuentran sujetos a una secuencia fija y única de letras, palabras o párrafos –y en nuestro objeto de estudio: imágenes–. Las palabras, las imágenes o secuencias de las mismas, difieren entre lectura y lectura debido a la forma, convenciones y mecanismos del texto en sí mismo. Siempre en un sentido positivo, es decir, un texto no-lineal en su misma concepción y constitución tiene la habilidad de variar, de producir diversos trayectos.

De igual forma que el concepto de cibernética, los cybertextos en ningún momento están limitados al campo de la informática o de los sistemas digitales. Los cybertextos no son “nuevos” ni “revolucionarias” formas de texto únicamente posibles debido al desarrollo

tecnológico. Tampoco son una ruptura radical de la textualidad tradicional. Los cibertextos son perspectivas para generar y abordar textos e imágenes.

El libro, como objeto, ha mostrado estar, materialmente, mejor constituido para albergar textos lineales, pero las enciclopedias, cuentos multi-ruta de “elije tu propia historia”, novelas como *Rayuela* de Cortázar¹⁶⁵ han mostrado que el libro tiene condiciones adecuadas para residir textos no-lineales. Hasta el momento, los textos no-lineales han funcionado más efectivamente en sistemas computacionales que en papel, pero de igual forma podemos hablar de cybertextos que requieren de la materialidad del libro para sostener la intención del autor, como el caso del libro de artista *Agrippa [a book of the dead]*¹⁶⁶ y, nuevamente, *Rayuela*, concebidos y estructurados a partir de la realidad material de los objetos.

3.8.3 La teoría ternaria de los laberintos y los videojuegos

Para explicar lo expuesto recurriremos a las propuestas de Lauro Zavala en la precisión de la incertidumbre con la teoría ternaria de los laberintos, además de que permitirá al presente autor revisar y reevaluar las propuestas emitidas en el texto de producción artística [*El Artefacto*] *Ergonarrativas y la construcción ficcional a partir de lo ausente*¹⁶⁷.

En dicho texto, argumenté que si seguimos los postulados de la teoría ternaria de los laberintos, propuesta por Umberto Eco y abordada por Lauro Zavala –quienes sostienen que hay tres tipos de sistema de verdad: circulares, arbóreos y rizomaticos– podemos construir una morfología no modelizante del relato lineal y de los cibertextos. Además de que puntalicé que los videojuegos utilizan estos sistemas para constituir su estructura ergódica, de la cual hablaremos más adelante.

Podemos partir de que la verdad es un concepto polisémico, que nos recuerda que todo sentido es contextual y, por tanto, se produce en función de un espacio de referencialidad

¹⁶⁵Julio Cortázar, *Rayuela*, 5th ed. (Ciudad de México, México: Punto de lectura, 2006), Novela.

¹⁶⁶William Gibson and Dennis Ashbaugh, *Agrippa [a Book of the Dead]*, 1992. Libro de Artista. Kevin Begos Jr.

¹⁶⁷Ponce-Díaz, "[El Artefacto]."

en el cual tiene validez propia, es decir, toda verdad es un conjunto relacional de verdades intertextuales particulares.

Zavala argumenta que a cada sistema de veridicción corresponde un sistema de construcción y deconstrucción de lo que podemos llamar realidad; a tales sistemas los denomina Verdad epifánica [narrativa] –en la cual, para efectos de brevedad de este proyecto, centraremos nuestro interés–, verdad argumentativa [semiótica], verdad contextual [retórica] y verdad hermenéutica [generativa].

La verdad epifánica, con su sistema hermenéutico, se encuentra ya en la raíz de la verdad ficcional por excelencia, es decir, en la narrativa. Se trata de la frase hermenéutica que organiza y sostiene la lógica misma de la *seducción narrativa*¹⁶⁸, con sus digresiones, pistas falsas y otros mecanismos¹⁶⁹ de frenado de la epifanía. Por tanto, toda verdad es susceptible de estar inmersa en relaciones políticas, es decir, relaciones de poder que la hacen aparejarse con sistemas de secretos.¹⁷⁰

Debido a que cada uno de estos sistemas de verdad corresponde a estrategias de construcción, deconstrucción y reconstrucción de la verdad, el sistema modelizante presentado por Zavala permite reconocer los sistemas de verdad contenidos en las diversas formas discursivas; tal modelo es el sistema ternario de los laberintos, derivado de lo propuesto por Umberto Eco en 1991.

¹⁶⁸Roland Barthes, *Camera Lucida*, trans. Richard Howard (Francia: Hill & Wang, 1980).

¹⁶⁹ Mencionados más a fondo en *La precisión de la incertidumbre*, de Lauro Zavala, del cual se toma gran parte en este apartado.

¹⁷⁰ Al secreto central se le puede llamar “secreto generativo” del texto. Los principios del secreto generativo son: sistematicidad, jerarquía, oposición, complicidad e identidad; todos ellos identificables fácilmente en la saga *Metal gear solid* Hideo Kojima and Tomokazu Fukushima, "Metal Gear Solid " in *Metal Gear*, ed. Hideo Kojima (Japón: Konami, 1998).. Las dimensiones sustantivas del secreto generativo son la dimensión axiológica –el secreto tiene implicaciones morales, como la elección final de la saga *Mass effect* Drew Kapyshyn, "Mass Effect," in *Mass Effect Trilogy*, ed. Casey Hudson (Worldwide: Microsoft Game Studios (2007) Electronic Arts (2008-), 2007). donde el ergonauta se ve ante tres opciones de moralidad totalmente cuestionable a causa del secreto oculto por los segadores– y la dimensión epistemológica –un secreto marca un tipo particular de verdad, como en *Assassins' creed* Corey May, "Assassin's Creed," in *Assassin's Creed*, ed. Patrice Désilets (Francia: Ubisoft 2007).–; el secreto de sujeto 16 implica “la verdad” de “aquéllos que estuvieron antes que nosotros”.

La teoría ternaria de los laberintos de Lauro Zavala sostiene que hay tres tipos de sistemas de verdad y, por lo tanto, tres formas de construir, deconstruir y reconstruir la realidad; estos tres laberintos son: el circular, el arbóreo y el rizomático.

El primero, el laberinto circular, contiene únicamente una solución y, por tanto, una única verdad, la cual es absolutamente necesaria; podemos ejemplificarla con el cuento policiaco, donde todos los eventos giran en torno a un único evento, una clara verdad ficcional.¹⁷¹ Este tipo de laberinto es la forma más sencilla de ejemplificar un relato lineal.

El laberinto arbóreo, o laberinto moderno, rompe con la lógica del camino único y de la única verdad; se trata de un sistema que parte de una sola verdad, pero ésta se ramifica y se multiplica para ofrecer diversas posibilidades de interpretación, con lo que se multiplican las posibilidades de desenlace y donde todas esas interpretaciones son igualmente válidas.¹⁷² Y en esta multiplicidad de las ramificaciones se encuentra la esencia de los cybertextos.

El laberinto rizomático, o laberinto postmoderno, es una forma extrema del laberinto arbóreo y contiene a la vez una y varias verdades simultáneas; se trata de un sistema de verdad que da lugar a la indeterminación, pero en su interior contiene, simultáneamente, diversas versiones de laberintos circulares y arbóreos. La indeterminación permite la coexistencia de sistemas cerrados y abiertos a la ambigüedad y la contradicción. Es un metasistema constituido a partir de varios sistemas de paradojas que se apoyan en el principio de una incertidumbre que sólo se resuelve mediante un acto de interpretación¹⁷³. En 2013 me atreví

¹⁷¹ Ejemplos claros de un laberinto circular son: *Condemned: criminal origin* Frank Rooke and James Waters, "Condemned: Criminal Origins," in *Condemned*, ed. Frank Rooke (United States of America: Sega, 2005)., cuento policiaco clásico en todos los sentidos en el que todo gira en torno a descubrir la identidad del asesino serial conocido como SKX.

¹⁷² El laberinto arbóreo se puede ejemplificar con *Silent Hill 2* Hiroyuki Owaku and Takayoshi Sato, "Silent Hill 2," in *Silent Hill*, ed. Masashi Tsuboyama (Japón: Konami, 2001)., en el cual las posibilidades de interpretación y desenlace se ven multiplicadas conforme avanza el transcurso de la narrativa. Igualmente aquí podemos mencionar a *Chrono trigger* Masato Kato et al., "Chrono Trigger," ed. Takashi Tokita, Yoshinori Kitase, and Akihiko Matsui (Japón: Squaresoft, 1994). y *Colony Wars 2* Mike Anthony, "Colony Wars: Vengeance," ed. Mike Ellis (United States of America: Psygnosis, 1998)..

¹⁷³ Lo más cercano a un laberinto rizomático se encuentra en *The elder scrolls, fallout 3* Emil Pagliarugo, "Fallout 3," in *Fallout*, ed. Todd Howard (United States of America: Bethesda Softworks, 2008)., en el que varias verdades ficcionales y microrrelatos se encuentran convergiendo entre ellos en un ambiente carente de precisión y desapegados a la linealidad de un relato clásico.

a señalar que existían videojuegos de naturaleza rizomática pero, continuando con mis procesos de análisis, no me atreví a señalar que exista alguno, considerando que los videojuegos MMORPG tienen puntos de entrada localizables y centralizados, y como bien señalan Eco y Zavala, incluso el laberinto más complicado requiere de un punto de ingreso, ya que de no existir el mismo no podríamos estar dentro del laberinto.

La escritora Carrie Patel realizó la transición de la literatura hacia los videojuegos al integrarse al equipo Obsidian y su proyecto *Eternity*. Encontró fascinante esa transición, debido a que escribir un videojuego es una experiencia totalmente diferente a escribir una novela, ya que, generalmente, en las novelas la trama se mueve en una dirección lineal. Un videojuego como *Eternity* la obligó a mirar sus narraciones menos como caminos y más como árboles¹⁷⁴, desde cuyos troncos derivan en otras ramas, que son navegadas por los jugadores. La mayoría de las conversaciones en *Eternity* permiten a los jugadores elegir qué decir y la trama debe desenvolverse de acuerdo a esas elecciones.

La artista Emilia Schatz señala que es imposible saber cuál será el acontecimiento visual y la experiencia estética de un videojuego hasta que puede navegarse, por esa incapacidad de poder predecir cuál será la experiencia de los navegantes; en el momento que se encuentran recorriendo el relato, es que el desarrollador Feargus Urquhart compara al desarrollo de videojuegos como estar construyendo un edificio en medio de un terremoto¹⁷⁵.

Podemos señalar que los textos lineales se estructuran como un laberinto circular, es decir, solamente hay una senda y un modo de recorrerla. En cambio, los cybertextos con su estructura de laberinto arbóreo y su aspiración de laberinto rizomático requieren de la implicación directa del lector, quien en realidad es un navegante. Y a esa capacidad de recorrer las ramificaciones en el árbol del relato es a lo que podemos llamar como la capacidad ergódica. Probablemente, el término ergódico no sea tan sencillo, poético o, incluso, afable de utilizar, pero es mucho más adecuado que interactividad, y en los siguientes apartados seguiremos ahondando en esta postura.

¹⁷⁴Zavala, *La Precisión De La Incertidumbre. Posmodernidad, Vida Cotidiana Y Escritura*.

¹⁷⁵Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*.

3.8.4 Estableciendo la perspectiva ergódica

Para poder definir qué es un videojuego, desde la perspectiva de los Estudios Visuales, es indispensable definir a la literatura ergódica. El término Ergódico deriva del griego *ergon*: trabajo y *hodos*: camino. Aarseth expone que en la literatura Ergódica se requiere de un esfuerzo no trivial del lector para recorrer el texto, es decir, en una narrativa Ergódica se requiere de la participación directa del lector para hacer progresar la trama. Cuando alguien participa de una narrativa Ergódica es consciente, constantemente, de estrategias y trayectorias no tomadas, de voces no oídas. Cada decisión hará algunas partes del texto más accesibles, o menos, y nunca se sabe el resultado exacto de esas decisiones, lo que uno se ha perdido. El participante de narrativa Ergódica, es un jugador, un apostador, que puede explorar, perderse o descubrir sendas secretas¹⁷⁶. Remitiéndonos a lo que Humberto Farías llamó: simulacro de suspensión de la realidad cotidiana a partir del arte, que lleva a la experimentación de un campo simbólico por medio de otra realidad, la realidad de las verdades ficcionales. Farías manejaba como una analogía la posición del usuario que funge como espectador, actor y director de un filme presentado por un artista¹⁷⁷. Pero en el campo de las narrativas ergódicas se supera la posición de analogía y es un hecho operativo, ya que el usuario cumple el rol de espectador, escritor, navegante y director del relato propuesto por el autor.

Según el texto de Aarseth, podemos clasificar como formas de literatura Ergódica, por mencionar algunas, los libros creados por R.A. Montgomery, *Choose Your Own Adventure*, los juegos de Rol *pen and paper* como *Dungeons and Dragons*¹⁷⁸, las narrativas no lineales que hacen uso del hipertexto, los *multiuser dungeons* MUDs, e incluso podemos aventurarnos a decir que *Rayuela* de Cortázar¹⁷⁹ es una forma de literatura Ergódica, ya que es la participación directa del lector la que estructura, da sentido y progreso a lo relatado.

¹⁷⁶Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

¹⁷⁷Humberto Farías, "Una Metodología Para La Conservación Y Restauración De Arte Contemporáneo," in *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, ed. Américo Castilla (Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015).

¹⁷⁸Gary Gygax, *Dungeons & Dragons (United States of America: TSR, Inc., 1974)*.

¹⁷⁹*Rayuela*.

Espen Aarseth nos proporciona una gran variedad de ejemplos de literatura Ergódica: desde el *I Ching o el libro de las mutaciones*, texto adivinatorio que requiere de la participación directa del interesado para estructurar la narrativa de lo que se busca predecir hasta los *Caligramas* de Guillaume Apollinaire en que el texto del poema se dispersa a lo largo de la hoja, estimulando a una lectura rizomática del mismo al no existir una secuencia preestablecida. Asimismo, en *Composition No. 1* de Marc Saporta, que en una estructura similar a *Rayuela*, se puede intercambiar la secuencia de las páginas y proporcionar nuevo sentido al relato. También la obra de teatro *Night of January 16th* de Ayn Rand en que los miembros de la audiencia toman el papel de jurados y su veredicto desencadena los dos posibles finales del relato. Pasando por los *Multi Users Dungeons*, la novela visual, la novela visual interactiva, los primeros videojuegos de aventura que hacen uso únicamente de comandos de texto¹⁸⁰.

Podemos hacer el planteamiento hipotético de que uno de los principios, fundamentalmente exclusivos, de los videojuegos, como narrativa audiovisual, es la metempsicosis¹⁸¹. El anterior concepto, desde la interpretación de transmigración, es el primer acto a realizar simbólicamente por el participante en el momento de adentrarse en un videojuego; es decir, transfiere su personalidad, su moralidad, incluso su ética a un nuevo cuerpo: el del personaje. El participante, además de aportar movimiento y acción al personaje, transmigra su conciencia en un acto de “ser y estar ahí”¹⁸²; en otras palabras, el video juego no es un acto de control, es un acto vivencial. Existen situaciones en que la metempsicosis se convierte en un acto de interpretación –desde la acepción de la dramaturgia–, donde el participante responde de acuerdo con la lógica y verisimilitud que corresponde al protagonista planteado, respondiendo al rol de héroe, antihéroe, villano u otros que el autor ha determinado anteriormente. Planteado pragmáticamente, en un videojuego de Batman, el participante podrá actuar dentro de los límites morales con los que cuenta Batman. Incluso existe un punto intermedio en que el autor plantea la personalidad, la moralidad y la

¹⁸⁰Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

¹⁸¹La metempsicosis, término derivado del griego que significa “traslado de un alma a otro cuerpo”; también se le llama “reencarnación” o “transmigración” del alma Maher, "Catholic Encyclopedia" ..

¹⁸²Heidegger, *Being and Time: A Translation of Sein Und Zeit*.

ética del protagonista pero el participante, a partir de eso que ya está planteado, por medio de la metempsicosis desarrolla nuevas acciones que gestan una nueva personalidad ficcional.

Una pregunta que invariablemente surge es: ¿por qué usar el término metempsicosis y no sincronicidad¹⁸³? La respuesta es que mientras el segundo se refiere a “la simultaneidad de dos sucesos vinculados por el sentido pero de manera acausal”, la metempsicosis se refiere a la transmigración del alma-espíritu, es decir, la sincronicidad habla de simultaneidad y la metempsicosis del “ser y estar ahí”¹⁸⁴.

3.8.5 Viejas prácticas y nuevos medios. Del Texto al Videojuego

La interacción entre individuos, a través de las redes informáticas, amplió el quehacer literario al fomentar prácticas comunitarias de creación narrativa. Los foros, las salas de chat y los tableros de conversación de las redes informáticas comenzaron a aglutinar a individuos interesados en la creación literaria que, al observar la naturaleza participativa de esas plataformas digitales, comenzaron a participar en la elaboración de relatos ficcionales de manera conjunta, realizando una práctica de creación narrativa similar a los “cadáveres exquisitos” del surrealismo, en los que cada miembro de un grupo confeccionaba su parte de la obra sin conocer por completo las otras partes¹⁸⁵; y, consecuentemente, dadas las particularidades de las plataformas digitales, los requisitos espaciales y temporales para la creación narrativa grupal se difuminarían¹⁸⁶. Y con la transición del texto al hipertexto prácticas como el *cybertexto* o Literatura Ergódica¹⁸⁷ comenzaron a ser exploradas.

El *cybertexto* es un término derivado de la palabra: *cibernética*¹⁸⁸, del griego *kybernetes*, acuñada por Norbert Wiener en *Cybernetics, or control and communication in*

¹⁸³Carl Gustav Jung, *Synchronicity, Psychoanalysis, and Religion* (United States of America: Greenwood Publishing Group, 1998).

¹⁸⁴Romano Ponce-Díaz, "El Ser Y Estar Ahí: Metempsicosis, Dasein, Erlebnis Y Videojuegos.," in *Estudios Del Abordaje Multidisciplinario Del Arte.*, ed. Tarik Torres (México.: Ediciones Eon., 2016).

¹⁸⁵Jacqueline Chenieux-Gendron, *El Surrealismo*, trans. Juan José Utrilla (México: Fondo de Cultura Económica, 1989).

¹⁸⁶Hine, *Etnografía Virtual*.

¹⁸⁷Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

¹⁸⁸Abraham Moles *Teoría De La Información Y Percepción Estética*. (Madrid España: Júcar, 1976). sintetiza el concepto de cibernética propuesto por Wiener Weiner, *Cybernetics: Or the*

*the animal and the machine*¹⁸⁹ y retomada por Aspen Aarseth¹⁹⁰ para generar el concepto de *cyberliteratura* o *cybertextos*. Plantea que estos son piezas de literatura en las cuales *el medio importa*, ya que son las formas de literatura que sólo se pueden producir y ocurren utilizando dispositivos digitales, conectados a una red, en concreto, es una literatura necesariamente digital en su producción, manipulación y almacenaje. Es la que igualmente llamamos *cyberliteratura*¹⁹¹.

La imprecisión de las barreras espacio-temporales, propias de los medios digitales, junto a la aparición de la *cyberliteratura* despertó la posibilidad de retomar viejas prácticas de creación narrativa, tales como las narrativas multi-senda¹⁹². Para profundizar el concepto de multi-senda debemos explorar la diferencia entre linealidad¹⁹³ o mono-senda y multi-linealidad o multi-senda. Podemos entender a la narrativa mono-senda como el texto en el cual el lector no puede inferir de ninguna forma el proceso de lectura, el desarrollo o el proceso narrativo; asimismo, un texto o narrativa mono-senda es una pieza narrativa clásica¹⁹⁴ en la cual el espectador no tiene elecciones, el argumento, los personajes y sus acciones están determinadas por el criterio del autor. Aspen Aarseth sostiene que la principal diferencia

Control and Communication in the Animal and the Machine. como la ciencia general de los sistemas o la ciencia de la relación de los organismos independientemente de la naturaleza física de los miembros que los constituyen. En nuestro caso, se encarga del estudio de la relación de los individuos, las plataformas digitales y su producción cultural.

¹⁸⁹*Cybernetics: Or the Control and Communication in the Animal and the Machine*.

¹⁹⁰*Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

¹⁹¹Jerónimo Alayón-Gómez, "Perspectivas Y Problemas De La Narrativa Hipertextual," Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc8g936>.

¹⁹²Espen Aarseth *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.nos proporciona una gran variedad de ejemplos de literatura Ergódica: desde el I Ching o el libro de las mutaciones, texto adivinatorio que requiere de la participación directa del interesado para estructurar la narrativa de lo que se busca predecir; los Caligramas de Guillaume Apollinaire en que texto del poema se dispersa a lo largo de la hoja, estimulando a una lectura rizomática del mismo al no existir una secuencia preestablecida. Composition No. 1 de Marc Saporta, que en una estructura similar a Rayuela de Cortázar Cortázar, *Rayuela*. se pueden intercambiar la secuencia de las páginas y proporcionar nuevo sentido al relato. La obra de teatro Night of January 16th de Ayn Rand en la que los miembros de la audiencia toman el papel de jurados y su veredicto desencadena los dos posibles finales del relato.

¹⁹³Guimar Jiménez-Orozco, "El Videojuego, Cibertexto Con Materialidad Digital," *Entretajidos, Revista de Transdisciplina y Cultura Digital* 1, no. 1 (2015).

¹⁹⁴Zavala, *La Precisión De La Incertidumbre. Posmodernidad, Vida Cotidiana Y Escritura*.

entre un *lector* y un *usuario* consiste en que quien recorre el sendero —el *hodos*— de la narrativa mono-senda no es un participante activo en el proceso narrativo.

En una narrativa lineal o mono-senda, sin importar la diversidad de la secuencia de los tiempos narrados y los tiempos narrativos, la estructura de edición, lugar o escenario se mantendrán lineales, es decir, con una única senda o vereda para recorrer, debido a que el lector mantiene su estatus de *voyeur*. Es similar a un viaje en tren en el que el lector puede estudiar e interpretar los alrededores, colocando su mirada en los detalles que le plazcan, incluso de alguna forma detener el tren y dar por terminado el recorrido, pero no es libre de cambiar la dirección de las vías¹⁹⁵. Sergio Pitol al estudiar la obra de Joseph Conrad afirmaba que:

“Lo normal en ese tipo de relato es contar una historia de modo lineal, con una cronología sin fracturas, y hacerla fluir capítulo a capítulo hasta el desenlace. Para Conrad, eso habría sido una crasa vulgaridad.”¹⁹⁶

En un meta-sistema¹⁹⁷ no lineal o multi-senda cada usuario obtiene resultados diferentes de acuerdo con las decisiones que toma, cada elección abre un espectro de posibilidades y consecuencias diversas.

Un *cybertexto* es una forma de meta-sistema multi-senda, una forma de actividad Ergódica¹⁹⁸. En las actividades Ergódicas el usuario es constantemente enfrentado a estrategias inaccesibles y senderos no tomados, voces no escuchadas. Cada decisión hará

¹⁹⁵Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

¹⁹⁶Sergio Pitol, "Invitación a La Lectura.," in *Corazón De Las Tinieblas* (México: Penguin Random House Grupo Editorial, 2013).

¹⁹⁷Los meta-sistemas desde la perspectiva de los estudios culturales y de sociología, se refiere a los contextos, ambientes, situaciones, ecosistemas, procesos biológicos y su relación con rasgos y comportamientos de uso común en el desarrollo humano. Comprende todas las estructuras visibles e invisibles que sostienen y vuelven operativas la relación de sistemas de naturaleza diversa: la relación humano y plataformas digitales es un meta-sistema World Heritage Encyclopedia, "Project Gutenberg," in *World Heritage Encyclopedia*, ed. World Public Library Association (United States of America: World Public Library Association, 1996)..

¹⁹⁸La literatura Ergódica, es una categoría acuñada por Espen J. Aarseth en su tesis *Cybertext. Perspectives on ergodic literature* *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. para designar a todas esas formas de narrativas en las que el lector, ya sea un colectivo o un individuo, tiene la capacidad de alterar, construir y modificar el relato. El término Ergódico deriva del griego ergon: trabajo y hodos: camino.

para los usuarios partes del texto más accesible y en otros casos menos accesibles, además de que nunca se tendrá certeza del resultado exacto de las elecciones; es decir, *la literatura Ergódica* es toda aquella forma de *Ecriture*¹⁹⁹ en que el lector tiene el control de elegir o determinar el curso y dirección en que se desarrolla el relato. En este sentido, Aarseth señala que en la literatura Ergódica, además de ser un método hacia la locura y la imprecisión, usualmente se cuenta con profundidad de medio: el artefacto narrativo cuenta con un mensaje que es transmitido al usuario mientras recorre los senderos a través de la pieza, resaltando que muchas veces no es importante el mensaje, sino el medio en que llega el mensaje²⁰⁰.

¹⁹⁹Estrategia textual en la que el lector cumple las funciones del autor.

²⁰⁰Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

4 Segundo nodo. Relevancias y afectos alrededor del tema

5 Capítulo 4. Los videojuegos y los circuitos artísticos

Una de las mayores dificultades que se han presentado al autor de este texto ha sido encontrar el orden pedagógico correcto para presentar la terminología que gira en torno al diseño, producción y uso de los videojuegos, especialmente desde la aproximación del Arte.

En el terreno académico mexicano hay investigaciones enfocadas al Diseño, como la de Blanca Estela López Pérez²⁰¹, que en su aproximación alude en primera instancia a la naturaleza de imagen movimiento antes que a la instancia del ludos en los juegos de computadora. Se puede considerar que tal aproximación es un tanto inexacta, considerando que, como veremos más adelante, las primeras manifestaciones de los juegos de computadora, no eran necesariamente imagen movimiento., ya que es más cercana su relación con el tiempo, y su aproximación al ludos era a partir de la ergodicidad de la cyberliteratura, desde una perspectiva literaria. Además, López Pérez señala que no le gusta hacer una separación entre las instancias video y juego, afirmando que el videojuego es una entidad integral [constituida por dos elementos también integrales] en la cual no podemos identificar en qué momento termina la imagen y comienza el juego. La autora ahonda y argumenta tal afirmación, no obstante, al final no emite una definición unificada. Y hay que tomar en cuenta que dentro del objeto de estudio que nos interesa, a los juegos de computadora, antes de ser enunciados como “imágenes interactivas”, se les han denominado *storygames*, *computer fictions*, *compunovels*, etcétera. Es decir, de principio a fin navega en el pantanoso paisaje de asumir que el lector conoce o vislumbra que es un video juego.

Esta problemática se puede trasladar a otros textos sobre temas relacionados a los videojuegos, por lo tanto, aumenta la relevancia de textos de los artistas Christopher

²⁰¹"Dimensiones Narrativas E Imaginarios Paralas Imágenes De Los Mmorpg (Massive Multiplayer Online Rol-Playing Games) " (Universidad Autónoma Metropolitana, 2013).

Crawford²⁰², Dustin Hansen²⁰³ y Jane McGonigal²⁰⁴, quienes están involucrados directamente en el diseño de ellos y buscan evitar que el término videojuego siga siendo empleado como un *Umbrella Term*. Crawford se dirige a otros artistas, Hansen a las jóvenes interesadas en iniciarse en el diseño y McGonigal enfocada en el desarrollo de videojuegos por el cambio positivo de la sociedad.

Visto que a lo largo del texto de manera indirecta se han expuesto definiciones alrededor de que es un video juego, es de suma importancia que dediquemos una sección a estabilizar el término e irremediablemente, es importante que comencemos por su articulación estructural, que es el juego.

5.1.1 ¿Qué es un juego?

La Doctora Jane McGonigal señala que el clima cultural contemporáneo parecería tener un constante sesgo contra los juegos y el concepto en sí mismo. Dicho sesgo parte desde el mismo uso del lenguaje, ya que automáticamente todo aquello que se denomina juego se le da una connotación de insignificancia e incluso paralelamente se le asigna relaciones negativas a los temas conectados con todo aquello que no se adhiera a la producción material cotidiana. Los videojuegos son una categoría de juego, no hay que tener miedo a mostrarse conforme con ello, reconocerles como tal no es peyorativo ni demerita las características particulares del medio. Por lo tanto, si entendemos qué es un juego, será mucho más sencillo entender qué es un videojuego.

Recurrir a Huizinga como punto de partida es generalmente la opción más estabilizada y legitimada, si bien tiene un ligero dejo a escenario común, en la disección de sus postulados podremos articular los elementos constitutivos de la gramática del juego y siempre es importante explorar las definiciones, por obvias que parezcan.

²⁰²Crawford, *The Art of Computer Game Design*.

²⁰³Hansen, *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*.

²⁰⁴Jane McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World* (United States of America: Penguin Books, 2011).

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente.”²⁰⁵”.

Cuando se separan las diferencias genéricas, tecnológicas y funcionales, la Doctora Jane McGonigal²⁰⁶ indica que los juegos comparten cuatro rasgos definitorios e indispensables: un objetivo, reglas, un sistema de retroalimentación, y participación voluntaria.

- El objetivo: es el resultado específico por el que los jugadores trabajan. El objetivo proporciona la sensación y el sentido de propósito. Además, permite que la atención se mantenga enfocada y orientada. El objetivo puede ser pragmático, funcional o totalmente simbólico.
- Las reglas: colocan las limitaciones en cómo los jugadores pueden obtener el objetivo propuesto, estableciendo, limitando o removiendo las conductas que tendrán parte en el juego.
- El sistema de retroalimentación: indica a los jugadores qué tan cerca se encuentran de alcanzar su objetivo. “El juego se termina cuando...”, es la promesa de que el objetivo es alcanzable estableciendo así los sistemas de motivación.
- La participación voluntaria: es el acuerdo de todas las partes involucradas, en el cual, aceptan voluntariamente el objetivo, las reglas. La libertad de ingresar o abandonar el juego es lo que proporciona el entorno libre de stress, que permite a la actividad lúdica el ser segura y placentera.

²⁰⁵Joan Huizinga, *Homo Ludens* (Madrid, España: Alianza, 2000).

²⁰⁶Diseñadora de Videojuegos, es Doctora en Performance Studies por la University of California, Berkeley, fundadora del primer departamento en estudiar computación y videojuegos. Aboga por la exploración del impacto positivo social de los videojuegos. Ha sido docente de diseño de videojuegos y en Game Studies en el Instituto de Arte de San Francisco y en la Universidad de California, Berkeley.

La doctora McGonigal señala que en estas categorías se remarca la ausencia de términos tales como: interactivo, recompensa, competencia, entorno virtual, y toda la carga ideológica de los conceptos de victoria y derrota.

Cualquier clase de juego tiene un objetivo, reglas, un sistema de retroalimentación y es de participación voluntaria. La existencia de otras categorías particulares corresponde a tipos de juego particulares, no obstante cualquier tipo de juego, estructuralmente presenta estos rasgos definitorios, ya que, en la ausencia de cualquiera de ellos, no podríamos llamarle juego. La variedad e intensidad del sistema de retroalimentación es realmente la única diferencia sustancial entre un video juego y un juego análogo.

Teniendo ese punto de partida, reiteraremos la definición de juego, señalada en los primeros apartados de este texto, del filósofo Bernard Suits, que enunció:

“Un juego es el intento voluntario de superar obstáculos innecesarios”²⁰⁷.

En el siguiente cuadro buscaremos identificar los rasgos definitorios en tres tipos de juego: un tradicionalmente infantil, un juego tradicionalmente de adultos y un videojuego. Se mencionarán los aspectos más representativos de cada juego.

Tipo	Juego Infantil	Juego Adultos	Videojuego
Ejemplo	El escondite	Ajedrez	<i>Hellblade Senua's Sacrifice</i>
El objetivo	Uno de los infantes deberá encontrar al resto que se ha escondido.	Hacer jaque mate al rey del color adversario.	La jugadora busca encontrarse con la diosa nórdica Hela y pedir que devuelva a la vida a Dillion, su amado.
Las reglas	Una de las infantas deberá tapar sus ojos	Los turnos de los jugadores se van	Para poder acceder al trono de Hela, se

²⁰⁷Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*.

	durante un tiempo previamente establecido. Recitará los números en voz alta, mientras el resto tiene oportunidad de ocultarse.	intercalando, cada una de las piezas tiene un movimiento particular y característico.	deberán pasar una serie de pruebas, acertijos y vencer en combate. Si hay derrota, no se podrá avanzar en los escenarios.
Retroalimentación	Cada vez que es descubierto una de las infantas, abandonará el escondite y hará obvia su presencia.	Cada una de las piezas se puede observar en la retícula del tablero, y todas las piezas eliminadas son removidas del tablero.	Por medio de indicadores audiovisuales se señalará el grado de las heridas de la protagonista, también si los acertijos se han resuelto.
La participación voluntaria	Previamente asignaron a una perseguidora y el grupo que se esconderá. En cualquier momento se puede romper el acuerdo.	En cada turno las jugadoras tienen la oportunidad de rendirse y finalizar el juego.	En cualquier momento se puede salir del juego, al apagar la computadora.

Tabla 2 Ejemplos de los rasgos definitorios en un juego [Juegos infantiles, juegos de adultos, videojuegos]

Una vez establecidos los rasgos, podemos avanzar en la taxonomía, ahora recurriendo a el filósofo James P. Carse²⁰⁸ quien clasifico a los juegos en dos tipos: los juegos finitos, que

²⁰⁸James P. Carse es profesor emérito de historia y literatura de la religión en la Universidad de Nueva York.

son los que tienen una condición de derrota o victoria, y los infinitos, los cuales carecen de condiciones de victoria y derrota, y se pueden jugar indefinidamente²⁰⁹.

Los juegos finitos, con su característica condición de victoria o derrota, engloban desde los juegos de competencia deportiva, por ejemplo: una carrera de bicicletas, una partida de golf, un duelo de esgrima, entre otros. Los tres juegos expuestos en la tabla de rasgos definitorios entran dentro de la categoría de juegos finitos, ya que en su misma articulación de las reglas existe una condición de victoria, y en el momento en que es alcanzada la misma, el juego termina. Y si bien se puede jugar nuevamente, aunque las reglas, objetivos y acuerdos sean los mismos, se trata de un nuevo juego, una nueva partida, el espacio temporal es otro no retroactivo del juego anterior.

El juego infinito es aquel que se puede prolongar indefinidamente debido a que no existe una condición de victoria definida, pero gracias al acuerdo de voluntades, finaliza con el acuerdo de interrupción del juego. Es una categoría fácilmente observable en los niños, en sus juegos en que pretenden ser otros personajes, el núcleo del juego es más un performance de roles que una competencia, y se termina en el momento en que dejan de representar a los personajes. El juego infinito es una de las formas más tempranas en que se hace construcción relatoria, estructuración de universos diegéticos. En juegos infinitos populares entre adultos, está el Jenga, que, si bien tiene una condición de derrota, se puede prolongar indefinidamente mientras los jugadores no derriben la torre de piezas. En los videojuegos se puede ejemplificar con el Tetris, igualmente tiene una condición de derrota [las piezas se acumulan hasta el límite superior de la pantalla], pero la habilidad puede prolongarle indefinidamente [el jugador elabora líneas ininterrumpidas con las piezas, evitando que se acumulen].

Ahora bien, la presentación de un juego que se puede jugar indefinidamente es lo que genera una apertura compleja en lo que se puede asumir como un juego infinito. Todo puede ser u observarse como un juego, ya que tal categoría puede abarcar temas como la política, la economía, las relaciones interpersonales, e incluso la supervivencia biológica. La observación puede ser un juego, la investigación puede ser un juego, etcétera. La vida es un juego infinito. La preservación de videojuegos es un juego infinito. Desde la perspectiva que

²⁰⁹James P. Carse, *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility* (United States of America.: Ballantine Books 1986).

sostiene que no hay una condición de victoria, aunque valdría la pena preguntarnos si puede haber una condición de derrota en ese tipo de juegos.

	Juego Infantil	Juego de Adultos	Videojuego
Juego Finito	El escondite	Ajedrez	<i>Hellblade: Senua's</i>
Juego Infinito	Muñecas, Muñecos	Jenga	Tetris

Tabla 3 Juegos finitos y juegos infinitos

Ilustración 7 [Componentes del juego]

La clasificación entre juegos finitos e infinitos resuelve fácilmente falsos dilemas que han surgido con la exploración de nuevos géneros operativos en los videojuegos. Los que coloquialmente e incluso peyorativamente se han denominado como *Walk Simulators*, videojuegos sumamente enfocados en la exploración del espacio, en los cuales no hay condición de victoria o incluso de derrota. El videojuego *Gone Home*²¹⁰ es un drama familiar que nos trasmigra en una estudiante que luego de regresar a la casa paterna de un largo viaje en Europa se da cuenta que no hay nadie y por medio de la exploración del espacio se irá descubriendo el misterio de por qué nadie se encuentra en casa.

En el videojuego se exploran los temas de la homofobia, la estructuración de la personalidad durante la adolescencia y como la falta de comunicación puede ir disolviendo los vínculos de una familia aparentemente funcional. En *Gone Home*, desde un punto de vista narratológico existe un conflicto y una verdad deliberadamente oculta, el falso dilema que surgió entre los críticos y aficionados es que muchos afirmaban que al no existir una condición de victoria o derrota no se le podía llamar un juego. Pero si nos remitimos a James P. Carse podemos ver que tal discusión no tiene mucho sentido.

5.1.2 ¿Qué es un videojuego?

Una vez establecida la terminología adecuada, podemos adentrarnos a definir qué es un videojuego, y para hacer eso, tomaremos como punto de partida la definición establecida por Nicolas Esposito de la Université de Technologie de Compiègne la cual versa:

“A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story. “

“Un video juego es un juego el cual jugamos gracias a un dispositivo audiovisual y el cual puede estar basado en una historia”²¹¹. [Traducción propia].

²¹⁰ Karla Zimonja, Kate Craig, and Emily Carroll, "Gone Home," ed. Steve Gaynor (Portland, Oregon, United States of America: The Fullbright Company, 2013).

²¹¹ Esposito, *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*.

Siguiendo los axiomas del diseño que señalan que la solución más sencilla a un problema es la solución adecuada, podemos encontrar la efectividad de la anterior definición dentro de su aparente simpleza y circularidad, tanto didáctica como semántica. Ahora bien, si realizamos la traducción literal del enunciado de Esposito, nos encontraremos con una serie de redundancias por la naturaleza de la lengua, que lejos de ser dificultades, se tratan de elementos en los cuales podremos profundizar y expandir.

Se espera que la siguiente definición se vuelva clara porque se prefirió seguir la poca intuitiva ruta de establecer una serie de terminología en el primer nodo de este proyecto. Y definir hasta este momento qué es un videojuego es establecer una taxonomía con la mira de abonar a los procesos de la preservación de los mismos.

Un videojuego es un programa informático que puede estar alojado en placa de circuitos integrados o en un dispositivo de *software*. Tal dispositivo de almacenaje de software requiere de un hardware especializado que le convierta en una señal de video. El dispositivo de *hardware* tiene la función de recibir e interpretar los comandos ingresados por el usuario y de acuerdo a sus límites de programación proyectar en forma de audio y video la retroalimentación. Esta última es un juego entre el *software* y el usuario, mediada por el artefacto de hardware. El juego puede ser de naturaleza finita o infinita. El juego puede tener un contexto y componente performático, una relatoría, una estructura contextualizada, una realidad diegética²¹² y una plataforma narrativa. La plataforma narrativa puede darse con los niveles heterodiegéticos, homodiegéticos y autodiegéticos²¹³, ya sea por medio de una trama

²¹² La realidad son los hechos, lo real, filtrados a través de la percepción.

²¹³ El estudio del narrador revela tres niveles narrativos: heterodiegético, homodiegético y autodiegéticos Brahman Saganogo, *Elementos Textuales En "Crónica De Una Muerte Anunciada"*, De Gabriel García Márquez, ed. Universidad de Guadalajara. (México: Universidad de Guadalajara., 2010)

- Heterodiegético: cuando el narrador está ausente de la historia.
- Homodiegético: cuando el narrador forma parte de los protagonistas.
- Autodiegético: Cuando el narrador se vuelve el héroe del relato.

literaria, un conflicto dramático o por el acto de recorrer el paisaje²¹⁴. Los videojuegos son más paisaje que espacio escultórico que puede ser alterado por las acciones no triviales del usuario; por medio de un quehacer ergódico. Todo ese proceso de retroalimentación ergódica es lo que desde los estudios visuales podemos nombrar como un acontecimiento visual.

En los videojuegos como forma narrativa audiovisual se puede identificar mucho de lo propuesto por Aarseth, ya que han modificado y abierto nuevos horizontes en la forma en que contamos y recibimos las narraciones. Asimismo, se han configurado nuevas formas en que percibimos, configuramos, construimos y nos apropiamos de la imagen²¹⁵. Los videojuegos, al formar parte del espectro de las disciplinas visuales, han permitido la estructuración de nuevas capacidades de movilidad y de construcción de imágenes mentales. Volviendo a la imagen en un ejercicio narrativo en el que todo receptor es creador desde determinada intertextualidad²¹⁶, el receptor deja su posición expectante y efectúa un recorrido en el que genera una imagen mental; el receptor elabora su propio concepto y reconfigura lo real, lo que no se cuenta se llena con su experiencia: antecedentes, conocimiento y participación²¹⁷. La imagen especialmente la cinética, es más poderosa como representación de la relación individuo- espacio que el texto. Así, la migración del texto a la imagen, o imagen mental, parecería inevitable²¹⁸.

Los Videojuegos nos permiten la construcción mental a partir de lo material y visual, la construcción de una realidad a partir de la realidad. Es por ello que los videojuegos son una imagen, una forma de mirar, una visualidad que te configura a ti mismo abriendo los caminos de la experiencia del estar mirando: al jugar se piensa y se siente²¹⁹.

La humanidad, en la persecución y disyuntiva del libre albedrío, busca esbozos de libertad, de ser partícipe en lo que le rodea y acontece. El videojugador busca a toda costa no

²¹⁴Si bien son paisajes manufacturados con técnicas escultóricas, su totalidad es un espacio navegable, un paisaje.

²¹⁵Ponce-Díaz, "[El Artefacto]."

²¹⁶Zavala, *La Precisión De La Incertidumbre. Posmodernidad, Vida Cotidiana Y Escritura*.

²¹⁷Wolfgang Iser, *Prospecting: From Reader Response to Literary Anthropology* (Baltimore, Maryland. United States of America: The Johns Hopkins University Press, 1989).

²¹⁸Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

²¹⁹Pablo Fernández-Christlieb, *Lo Que Se Siente Pensar O La Cultura Como Psicología*, 1st ed. (México: Santillana Ediciones Generales., 2011).

enfrentarse a lo predecible. La idea de espontaneidad en una narrativa audiovisual es exclusiva de los videojuegos²²⁰; el participante puede cambiar, configurar, reconfigurar, construir y deconstruir la realidad presentada en el relato; puede enfrentar retos, interrogantes y dilemas morales. Además, adquiere la capacidad de elegir el desarrollo de los eventos, enfrentarse a la acción y a sus consecuencias, con lo que enriquece su experiencia y genera una *erlebnis*: el acto en que mediante la interpretación generamos conocimiento²²¹.

El hablar de videojuegos nos puede remitir a lo enunciado por Jacques Ranciere: no tenemos que transformar a los espectadores en actores ni a los ignorantes en doctos. Lo que tenemos que reconocer es que en la obra todo espectador es de por sí actor de su historia, y que el poder del participante no reside en su calidad de miembro de un colectivo, sino en el poder que tiene para traducir a su manera aquello que percibe para ligarlo a su aventura intelectual singular. Siempre es el individuo quien traza su propio camino en la selva de las cosas y de los signos²²².

Podemos aventurarnos a decir que los videojuegos son una revolución estética, de la producción artística contemporánea ya que son manifestaciones de la cultura: la modifican, configuran y transmutan. Nadie se puede excluir de su influencia aunque no los juegue²²³, ya sea en consolas, ordenadores, teléfonos móviles, el uso de los videojuegos se vuelve más cotidiano y naturalizado, permeando cada vez más la cultura.

Los videojuegos son un tema que compete al espectro cultural, pues la cultura se retroalimenta a sí misma modificando sus componentes, y los videojuegos se reconfiguran con la cultura, transformando la experiencia cotidiana de adquirir, tener e interpretar la información²²⁴. De esta forma, se abren nuevos campos de estudio, nuevas posibilidades de generar conocimiento.

Además de las posibilidades de estudio narrativo audiovisual que nos proporcionan los videojuegos, géneros de videojuegos como los *Multiplayer Massive Online Role Playing*

²²⁰Max Landis, interview by MediaJuice, 09/01/2013, 2013, interview 1, Entrevista.

²²¹Heidegger, *Being and Time: A Translation of Sein Und Zeit*.

²²²Jacques Ranciere, *Le Spectateur Émancipé* [El espectador emancipado.], trans. Ariel Dilon, 3rd ed. (Buenos Aires, Argentina: Ediciones Manantial., 2008).

²²³Landis, "Max Landis, Exclusive Interview for Video Games: The Movie."

²²⁴Hine, *Etnografía Virtual*.

Games MMORPG pueden ser objeto de estudios de otras disciplinas tales como la Etnografía Virtual²²⁵, dado que la práctica ergódica se ve amalgamada con la interacción social, el desarrollo de estructuras culturales, y sus propios paradigmas de convivencia. Temas mucho más complejos e interesantes que merecen sus reflexiones y estudios particulares.

Es importante replantear el trabajo académico de James Portnow²²⁶ y preguntarnos, ¿se puede expresar una idea simplemente con una mecánica?, ¿se puede contar una historia o generar una pregunta utilizando la unidad más básica: el juego? Son estas preguntas fundamentales que podremos ir respondiendo a medida que esta forma de visualidad se expanda, y al responderlas podremos romper las barreras de emular las formas tradicionales de narrativa y transmutar en una forma propia de visualidad, donde los videojuegos dejen de ser comparados con la cinematografía, la literatura u otras artes y se entienda como una forma autónoma de narrativa audiovisual.

5.2 El juego y el arte contemporáneo

Miguel Ángel Ledezma Campos, en su texto titulado *Arte y Juego: De la contemplación a la participación*²²⁷ aspira a explorar las relaciones entre el juego y el arte contemporáneo a partir de los postulados de Johan Huizinga, Roger Caillois y de Hans-Georg Gadamer. Ledezma afirma que el juego y el arte se encuentran históricamente vinculados. Ambos tienen origen en la antigüedad – e incluso el presente autor podría afirmar que el juego no es una actividad exclusiva de los humanos, a diferencia del arte- vinculado a los rituales de la danza, la música y la representación mimética.

La propuesta de este autor pone especial énfasis en las categorías de Caillois para clasificar los diferentes tipos de juego:

agón [competencia], *alea* [azar], *mimicry* [simulacro] e *ilinx* [vértigo].

²²⁵Ibid.

²²⁶James Portnow, "Narrative Mechanics - How Missile Command Tells a Story - Extra Credits," Digital, *Extra Credits* (2012), <https://www.youtube.com/watch?v=22HoViH4vOU>.

²²⁷Miguel Ángel Ledezma-Campos, "Arte Y Juego: De La Contemplación a La Participación.," in *Estudios Del Abordaje Multidisciplinario Del Arte.*, ed. Tarik Torres (México.: Ediciones Eon., 2016).

Y señala que, si nos centramos en las obras que se vinculan significativamente con los juegos, resultaría insuficiente adherirnos únicamente a esas categorías y, por ello propone una tipología que se centra en las relaciones de juego entre autor, obra y espectador. En consecuencia realiza un cruzamiento con las categorías de Caillois.

Las topologías de Ledezma Campos son:

La contemplación como juego – El artista juega – El espectador juega – El artista y espectador juegan.

A continuación, intentaremos sintetizarlas de la forma más respetuosa posible, e incluso señalándolo como un halago al autor, siguiendo el axioma que señala que si algo puede ser explicado brevemente es que su formulación es acertada.

La contemplación como juego: aquí la contemplación y la interpretación son parte de la dinámica de juego. Ledezma Campos señala que es importante que el tema y la representación en la obra sea el juego, pero me atreveré a diferir, ya que parecería que tal afirmación es limitante. Si nos remitimos a los Estudios Visuales, el mismo acontecimiento visual podría considerarse una forma de operación mental lúdica. El artista David Lynch señalaba que el misterio planteado en Twin Peaks era el ganso que pone huevos de oro, si se consideran como huevos de oro las teorías e interpretaciones de la audiencia.

El artista juega: son aquellas piezas en que el proceso y el resultado de las mismas involucra un proceso de los cuatro rasgos definitorios de Jane McGonigal²²⁸: hay un objetivo, hay reglas autoimpuestas por el artista, un sistema retroalimentación, y la participación voluntaria. Ledezma lo concreta en la obra de 1995 de Gabriel Orozco: *“Hasta encontrar otra Schwalbe amarilla”*. Difícilmente se podría objetar algo a su postulado.

El espectador juega: "en este tipo de obras, el espectador se convierte en el usuario que interactúa físicamente con la pieza"²²⁹. Partiendo de secciones anteriores del presente texto, mi primera objeción tiene que ver con el término “interacción”: en el texto original dicho término se limita a la interacción física sin embargo, piezas de arte como net-art, de experimentación de VR e incluso videojuegos legitimados como arte, no entrarían en una

²²⁸McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*.

²²⁹Ledezma-Campos, "Arte Y Juego: De La Contemplación a La Participación.."

categoría de piezas estrictamente físicas. Ledezma menciona obras envolventes que requieren de la navegación física de un espacio. Tal descripción nos remite inmediatamente a nuestro objeto de estudio, ya que los videojuegos, además de moldearse en el tiempo, se moldean en el espacio, y como ha expuesto Lev Manovich en su análisis de los videojuegos como espacio navegable, el navegar el espacio es una forma de narración, de relato. El espectador que juega es la categoría que podría captar más nuestro interés bajo el contexto de la presente investigación.

El Artista y espectador juegan: nuevamente podemos encontrar los cuatro rasgos definitorios de juego de McGonigal. En esta categoría tanto artista como espectador juegan al mismo tiempo, en muchos casos reconfigurando el rol de cada uno de ellos en la obra. Tipo de relación ejemplificado con la obra *Ritmo 0* de Marina Abramovic.

Una vez recorridas las categorías de Ledezma, se plantean dos cuadros comparativos, los cuáles serán replicados. El segundo presentará unas pequeñas modificaciones con la finalidad de poder exponer nuestro punto.

Contemplación como juego	El artista juega	El espectador juega	Artista y espectador juegan
<i>Juego de niños</i> , Pieter Brueghel	<i>“Hasta encontrar otra Schwalbe amarilla”</i> , Gabriel Orozco	<i>Stadium</i> , Maurizio Cattelan	<i>Ritmo 0</i> , Marina Abramovic

Tabla 4 Tipología de Ledezma Ocampo sobre las relaciones de juego entre autor-obra-espectador.

		<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>d</i>
		<i>agón</i> [competencia]	<i>alea</i> [azar]	<i>mimicry</i> [simulacro]	<i>Ilinx</i> [vértigo]
1	Contemplación como juego	<i>Juego de niños</i> , Pieter Brueghel	<i>Juego de niños</i> , Pieter Brueghel	<i>Juego de niños</i> , Pieter Brueghel	<i>Juego de niños</i> , Pieter Brueghel
2	El artista juega		<i>“Hasta encontrar otra Schwalbe amarilla”</i> , Gabriel Orozco		
3	El espectador juega	<i>Stadium</i> , Maurizio Cattelan			
4	Artista y espectador juegan	<i>Ritmo 0</i> , Marina Abramovic			<i>Ritmo 0</i> , Marina Abramovic

Tabla 5 Cruce de tipologías de Ledezma Ocampo

Resulta curioso que en los cuadrantes [3b], [3c] y [3d], sean los cruces de categorías en que menos ejemplos se encuentran. La respuesta a esos vacíos se encuentra simplemente en el tipo de muestra. Esto porque, si aplicáramos el esquema propuesto por Ledezma, esos cuadrantes serían fácilmente ocupados por obras como las de Anne-Marie Schleiner, Debbie Ding, y Luis Hernández Galván. todos ellos, como veremos en su apartado correspondiente, son artistas que realizan videojuegos como forma de arte legitimado, y no son los únicos. Además, esos mismos cuadrantes podrían ser ocupados por todos los videojuegos expuestos en el MoMA, en la exposición “Videogames Design/Play/Disrupt” del Victoria and Albert Museum en Londres, Inglaterra²³⁰, por mencionar algunos.

²³⁰Tim Cross, "Video Games Are an Underrated Art Form.The V&A's New Exhibition Shows Why Game Design Should Be Taken Seriously," *The Economist* 2018.

5.2.1 ¿Los videojuegos pueden considerarse un arte visual?

Conforme el acceso a las herramientas de diseño y programación ha crecido, ha aumentado la experimentación con los videojuegos. Así, se les considera no únicamente un artefacto de mero entretenimiento o explotación comercial sino herramientas de activismo y crítica social.

La discusión sobre si los videojuegos son o no son objetos de arte visual, podría parecer una disertación aún no resuelta. El crítico Jorge Terrones apunta que no hay fenómenos que sean *arte* por sí mismos, más bien, es necesario que las instituciones los validen como tales.²³¹ Por lo tanto, debemos ser conscientes de que la Historia del Arte, como organismo legitimador, hace un uso y abuso del concepto *arte*, apropiándose de objetos y denominándolos con esta etiqueta²³². Probablemente nunca habrá un concepto satisfactorio de Arte si se considera que a menudose expanden los criterios y las prácticas que abarcan ese espectro cultural.

El bucle causal de la importancia entre *lo que se dice* y *quién lo dice* nos permite apropiarnos de lo propuesto por Michel Foucault cuando señaló que la importancia de “quién lo dice” no se remite únicamente a la crítica, sino que es parte del espectro de la enunciación autoral, es decir: ¿el autor tenía la intención de hacer arte?

La dificultad para definir el *arte* queda manifestado incluso en las personas que se dedican a su estudio. En un examen de titulación en la Facultad de Artes para el grado de Maestría en Estudios Visuales, una postulante que exponía su disertación alrededor de los mecanismos de legitimación del *arte*, fue inevitablemente cuestionada sobre ¿qué es entonces el arte? Ella contestó inmediatamente: “*El Arte es el que hacen los artistas*”, una respuesta que es complicado refutar o compartir, pero que en su retórica sí podría resultar insatisfactoria. Ahora bien, Edmund McMillen, el diseñador del videojuego *Super Meat Boy*, al ser cuestionado sobre el peso del repentino status de celebridad que adquirió, dijo: “*Yo soy simplemente un tipo que hace juegos, yo soy un artista que le gusta estar solo. Este éxito me*

²³¹Terrones, "Seminario Temático: Metodologías De Estudio Del Arte.."

²³²María Eugenia Rabadán, *ibid.*

ha elevado artificialmente; y eso ha causado envidia, incluso odio”.²³³ [Traducción propia]. Tal testimonio nos lleva a plantearnos: ¿es suficiente autonombrarse artista para poder producir arte? Lo que nos lleva nuevamente a las palabras de Terrones:

“Si el urinario de Duchamp –lo diré de una manera simplista pero útil interrogó: ¿todo puede ser arte?; [...] ¿cuál es la diferencia entre un objeto comercial y un objeto de arte? ¿Cuál es la diferencia entre una caja de brillo de un supermercado y la caja del artista?, la respuesta [...] ¿quién lo dice?”²³⁴.

El explorar los momentos en que los mecanismos de legitimación han otorgado a los videojuegos espacio de reconocimiento nos podría ayudar a vislumbrar un atisbo de respuesta. En los siguientes párrafos, exploraremos un espacio mexicano y otro en los Estados Unidos de América que por medio de exposiciones han legitimado a los videojuegos como Arte Visual. Estos ejemplos no se utilizarán como una forma de afirmación acrítica, sino como circunstancias que puedan abonar a la discusión, manteniendo la perspectiva de que son los artistas los que determinan a qué hora está el arte.

5.3 Retroalimentación. Artes Digitales desde el sureste asiático

“Retroalimentación” fue una serie de talleres y una exposición artística patrocinada por la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México del 22 al 26 mayo de 2012²³⁵. Se enfocó en los trabajos de arte digital y de diseño realizados por artistas que en ese entonces se encontraban geográficamente situados en el sureste de Asia, en los países de Indonesia, Filipinas, Tailandia y Singapur. El tema aglutinador de la exposición y los talleres fue el concepto de retroalimentación –*feedback*– que sucede en los videojuegos,

²³³ Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*.

²³⁴ “?” Jorge Terrones, *Tres Sardinias En Un Plato E Ideas Nómadas. Arte Contemporáneo Y Octavio Paz.*, ed. Deseret. (Aguascalientes, México: Universidad Autónoma de Aguascalientes., 2016).

²³⁵ Durante ese periodo 2011-2013, el presente autor se encontraba realizando su proyecto de investigación para obtener el grado de Maestro en Estudios Visuales y fue parte de los talleres impartidos por Anne-Marie Schleiner y Luis Hernández Galván.

remixes audiovisuales y otros trabajos de interacción social mediada. Se mostraron proyectos en los que los efectos visuales y de audio fluyen de fuentes electrónicas, y en donde los jugadores siguen veredas a través de artefactos responsivos. Entonces la retroalimentación se convierte en guía y atrayente, ruido y efecto²³⁶. A continuación, se explicarán los trabajos de aquellos expositores asistentes que explícitamente señalaron al videojuego como forma producción artística.

5.3.1 Anne-Marie Schleiner

La labor de Anne-Marie Schleiner, conocida inicialmente con el seudónimo “Parangari Cuitri”, se ha extendido a partir de la relación transdisciplinaria entre la crítica de la cultura, la curaduría, el activismo anti-guerra y la producción artística y diseño de videojuegos. En su faceta de académica, ha sido profesora universitaria en Singapur, Alemania, España y México. Como artista, ha expuesto en galerías internacionales, museos y festivales, por ejemplo, en “The Body in Women’s Art Now” en el Rollo Art de Londres, y en the New Hall Art Collection, de la Universidad de Cambridge. Sus videojuegos se han expuesto en diversos espacios en Stuttgart, Barcelona, Weimar, New York, Ciudad de México y más. Algunos fueron presentados, por ejemplo, en el Let's Restart at Kunstraum de 2009 en Leipzig, Alemania.

En 2002, junto a Joan Leandre y Brody Condon, Schleiner realizó la pieza Velvet-Strike: una intervención del espacio con miras de activismo. Velvet-Strike fue la intervención del espacio navegable de un video juego multijugador, por medio de una colección de imágenes de protesta. Esto se logró por medio del uso de una modificación [mod²³⁷] del código de programación del videojuego *Counter-Strike*²³⁸, es decir, la intervención se realizó

²³⁶Janitzio Alatraste, "Retro Alimentación. Artes Digitales Desde El Sureste Asiático," ed. Universidad Autónoma del Estado de México. Facultad de Artes (Toluca, Estado de México: FEDA, 2012).

²³⁷Un mod es una alteración al código o diseño de un video juego, generalmente realizada por los aficionados de un video juego. El mod o modificación altera algunos aspectos estéticos, visuales u operativos de la pieza. Las alteraciones pueden ser desde pequeños cambios y ajustes, hasta rediseños completos. Hay mods que han derivado en convertirse en videojuegos completamente distintos a la pieza que se tomó como base.

²³⁸El cual originalmente era una modificación del videojuego *Half Life*.

en los espacios navegables del popular videojuego *Counter Strike*. Éste es un videojuego de competencia multijugador, en un contexto de combate militar y contra-terrorismo, en el que dos equipos de jugadores [un equipo denominado terroristas y el otro, contra-terroristas, se enfrentan en diversos escenarios urbanos.

La modificación –o intervención– realizada por el equipo de Schleiner consistió en agregar “sprays de protesta” a una función de grafiti que ya estaba implementada en el videojuego. Además del acto de protesta, buscaban generar una sensación de disonancia entre la violencia implícita en *Counter Strike* y la difusión de mensajes pacifistas y anti-militaristas de los graffittis.

Ahora bien, si reflexionamos en torno al grafiti como una forma de narrativa que interviene un espacio navegable, podemos comprender que el grafiti genera un hueco, una forma de hiancia ficcional: el grafiti es síntoma, ya que ninguna otra especie ha dado indicios concretos de tener la intención de crear, también el grafiti es una manifestación visual del conflicto reiterativo dentro de una sociedad rizomática. Al grafiti lo podemos observar como una grieta en las murallas constituidas de fachadas, rejas, cortinas metálicas y huecos que rodean a los múltiples infiernos particulares. Los graffittis se vuelven objetos narrativos, dado que la imagen relata acontecimientos y, aunque tales objetos narrativos puedan parecer abstractos, la búsqueda de significado es uno de los factores fundamentales de la cultura. Por lo tanto en las imágenes no hay discurso, nosotros lo construimos. Podemos ver a los graffittis como huecos o hiancias ficcionales en el gran texto que es la ciudad. El hueco o hiancia ficcional podría representarse como un vaso con hielos donde por mucho que un texto se esfuerce por abarcar el mayor espacio posible con los hielos siempre quedará una serie de espacios, túneles y recovecos que sólo pueden ser llenados por el espectador. Él colmará el vaso con lo que elija; es decir, el texto solamente aporta un vaso con hielos y el espectador, por medio de su cultura, experiencia personal, antecedentes culturales, religiosos, morales, formativos, prejuicios, perspectivas y todo lo que conforma su intertextualidad, llena todos los huecos y vacíos generados por el acoplamiento de todos los hielos. Por ejemplo, el grafiti “Fuerza Monarca”²³⁹ de Juan Fuerte en la plaza Carrillo de Morelia, Michoacán, ilustra a una

²³⁹Juan Fuerte, *Belleza Monarca*, 2015.

mujer sonriendo, como un testigo de ese punto de ruptura en el tiempo en que un objeto amado se puede volver un objeto de desecho. El grafiti nos permite ver al tiempo en su ruptura, ahí el mismo tiempo pasa de ser un don, un privilegio y medicamento a convertirse en tormento, en una presencia sombría que nos tortura con su existencia entre cada momento de “felicidad” y otro, cumpliendo una nueva función: el tiempo es un artilugio de la memoria, en un instante pasa de ser algo precioso, deseado y alabado a ser repulsivo, aberrante y tormentoso.

Velvet Strike fue articulado durante los inicios de la “guerra contra el terrorismo” del poder ejecutivo de Estados Unidos de América luego del 11 de septiembre de 2001. Esta intervención del espacio, [al que de cierta forma podríamos llamar espacio público, ya que la competencia multijugador se alojaba en servidores gratuitos] fue una de las primeras manifestaciones de gestos de activismo artístico en cuestionar los temas militaristas presentes en muchos videojuegos populares, además de presentarnos las posibilidades del activismo en los espacios navegables de los videojuegos multijugador. Si bien el equipo de Schleiner no se encuentra en activo en los servidores de *Counter Strike*, videos de su intervención se siguen presentando en Berlín y Warsaw.

Otra de las piezas características de Anne Marie Schleiner es *PS2 Diaries*²⁴⁰. La cual es un Machinima que utiliza cinco videojuegos del Sony Playstation 2, ligados afectivamente a la infancia y adolescencia de Schleiner. Por medio de los gráficos de los videojuegos realiza la exploración de la experiencia personal de haber crecido en California.

Machinima es el término para designar a la actividad en que artistas y aficionados hacen uso de herramientas, gráficos, y motores gráficos de diversos videojuegos para elaborar una producción cinematográfica. Sin embargo, es una manifestación controvertida, ya que implica el uso y apropiación de materiales con derechos de autor.

Uno de los puntos más interesantes que podemos señalar de la obra *PS2 Diaries* es que hace patente que conforme pasen los años, nos encontraremos con generaciones completas con afectos, recuerdos y experiencias estrechamente ligadas a los videojuegos. En

²⁴⁰ Anne-Marie Schleiner, *Ps2 Diaries*, 2005. A machinima video by Anne-Marie Schleiner. A trip down memory lane told with five Playstation 2 games, drawn loosely from Schleiner's childhood and teen years growing up in California. Anne-Marie Schleiner.

otras palabras, cada vez nos encontraremos con testimonios de personas a quienes los videojuegos realmente han conmovido, y esto nos habla del efecto directo, íntimo, del videojuego.

Dentro de las obras más recientes de Schleiner está *Half-Wife*²⁴¹²⁴², el cual es una reflexión en torno a la libertad de movimiento restringido a la que se enfrenta el jugador en los espacios navegables. Hasta el momento, únicamente se ha presentado en la conferencia TechArte de Bilbao, España.

Desde junio de 2018, Schleiner ha trabajado en proyectos de apropiación del sistema de realidad aumentada, del videojuego para celular *Pokémon Go*, realizando para ello recorridos a lo largo de la frontera entre México y Estados Unidos. Esto como un intento de reflexión frente a las acciones sucedidas en Estados Unidos en donde los hijos de migrantes han sido detenidos y separados de sus padres.

Sus obras más recientes abordan las reflexiones en torno a las ecologías de las sociedades en línea, el feminismo, y las experiencias personales de Schleiner con la maternidad, la infancia, los roles de género, el volverse adulto, y los mismos videojuegos.

5.3.2 Debbie Ding

Escritora de formación, Debbie Ding es una artista visual, investigadora independiente y diseñadora informática. Ha sido profesora en la Escuela de Arte, Diseño y Medios de la Nanyang Technological University de Singapore. Su enfoque es el mapeo y archivo de símbolos, sonidos y narrativa de los espacios navegables y los espacios urbanos. Ha desarrollado un interés en la programación de dispositivos táctiles. Su obra se centra en fomentar la construcción de narrativas y relatos individuales alrededor de los trazos físicos y registros incompletos que se pueden encontrar en los espacios físicos de las ciudades y los espacios navegables de los videojuegos.

²⁴¹Un juego de palabras, indicando que es un mod del video juego Half Life.

²⁴²Anne-Marie Schleiner, *Half Wife*, 2009. A reflection on the player's constrained freedom of movement in game space. Anne-Marie Schleiner.

En su pieza *Sun Cycle*²⁴³, se utiliza el *Kinect*, un *hardware* de detección de movimiento utilizado en videojuegos, en donde por medio del movimiento de las extremidades, el espectador puede manipular la imagen aparecida en la pantalla, la cual está constituida por círculos que giran constantemente, como los ciclos de los calendarios prehispánicos. Los elementos de la imagen, los ciclos temporales, girarán a diferentes velocidades, con ayuda de la intervención humana.

El viaje que Sun Cycle realizó de Singapur a México fue el detonante afectivo que le permitió reflexionar sobre su videojuego:

“For me, the most striking realization of traveling from Mexico to Singapore is the physical distance from Singapore. I marvel at being able to sit in a plane that flies across continents and oceans, according to the map on your inflight screen, and finally lands on the opposite side of the globe... And then to pick up and to hold in my hand a seemingly inconsequential rock on the ground in Mexico... These rocks, stones, soil, and dirt have been a silent but constant audience to man’s numerous movements and interventions around the globe.”.

El videojuego se exhibió en 2012, en la facultad de Artes de la UAEMEX, en Toluca, México.

5.3.3 Luis Hernández Galván

Es un diseñador de videojuegos y artista mexicano que se enfoca en el trabajo con la intersección entre la tecnología, el espacio y la sociedad, a partir de medios ergódicos, la intervención de videojuegos y diseños cuasi-arquitectónicos. Ha sido investigador en comunicación y nuevos medios en la Universidad Nacional de Singapur. Con el espacio como principal preocupación, su trabajo abarca desde cuasi- arquitecturas hasta la creación-intervención de videojuegos.

²⁴³Debie Ding, *Sun Cycle*, 2012. Videojuego. Facultad de Artes. Universidad Autónoma del Estado de México.

Hernández fue artista residente en el CRCA [Center for Reserch in Computing and Arts] en la UCSD. Su obra se ha presentado en la Sala del Cielo [Centro de la Imagen, en la Ciudad de México] y en Wallhouse en Gronigen, Holanda.

Ha exhibido sus videojuegos en el Festival International de Linguagem Electronic [FILE], Sao Paulo; Microwave International Media Festival, Hong Kong; the New Museum, NYC; Museo Reina Sofia, Madrid; CCCB, Barcelona; 8th Salon de Arte Digital de La Habana, TransitoMX07; Seoul Net Festival, entre otros.

Junto con Anne-Marie Schleiner, realizó el videojuego *Corridos*, en el cual presentaron de forma ergódica algunas canciones populares de grupos musicales nortños. En el videojuego se presentaba la mecánica de conducción de un auto, y se situaba en la frontera entre Estados Unidos y México. El objetivo es reflexionar alrededor de las consecuencias no previstas de los cambios en el cotidiano a partir de las políticas de la relación entre los gobiernos de Estados Unidos y México. Todo ello se hace desde la perspectiva de los diseñadores de videojuegos de ambas nacionalidades: Hernández es mexicano y Schleiner es norteamericana.

Hernández, además de otros videojuegos, realizó *Floating Gardens*, el cual era un espacio navegable que buscaba ser una reunión en línea, ubicada en varios nodos dentro del territorio físico. Éste era un espacio 3D que buscaba crear un terreno neutral, en el cual las personas pudiesen explorar a través de la navegación en un entorno de gravedad cero e interactuar de forma anónima con otros usuarios. El propósito era colocar puntos de acceso en diferentes espacios físicos, de diversa naturaleza y pedir que interactuaran individuos de diversos trasfondos y estratos culturales o económicos. Y por medio del anonimato, se pretendía generar un espacio democrático de dialogo e interacción. lo que permitiría que emergieran fenómenos imprevistos de comunicación.

5.4 The Museum of Modern Art

En marzo del año 2013, el Museo de Arte Moderno [MoMA] en Nueva York, en sus galerías Philip Johnson, presentó la exposición “Applied Design” en la cual mostró alrededor de 100 objetos adquiridos por el museo que presentaban diversas manifestaciones del diseño

contemporáneo. Dentro de esa colección se encuentran catorce videojuegos, el comienzo de un catálogo que aspira a poseer en total cuarenta de ellos.

La lista de videojuegos recopilados por la curadora Paola Antonelli expuestos comprende a: *Pac-Man* [1980], *Tetris* [1984], *Another World* [1991], *Myst* [1993], *SimCity 2000* [1994], *Vib-ribbon* [1999], *The Sims* [2000], *Katamari Damacy* [2004], *EVE Online* [2003], *Dwarf Fortress* [2006], *Portal* [2007], *fLOw* [2006], *Passage* [2008] y *Canabalt* [2009].

Los criterios curatoriales utilizados por Antonelli se enfocaron no únicamente en la calidad visual y la experiencia estética de los videojuegos particulares, sino también en la elegancia y claridad del código de programación, así como en el diseño de ergodicidad del jugador, es decir, el comportamiento y relación entre el jugador, el diseño y el juego.

En la exposición, por medio de periféricos, los visitantes pudieron jugar con los títulos: *Passage*, *Tetris*, *Pac-Man*, *Katamari Damacy*, *Vib-ribbon*, *Cannabalt*, *fLOw*, *Portal* y *Another World*. Mientras que los juegos *Eve Online*, *Dwarf Fortress*, *SimCity2000*, *The Sims* y *Myst*, se presentaron por medio de demostraciones, porque no se podía acceder al juego total²⁴⁴.

La curadora Paola Antonelli expresó el deseo de añadir a la colección los videojuegos *Space war* [1962], y diversas piezas de la consola Magnavox Odyssey [1972], *Pong* [1972], *Snake* [1970], *Space Invaders* [1978], *Asteroids* [1979], *Zork* [1979], *Tempest* [1981], *Donkey Kong* [1981], *Yars 'Revenge* [1982], *MULE* [1983], *Core War* [1984], *Marble Madness* [1984], *Super Mario Bros* [1985], *The Legend of Zelda* [1986], *NetHack* [1987], *Street Fighter II* [1991], *Chrono Trigger* [1995], *Super Mario 64* [1996], *Grim Fandango* [1998], *Animal Crossing* [2001] y *Minecraft* [2011].

Cuando se cuestionó a Antonelli si los videojuegos eran arte, contestó:

“¿Los videojuegos son arte? Ciertamente lo son, pero también son diseño, y un enfoque de diseño es lo que elegimos para esta nueva incursión en este universo. Los juegos se seleccionan como ejemplos sobresalientes de diseño de interacción [...] Con el fin de desarrollar una postura curatorial aún más fuerte, en el último año y

²⁴⁴Paola Antonelli, "Moma's Contemporary Design Gallery Installation Focuses on the Vitality and Diversity of Design," news release, 2013.

medio hemos buscado el asesoramiento de académicos, expertos en conservación digital y legales, historiadores y críticos, quienes nos ayudaron a refinar no solo los criterios y la lista de deseos, pero también los problemas de adquisición, visualización y conservación de artefactos digitales que se vuelven aún más complejos por la naturaleza interactiva de los juegos. Esta adquisición le permite al Museo estudiar, preservar y exhibir videojuegos como parte de su colección de Arquitectura y Diseño”²⁴⁵.

Colección MoMA	Piezas que buscan adquirir
<i>Pac-Man</i> [1980]	<i>Magnavox Odyssey</i> [1972]
<i>Tetris</i> [1984]	<i>Pong</i> [1972]
<i>Another World</i> [1991]	<i>Snake</i> [1970]
<i>Myst</i> [1993]	<i>Space Invaders</i> [1978]
<i>SimCity 2000</i> [1994]	<i>Asteroids</i> [1979]
<i>Vib-ribbon</i> [1999]	<i>Zork</i> [1979]
<i>The Sims</i> [2000]	<i>Tempest</i> [1981]
<i>Katamari Damacy</i> [2004]	<i>Donkey Kong</i> [1981]
<i>EVE Online</i> [2003]	<i>Yars 'Revenge</i> [1982]
<i>Dwarf Fortress</i> [2006]	<i>MULE</i> [1983]
<i>Portal</i> [2007]	<i>Core War</i> [1984]
<i>flOw</i> [2006]	<i>Marble Madness</i> [1984]
<i>Passage</i> [2008]	<i>Super Mario Bros</i> [1985]
<i>Canabalt</i> [2009]	<i>The Legend of Zelda</i> [1986]
	<i>NetHack</i> [1987]
	<i>Street Fighter II</i> [1991]
	<i>Chrono Trigger</i> [1995]
	<i>Super Mario 64</i> [1996]
	<i>Grim Fandango</i> [1998]
	<i>Animal Crossing</i> [2001]
	<i>Minecraft</i> [2011].

²⁴⁵"Video Games: 14 in the Collection, for Starters," in *The Museum of Modern Art* (New York, United States of America: MoMA, 2012).

Debemos ser conscientes de que colocar un objeto en un museo no lo transmuta en un objeto artístico por sí mismo, contrario a muchas lecturas equivocadas del *ready made* que aseguran que es así. En realidad el *ready made* no es una estetización de los objetos, es una discusión y un estudio sobre el estado del circuito artístico.

5.4.1 Si los videojuegos no son arte, ¿eventualmente podrían serlo?

Andrei Tarkovski sostenía que “el poeta [el artista] no describe al mundo, toma parte en su creación”²⁴⁶ y los artistas y obras mencionados a lo largo de este apartado, nos pueden ayudar a vislumbrar, que los videojuegos, como cualquier manifestación artística, son una articulación del mundo interior de sus creadores, y su relación con su contexto. El arte, desde una perspectiva del ideal, sirve a una idea más alta y comunitaria, como el metarrelato en *Jerusalem* de Alan Moore, en que, por medio de una pieza artística, Moore y su alter ego Alma Warren buscan salvar a Northampton a través del arte. Jerusalem como imagen del mundo, hecha manifiesta de una vez por todas²⁴⁷.

La relación del mundo interior del artista con su realidad, probablemente es lo que nos pudiese indicar la relevancia de los temas reflejados en el videojuego, por un lado, tenemos los trabajos de Shigeru Miyamoto que son los reflejos de las memorias de su infancia. También podemos mencionar *Uncharted 4*, en donde nos encontramos con un núcleo temático que es la reflexión de un hombre que pasa mucho tiempo en su trabajo. Superficialmente *Uncharted 4* es un relato de acción aventura, pero en realidad plantea preguntas mucho más personales e incluso cotidianas: ¿Cómo sigues tus sueños sin destruir tus relaciones?²⁴⁸.

El fenómeno artístico se permite y nos permite a nosotros el regresar a las preguntas fundamentales. Aunque de igual forma debemos ser conscientes de que el encontrar discursos

²⁴⁶Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

²⁴⁷Moore, *Jerusalem : A Novel*

²⁴⁸Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*.

trascendentales en una narración no los vuelve automáticamente piezas de arte, ya que como puntualiza el crítico Jorge Terrones:

“[...] Contemplar una vez tres sardinas en un plato puede enriquecernos la comprensión de la realidad, pero hacerlo cientos de veces hace que su discurso se vacíe y que nuestro interés se esfume [...] Nuestro arte contemporáneo lleva mucho tiempo presentando tres sardinas en un plato o un triángulo en un rectángulo”²⁴⁹.

Y probablemente el encontrar esas preguntas fundamentales en los videojuegos sea un enriquecimiento de la comprensión de la realidad a partir de la observación de una sardina. Probablemente sea la estetización de objetos a partir de los mecanismos de visión del observador, y probablemente solo sean detonantes de intertextos afectivos. Esto es similar al fenómeno sucedido en la cinematografía comercial, cuando es muy pobre el lenguaje cinematográfico en el apartado visual y en el montaje se inyecta artificialmente emoción a partir de la banda sonora, muchas veces recurriendo a piezas musicales de gran potencia y afecto popular, lo que repercute en que el espectador sienta emoción porque el intertexto auditivo detona emoción a partir del recuerdo, no necesariamente por los méritos intrínsecos del filme. La experiencia estética vino porque el espectador recordó la pieza musical y la carga emotiva que le conlleva; es un acontecimiento visual artificial.

Esta imprecisión de los valores estéticos y artísticos del videojuego deviene en una deficiencia de modelos particulares de análisis visual para estudiar las formas de narrativas audiovisuales en las que el espectador puede alterar el desarrollo y resolución del relato, en este caso, los videojuegos. Y los estudios existentes generalmente giran en torno a modelos de análisis cinematográfico que han resultado insuficientes.

La escritora Liana Kerzner señala que los medios narrativos participativos, específicamente los videojuegos, funcionan en principios que son fundamentalmente diferentes a los de la cinematografía y la televisión. Es decir, los videojuegos, su diseño,

²⁴⁹Terrones, *Tres Sardinas En Un Plato E Ideas Nómadas. Arte Contemporáneo Y Octavio Paz*.

dinámicas y mecánicas no aspiran a mimetizar el consumo pasivo de las narrativas de la cinematografía y televisión²⁵⁰.

Nuevamente el recurrir a las reflexiones de Andrei Tarkovski nos pueden ayudar a retirar neblinas epistemológicas en torno al arte, y los lenguajes audiovisuales:

“Los métodos críticos para abordar un arte, no pueden aplicarse mecánicamente e indiscriminadamente a otro. Si uno toma un fragmento musical, por ejemplo, éste es indiferente y libre de toda ideología, así también un plano en una película es siempre y solamente una partícula de la realidad, que no lleva en sí idea alguna: es de la película en su totalidad que se podría decir que lleva en sí, en sentido estricto una versión ideológica de la realidad. Una palabra, por su parte, es en sí una idea, un concepto, en cierta medida una abstracción. Una palabra no puede ser un simple sonido”²⁵¹.

Lo anterior nos lleva a plantearnos otra pregunta que lamentablemente me veo incapaz de responder actualmente: ¿podrían desarrollarse modelos particulares de análisis visual adecuados y eficientes para las formas de narrativas audiovisuales en las que el espectador pueda alterar el desarrollo y resolución del relato en los videojuegos?

El poder remover las capas de superficialidad que rodean a los videojuegos, nos puede ayudar a determinar si estos son o pueden producir arte. Y aunque algunas instituciones y organismos han reconocido el valor de los videojuegos como piezas de arte, tal reconocimiento ha sido en algunas ocasiones al medio como conjunto –y tal categoría general parecería la que aún se encuentra en el centro de la polémica–. Sin embargo, como se señaló anteriormente, al momento de preguntarnos: ¿los videojuegos son un arte visual?, resultaría menos pantanoso acotar la pregunta a los objetos particulares, y preguntar, por ejemplo: ¿se puede considerar a *Silent Hill* un objeto de Arte Visual?, ¿se puede considerar a *Portal* un

²⁵⁰Liana Kerzner to Why Feminist Frequency almost made me quit writing about video games., 23/03/2015, 2015, Entre otros temas, argumenta los problemas culturales que ha provocado el analizar y estudiar a los videojuegos con herramientas cinematográficas, <http://metaleater.com/video-games/feature/why-feminist-frequency-almost-made-me-quit-writing-about-video-games-part-2>.

²⁵¹Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

objeto de Arte Visual?. Y si los videojuegos no son un arte visual, ¿algún día podrán ser un arte visual?

Retomaré los postulados de Andrei Tarkovski, y repetiré sus palabras, pero bajo el contexto de los videojuegos: “aún queda mucho por hacer para que tanto directores como público logren hacer de este medio extraordinariamente atractivo una verdadera forma de arte”²⁵². Los videojuegos son una actividad cultural que se ha diversificado mucho en las últimas décadas, tocando esferas económicas, artísticas y culturales, y al igual que en cualquier esfera de la actividad humana, nos encontramos con obras buenas, regulares, malas y pésimas²⁵³. Si bien el impacto cultural podemos cuantificarlo a partir de determinados referentes demográficos, económicos, mientras no tengamos metodologías de análisis crítico, no podremos determinar el valor artístico o estético de los videojuegos. Lamentablemente desde la usencia, el declarar que los videojuegos son o pueden ser una forma de arte visual es una apuesta, y, todas las apuestas se resuelven una vez emitidos los resultados. Por lo tanto, mientras siga deviniendo el quehacer visual de la humanidad, se verá si los videojuegos son dignos o no de preservarse, y si son o no capaces de producir piezas de arte.- El presente autor, como todos los adictos al juego, asegura que su apuesta afirmativa es derivada del conocimiento de causa.

²⁵²*Ibid.*

²⁵³McNabb, "Del Arte Moderno Al Posmoderno".

6 Capítulo 5. La relevancia social y económica de los videojuegos

6.1.1 Sobre los estereotipos, infancias y segmentos de mercado

En el imaginario, y lamentablemente en muchos textos académicos, se ha perpetuado el estereotipo de que los videojuegos son artefactos culturales para niños varones²⁵⁴. Tal estereotipo ha sido perpetuado por las campañas de mercadotecnia, reportajes periodísticos amarillistas y muchos estudios académicos poco informados.

En el año 2000 en México, un estudio realizado por el Colegio de Michoacán documentó que en ese entonces, en el estado de Michoacán, los videojuegos Arcades eran populares tanto entre varones como mujeres, en ese año la proporción era mayor de varones respecto a mujeres, en una relación de tres de cada cuatro varones, frente a dos de cada cuatro mujeres²⁵⁵. Tal estudio no presenta la edad promedio.

Pero a nivel estadístico, si tomamos como referencia los estudios realizados en 2015 en el Reino Unido, por *The Internet Advertising Bureau* a partir de 4,000 entrevistas en el territorio británico, el estudio asegura que del universo total de 33.4 millones de videojugadores en el Reino Unido, el 52% se identifican como mujeres. De tal universo de mujeres, el 56% juega en sistemas pc o de consolas, el 68% ha jugado en línea. Además tal estudio proclama que la edad promedio de los videojugadores es de 44 años de edad²⁵⁶. Cifra respaldada por el estudio de 2018 de la agencia Newzoo²⁵⁷, la cual manifiesta que la edad promedio de los usuarios de videojuegos en Latinoamérica es de 35 años.

Lo que nos lleva a plantearnos la siguiente pregunta, ¿por qué entonces tal asociación de los videojuegos con la infancia?, y la respuesta a tal pregunta es de índole económica.

²⁵⁴Cassie, "The Average Gamer: How the Demographics Have Shifted," Game Sparks Technologies Ltd 2018, <https://www.gamesparks.com/blog/the-average-gamer-how-the-demographics-have-shifted/>.

²⁵⁵González-Seguí, "25 Años De Videojuegos En México."

²⁵⁶Keith Stuart, "Uk Gamers: More Women Play Games Than Men, Report Finds," *The Guardian*, 17 de septiembre de 2014 2014.

²⁵⁷Peter Warman, "2018 Global Games Market Report. Trends, Insights, and Projections toward 2021.," in *Newzoo Global Games Market Report.*, ed. Newzoo (Amsterdam, The Netherlands: Newzoo, 2018).,

Durante sus primeros años como objeto comercial, los videojuegos y sus dispositivos solían encontrarse en la sección de electrónica de las tiendas y catálogos. Los videojuegos Arcade como *Pong* o *Breakout* –*coin-ups* o activados por monedas– estaban en bares. A partir de 1983, debido a la saturación de videojuegos de baja calidad, que repercutió en que las audiencias perdieran interés, se desató una crisis económica en el medio, llamada *Videogame crash of 1983*, periodo durante el cual cientos de desarrolladores se fueron a la quiebra. Con la intención de paliar tal crisis, Nintendo, en 1986, realizó un ajuste de mercadotecnia y comenzó a vender sus sistemas en la sección de juguetes para niños y, debido a que tales secciones estaban divididas en segmentos de sexos binarios, eligieron enfocarse en los varones. Desde ese momento las campañas de mercadotecnia se enfilaron en tal segmento, a pesar de que las costumbres de uso y los demográficos indiquen lo contrario. La mercadotecnia sigue presentando a los videojuegos como artefactos exclusivos de infantes varones por mero hábito²⁵⁸. La agencia Newzoo ha arrojado extensos datos y señalan que se pueden identificar cuantificablemente a 64 segmentos de entusiastas de videojuegos, a partir de características en las costumbres de consumo, etnias y otros factores de interés para estudios cuantitativos²⁵⁹.

Lamentablemente, tal hábito ha permeado en el rubro académico y podemos encontrar centenares de estudios con enfoques psicológicos y sociológicos, que siguen la inercia de asumir que los videojuegos son productos pensados y diseñados para ser utilizados por infantes. Si bien, dentro en el extenso universo que implican los videojuegos existen aquellos enfocados en la infancia, no se debe asumir o pensar que la totalidad está enfocada en la misma.

6.2 Impacto económico y cultural de los videojuegos Arcades en México

Los videojuegos Arcades son una categoría del medio, utilizada para designar a aquellos videojuegos montados en una cabina, en la cual se encuentra ensamblada una placa electrónica de circuitos integrados [*motherboards*], un dispositivo de mediación de la imagen [una pantalla o monitor], los dispositivos de entrada [palancas, botones, *joysticks*, entre

²⁵⁸Vincent Peone and Josh Ruben, *Adam Ruins Everything - Why People Think Video Games Are Just for Boys*, Adam Ruins Everything (United States of America: TruTV, 2015).

²⁵⁹Warman, "2018 Global Games Market Report. Trends, Insights, and Projections toward 2021.."

otros.] y un mecanismo que por medio de la introducción de una moneda o ficha permite al jugador operar al videojuego. Tales cabinas de videojuegos durante los años ochenta y noventa, en México, eran conocidas popularmente como *maquinitas*.

Internacionalmente, se les conoce como Arcades, Arcadías, debido a que durante sus años de mayor popularidad se podían encontrar en los *shoppings arcade*, es decir, en los centros o plazas comerciales de los núcleos urbanos. Eventualmente, a razón de uso, se conocieron como *Amusement arcade* los sitios en que se podían encontrar cabinas de videojuegos y otros juegos electrónicos también activados por medio de monedas, fichas, tarjetas o boletos [como *pinballs*, mesas de *air-hockey*, garras para capturar suvenires, etcétera]. Finalmente, a tales cabinas se les refirió como las Arcadías, los productores y desarrolladores no tuvieron inconvenientes al también adoptar esa denominación.

Originalmente, en septiembre de 1972, una de las primeras cabinas con el videojuego *Pong*²⁶⁰, fue colocada en la Andy Capp's Tavern en Sunnyvalley, California. A las pocas horas de que fue prendida los desarrolladores, de la entonces naciente compañía Atari, recibieron una llamada telefónica, eran los dueños de la taberna avisando que la cabina estaba descompuesta, al momento de ir a revisarla se dieron cuenta que el desperfecto era que la caja receptora de monedas estaba llena y el aparato no podía recibir más²⁶¹. A partir de ese momento esa clase de historias se repitieron por todo el mundo, y México no fue la excepción.

A México, a pesar de las restricciones en el comercio internacional, los primeros Arcades llegaron a finales de la década de 1970; muchas de las cabinas eran de contrabando, otras eran versiones piratas y *bootleg*. Mientras tanto la compañía Atari, encabezada por Nolan Bushnell, luchaba encarnizadamente por evitar que sus transistores fueran clonados, pirateados o reproducidos, realizando actos deliberados de sabotaje, por ejemplo, etiquetaban con números e indicadores erróneos a los chips con la intención de que los contrabandistas y piratas utilizaran chips incorrectos²⁶². Para el año 1985, con la apertura comercial en México, ya era común y recurrente encontrar cabinas de videojuegos en diversos tipos de

²⁶⁰Allan Alcorn, *Pong* (United States of America: Atari, 1972).

²⁶¹David Carr and David Comtois, "Video Game Invasion: The History of a Global Obsession," ed. David Comtois and Frankie Glass (United States of America: Beantown Productions, 2004)..

²⁶²Ibid.

establecimientos: farmacias, *lobbies* de hoteles, tiendas de abarrotes, y demás lugares. Económicamente, se había puesto en marcha una mecánica comercial muy particular.

Luis Padilla, durante el auge de los arcades durante los noventa, trabajó subarrendando *maquinitas* para una compañía de Torreón, Coahuila. Su trabajo consistía en recorrer las colonias de la ciudad de Querétaro, visitar las tiendas y ofrecer a los propietarios los Arcades. El trato consistía en dejar la cabina en el establecimiento, señalando a los propietarios que ellos obtendrían el 30% del dinero que la cabina recaudara.

Luis Padilla señala que las transacciones generalmente se realizaban bajo la siguiente estructura:

—“Pues mire, yo le dejo la maquina aquí, sin compromiso, para que la pruebe, usted nomás la prende y les cambia las monedas a los muchachos. Yo vendría cada tercer día a revisarla. Sacamos el dinero, lo contamos, y de lo que salga le doy el 30%, ¿cómo ve?

—¿Pero le tengo que firmar algo o poner dinero?

—Nada, señora, ni firma ni paga nada, usted nomás la prende y ya, yo le doy su dinero dos veces por semana.

—¿Pero eso jala mucha luz, ¿no? ¿Quién me va a pagar lo que suba el recibo?

—Ah, mire, la maquina consume casi lo mismo que una televisión, y fíjese, para que la maquina nos convenga a los dos, tiene que sacar mínimo unos 300 pesos a la semana, de esos 300, a usted le tocan 90. ¿De cuanto le llega su recibo?

—Pues como de 300 pesos.

—Ahí esta, y eso es al bimestre; al mes mínimo la maquina le tiene que dejar 350 pesos, fíjese, la maquina le pagaría todo el recibo de la luz, incluyendo los refrigeradores y lo demás y aparte le quedaría dinero. No tiene pierde.²⁶³”.

Si los propietarios aceptaban, se instalaba la cabina y se les entregaba alrededor de 300 pesos en monedas, junto con el número de contacto para que se comunicaran con él, en caso de que la máquina fallara. Generalmente, recibían una llamada al día siguiente, en la

²⁶³ Luis Padilla, interview by Romano Ponce-Díaz, 2018.

misma, los propietarios de la tienda les solicitaban más monedas. Había ocasiones en que recibían la llamada esa misma tarde.

Su rutina diaria consistía en recorrer los establecimientos, si una cabina no recaudaba los 300 pesos semanales tenía que reubicarla, es decir, agradecer a los propietarios, subir la cabina de alrededor de 80 a 100 kilogramos a la camioneta que la empresa le había proporcionado y buscar otro establecimiento en el cual pudiese colocarla. En el mejor escenario posible, había locales en que las cabinas recaudaban un promedio de 800 pesos semanales, “*Algunas dejaban tanto que incluso pagaban la renta del local. Las señoras nos amaban*”²⁶⁴. Eventualmente, Padilla dejó ese empleo durante la enorme saturación del mercado.

Luis Padilla me ha permitido utilizar su testimonio y mostrar públicamente su nombre, pero en su relato omite los nombres de la empresa y los integrantes de la misma. Lo mismo podemos encontrar en el texto de Gonzáles Seguí, quien omitió nombrar las denominaciones de las personas físicas o morales involucradas en la concesión y distribución de cabinas de videojuegos.

Gonzáles Seguí relata el caso de Roberto, un ingeniero titulado por la Universidad de Guadalajara, quien consideró a los videojuegos como una oportunidad viable de negocio, compró una *motherboard* de Atari²⁶⁵, a partir de la misma construyó una cabina, constituida por un monitor de 14 pulgadas. La subarrendó al propietario de un negocio, bajo la promesa del 30% del dinero obtenido. Eventualmente, se dedicó a darle mantenimiento y reparar las Arcades fabricadas por otros individuos en el municipio de Zamora, Michoacán²⁶⁶.

Por diversos medios, llegaron a México miles de cabinas oficiales, provenientes de Japón, Estados Unidos de América e Inglaterra. A México llegaron *motherboards* de todo tipo y cabinas de todas las naturalezas. Gonzáles Seguí, del Colegio de Michoacán, apunta que la economía oficial y la subterránea compartieron y cubrieron el rubro de los videojuegos Arcade, señalando que a principios de los noventa se vendieron alrededor de trescientas mil

²⁶⁴Ibid.

²⁶⁵En el texto original se refiere como “un juego de Atari de 170 dólares”, pero por la naturaleza de las modificaciones podemos asumir que se trata de una motherboard de pong.

²⁶⁶Gonzáles-Seguí, “25 Años De Videojuegos En México.”

versiones del *Street Fighter II*²⁶⁷, de esas, únicamente 20,000 eran copias legales²⁶⁸. Incluso tal señalamiento puede ser erróneo, ya que Yoshiki Okamoto, el diseñador del videojuego, testifica que:

“Capcom [el estudio que desarrolló a *Street Fighter II*] por sí mismo nunca vendió una sola copia a México, pero hubo alrededor de 200,000 copias en México. Así que había muchísimas copias ilegales alrededor del mundo”²⁶⁹ [Traducción propia]

Para principios de la década del 2000, repentinamente, comenzó a apagarse lo que los nostálgicos podrían llamar la era dorada de los Arcades. Es difícil señalar qué fue lo que provocó que la relevancia de los videojuegos arcades se perdiera, ya que no fue la disminución del interés de los videojuegos en sí mismos. Podríamos especular que uno de los factores fue la saturación del mercado, al ser sumamente populares más y más individuos intentaron entrar en el mercado del subarrendamiento, pero al existir tanta oferta, cada vez era menos costable. Otro factor, fue la popularización de consolas de videojuegos más potentes que los mismos Arcades [ya que anteriormente al Nintendo 64 y al Sony Playstation, los Arcades tendían a ser dispositivos con una calidad de audio y video superior a las de las consolas de videojuegos]. También se podría añadir que las computadoras personales se podían adquirir por precios más permisivos, por lo tanto, las personas podían jugar en sus ordenadores, ya fuera en su hogar o en sus trabajos. Y, finalmente, el incremento de los teléfonos móviles, los cuales, conforme la tecnología lo ha permitido, se han convertido en uno de los dispositivos de juego más recurrentes. Paulatinamente, los establecimientos dejaron de colocar cabinas, los negocios especializados cerraron y los subarrendadores perdieron interés en el negocio. Se llegó al punto en que los comerciantes pagaban porque se llevaran las cabinas. En los estados de la provincia mexicana, aún existen sitios que fungen

²⁶⁷Yoshiki Okamoto, "Street Fighter II: The World Warrior," in *Street Fighter*, ed. Akira Nishitani and Akira Yasuda (Japón: Capcom, 1991).

²⁶⁸González-Seguí, "25 Años De Videojuegos En México."

²⁶⁹Yoshiki Okamoto, "Software Glitches," in *Street Fighter II: An Oral History*, ed. Matt Leone (United States of América: Polygon, 2014).

como los antiguos locales de Arcades, pero ahora arrendan por hora las consolas de videojuegos.

La mayoría de las cabinas fueron destrozadas, arrojadas a la basura, los monitores y *motherboards* fueron vendidas como chatarra. Aún hace 17 años las cabinas, PCB y *motherboards* eran consideradas basura.

Las pocas cabinas que sobreviven, poco a poco se han convertido en artefactos de colección. Incluso se ha vuelto caldo de relatos sobre míticos depósitos o contenedores, o locales abandonados en los que se encuentran miles de cabinas y *motherboards*. Es común escuchar relatos sobre subarrendadores convertidos en especuladores que ocultan sus colecciones, con la esperanza de potencialmente obtener más ganancias en una probable venta. Todo ello es la esencia de la transmutación en objetos míticos de funcionalidad mínima y significación máxima²⁷⁰, y podemos remitirnos a la novela de Neil Gaiman, *American Gods*, en ella hay un pasaje que habla sobre un ladrón de libros invaluable, quién dedicó su vida a rastrear, robar y almacenar toda variedad de libros valiosos. Durante años estuvo llenando el almacén con su precioso botín. Eventualmente, fue capturado por otro delito, nunca confesó en dónde había resguardado los libros y murió sin revelarlo a nadie, dejando que todos esos libros se pudrieran en un sótano²⁷¹.

De alguna forma, todas esas PCBs, *motherboards* y cabinas sobrevivientes poco a poco se convierten en artefactos raros y escasos, y como se expondrá en el nodo referente a los esfuerzos de preservación y conservación de videojuegos en México, se abordará la labor de Arcade.mx, el Proyecto MAME; y como es que los aficionados son los que se encargan la preservación de estos objetos culturales. Con lo anterior es inevitable no recordar las preguntas planteadas por Michel Foucault: ¿por qué hay cosas que los hombres tratan de cambiar, por qué unas valen más que otras, por qué ciertas de ellas, que son inútiles, tienen un alto valor en tanto que otras, indispensables, tienen un valor nulo?²⁷².

²⁷⁰Baudrillard, *Simulations*.

²⁷¹Neil Gaiman, *American Gods* (United Kingdom: headline 2013).

²⁷²Michel Foucault, *Las Palabras Y Las Cosas: Una Arqueología De Las Ciencias Humanas.*, trans. Elsa Cecilia Frost (México: Siglo XXI Editores, 2010).

6.2.1 Sobre el impacto económico y de producción

Andrei Tarkovski decía que el pecado original del cine es haber nacido en el mercado²⁷³, y, en tal tónica, podríamos señalar que los videojuegos nacieron de la ciencia, pero fueron adoptados por el mercado. Los videojuegos permiten una hermandad entre el arte y la ciencia, finalmente, son código expresado de forma visual para generar una experiencia estética. Desde el comienzo de la comercialización masiva de los videojuegos su impacto económico ha sido evidente generando fenómenos monetarios como el ocurrido en 1978, cuando el gobierno de Japón tuvo que aumentar la circulación de sus monedas de 100 yenes, debido a que el videojuego Arcade²⁷⁴: *Space Invader* acaparó el uso de la moneda de esa denominación a causa de su popularidad²⁷⁵.

En fechas más recientes, a mediados de 2018, la agencia Newzoo mostró sus análisis de mercado, señalando que la producción de videojuegos es un negocio con ingresos de \$137.8 billones de dólares. De los cuales \$1,606 millones de dólares son en el mercado de México, proporcionados por una fracción de un universo de 234,050,000 entusiastas en todo Latinoamérica. Tal estudio señala que en once años, los ingresos generados por los videojuegos aumentaron 100 billones de dólares a partir de los 35 billones que se percibían en 2007²⁷⁶.

Y conforme ha aumentado el impacto económico de los videojuegos, también así lo han hecho sus costos de producción. La publicación *The Economist* reporta, sin contar los gastos de mercadotecnia, el videojuego escoces *Grand Theft Auto V* tuvo un costo de producción alrededor de \$265 millones de dólares²⁷⁷.

²⁷³Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

²⁷⁴Cabinas electrónicas activadas por monedas, coin-ups, en los 1980s y 1990s eran conocidas popularmente en México como maquinitas.

²⁷⁵Kohler, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*.

²⁷⁶Warman, "2018 Global Games Market Report. Trends, Insights, and Projections toward 2021.."

²⁷⁷Explains Economist, "Why Video Games Are So Expensive to Develop," *The Economist* 2015.

6.2.2 Los desarrolladores independientes y el mecenazgo colectivo

Para el año de 2018, los llamados desarrolladores independientes, los cuales son conocidos popularmente como juegos *indie*, son aquellos que podríamos considerar lo más cercano a *videojuegos de autor*; debido a tal aspiración de abstraerse de la producción industrializada, tienen una limitada variedad de métodos para hacerse de recursos que les permitan producir sus piezas. En primera instancia, se encuentra el recurrir a inversores privados que esperan el retorno de su inversión monetaria. La segunda instancia, es firmar contrato con una Editora, que podría otorgarles recursos a cambio de licencias de comercialización, distribución o, incluso, la compra de los derechos de explotación comercial de la propiedad intelectual²⁷⁸. La tercera instancia, es el financiamiento de la producción a partir del *Crowdfunding* o mecenazgo colectivo, el cual consiste –explicado brevemente– en recabar fondos económicos por medio de una campaña pública, a través del internet, en la cual los desarrolladores proponen su proyecto a los entusiastas y solicitan donaciones que les permitan realizar su pieza. Esta última instancia, se ha convertido en una de las más socorridas por artistas que desarrollaron prestigio o notoriedad durante su carrera y buscan desarrollar videojuegos alejados de las peticiones de los editores o inversionistas que pudieran comprometer la visión o intención de la pieza. En términos económicos, el *crowdfunding* se ha vuelto uno de los métodos más socorridos, especialmente por aquellos artistas con prestigio en el medio, que desean realizar piezas que las grandes editoras no consideran económicamente viables, o que los inversionistas consideran administrativamente demasiado arriesgados.

Uno de esos casos es el del director japonés Yu Susuki, desarrollador del videojuego *Virtua Fighter*²⁷⁹, el cual es parte de la muestra permanente de la colección de *Research Collection on Information Technology Innovation* del Smithsonian's National Museum of American History en Washington, D.C. Hasta ahora, uno de sus proyectos más ambiciosos

²⁷⁸Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*.

²⁷⁹*Virtua Fighter* Yu Susuki and Seiichi Ishii, *Virtua Fighter*, ed. Sega-AM2 (Japón: Sega, 1993). es un video juego de 1993 para cabinas Arcade, que sigue la premisa de un torneo de artes marciales, y las motivaciones y conflictos personales de sus participantes.

ha sido *Shenmue*²⁸⁰, el cual es un videojuego situado en el Japón y Hong Kong de 1986. Temáticamente es una deconstrucción de los relatos de venganza, pero en esta pieza el enfoque es el trayecto en que el protagonista aprende el valor del perdón, la paz y la belleza de lo cotidiano. La saga *Shenmue*, fue iniciada en 1999 y, originalmente, publicada para el Sega Dreamcast. Su episodio final no pudo ser desarrollado debido a que las editoras consideraron que las ventas prospectadas no podrían compensar los gastos de producción. En 2015, Yu Suzuki, por medio de *crowdfunding* presentó la solicitud de 2 millones de dólares para poder finalizar su saga *Shenmue*. De los dos millones que Suzuki solicitó a los entusiastas, recabó \$6,333,295 dólares, donados por 69,320 patrocinadores.

En un tenor similar, el director y diseñador Koji Igarashi, reconocido en el medio por ser el productor de la serie de videojuegos *Castlevania* de 1993 a 2010. La saga *Castlevania*, narra el ancestral conflicto entre dos dinastías, una interminable espiral de tensión dramática a partir de las promesas de aniquilación entre ambas familias. Esta serie de videojuegos que bebe directamente de la influencia y estilo de la novela gótica –o terror gótico– de Horace Walpole y Bram Stoker; identificable por situarse en el siglo XVIII, el uso del folklore de los relatos tradicionales sobrenaturales y el uso idiosincrático de vampiros, hombres lobos, brujas y espectros²⁸¹. Además de intertextos con la ciencia ficción temprana de Mary Shelley y el sincretismo extravagante del diseño de personajes de las novelas gráficas japonesas contemporáneas como *JoJo's Bizarre Adventures*²⁸² de Araki Hirohiko.

Igarashi, animado por el creciente interés por los videojuegos independientes y decepcionado porque la editora no apoyaba sus más recientes propuestas de proyectos, abandonó en 2013 a la editora japonesa Konami y buscó el mecenazgo colectivo para poder continuar independientemente con sus proyectos artísticos. En mayo de 2015 lanzó su campaña de *crowdfunding*, prometiendo un sucesor espiritual de *Castlevania*, un *Igavania* – un sustantivo de naturaleza lúdica compuesto de su nombre Igarashi y Castlevania– al cual

²⁸⁰Yu Suzuki, "シェンムー一章横須賀", ed. Keiji Okayasu and Yu Suzuki (Japón: Sega, 1999).

²⁸¹Montage Summers, *The Vampire: His Kith and Kin* (United States of América.: Createspace Independent Pub, 2016).

²⁸²Hirohiko Araki, *Jojo No Kimyou Na Bouken 1: Shinryakusha Dio*, Jojo's Bizarre Adventures (Japón: Shueisha, 1987).

tituló: *Bloodstained: Ritual of the Night*, un videojuego gótico enfocado en la exploración. De los \$500,000 dólares que Igarashi solicitó, recabó \$5,545.991 dólares, con la participación de 64,867 patrocinadores.

El *crowdfunding* no ha sido únicamente utilizado por los desarrolladores reconocidos como Yu Susuki o Koji Igarashi, también ha permitido a artistas que, bajo otras circunstancias, no hubieran obtenido el apoyo de inversionistas o de las editoras para poner en marcha sus producciones. Casos de éxito, tanto en la crítica como en la aceptación de la audiencia, son videojuegos como: FTL –siglas para *Faster Than Light*–, propuesta de ciencia ficción que solicitó \$10,000 dólares y obtuvo, además de \$200,542 dólares, críticas positivas y aprecio por parte de los entusiastas. *The Banner Saga*, un cuento situado en la mitología nórdica que narra las desventuras de un pueblo que debe recorrer un país devastado por la guerra y el hambre. Sus desarrolladores solicitaron \$100,000 dólares y recaudaron \$723,886. *Darkest Dungeon*, una adaptación de los trabajos literarios del autor H.P. Lovecraft y el tema recurrente de tales obras: el conocimiento del mal y lo oculto inevitablemente llevan a la locura. Los artistas buscaban recaudar \$75,000 y recibieron \$313,337 dólares²⁸³.

Todos los números expuestos no comprenden el dinero que cada uno de los videojuegos recaudaron luego de ser lanzados al mercado. Y se han omitido, deliberadamente, decenas de otros casos de éxito, en que el *crowdfunding* ha permitido a cientos de artistas producir sus piezas. Tal omisión, no busca demeritar tales proyectos, al contrario, se hace con la intención de que otros estudiosos aborden a fondo el extenso tema del *crowdfunding* de videojuegos con sus pertinentes dimensiones y rigores.

En la mayoría de los casos expuestos, se puede rastrear la siguiente constante: se trata de proyectos que los desarrolladores en algún momento propusieron a las editoras, los cuales fueron rechazados bajo el argumento de que eran inversiones riesgosas, que las audiencias no se interesarían en los mismos y, por lo tanto, no podrían recuperar su inversión económica. Hecho que fue desmentido desde el momento en que, por medio del *crowdfunding*, las audiencias materializaron su interés de ver proyectos diferentes a los producidos por las maquinarias hegemónicas, realizando el mecenazgo colectivo de aquellos artistas,

²⁸³Mike Epstein, "These 10 Games Are So Good, You'd Never Know They're from Kickstarter," *Digital Trends* 2016.

diseñadores y programadores que presentaron proyectos audiovisuales que despertaron su interés, e incluso la esperanza de poder ver finalizadas sagas que las editoras consideraron como inviables. Es importante señalar que no todos los proyectos de *crowdfunding* son exitosos, ya sea porque el artista o proyecto no despierta el interés necesario para obtener los recursos solicitados; en otras ocasiones, a pesar de obtener los recursos, las promesas y expectativas fueron muy altas y el artefacto producido no resulta satisfactorio ni para los entusiastas ni para la crítica. También han existido casos en que los desarrolladores no logran materializar el proyecto, estancándose en un eterno proceso de pre-producción o de producción.

En 2017 se conoció que las grandes editoras, por medio de amenazas legales o intimidaciones extrajudiciales, obligó a otras editoras y desarrolladores independientes que abandonaran diversos proyectos de *crowdfunding*. Incluso realizó acciones en contra de aficionados que realizaban proyectos sin fines de lucro, en los que intentaban hacer reappropriaciones de viejas propiedades intelectuales, los conocidos videojuegos *fan-made*.

En su reporte, NewZoo es sumamente apologético de tal práctica, argumentando que las grandes editoras estaban protegiendo su patrimonio y propiedad intelectual, y que al estar compitiendo por la atención de los entusiastas tenían que defender su modelo de negocios, frente al potencial daño provocado por compañías rivales; asegurándose de que estas batallas legales se verían incrementadas en los siguientes años utilizaron el eufemismo: “dada la creciente importancia que se le da a los jugadores y a la comunidad [por parte de las editoras]²⁸⁴.”

En 2015, el periodista Jason Schreier realizó un reportaje sobre los estudios que fueron comprados y, en consecuencia, desmantelados por Electronic Arts [conocida generalmente como: EA], una de las tres más importantes corporaciones y editoras más grande del mercado [las otras dos son Activision²⁸⁵ Blizzard y Ubisoft]. Tales adquisiciones han levantado suspicacias, ya que se presume que se han realizado las mismas para poder

²⁸⁴Warman, "2018 Global Games Market Report. Trends, Insights, and Projections toward 2021.."

²⁸⁵Activision fue la primera editora de software independiente de los productores del hardware. También fue la primera editora en América en considerar y promover a los desarrolladores como autores

ejercer un monopolio productivo en el medio. Además de que los estudios comprados, durante su independencia, se hicieron notar entre la crítica y los entusiastas por desarrollar videojuegos aclamados por ambas instancias. Ahora bien, lo relevante para este texto, es que, al realizar tal práctica, EA ha adquirido junto a las otras desarrolladoras todas las propiedades intelectuales, teniendo control absoluto sobre las mismas. A continuación, se presenta una lista actualizada y simplificada a partir del reportaje aparecido en Kotaku²⁸⁶.

Estudio	Videojuegos emblemáticos	Año de adquisición y cierre
Maxis	<i>Sim City</i>	1997 – 2015
Mythic	<i>Dark age of Camelot</i>	2006 – 2014
Bullfrog	<i>Syndicate, Dungeon Keeper</i>	1995 – 2001
Origin	<i>Ultima, Wing Commander</i>	1992 – 2004
Westwood	<i>Command & Conquer</i>	1998 – 2003
DreamWorks Interactive/Danger Close/EA Los Angeles	<i>Medal of Honor</i>	2000 – 2013
Phenomic	<i>SpellForce, BattleForge</i>	2006 – 2013
Black Box Games	<i>Need for Speed, Skate</i>	2002 – 2013
Pandemic	<i>The Saboteur</i>	2008 – 2009
PlayFish	<i>The Sims Social</i>	2009 – 2013
NuFX	<i>NBA Street</i>	2004 – 2007
Visceral Games	<i>Dead Space</i>	1998 – 2017

Tabla 7 Estudios adquiridos y cerrados por EA

Ese patrón de comportamiento ha sido percibido públicamente por los entusiastas. Lo que derivó a que en 2012 y 2013, EA fuera declarada, por votación popular como “La peor empresa de los Estados Unidos”, en la encuesta realizada por The Consumerist, una

²⁸⁶Jason Schreier, "An Updated List of Studios Ea Has Bought and Then Shut Down," *Kotaku* 2015.

organización sin fines de lucro, enfocada en temas de protección del consumidor. Clasificación que obtuvo, en 2011, British Petroleum y, en 2014, Comcast²⁸⁷. Resulta irónico, al menos, que durante la fundación de la editora, Trip Hawkins, cofundador de Electronic Arts, tuvo la intención de considerar la producción de videojuegos como un proceso y producto artístico²⁸⁸.

6.3 Los videojuegos como preservadores de la identidad

El arte contemporáneo, como producción cultural, ha sido una de las expresiones más globalizadas y globalizantes que ha generado puentes entre las expresiones visuales de distintas regiones del mundo, ya sea por medio de sus mensajes, los intercambios de técnicas, conocimiento y perspectivas de generación, estudio y preservación de sus artefactos²⁸⁹. El escritor Frederik L. Schodt, al momento teorizar alrededor del éxito de los mangas [cómic o novelas gráficas japonesas], fuera de Japón, y otros productos culturales como los videojuegos, afirmó que la cultura japonesa es eminentemente consciente de la Cultura Visual y de la potencia de la imagen; comenzado con la afirmación de que su sociedad considera a los mangas como una de las formas más efectivas de transmitir información y reflexivos en el hecho de que los humanos aprendemos primero a dibujar que a escribir. Los mismos japoneses se refieren, como la generación visual o *Shikaku Sedai*, a los demográficos que no tienen prejuicios contra los cómic, novelas gráficas, videojuegos y a las formas audiovisuales de narrativa como formas de adquirir y generar conocimiento²⁹⁰.

Puesto que un gran número de videojuegos son diseñados y producidos en Japón, y a nivel empresarial dos de las empresas más importantes de en el año 2018, Sony y Nintendo, de una manera intencional o no, estos han sido una de las formas más potentes en las que occidente ha adquirido, apreciado y aceptado productos culturales directos de la cultura

²⁸⁷Paul Tassi, "Ea Voted Worst Company in America, Again," *Forbes* 2014.

²⁸⁸Carr and Comtois, "Video Game Invasion: The History of a Global Obsession."

²⁸⁹Alberto Tagle, *Observaciones Acerca De La Conservación Del Arte Moderno Y Contemporáneo*, ed. Américo Castilla, Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte (Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015).

²⁹⁰Kohler, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*.

japonesa casi sin modificaciones. A través de los videojuegos, los jugadores occidentales han conocido el folclore, la música étnica japonesa, la música étnica japonesa y mucho del pensar y sentir de la sociedad japonesa contemporánea.

Se debe considerar que los japoneses son sumamente orgullosos, respetuosos y entusiastas de su cultura y por ello podríamos afirmar que la gran mayoría de los videojuegos producidos en Japón cuentan con algún elemento, por pequeño que sea, que hace referencia a alguna tradición folclórica de Japón. Pongamos por caso a *Shenmue*²⁹¹, mencionado anteriormente, el cual nos presenta el ambiente cotidiano de la ciudad de Yokosuka, Kanagawa en 1986, recreando sus altares religiosos, barrios, dojos, comercios, centros recreativos, parques y muelles, todo lo anterior bajo uno de los ejes temáticos donde el protagonista, en la conclusión del videojuego, aprende a valorar y amar la vida cotidiana y pacífica de su barrio, mientras hace la transición mental de la adolescencia a la vida adulta. Todo ello con la melancolía de recorrer por última vez las calles de su ciudad antes de embarcarse hacia Hong Kong, realizando un viaje del que no tiene certeza si regresará.

También podemos hablar de los personajes de videojuegos que se han convertido en articulaciones de la identidad y cultura japonesa contemporánea, mencionando el caso del conocido Mario de los videojuegos *Super Mario Bros*. En una menor proporción, encontramos a los personajes de *Pokémon*, *Sonic The hedgehog*, *Pac-Man* y otros tantos videojuegos que son reconocidos en sus respectivos nichos a nivel mundial.

En terrenos paralelos, los videojuegos han sido un importante promotor de la música electrónica experimental con los *chips beats*. Asimismo en la llamada VR [*Virtual Reality*], los diseñadores de videojuegos llevan años experimentando con los conceptos y la tecnología de ese potencial medio creativo y expresivo.

En el ámbito de la computación personal comercial, desde los años ochenta, los videojuegos han impulsado que las computadoras personales tengan mejores monitores, procesadores y tarjetas de video. Gracias a los videojuegos diseñados por Roberta Williams es que Apple se arriesgó a desarrollar mejores monitores que pudieran emitir más colores en

²⁹¹Suzuki, "シェンムー一章横須賀".

su computadora y tarjetas de sonido²⁹². Debemos recordar que, mucho antes de que las computadoras se utilizaran como dispositivos multimedia para poder mirar películas y escuchar música, en los ochenta se podía jugar videojuegos en ellas, las cuales ya contaban con imagen movimiento y bandas sonoras²⁹³.

Dustin Hansen afirma que, en los noventa, gracias al videojuego *Myst*²⁹⁴²⁹⁵ es que los productores de computadoras personales buscaron colocar lectores de CD-ROM en sus ordenadores. Lo mismo se puede decir del BluRay Disc, el cual durante sus primeros años estaba en competencia directa con el HD-DVD, como el formato sucesor del DVD-ROM, pero fue gracias a que el Sony Playstation 3 utilizó el BluRay para almacenar sus videojuegos, que en 2018 sigue siendo el estándar mundial de almacenaje de videojuegos y filmes.

6.3.1 Tetris: Los videojuegos desde la Unión Soviética

En 1985, en la Unión Soviética el ingeniero, de la Academia Soviética de las Ciencias, Alexey Pajitnov diseñó *Tetris*, uno de los videojuegos más influyentes, exitosos y conocidos en todo el mundo. Pajitnov diseñó el juego, ya que consideraba que un videojuego sería la forma más adecuada en que la población perdiera el miedo de utilizar las computadoras. Utilizó como referencia un tradicional juego de cartas ruso, el Pentominó, diseñó las piezas de *Tetris*, las cuales son un tetrominó construido exactamente de cuatro cuadrados, los cuales son representaciones abstractas de las letras, o, i, s, z, l, j y t. Como banda sonora utilizó el "Korobéiniki", la cual es una canción tradicional rusa del siglo XIX, y ahora es mundialmente conocida como el tema principal del videojuego *Tetris*. Puesto que, Alexey Pajitnov era un disciplinado partidario del sistema soviético, no tuvo ninguna objeción de que se realizaran

²⁹²Hansen, *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*.

²⁹³ En la mayoría de los casos, la distribución ilegal de mp3 ha sido la única forma de acceder a estas piezas de banda sonora.

²⁹⁴Rand Miller and Robyn Miller, "Myst," in *Myst*, ed. Rand Miller and Robyn Miller (United States of America: Brøderbund, 1993).

²⁹⁵ Además afirma que *Myst* fue el primer videojuego en ser discutido, aceptado o rechazado como objeto de arte Hansen, *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*.

múltiples copias de su videojuego, además de que bajo la estructura de la Academia Soviética de las Ciencias, *Tetris* era propiedad del Estado Sovietico, y tampoco tuvo inconveniente con que los ciudadanos realizaran copias del mismo, como resultado en muy poco tiempo estaba en la mayoría de las computadoras soviéticas y, eventualmente, llegó a Occidente debido a la distribución mano a mano de todos los jugadores que encontraron goce en el acontecimiento visual que les proporcionaba Tetris.

En 1988 en occidente, durante un largo periodo de tiempo, el entonces presidente de Microsoft, Robert Stein acaparó los derechos comerciales de *Tetris* y comenzó a explotarlo económicamente, vendiendo licencias de producción a Atari y, eventualmente, a Nintendo. *Tetris* fue el principal motivo del éxito comercial en todo el mundo de la consola portátil de Nintendo, el Gameboy. Consecuentemente, el Ministerio de Software y Hardware de la Unión Soviética realizó una demanda contra Nintendo y llegaron a un acuerdo legal, Nintendo pagó las regalías correspondientes a la Unión Soviética y se le permitió seguir comercializando *Tetris* en Japón y Occidente. En una situación similar, el Ministerio de Software y Hardware junto con Nintendo demandaron a la compañía Tengen por realizar versiones apócrifas en cartuchos de *Tetris*, el juicio fue a favor de los demandantes y dictaminó que se retiraran del mercado el *Tetris* de Tengen, y ordenó que se destruyeran 268,000 cartuchos de *Tetris*.

Luego de la disolución de la Unión Soviética, Alexey Pajitnov emigró a Estados Unidos de América, en dónde continúa diseñando videojuegos, entre los cuales ha resaltado *Hexic*. En repetidas ocasiones se le ha preguntado su opinión respecto a la explotación y éxito económico que tuvo *Tetris* y del cual él no recibió regalías, y expresa que su mayor satisfacción es que millones de personas lo sigan disfrutando²⁹⁶. En 2007, la Game Development Conference le otorgó el reconocimiento Pionering Award, por ser uno de los precursores más importantes del medio.

Tetris también ha tenido un impacto favorable en el terreno de la medicina. En 2009, la publicación científica Biomed Central publicó un documento donde se arrojaron resultados favorables al hecho de jugar *Tetris*. Jugarlo durante treinta minutos al día aumentó el grosor

²⁹⁶Carr and Comtois, "Video Game Invasion: The History of a Global Obsession."

de la materia gris de los sujetos de prueba, lo que derivó en el aumento del pensamiento cognitivo y redujo significativamente los episodios de estrés postraumático. Esto llevó a los investigadores a implementar al *Tetris* como terapia para reducir episodios de estrés postraumático, especialmente en combatientes que regresan de zonas de guerra²⁹⁷.

6.3.2 Los videojuegos Arcade de la Unión Soviética

Es sumamente vital señalar que *Tetris* no es el único videojuego diseñado en la Unión Soviética, las cabinas de videojuegos fueron altamente populares, existe una enorme cantidad de videojuegos que no han sido documentados y que fueron diseñados durante la guerra fría. Lamentablemente, muchos de ellos se consideran videojuegos perdidos, ya que las placas ROM se han degradado a puntos imposibles de rescatar²⁹⁸.

En 2009, fueron restauradas cuarenta cabinas de videojuegos soviéticos pero únicamente veinte son funcionales, en su mayoría son de temática militar, deportiva y de conducción de vehículos²⁹⁹. Actualmente, se encuentran en el Museo de Máquinas Recreativas Soviéticas en Moscú y está permitido el uso de quince de ellas. La colección está curada por Aleksandr Stakhanov, Aleksandr Wugman y Maxim Pinigin.

Tabla 8 Videojuegos en el Museo de Máquinas Recreativas Soviéticas en Moscú³⁰⁰

«Магистраль»	«Морской бой»
«Газированная вода»	«Городки»
«Авторалли-М»	«Снайпер-2»
«Репка»	«Скачки»

²⁹⁷ Richard J Haier et al., *Mri Assessment of Cortical Thickness and Functional Activity Changes in Adolescent Girls Following Three Months of Practice on a Visual-Spatial Task* (United States of América: BMC Research 2009).

²⁹⁸ Brian Ashcraft, "In Soviet Russia, There Was an Arcade Game That Quizzed People On...Road Signs.," in *Kotaku*, ed. Stephen Totilo (United States of America: Gizmodo Media Group, 2013).

²⁹⁹ Luke Plunkett, "Soviet-Era Arcade Museum Opens in Russia," *ibid.* (2009).

³⁰⁰ Desde una traducción sumamente burda y rupestre, los títulos de los videojuegos serían aproximadamente: "Magistral", "Acorazado", "Agua carbonatada", "Ciudades", Autoralli-M, "Sniper-2", Repka, Carreras de caballos, "Baloncesto", "Fútbol", "Safari", "Cacería de invierno", "Quiz", «Submarino», "Tankodrome", "Pelea aérea", "Doblete", "Sonda", "Billar", "La reina de las nieves", "Circo", "Teleport", Adelantamiento, "Virage", "Grulla", "Luchadores", Fortuna.

«Баскетбол»	«Футбол»
«Сафари»	«Зимняя охота»
«Викторина»	«Подводная лодка»
«Танкодром»	«Воздушный бой»
«Дуплет»	«Зонд»
«Бильярд»	«Снежная королева»
«Цирк»	«Телеспорт»,
«Обгон»	«Виразж»
«Кран»	«Истребители»
«Фортуна»	

Desafortunadamente, aún es muy escasa y pobre la documentación de los videojuegos soviéticos, y podemos considerar que es una de las áreas en que los trabajos de restauración, documentación, conservación y preservación son especialmente urgentes, ya que con su desaparición se perdería un aspecto de la cultura soviética.

6.3.3 *Mulaka* y la cultura tarahumara

Lienzo es un estudio de desarrollo de videojuegos fundado en 2012, ubicado en Chihuahua, México. Está constituido por el diseñador gráfico Daniel Gutiérrez [director de arte y artista 3D], Adriano Hernández [artista conceptual], Manuel Alderete [animador], Edgar Serrano [director], Adolfo Rico, Ever Alan Márquez, Francisco Greco [programadores], Guillermo Vizcaíno [escritor y programador], Rubén Domínguez [productor], Diego Alfredo “Vampiro” Flores [compositor musical] y Adolfo Aguirre [editor y publrrelacionista]

Durante sus primeros años, el estudio trabajó en proyectos comisionados en la iniciativa privada y programas de museografía. A finales de 2014, los integrantes de Lienzo decidieron aventurarse en el desarrollo independiente de videojuegos e iniciaron la pre-producción de un videojuego basado en la cosmogonía, folclore y mitología rarámuri o

tarahumara, intitulando a su proyecto como *Maluka*, vocablo que traducen como *espiga*³⁰¹. La trama nos transmigra en Maluka, un Sukúrame —es la palabra rarámuri designada para un chamán— que tiene contacto con el mundo espiritual y la sierra, o mundo material. Según la mitología tarahumara, ha habido diversas destrucciones del mundo³⁰², y si la humanidad se encuentra lo suficientemente corrupta, entonces los dioses estipularán que debe ser erradicada. La aventura de Mulaka involucra el convencer a los semi-dioses que le ayuden y poder probar a los dioses que la humanidad es digna de ser salvada³⁰³; los escenarios y paisajes en los que se desarrolla la trama están basados en locaciones reales de la Sierra Tarahumara.

Los miembros de Lienzo enuncian que tienen la convicción de que los videojuegos son una herramienta potencial para cambiar positivamente a la sociedad, y su labor artística se centra en la importancia de aprovechar el medio de los videojuegos como un medio de preservación y expresión cultural. Es por ello que consideran importante hablar de los pueblos originarios porque, como menciona Adolfo Rico, hay muchas culturas que han desaparecido del mundo, pero los Tarahumaras persisten.

“Nosotros creemos que los videojuegos son el mejor medio para narrar relatos. Así que lo que con *Mulaka* queremos es acercar a la gente a las leyendas, atraer e interesar a la gente a estas historias y de esta cultura [La tarahumara]”³⁰⁴.

Es por ello que través de *Mulaka* pretenden generar consciencia, comunión y respeto por la cultura Rarámuri³⁰⁵. El videojuego aspira a que se reconozca y homenajee a esa cultura originaria, por eso recurrieron a la documentación directa con el pueblo Rarámuri, con la ayuda del escritor Enrique Servín. Durante ese proceso los dirigentes tarahumaras expresaron a los desarrolladores que cualquier cosa que ayude preservar a la cultura tarahumara es algo positivo³⁰⁶.

³⁰¹Adolfo Aguirre, "Lienzo," 2018, no. 31 e agosto de 2018 (2018).

³⁰²Enrique Servín, "Mitología Tarahumara.," in *Mulaka - the Game*, ed. Lienzo-Mx (México: Lienzo-Mx, 2017).

³⁰³Edgard Serrano, "Sobre La Trama De Mulaka," *ibid.*

³⁰⁴Adolfo Aguirre, "Sobre La Misión De Lienzo," *ibid.*

³⁰⁵"Lienzo."

³⁰⁶Lienzo-Mx, *Mulaka - the Game* (México: Lienzo-Mx, 2017), Documental, Documental sobre el desarrollo del video juego Mulaka.

Lienzo en su aspiración de financiar su proyecto recurrió a inversores privados, una campaña de *crowdfunding* y los recursos económicos de sus integrantes³⁰⁷. *Maluka* es uno de los pocos videojuegos mexicanos en estar simultáneamente en las principales plataformas y consolas de 2018 [computadoras personales, Nintendo Switch, Playstation 4 y Xbox One].

6.3.4 *The Witcher* y el folklore polaco

A principios de la década de 1990, durante la transición hacia la democracia de la República Popular de Polonia, para convertirse en la Tercera República Polaca, la incipiente apertura comercial trajo nuevas prácticas culturales entre su población. Acotándonos a nuestro objeto de estudio, durante esos años no había sitios en los cuales se pudieran conseguir videojuegos legalmente, pero eso no impidió que las poblaciones tuvieran acceso a los mismos. En los bazares al aire libre, también conocidos como “mercados de computadoras”, los interesados se reunían para comprar, vender e intercambiar *software bootleg* y pirata³⁰⁸.

Antes y durante la transición de la República Popular en Tercera República, no existían leyes de *copyright*, al menos no desde el concepto de propiedad intelectual que se ha tenido en Occidente desde el siglo XX. Por lo tanto, para los polacos no tenía ningún reproche legal, moral o cultural el hackear y copiar un videojuego de computadora. Durante años, las copias ilegales fueron la única forma en que los polacos pudieron acceder a los videojuegos y de alguna forma la mentalidad del acceso ilimitado moldeó las perspectivas del diseño y distribución de videojuegos en la Polonia contemporánea.

La mayoría de los artistas polacos que realizan videojuegos en la actualidad, crecieron y tuvieron acceso a los videojuegos por medio de las copias ilegales que conseguían en los mercados al aire libre, en donde podían conseguir copias *bootleg* de videojuegos como *Stonekeep*, lo que les detonó el interés de ellos poder realizar sus propios videojuegos.

³⁰⁷Rodrigo Garrido, "Mulaka, Un Videojuego Desarrollado Por Mexicanos Basado En El Pueblo Tarahumara," *Xakata México* 2015.

³⁰⁸Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*.

Para la década de 2010, uno de los mejores estudios de diseño y desarrollo de videojuegos en el mundo es el equipo polaco CD Projekt Red. Quienes con su saga *The Witcher* se han vuelto un icono popular en su propio país, al grado de que en la visita de Estado, realizada en 2011, por el presidente estadounidense Barack Obama a la Republica Polaca, se le regaló una copia del videojuego *The Witcher 2*, como una pieza de la cultura y folklore polaco.

The Witcher es una serie de videojuegos de fantasía épica medieval y están basados en la serie de relatos folclóricos del autor polaco Andrzej Sapkowski, los cuales narran las aventuras y desventuras de Geralt de Rivia, uno de los últimos cazadores itinerantes de monstruos, los cuales son conocidos como Wiedźmin. Los Wiedźmin o Witchers [o Witcher en la traducción anglosajona que el mismo estudio realizó] en la tradición eslava recorren el campo curando animales y personas, con la misión de ayudar a la humanidad. En el videojuego los jugadores se transmigran en Geralt de Rivia, en un sistema de aventura enfocado en dilemas morales. El juego retoma la tradición de los cuentos folclóricos polacos, además de abordar por medio de analogías los temas del racismo, las guerras y los genocidios sucedidos en Varsovia en su historia reciente.

Jakub Szamałek, el escritor en jefe del equipo, originalmente era un novelista que nunca había trabajado en un videojuego; por lo tanto, le sorprendió lo complicado y diverso que era el proceso de escritura de un videojuego, ya que además de la trama se tienen que resolver otras preguntas operativas del género de fantasía: ¿cuántos encuentros de combate tendrá? ¿cuántos diálogos? ¿cuánta investigación hará el jugador en el escenario?, durante el proceso de diseño, el director, Mateusz Tomaszewicz, junto con el equipo de escritores priorizan el tema de la aventura: “éste será sobre la hambruna”, menciona; y a partir de los temas es como desenvolverán la trama, los obstáculos y cómo será el recorrido ergódico. Mateusz señala que todo debe ser una cadena lógica de eventos que permita la verosimilitud, estableciendo un conflicto y objetivos para los jugadores, lo que les permite establecer los retos conforme navegan el espacio.

En *The Witcher* el equipo de artistas quería confrontar a los jugadores con elecciones complicadas. Ellos buscaron cuestionar la moralidad de sus jugadores, y que los cuestionamientos éticos hicieran resonancia en su pensamiento, incluso después de que

terminaran su trayecto en la aventura. Asimismo, las elecciones de los jugadores tienden a tener consecuencias de moralidad ambigua [a diferencia de la trilogía *Mass Effect*³⁰⁹, en donde las decisiones y diálogos llegan a ser polares, es decir, es evidente la diferencia moral del dilema planteado] y los relatos en muy pocas ocasiones tienen finales felices.

CD Projekt Red ve eso como un reflejo de la cultura polaca. Marcin Iwinski expresó en una entrevista a Jason Schreier para su libro *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*:

“Mi abuela fue sobreviviente de la Segunda Guerra Mundial. Ella escapó de un transporte Nazi y se ocultaron en diferentes villas durante un par de meses. Esto dejó una marca en cada una de las familias de gran parte de nuestro equipo. Aunque ahora el equipo es muy internacional, la mayoría somos polacos. Esto deja algo en nuestro interior”. [Traducción propia]³¹⁰

Uno de los aspectos más relevantes que podemos encontrar en la labor de CD Projekt Red, es que en repetidas ocasiones se han postulado en contra del DRM. En su actuar como estudio y compañía, sus videojuegos no contienen DRM; por lo tanto, se pueden realizar copias el mismo. Al estudio le gusta pensar que es más efectivo convencer a la gente de la calidad del medio, que enfocarse en acciones contra la piratería, puesto que son conscientes de que si no hubieran tenido acceso al *bootleg*, como sucedió con ellos durante sus años de juventud en los mercados al aire libre de Varsovia, nunca hubiesen encontrado un medio de expresión, no únicamente individual, sino de la cultura polaca.

6.3.5 Los videojuegos como campo de estudio de la etnografía virtual

Los estudios de Etnografía Virtual³¹¹ y las propuestas de Literatura Ergódica³¹² pueden ser fundamento para generar una reflexión sobre la pertinencia y relevancia de una

³⁰⁹Kapyshyn, "Mass Effect".

³¹⁰Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*.

³¹¹Hine, *Etnografía Virtual*.

³¹²Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

exploración; un desarrollo de técnicas, herramientas y metodologías para preservar la información, datos, testimonios y vestigios de las plataformas digitales de narrativa audiovisual, donde los participantes pueden alterar y determinar el relato, en este caso particular, de los videojuegos.

La Etnografía Virtual es una metodología ideal para iniciar esta clase de estudios, en la medida en que puede servir para explorar las complejas interrelaciones existentes entre las aserciones que se vaticinan sobre las nuevas tecnologías en diferentes contextos³¹³. Podemos señalar que una de las relevancias del estudio de los videojuegos —multijugador masivos de rol en línea en servidores emulados—, es su perspectiva cultural, ya que son la prolongación de prácticas narrativas producto de las relaciones humano-máquina-humano³¹⁴.

Las técnicas que Christine Hine ofrece, con la Etnografía Virtual, constituyen potentes herramientas para explorar las formas con que se construyen los relatos de las comunidades digitales, y la importancia de que el investigador que decida insertarse en una comunidad MMORPG sea capaz de ser un miembro culturalmente competente, capaz de interpretar los discursos y los textos, tal y como lo haría cualquier otro miembro de esa comunidad digital. Esta capacidad de comprender los textos y discursos endémicos permitirían un análisis cultural del sentido social que las interacciones cotidianas y que los miembros de un MMORPG sostienen. La labor de un Etnógrafo Virtual nos permitiría vislumbrar aquellas características de las interacciones de las comunidades digitales que por aparente obviedad pasan desapercibidas.

Existe un emergente número de investigaciones de etnografía del internet, Etnografía Virtual. Por lo anterior, la labor de estos Etnógrafos de lo virtual puede ser el plantear preguntas sobre las implicaciones culturales, que conllevan a la desaparición o borrado del testimonio de prácticas culturales que acontecen en las plataformas digitales.

Debido a que las tecnologías digitales se encuentran constantemente cambiando, ya sea por motivos de competencia comercial, desarrollo de la ciencia o cambio en las costumbres de consumo, la primera postura del investigador es la certeza de que la vigencia de sus propuestas tiene una muy corta fecha de caducidad. El desarrollo del arte y la

³¹³Hine, *Etnografía Virtual*.

³¹⁴Weiner, *Cybernetics: Or the Control and Communication in the Animal and the Machine*.

tecnología están destruyendo y reconstruyendo el concepto de propiedad intelectual, reproducción, los derechos de copia, así como, casi por completo, el monopolio del productor³¹⁵. La accesibilidad a la información es tan alta que, incluso podemos plantear a manera lúdica, en la medición de tiempo del internet una noticia de hace una semana ya no es noticia y, en “años internet”, hablar de alguna plataforma digital del año 2006 es equivalente a hablar de una plataforma popular en el paleolítico. El mundo cada día borra las diferencias entre *online* y *offline*, y cada vez se entiende menos una separación entre ambas³¹⁶. Por lo que, en un sentido de responsabilidad y consciencia profesional, el investigador de temas relacionados a la tecnología, arte y cultura no debe dejarse llevar o, incluso, impresionar por las aparentemente novedosas posibilidades que el mundo digital promueve, ya que se puede correr el riesgo de perder perspectiva y aventurarse a lanzar predicciones que, además de hacer perder vigencia a su investigación, potencialmente lo desmentirá el devenir de la cultura y sus productos. No debemos buscar en la tecnología la respuesta a preguntas fundamentales, pero sí debemos estar abiertos a reconocer que la tecnología nos plantea nuevas preguntas a nuestras condiciones fundamentales³¹⁷.

La celeridad del cambio del mundo digital nos ha mostrado procesos culturales de formación, construcción y desaparición, de patrimonio cultural y de comunidades digitales; la mayoría de ellas desvaneciéndose en el anonimato, sin dejar rastro de las experiencias interpersonales que esos espacios permitieron construir, y que, ya sea por el pensamiento tecnófobo, desconocimiento o desinterés, no se han llegado a explorar. La historia de tales comunidades va desapareciendo y el relato audiovisual, sucedido en esos espacios, se acerca cada vez más al olvido.

³¹⁵Eric Hobsbawn, *Un Tiempo De Rupturas. Sociedad Y Cultura En El Siglo Xx*, trans. Cecilia Belza and Gonzalo García, 1st ed., 312 vols., Serie Mayor Crítica (Editorial Planeta, 2013), Crítica.

³¹⁶Sarah Pink, *Doing Visual Ethnography*, 3rd ed. (London, United Kingdom: SAGE Publications Ltd, 2013).

³¹⁷Romano Ponce-Díaz, "Del Olvido a La Inexistencia. La Fragilidad Del Vestigio De Las Comunidades Digitales De Los Videojuegos Multijugador Masivos De Rol En Línea En Servidores Emulados.," in *Seminario Temático: Antropología del Arte.*, ed. Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño. (Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara., 2015).

6.4 Evasión de la cotidianidad, evasión del tiempo, evasión hacia la infancia

Probablemente, uno de los puntos más complicados, por su carga tanto política como social, e incluso médica, que merecería su propio caso de estudio es el referente al por qué los videojuegos desde los años setenta se han considerado como una forma de escapismo o abstracción de la realidad.

Debemos ser sumamente cuidadosos, ya que son terrenos que se prestan a los prejuicios moralistas y que, finalmente, sólo se podrían responder desde disciplinas más cercanas a las neurociencias. Probablemente, la pregunta de punto de partida sería: ¿qué arrastra a que los individuos busquen evadir al consenso social que llamamos realidad? Lamentablemente, cualquier intento de respuesta sería limitado e incluso equivocado. Honestamente, el presente autor no aspira a abordar –a abordar pésimamente– una preocupación que sería mucho mejor abordada por estudiosos de la conducta o neurociencias como la pedagogía y la psiquiatría.

En el ámbito del estudio de los videojuegos, la Doctora Jane McGonigal ha dedicado su carrera como investigadora a intentar comprender esa faceta, y el buscar entender por qué los videojuegos resultan más estimulantes que lo cotidiano, no tanto con miras de juzgar a los videojuegos, sino con la finalidad de poder utilizar las características del medio para mejorar la calidad de vida social.

Dentro de su tesis se cuestiona: ¿por qué la gente busca evadir la realidad por medio de los videojuegos? y se responde con una respuesta devastadora por todas sus implicaciones: se busca evadir la realidad, porque la realidad está rota. La realidad ha resultado ser menos satisfactoria, estimulante e interesante que la vida cotidiana. Asimismo, señala que, desde los inicios de la disciplina histórica Occidental, Heródoto ya miraba a los juegos de dados, que jugaban las víctimas de la guerra, como un intento explícito de paliar sus sufrimientos³¹⁸.

Si fuésemos demasiado generalistas, deberíamos reconocer que la mayoría de las actividades artísticas y culturales tienen un grado de abstracción de la realidad. Esa necesidad de evasión no es necesariamente culpa de las actividades en las que los individuos se abstraen de la realidad.

³¹⁸McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*.

De lo que sí podría hablar es en términos de acontecimiento visual y experiencia estética. Desde los Estudios Visuales encontraríamos como un cuestionamiento más pertinente: ¿los jugadores buscan evadir o abstraerse de la realidad con los videojuegos? o, en realidad, como con otras tantas manifestaciones artísticas y culturales, ¿acaso lo que buscan no es una experiencia estética, sino una forma de goce?

Al respecto, Andrei Tarkovski nos puede ayudar a responder esa pregunta, la misma que él se cuestionó en sus reflexiones alrededor de la narración audiovisual:

“¿Por qué la mayoría del público prefiere ver normalmente historias exóticas que nada tienen que ver con su experiencia cotidiana? Porque sienten que ya han visto suficiente de la vida, y lo que menos quisieran es seguir viendo aún más. Es por lo mismo que piden del cine es que les muestre una experiencia que no sea la suya, y entre más exótica ésta sea y tenga menos que ver con la suya propia, tanto más atractiva e interesante será [...]”³¹⁹.

Alan Moore sostiene que el mundo sólo se puede salvar por medio del relato y del arte. En *The voice of the Fire* es sumamente severo en su perspectiva de la importancia del relato, la ficción y la realidad para las sociedades:

“Si vamos a refutar esta realidad brutal y reducida, se requiere una ficción más intensa, más convincente, extraída de los muertos que conocieron este lugar y dejaron sus huellas en sus piedras.”³²⁰.

De alguna forma, pareciera que el Arte no es sólo una abstracción o evasión de la realidad, sino pareciera una regresión a la infancia. Ernesto Sábato, tanto en su novela *Sobre Héroes y Tumbas* y en sus ensayos escritos en la parte final de su vida³²¹, sostuvo que los humanos en nuestra melancolía están en un eterno regreso a la tierra de la infancia. Tal

³¹⁹Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

³²⁰Moore, *The Voice of the Fire*.

³²¹Sábato, *Antes Del Fin*.

melancolía y la necesidad del regreso a la tierra de la infancia, de alguna forma, está ligada a la consciencia de la muerte, de la finitud, como le llamaba Foucault³²².

Foucault nos señala que la finitud es la relación insuperable del ser humano con el tiempo y que es anunciada por el desplome de las cosas sobre el mismo hombre. La tradición japonesa tiene el concepto de *Hakanasa*, lo cual se podría traducir como “fragilidad” o “evanescencia”: “La belleza de la flor de cerezo es una belleza trágica, un día florece rosada y llena de vida, y es enviada lejos por el viento del siguiente día”³²³. Los humanos estamos dominados por la vida, la historia y el lenguaje, por lo tanto, la consciencia de la finitud asecha al humano por todas partes, especialmente desde el interior, dado que sólo los seres orgánicos podemos morir y la muerte como concepto y acto biológico está estrechamente ligada con la vida. Es por ello que, si conciliamos a Foucault con Sábato, el humano tiene una gran preocupación por el retorno, por regresar a la tierra de la infancia, de ahí el impulso melancólico de repetir y reiterar las memorias del ser.

“Así, desde Hegel a Marx y a Spengler se ha desplegado el tema de un pensamiento que, por el movimiento en que se realiza —totalidad reunida, reaprehensión violenta en el extremo del desenlace, ocaso solar— se curva sobre sí mismo, ilumina su propia plenitud, cierra su círculo, se reencuentra en todas las figuras extrañas de su odisea y acepta desaparecer en este mismo océano del que había surgido; al contrario de este retorno que aun si no es feliz sí es perfecto.”³²⁴.

Posiblemente, uno de los puntos más complicados en las aspiraciones de un abordaje crítico, de cualquier objeto de estudio, es aprender a tomar una posición alejada de un cierto halo de enamoramiento, ya que todos los temas en los que elegimos invertir días, semanas y años, de nuestro limitado tiempo en este universo, nos afectan o generan afecto de una u otra manera. Si invirtiéramos nuestras vidas en un objeto de estudio que nos resultase indiferente o insignificante, además de una palpable deshonestidad intelectual, sería un evidente

³²²Foucault, *Las Palabras Y Las Cosas*.

³²³Kohler, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*.

³²⁴Foucault, *Las Palabras Y Las Cosas*.

masoquismo. Es por ello que en la disección de nuestros afectos debemos aprender a comprender todas las facetas, por desagradables que sean, de nuestro objeto de estudio. Una especie de castración en lo simbólico en que, además de remover las capas de superficialidad, perdemos el miedo de reconocer las fallas de toda estructura epistemológica en la que nos encontramos colocados.

No existe ninguna postura filosófica, metodológica, artística o estética libre de contradicciones, si existiese alguna que no tuviese fisuras, fugas o fallas desde hace décadas o cientos de años se hubiesen resuelto todas las problemáticas del ser, del arte y de la existencia. Por lo tanto, clamar que podemos llegar a obtener certezas libres de contradicciones o fisuras es un tipo de psicosis cognitiva.

Podríamos comenzar por afirmar, con un cinismo desde la producción de bienes culturales del capitalismo, que los videojuegos son un simple productor manufacturado para poder venderse en el mercado; que el interés de generar relatos, elementos visuales atractivos y acontecimientos visuales memorables responde una estrategia de *marketing* que tiene como intención generar una vinculación afectiva con el producto, con la finalidad de poder vender más productos de la misma naturaleza y otras mercancías periféricas. Posiblemente, este texto no sea más que una consecuencia a ese adoctrinamiento comercial, donde se busca generar una ilusión de significado en objetos que no tienen ninguno.

Por lo anterior, es probable que todo el texto aquí presentado sea una regurgitación de datos y referentes huecos, una enumeración de elementos y búsqueda de trascendencia en artefactos que únicamente responden a la iteración comercial.

Pero, factiblemente, ese es uno de los grandes puntos de la existencia, el hecho de que estamos rodeados de objetos, imágenes, productos y acontecimientos visuales que no tienen ningún significado, una misma carencia de significado y propósito que señalan los nihilistas en el mismo hecho de existir; pero también podemos afirmar que el asignar significado a todo aquello que nos rodea es parte de lo que hace valiosa la existencia. El generar significados, a una existencia que se pudo haber remitido a la mera supervivencia biológica, es lo que nos permitió articular a ese conjunto de sistemas simbólicos a los que llamamos cultura.

Que los objetos nazcan y mueran con la intención de ser remplazados por una nueva generación de objetos no tiene nada de distinto con la vida biológica y, desde una perspectiva

de supervivencia, las criaturas no son más que un vehículo de procreación con miras de generar la siguiente serie de criaturas biológicas. Si nos remitiéramos a ese aspecto de decir que los videojuegos sólo existen con la intención de vender más videojuegos y que los humanos sólo existen para poder procrear más humanos; entonces, el haber comenzado las primeras danzas, los primeros relatos y los primeros cantos serían actos totalmente innecesarios que nos pudimos haber ahorrado.

Así pues, responder a la pregunta: ¿los videojuegos son dignos de preservación? Se podría responder de la siguiente forma: son dignos de preservación en la misma medida que cualquier otro constructo humano, sí merecen ser preservados y no merecen ser preservados en lo absoluto. Podría parecer contradictoria y evasiva esa respuesta, pero sólo será preservado aquello que consideremos digno de ser preservado, y si existen individuos que dedican su vida a preservar algo que otros consideran vacío, ¿quién se atrevería a cuestionar sus intenciones?, ¿quién se atrevería a decir que es inútil su labor a alguien que está arrojando tazas esperando la entropía?

Si bien se pudo haber evadido por completo el apartado, fue mencionado y se aspiró a abordarlo desde una reducida faceta, con la intención de señalar que el autor está consciente de la existencia de la aproximación y su complicada relevancia. De alguna forma podría ser uno de los aspectos más importantes del medio, tanto para los detractores como para los promotores del mismo. No obstante, puesto que es importante que los temas se hablen desde el terreno del conocimiento y no del de la opinión, lo más sensato será dejar esta área de oportunidad de generación de conocimiento a aquellas personas como la Doctora McGonigal, quienes nos ayudarán a vislumbrar de una forma más clara temas de índole complicada y delicada. Esto es porque no se trata meramente de la relación del individuo y un objeto de arte, entretenimiento o evasión; es una faceta que nos podría ayudar a entendernos a nosotros mismos, nuestras motivaciones, nuestras depresiones y de alguna forma nuestro proceder: ahí radica la importancia de los estudios alrededor de los videojuegos.

No sería conveniente que las presentes líneas se consideraran una forma de negar la importancia del tema, aunque en los apartados finales del texto, se retomará mucho de la reflexión aquí expuesta. De alguna forma, este apartado pareciera ser uno de los más, si no es que el más importante de toda esta tesis. Ya que todo trabajo de restauración, preservación

y conservación tiene un núcleo de regresar a la tierra de la infancia, como le llamaba Ernesto Sábato. La lucha contra el olvido es una forma de abstraerse contra la certeza de la muerte.

6.5 Justificación afectiva: la parte en que me pregunto ¿por qué hago esto?

“La ficción puede llevarnos aún más cerca de la experiencia –humana– que una descripción exacta, tediosa y formal de un objeto”³²⁵.

Expongo los siguientes relatos con la finalidad de aproximarnos al tema que se expondrá más adelante desde una perspectiva de la sensación y a partir de la empatía que se establece a través de los relatos, buscando también el evitar un abordaje tosco, abstracto e insufrible, que abunda en infinidad de textos académicos, especialmente aquellos enfocados en el impacto que tiene la tecnología en la sociedad contemporánea. Una vez que se ha realizado una aproximación desde la afección, podemos señalar que una de las manifestaciones culturales más potentes con la que la humanidad ha buscado testificar, preservar y transmitir el legado de su existencia a las futuras generaciones ha sido el relato. El cual, en sus diferentes materializaciones, ha constituido una potencia cultural a la que podemos denominar metafórica y literalmente como: *las voces de los muertos*.

Uno de los mayores conflictos que me ha planteado lo que algunas personas denominan la vida académica, ha sido que, en dos ocasiones, de forma voluntaria o involuntaria, el tren del pensamiento de mi entorno me ha hecho olvidar mi faceta como productor de imágenes. Si bien toda experiencia personal puede estar plagada de innumerables causalidades holísticas, senderos y bifurcaciones humanamente imposibles de rastrear o determinar; a partir de un ejercicio tanto emocional como intelectual, intentaré definir y simplificar la línea de eventos que me llevaron a la senda que me hace emitir el presente texto. En la búsqueda de plantear este apartado con la mayor economía narrativa posible, lo abordaré desde tres líneas o perspectivas que podrían ser discutiblemente tautológicas si se asumen como una linealidad, pero si se asimilan como senderos a recorrerse

³²⁵McNiff, *Art-Based Research*.

desde una perspectiva rizomática³²⁶, se podrá entender que holísticamente están interconectadas y no son necesariamente disonantes. Tales senderos son: el sendero del estudioso de la visualidad, el sendero productor de imagen y el sendero de la afección personal.

6.5.1 El sendero del productor de imagen

En el periodo que comprende los años 2011 al 2013, como parte del proyecto de investigación en producción artística para obtener el grado de Maestro en Estudios Visuales en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México, elaboré un proyecto titulado: [El Artefacto] Ergonarrativas y la construcción ficcional a partir de lo ausente³²⁷. Dicho proyecto de producción artística abordó a los videojuegos desde la perspectiva Ergódica, propuesta por Espen Aarseth, y exploró la relación entre “lo que se cuenta” y “lo que no se cuenta”, y la manera en que el lector ergódico tiene la capacidad de generar su propia “verdad ficcional”³²⁸ y conocimiento a partir de la interpretación y el “Dasein”³²⁹, el acto de ser y estar ahí. Se acuñaron diferentes términos para estabilizar conceptos ausentes en diversos estudios críticos de los videojuegos. Igualmente, se proponen niveles de “Dasein” o “Metempsicosis” que suceden en los videojuegos, buscando aplicar el modelo teórico en el diseño y elaboración de una Ergonarrativa o videojuego. En el año 2012, realicé el diseño y desarrollo del mencionado videojuego utilizando elementos de simbolismo hermético, con la finalidad de abonar y explorar las diferentes interpretaciones que pueda provocar la narrativa en el navegante ergódico³³⁰. Ahora bien, a pesar de que no considero a tal objeto como una pieza acabada, en su momento, los navegantes tenían la capacidad de realizar el recorrido dentro del espacio virtual y transgredir el desarrollo del relato. Al momento de desarrollar tal pieza, utilicé el formato *shockwave file* [.swf] –conocido

³²⁶Deleuze and Guattari, *Rizoma*.

³²⁷El documento fue elaborado en el periodo de tiempo de septiembre de 2011 y agosto 2013 en el marco de la Maestría en Estudios Visuales de la Universidad Autónoma del Estado de México en Toluca, México, con apoyos del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, obteniendo el grado con mención honorífica.

³²⁸Zavala, *La Precisión De La Incertidumbre. Posmodernidad, Vida Cotidiana Y Escritura*.

³²⁹Heidegger, *Being and Time: A Translation of Sein Und Zeit*.

³³⁰Ponce-Díaz, "[El Artefacto]."

coloquialmente cómo *flash*— con la intención de que pudiera ser ejecutado en los navegadores domésticos para internet, teniendo en consideración que, en ese momento, el uso de tal formato era lo suficientemente cotidiano y accesible. Un par de años después, el formato perdió popularidad; ahora es prácticamente obsoleto y, sin una noción regular sobre el manejo de formatos de archivos, es sumamente complicado ejecutar mi pieza. Conforme pasen los años será cada vez más difícil ejecutarla sin la ayuda de otros programas. Desde la postura de productor de imagen sería conveniente plantearme: ¿era mi intención la repentina muerte de mi pieza?, o incluso, ¿era consciente de la muerte del objeto?, ¿cómo debo enfrentar la muerte del objeto?, ¿debería combatir la muerte del objeto?

6.5.2 El sendero del estudioso de la visualidad

En el año 2014, dentro de mis ambiciones intelectuales y académicas se encontraba el realizar un análisis de los componentes narrativos e intertextuales del videojuego de horror y cosmicismo: *Silent Hill*³³¹ para la consola Sony Playstation. Probablemente, con la intención de emitir una reivindicación o valoración de los elementos literarios, textuales y narrativos de uno de los videojuegos cuyo impacto es evidente en mi producción narrativa y visual.

Dentro de los objetivos particulares de dicho proyecto, tenía la intención de realizar un desplazamiento y argumentar un vínculo intertextual entre el videojuego, dirigido por Keiichiro Toyama, y la pintura *Christina's World* de Andrew Newell Wyeth. Se utilizó como hilo conductor de su línea narrativa la estructura del mono-mito planteada por Joseph Campbell en el *Héroe de las mil caras*³³². Tal préstamo a la obra de Andrew Wyeth, *Christina's World*³³³, específicamente el detalle de la casa de campo presentada en la composición. Partiendo de una premisa en la que indico que la residencia en que se ejecuta el clímax temático del videojuego, es un préstamo visual de la casa aparecida en la pintura

³³¹Toyama, "Silent Hill (サイレントヒル Sairento Hiru)."

³³²Joseph Campbell, *El Héroe De Las Mil Caras. Psicoanálisis Del Mito.*, trans. Luisa Josefina Henández, XIV ed., Psicología, Psiquiatría Y Psicoanálisis. (México: Fondo de Cultura Económica 2013).

³³³Andrew Wyeth, *Christina's World*, 1948. 81.9 cm × 121.3 cm.

de Newell Wyeth y partir de ello realizar una disertación en torno a que la vinculación no era solamente visual, sino también temática.

La Obra de Wyeth se caracteriza por la representación de escenarios cotidianos con un subtexto sombrío con alusiones al abandono y la muerte. En *Christina's World*, la figura femenina que aparece al centro es Anna Christina Olson. La señorita Olson, personaje recurrente en la obra de Wyeth, fue una vecina del pintor en el poblado de South Cushing, Maine. El ambiente cotidiano de Olson estuvo rodeado de aflicción, debido a que sufrió una degeneración muscular congénita que le hizo llevar una vida de dolor y le impidió caminar. En lugar de utilizar silla de ruedas, Olson, se arrastraba dolorosamente alrededor de su propiedad, de la misma forma en que Wyeth la ilustró en su pieza. La enfermedad, el dolor físico como cotidianeidad, la discapacidad física y el aislamiento son temas recurrentes en *Silent Hill*; los elementos para reafirmar esta aseveración se exponen en una de las protagonistas del relato: Alessa Gillespie. De esta forma podemos hacer una vinculación entre la figura de Anna Christina Olson y Alessa Gillespie, una adolescente que desde la niñez sufrió de terribles quemaduras que la postraron hasta su adolescencia en el área de cuidados intensivos del hospital Alchemilla de Silent Hill.

Mientras estructuraba el marco teórico de tal proyecto, fui consciente de que en ese momento, la mayoría de los referentes del videojuego con los que contaba eran producto de mi memoria; por lo tanto, con la finalidad de realizar una mejor documentación de los elementos visuales y textuales de *Silent Hill*, comencé a investigar cuál era el procedimiento para poder grabar en video y sacar fotografías de mi progreso en el videojuego. Por lo que el primer paso fue navegar en el desorden de cajas y cables, producto de mi descuido, y encontrar mi viejo disco con *Silent Hill* con la firme intención de volver a conectar mi vieja consola Sony Playstation. Al momento de desempolvar mi consola y conectarla a mi televisor aparecieron los siguientes problemas:

- El cable de salida RCA de video de la consola estaba dañado físicamente, por lo que tuve que realizar una reparación improvisada del mismo. La reparación se realizó gracias a conocimientos básicos de conductividad y unos relucientes centímetros de cinta aislante. El motivo de la reparación no era exactamente la del reciclaje o la conciencia ecológica. Pragmáticamente, la realicé debido a que tal modelo no se

encuentra ya en el mercado cotidiano e intentar comprarlo sería adentrarme en el mercado de segunda mano de los sitios de subastas en internet, sometiéndome a los precios de especulación que suelen manejarse en esos círculos.

- La salida de video de la consola, al conectarlo a un televisor actual, presenta una calidad de imagen inferior, tanto en definición de contornos como en manejo de color y número de cuadros por segundo. No descarté que la reparación del cable hubiese sido deficiente, pero también era consciente de que cuando los Sony Playstation eran manufacturados el estándar de salida de video con que fueron contruidos era un RCA con definición análoga de 480i pixeles por pulgada, y los televisores contemporáneos en el momento de redactar el presente texto eran ineficientes para visualizar señales análogas. De cierta forma, la iteración tecnológica no me permitía experimentar la obra siguiendo la intención autoral.
- En el momento de colocar mi disco de *Silent Hill* en la consola, un mensaje de error apareció en la pantalla, indicándome que el dispositivo no podía leer el disco. Había dos posibles causas de tal error:
 - El lector láser u otro componente de la consola se había dañado durante años de almacenaje.
 - El disco se había dañado físicamente, impidiendo que la consola realizara su lectura. [No sería la primera vez que perdiera un videojuego por motivos similares].
- El siguiente paso que consideré lógico fue probar otros discos en la consola, los cuales fueron ejecutados sin mayor dificultad, mostrando la imagen poco óptima que proporcionaba el cable reparado y mi televisor. Por lo tanto, descartaría un daño catastrófico de la consola.
- Por lo anterior se consideró la posibilidad de que el disco de juego estaba dañado y se abrieron las siguientes soluciones:
 - Intentar reproducir el mismo en otra consola, la cual debería ser comprada en el mercado de segunda mano, con el precio especulativo, y efectuando un acto de fe y confianza de que la consola comprada se encontrase en buen estado.

- Buscar y comprar otro disco de *Silent Hill* en el mercado de segunda mano, nuevamente afrontando el precio especulativo con su correspondiente acto de fe y confianza.
- Realizar la compra de una consola Sony Playstation 3, la cual aún se encontraba en el mercado convencional, y abrir una cuenta en su servicio de ventas digitales para poder adquirir una licencia de uso de la versión digital de *Silent Hill* que rentan en su servicio. Para este punto un gran número de interrogantes habían surgido, especialmente una que estaba centrada en el hecho de que *Silent Hill*, al ser un videojuego aclamado por la crítica, la audiencia y comercialmente viable, había sido adaptado para la consola Playstation 3, pero ¿si esta misma situación que narro se hubiese dado con un videojuego poco común y que no había sido reeditado en una consola más reciente?, ¿qué otras opciones tendrían?
- Recurrir a la llamada emulación digital, la cual implicaba realizar una partición en el disco duro de mi ordenador, ya que era una MacBook con OSX 10.6.8 e instalar una licencia de Windows 7 o similar. Posteriormente, buscar un emulador compatible con el sistema operativo, realizar los ajustes técnicos del BIOS, controladores, etcétera; y esperar a que mi ordenador emulará una consola Playstation que sí pudiese reproducir mi disco de *Silent Hill*.

El intentar ejecutar el disco de *Silent Hill* de 1999, fue la primera de una serie de dificultades técnicas que detonaron una reflexión medular, frente a la obsolescencia y depreciación de los objetos. Y lo que parecía iniciar como un trayecto de exploraciones intertextuales me fue llevando a plantearme preguntas en torno a los conceptos de reproducción, mimesis, preservación y conservación, y la importancia del medio como un generador de sentido.

6.5.3 El sendero de la afección personal

La ciudad, los relatos y los vacíos: Alan Moore, en *The Voice of Fire*, reflexiona alrededor de nosotros, los que no levantamos edificios y expresamos los secretos arcanos de

nuestras almas en escritos más efímeros o más inmediatos en el instante, si éste se mide a escala humana: con conjuros con los que perdemos el tiempo o con la cháchara incansable, propia de un vendedor, con la letra traidora, con la prosa o la violencia³³⁴. Siempre me ha resultado un cliché personal concebir a la ciudad como un núcleo, donde la sumatoria de notas musicales convergen para producir una gran pieza musical disorde, una melodía que emula un laberinto rizomático, cuyo ritmo es una disonancia cognitiva colectiva en la que una serie de realidades convergen, se fusionan, se coluden, se reproducen, se enfrentan, se destruyen, se suprimen, se exponen y buscan ocultarse, todo ello en el mismo tiempo, todo en el mismo espacio. Una serie de realidades compitiendo por ser lo real. Soy totalmente consciente de que, a pesar de ser un cliché, dentro de mi pensamiento es sumamente complicado conceptualizar de otra forma a una cultura carente de horizontalidad y propensa a la entropía.

Las unidades particulares que conforman a la gran pieza musical disonante de la cotidianidad se les puede asumir como imágenes, visualidades atomizadas, que podemos captar con la mirada y por medio del filtro de nuestras experiencias narrativas, transmutarlas en relatos. Al observar, al recordar, al estructurar nuestra memoria como una narración no realizamos un proceso mental de recapitulación, lo que hacemos es ficcionalizar la manera en que somos y de lo que estamos hechos. Por eso mismo, a la consciencia no se le encuentra necesariamente dentro de los individuos, toda vez que se le puede encontrar en otras partes como en el ritmo de la ciudad³³⁵. Así pues, la forma en que una cotidianidad se observa, se remiembra y se narra así misma es por medio de ese colectivo de realidades al que llamamos ciudad, ese conjunto de fachadas que, como en un montaje cinematográfico, son carcasas de una realidad oculta deliberadamente a la mirada. Los muros de esas fachadas se convierten en fragmentos de relatos individuales que conforman un relato general, una serie de infiernos particulares que como engranes estructuran un infierno general³³⁶.

¿Tal secuencialidad y diversidad de la estructura urbana nos puede llevar a observar a la cotidianidad como una narrativa sujeta a nuestra interpretación?, a partir de la serie de

³³⁴Moore, *The Voice of the Fire*.

³³⁵Fernández-Christlieb, *Lo Que Se Siente Pensar O La Cultura Como Psicología..*

³³⁶Ponce-Díaz, "[El Artefacto]."

fachadas, elementos y participantes cada individuo puede generar su propio relato globaly su propia verdad ficcional desde de la interpretación. Mientras transitamos una ciudad, –y la concebimos como la materialización de la eterna paradoja entre la tradición, la utopía y la entropía– lo hacemos consciente e inconscientemente de manera simultánea por diferentes verdades, diferentes realidades y las principales fugas de esas realidades compitiendo en un entorno urbano.

En otoño del 2013, unos meses después de haber concluido mis estudios de maestría en la ciudad de Toluca –tratando de ajustar mi vida a la repentina inactividad, a una insidiosa sensación de vacío y a las dudas existenciales enardecidas por la incertidumbre provocada por esperar durante meses a que fueran lanzadas las convocatorias de doctorado– decidí trasladarme a Morelia con el proyecto de tomar alguna clase de idiomas, conseguir un empleo y, en realidad, buscar con que llenar mi abundante tiempo libre. Uno de los primeros pasos a seguir, con la intención de poder ejecutar dicho plan, fue conseguir un lugar de residencia. Por lo tanto, comencé a revisar anuncios, seguir recomendaciones y recorrer las calles de la ciudad, esperando encontrar un lugar que se ajustara a mi presupuesto y expectativas. Mi búsqueda, probablemente alentada por una aspiración romántica, esnob y funcional, procuraba acotarse a la zona geográfica en la que me hubiese gustado vivir: lo suficientemente cerca del primer cuadro de la ciudad y del centro cultural al que estaría asistiendo a clases de francés. Durante el mismo trayecto, a pocas cuadras de distancia, pude visitar residencias en renta de gran belleza y considerable espacio, pero de costos inaccesibles para mí en ese momento; igualmente, visité lugares como una nave industrial con literas separadas por cortinas y placas de triplay, y, eventualmente, una oscura habitación con seis colchones desnudos ennegrecidos por el moho. Desalentado por tan decepcionantes visitas recorrí algunas cuadras sin un rumbo definido, perdiéndome entre los barrios hasta que cerca de las 14:00 h, en una estrecha calle, en medio del tránsito, vi a un anciano que compartía mi naufragio.

Él, de piel morena, cabello blanco alisado hacía atrás, camisa blanca, suéter rojo, pantalones cafés y zapatos negros. Sujetaba con especial cuidado un bolso de cuero, murmurando a fantasmas invisibles, se desplazaba desesperanzado con pasos diminutos, dando pequeños giros en medio de la calle y mirando hacía el suelo. ¿Acaso sus ojos tenían

rasgos de cataratas?, ¿o es mi memoria ficcionalizando al recuerdo?, ¿con qué acción, con qué signo, con qué presentimiento decidí detenerme y acercarme a él?. Es irritante que en mi memoria estén mucho más claras las imágenes mentales de esos colchones enmohecidos que el rasgo que me hizo dar la vuelta y acercarme al anciano.

En mi memoria, su rostro ya es el de cientos de ancianos, sus manos las de cientos de ancianos y su disminuida voz es la de todos los ancianos. Pero recuerdo perfectamente que él estaba buscando a Raquel, pero le era imposible recordar cuál era el hogar de ella. Le pregunté su nombre, si necesitaba ayuda y él sólo repetía constantemente su nombre: Raquel. Nuevamente, le pregunté su nombre, si le trataban bien, dónde vivía y asentía a la pregunta. Me empujaba suavemente con su mano, no quería que yo interrumpiera su gesta, pero eventualmente reconoció que se encontraba muy hambriento y cansado. Sujetó con la fuerza que sus dedos le permitían mi gabardina y poco a poco nos acercamos a la banqueta. Volví a preguntarle por su nombre, si sabía cómo podríamos encontrar a Raquel o su casa. Unas pequeñas lágrimas comenzaron a brotar de sus ojos y en mi interior se acrecentaba el sentimiento de pena y congoja. Él se aferraba al recuerdo, casi espejismo de Raquel, pero éste parecía ya ser una antigua civilización cubierta por dunas.

A los pocos minutos, llegó junto a nosotros, acompañada de un niño, una mujer de mediana edad, quien haciendo caso a su intuición se dio cuenta de la extrañeza de la situación. Me preguntó a quién buscábamos, le indiqué que el anciano estaba perdido y que sólo parecía recordar a una persona llamada Raquel. La mujer, extrañada, me indicó que ella vivía al final de la calle y que no era de su conocimiento que alguien con ese nombre viviera cerca de ahí. Probablemente, confiada de vernos junto a una de las residentes de esa calle, desde un segundo piso, una mujer anciana gritó con familiaridad a la madre del niño, preguntándole qué sucedía, la madre, refiriéndose a la anciana como tía, le repitió los eventos alrededor del anciano, su memoria disolviéndose y Raquel. La anciana indicó que el hombre llevaba horas recorriendo la calle. Yo, tratando de disimular mi descontento por la apatía de la anciana, le solicité, un tanto agrio, que me permitiera utilizar su teléfono para llamar a protección civil o a la policía. Inmediatamente bajó, abrió la puerta de su casa y nos hizo pasar a un pequeño y oscuro pasillo.

La madre y el niño se disculparon, señalando que ya era tarde y el niño debía comer, mientras yo esperaba que una amiga médica contestara un mensaje donde le preguntaba sobre a cuál dependencia recurrir en caso de ancianos perdidos. Sentamos al anciano en un sillón con colchones cuadrados, típicos de las salas de espera en los consultorios de dentistas que practican desde los setenta. La anciana me preguntó casualmente qué hacía yo por esos rumbos, le conté brevemente mis intenciones de buscar residencia en renta. La mujer nos dejó solos unos momentos, mientras iba a buscar su teléfono. Suavemente tomé el bolso de las manos del anciano, lo abrí esperando encontrar otros indicios de su identidad y vi dentro alrededor de cincuenta mil pesos en billetes de quinientos pesos.

Por mi mente, en cuestión de segundos, cruzaron cientos de escenarios, positivos, negativos, de tentaciones y soluciones. ¿Debía informarle eso a la anciana que hace unas horas fue incapaz de ayudarlo?, ¿era una providencia oscura proporcionándome la solución a mis deudas?, ¿qué hacía un anciano, sin recuerdos, pero con tanto dinero?; mecánicamente cerré el bolso y se lo devolví.

La anfitriona bajó nuevamente, me dio su teléfono y marqué a la policía municipal. Fue momento de contar al operador la historia del anciano que buscaba a Raquel, me proporcionaron otro número, otra espera y otra vez el relato. ¿En qué calle estamos?, pregunté nuevamente, me lo repitieron, estoy totalmente seguro de que ahora lo olvidé.

Mientras realizaba la segunda llamada la madre regresó con nosotros, ahora acompañada de una mujer mucho mayor que la dueña de la casa. La nueva visitante me explicó que en esa calle todos eran familiares directos, por lo que era improbable que el anciano fuera de las calles aledañas. Se acercó serenamente al hombre, lo miró detenidamente y preguntó con firmeza “¿A quién estás buscando?”. “A Raquel”, la mujer asintió con la compasión, asertividad y severidad que sólo las ancianas pueden converger. “Ya sé quién es”, giró hacia nosotros y comenzó a explicarnos que hace más de 50 años, una cuadra más hacía el norte, vivió la familia de la mencionada Raquel, y que el ahora anciano había sido su pretendiente.

Le preguntó otra vez con firmeza si era fulano, nombre que he olvidado, y como si hubiera emitido un hechizo el semblante del hombre cambió, se tornó más severo y afirmó que era esa persona. La anciana señaló con referencias locales, que se me escaparon, los

posibles parentescos descendientes del hombre. Pregunté si esas referencias eran suficientes para localizar a su familia, la anciana asintió con la cabeza y dio indicaciones a la anfitriona y a la madre, quienes se sometieron a su autoridad, ambas mujeres salieron del pasillo con la intención de conseguir el teléfono del probable esposo de la nieta del anciano.

La matriarca me inspiró confianza, por lo tanto, le indiqué el contenido del bolso del anciano. Asintió, entendiendo la situación, y me explicó que el anciano en su juventud fue un rentista exitoso, y que el esposo de la nieta era un médico con considerables recursos económicos, entonces, ese dinero eran los ahorros del anciano o dinero que había tomado de su familiar.

Yo no realicé la llamada telefónica a su familia, la madre se encargó de dar todas las explicaciones pertinentes. Y con el rostro reflejando suma consternación, narró que su familia llevaba cerca de 8 horas buscándole. Miré al anciano y mi mente se llenó de una deprimente imagen mental: una habitación con paredes desnudas, un pequeño foco al centro, una cama individual y debajo de ella un beliz conteniendo toda la vida de un hombre. Le pregunté si lo trataban bien en su casa, movió los hombros con un desgano “pues me regañan mucho”.

Las autoridades no llegaron, pero sí los familiares, “aquí el joven encontró a su papá”, indicó la matriarca. La interacción fue breve e impersonal, le indiqué al familiar la existencia del dinero en el bolso, asintió con preocupación y entendí que había robado ese dinero a su familia. Subieron rápidamente al anciano a un auto blanco, el cual iba tripulado por una mujer a la cual no le vi el rostro y dos niños pequeños que saludaron afectuosamente al anciano. Dejaron el lugar con la misma velocidad con la que llegaron.

La matriarca leyó la molestia y dudas en mi rostro, me contó que Raquel tenía probablemente 20 años muerta; que le eran desconocidos los motivos por los cuales había terminado su relación con aquél hombre, pero sabía que en algún momento habían estado enamorados. Posiblemente, el padre de Raquel no permitió la relación y Raquel vio un defecto inaceptable en el hombre, tal vez el hombre rompió el corazón de Raquel o viceversa, quizás el hombre con todo ese dinero buscaba a Raquel con la intención de remediar algún daño.

Aquel anciano, con su memoria destruida y con los pocos fragmentos remanentes de una temporalidad colapsada, recorrió kilómetros incitado por un nombre, aferrado a los

impulsos, las emociones, las sensaciones y ¿el arrepentimiento?, ¿su recuerdo era el último remanente de Raquel? ¿Ahora yo soy el único portador del recuerdo de Raquel?, ¿al reconstruir el recuerdo, al relatarlo, la estoy preservando?

Han pasado cerca de cinco años y es sorprendente cómo los recuerdos se pueden escapar como arena entre los dedos. No recuerdo el nombre del anciano ni la calle, y me esfuerzo por discernir entre las imágenes mentales producto de mi memoria y de las que son producto de mi imaginación. La memoria, el recuerdo, está construido por una sustancia frágil y maleable. De igual forma los relatos son frágiles, moribundos. Y ahora, antes de que el recuerdo se vea distorsionado recurro a la memoria prostética, en un intento de preservarle y darle sentido a la experiencia. No sé el destino de todas las personas que estuvieron en ese evento del que fui participe, no sé si siguen vivos o si de seguir vivos recuerden lo sucedido. Probablemente, el fin de tal historia fue cuando me despedí de la matriarca, la madre y la anfitriona, agradecí su ayuda y seguí caminando.

“Aquí, en esta tierra de nadie crepuscular que divide la noche del día, se encuentra la sima entre lo que sucedió y lo que nunca ocurrió. Las certezas de la historia se derrumban, desaparecen totalmente. Sólo la anécdota, sólo el relato permanece.”³³⁷.

6.5.4 La parte en que se intenta unificar a los senderos

Antes de que, culturalmente, hubiésemos desarrollado nuestro concepto de tiempo, antes de que tuviéramos las directrices de enunciado, no teníamos la capacidad de “almacenar” y mucho menos transmitir el pasado. Hasta que desde el uso del lenguaje comenzamos a dar forma a toda nuestra consciencia, a estructurar al relato, el gran aglutinador de las ideas³³⁸, y gracias a los relatos arcaicos y contemporáneos podemos comprender la realidad. Se hará evidente en el cuerpo del texto que he tenido la tendencia, en repetidas ocasiones, a recurrir a las referencias de la literatura, la cinematografía, y otras formas de relato y verdades ficcionales, para ejemplificar aquellas preguntas o

³³⁷Moore, *The Voice of the Fire*.

³³⁸Moore, Williams, and Gray, *Promethea*, 2. 2002

cuestionamientos producto del estudio de las imágenes, dado que los relatos, si bien no muestran la realidad, muestran otras realidades, y de alguna forma nos muestran el mundo del que nacen las ideas, lo que Alan Moore llama: La Inmateria.

Thomas Harris narra en sus textos cómo el Doctor Hannibal Lecter, en sus momentos de mayor vulnerabilidad e intimidad, dejaba caer al suelo una taza de porcelana y observaba como estallaba al impactar. Realizando ese acto con la esperanza de observar que el universo hubiera finalizado su expansión y alcanzado su entropía máxima; provocando que el tiempo y el espacio se contrajeran, y los añicos de porcelana se reagruparan nuevamente en el objeto perdido, indicando que el tiempo estaba retrocediendo y su hermana Misha se reintegraría otra vez en un ser completo³³⁹. Esa desazón frente al tiempo y, por el tiempo, vivenciado por el personaje ficcional descrito por Thomas Harris pareciera ser una de las tantas fijaciones de la cultura occidental y uno de los temas recurrentes en la construcción de relatos ficcionales; y a mí, como individuo absorto por la cultura³⁴⁰, me resulta imposible escapar de tal meme³⁴¹.

El tiempo, como constructo cultural o meme, nació cuando el primer hombre o mujer pensaron en el mismo tiempo y generaron una gramática y sistema para apropiarse de la gran ficción de los ciclos lunares, los periodos de cosecha, los inviernos de las noches eternas, la sangre derramada, los giros alrededor de una estrella moribunda y los engranes dentro de las

³³⁹Thomas Harris, *Hannibal*, Hannibal (United States of America: Delacorte Press, 1999)..

³⁴⁰El enfoque de “cultura” utilizado es el presentado por Pablo Fernández Christlieb en Lo que se siente pensar o la cultura como psicología donde sostiene que las culturas son modos de interpretación y significación de la realidad, por lo que la cultura no se puede formalizar ni formular, sino solamente narrar o contar debido a que no es la suma de todos los capítulos más bien es la incapacidad de que aparezcan separados; la cultura es todo aquello que no separa el pensar del sentir, es decir, los individuos no dejamos de pensar lo que sentimos ni de sentir lo que pensamos. Por eso las actividades humanas son parte de la cultura, producto de la cultura y generadoras de la cultura Fernández-Christlieb, *Lo Que Se Siente Pensar O La Cultura Como Psicología*.

³⁴¹Meme. Neologismo atribuido al Biólogo Richard Dawkins, quién lo utiliza para designar a aquellos elementos culturales, sistemas, comportamientos que son transmitidos por medios no-genéticos, de un individuo a otro, de una generación a otra. Como sintetiza Hideo Kojima: los genes son los elementos básicos que se transmiten biológicamente, los memes vendrían a ser aquellos elementos que se transmiten por medio de la cultura, por ejemplo el lenguaje Hideo Kojima, "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty [メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ Metaru Gia Soriddo 2 Sanzu Obu Ribati]," in *Metal Gear Solid*, ed. Hideo Kojima (Japan.: Konami, 2001)..

maquinarias de lo inevitable. Cultura tras cultura, individuo tras individuo, el cuantificar y sistematizar el tiempo no ha sido suficiente, el tiempo se volvió una temática, un objeto, una mercancía, un medicamento, una entidad, un don, e incluso una reiteración, y bajo el esquema occidental de que todo en el mundo debe tener una utilidad y finalidad, debemos “aprovechar el tiempo”, “buscar el tiempo” y bajo ninguna circunstancia “desperdiciarlo”. Por lo que dentro de las fatalidades humanas se volvió el chivo expiatorio de las vidas desperdiciadas: “no tuvimos el tiempo”, “no aprovechamos el tiempo”, “el tiempo no nos lo permitió”, y es ahí cuando convenientemente tomamos los ropajes del dolor y la angustia para vestir al tiempo como un verdugo, una personificación de lo inevitable.

El tiempo pasa de ser un don, un privilegio y medicamento a convertirse en tormento, en una presencia sombría que nos tortura con su existencia entre cada momento de felicidad y otro, cumpliendo una nueva función: el tiempo es un artilugio de la memoria, en un instante pasa de ser algo precioso, deseado y alabado a ser repulsivo, aberrante y tormentoso.

Dicha ruptura es el instante esencial que captura mi interés, un instante de ruptura del deseo dando paso al desecho; en que el objeto amado, deseado y atesorado se convierte en repulsivo, desechable³⁴². Ahí se encuentra un momento esencial, el mundo y tiempo de los arboles a punto de caer, de las casas en llamas, las tazas favoritas que estallan, las palabras que nunca debieron decirse materializándose en la boca, las fotografías en el momento de ser destrozadas, los aviones explotando en el pavimento, la persona amada que se vuelve en el ser más odiado y los cuerpos en el instante morboso en que inicia la putrefacción. La vida dando paso a la muerte en el que se transmutan todos los rasgos de sublimación. Los instantes en que, como el Doctor Lecter, arrojamos tazas de porcelana al piso, esperando que la Entropía alcance su máximo y el universo se contraiga devolviéndonos al instante anterior a la ruptura, en que la putrefacción vuelva a ser vida, en que los corazones nunca hayan estado rotos, los aviones sigan en el aire y las palabras indebidas nunca se materializan y la Entropía misma repare lo que nunca debió romperse. Una eterna cinta de Moibius que refleja el episteme contemporáneo al que Michel Foucault denominó la finitud³⁴³.

³⁴²Romano Ponce-Díaz, "[Entropía]," in *[Entropía Webcomic]*, ed. independiente (México2010).

³⁴³Foucault, *Las Palabras Y Las Cosas*.

La deliberación de los senderos presentados [y otros más premeditadamente omitidos] me llevaron a adquirir nuevas perspectivas frente a la fragilidad de la vida humana, consciencia sobre la finitud, la muerte propia y la de aquellos individuos que nos rodean; el legado material e inmaterial de los individuos y las culturas, luego de su desaparición, la delicadeza del recuerdo e incluso el cuestionar sobre qué herencia cultural se está fabricando para las próximas generaciones. Desde este punto de vista, la reflexión planteada en el videojuego, desarrollado por Hideo Kojima, *Metal Gear Solid 2: Sons of liberty* cobró una nueva perspectiva:

“[...]La vida no se trata sólo de transmitir tus genes. Podemos dejar atrás mucho más que ADN. A través del habla, la música, la literatura y el cine... lo que hemos visto, escuchado, sentido... ira, alegría y pesar... estas son las cosas que transmitiré. Para eso vivo. Necesitamos pasar la antorcha, y dejar que nuestros hijos lean nuestra historia desordenada y triste por su luz. Tenemos toda la magia de la era digital para hacer eso. La raza humana probablemente llegará a su fin en algún momento, y nuevas especies pueden gobernar sobre este planeta. La Tierra puede no ser para siempre, pero aún tenemos la responsabilidad de dejar las huellas de vida que podamos. Construir el futuro y mantener vivo el pasado son una y la misma cosa.”³⁴⁴.

³⁴⁴Kojima, "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty [メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ *Metaru Gia Soriddo 2 Sanzu Obu Ribati*]."

7 Capítulo 6. Un esquema holístico arbóreo de los videojuegos

“Ahora lo entiendo, siempre ha habido un único fuego, que ardía antes de que el mundo comenzara y que no se extinguirá hasta que el mundo termine.”³⁴⁵.

A la entrada del National Archives Building en Washington, D.C., podemos encontrar la estatua “The Future” de Robert Aitken, a sus pies hay una inscripción que versa: “What is past is prologue”, en referencia a *La Tempestad* de Shakespeare. Una frase que es un recordatorio que, como individuos y sociedad, no podemos olvidar nuestra ancestralidad.

Ninguna expresión cultural surge en el vacío; las manifestaciones culturales son producto de causalidades holísticas de diversas naturalezas: artísticas, económicas, políticas y religiosas, por ejemplo. Son pocas las expresiones artísticas que pueden rastrearse a un único punto de origen. Por lo tanto, debemos comenzar afirmando que el intentar generar un estudio histórico de los videojuegos comprendería una serie de estudios particulares por sí mismos, ya que debemos reconocer que los videojuegos, como otras tantas manifestaciones artísticas, no se encuentran limitados a un periodo temporal específico y mucho menos a un lugar geográfico particular. Aspirar a generar una historia de los videojuegos requeriría buscar generar estudios más específicos; en primer lugar, no es lo mismo la historia del desarrollo de videojuegos, que la historia de consumo de estos. A partir de esa división, seguirían las delimitaciones geográficas, ya que la historia de desarrollo de los videojuegos en Inglaterra no es la misma que la japonesa o la norteamericana, y mucho menos similar al desarrollo de los videojuegos soviéticos. Las mismas diferencias comenzarían a surgir en lo que respecta a las costumbres de consumo, pero también debemos ser conscientes de que cualquier curador e investigador debe conocer todo el proceso biográfico de su objeto de

³⁴⁵Moore, *The Voice of the Fire*.

estudio, y las instituciones que no tienen historia, en algún punto, no tendrán nada hacia dónde guiarlo³⁴⁶.

Bien podríamos reducir el devenir de los videojuegos al desarrollo tecnológico, no obstantetotal postura sería sumamente reduccionista, ya que los videojuegos, como producto cultural, no son meramente tecnología y verlos de esa manera sería caer en el pozo de la falsa novedad. Abordar a los videojuegos y limitarse a sus aspectos tecnológicos sería una aberración anti-histórica, sería similar a limitar a la literatura a la palabra escrita, como Aarseth señala.

Ahora bien, ver el fondo histórico de la obra, retirar las capas de superficialidad, entender sus componentes temáticos y, como juego puede ayudar a vislumbrar los diferentes aspectos de tradición que los videojuegos han mantenido a lo largo de su devenir.

Por lo tanto, en este sencillo esquema arbóreo se buscará delimitar un pequeño rastro de los aspectos temáticos y de la tradición para reforzar la postura de que los videojuegos son los herederos naturales de prácticas ancestrales y, como tales, nos puede ayudar a entender mucho más de su relevancia como artefacto cultural.

Se denomina esquema arbóreo ya que presentaría enormes carencias críticas el entender a cualquier desarrollo histórico como una linealidad progresiva, cuando la realidad histórica nos ha mostrado que los desarrollos artísticos son diversas ramas paralelas que pueden entrecruzarse, influirse, alterarse e incluso estrangularse. Por lo tanto, es más justo entender a la historia como una serie de ramas de árbol, que incluso puede tratarse de un gran número de árboles con su desarrollo individual, pero que los procesos históricos de intercambio cultural, comercial, colonialismo o conflictos bélicos han causado que las ramas de estos árboles se toquen y entrelacen, a tal grado en que parecería imposible delimitar de cuál tronco provienen.

Por lo tanto, y en ese tenor, en los siguientes párrafos se estarán entrecruzando aspectos de la historia de los juegos, historia de otras formas de arte y desarrollo tecnológico, en un intento de trazar la ruta que pueda beneficiar estudios mucho más ambiciosos al respecto. Debemos ser conscientes de que los párrafos que componen este apartado omitirán

³⁴⁶Kohler, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*.

diversas cosmogonías, tradiciones e influencias artísticas. Con la intención de no caer en unas líneas políticamente cargadas de eurocentrismo, se reafirma que las omisiones han sido con miras de abonar a la brevedad. Siempre será satisfactorio conocer de más influencias históricas, temáticas y tecnológicas que vayan expandiendo el presente esquema, para que de tal forma el mismo se transforme en un estudio mucho más amplio y carente de las limitaciones que estudiosos mucho más capaces y hábiles encontrarán.

El diseñador de videojuegos y escritor Dustin Hansen reconoce que los videojuegos, como proceso creativo, atraviesan muchos cambios cada año, pero cada video juego, sin importar su innovación tecnológica, descansa sobre los hombros de los juegos [y las ideas] que le antecedieron³⁴⁷. El juego es una actividad que ha acompañado a la humanidad desde antes de que evolutivamente se constituyera en lo que denominamos como humanidad. Incluso se podrían generar preguntas en torno al concepto de juego como una actividad exclusiva de los humanos³⁴⁸.

Las civilizaciones primigenias siempre han tenido una neblina de misterio que pareciera alimentar la imaginación, y de alguna forma todas las teorías buscan mirar hacia ellas para encontrar vestigios de las respuestas a preguntas fundamentales que nos han acompañado en nuestra existencia como humanidad. El vestigio escaso y atomizado de las civilizaciones y culturas que nos han antecedido es observado, no solo como una forma de entender cómo fueron aquellos que estuvieron antes que nosotros, también como una forma de entendernos a nosotros mismos, y de alguna manera saber que nosotros no seremos olvidados. Es como observar un antiguo álbum de fotografías en el cual no reconocemos ninguno de los rostros, lugares o contextos, pero que de alguna forma nos vincula con un pasado codificado e incomprensible.

Pareciera que como sociedad nos sintiéramos los huérfanos sobrevivientes de una civilización pérdida. Queremos entender a todas esas personas que caminaron por la tierra antes que nosotros. Como cuando se recorre un cementerio y a partir de los restos de las lápidas se generan relatos particulares, nunca conoceremos la historia de aquellos que ahora

³⁴⁷Hansen, *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*.

³⁴⁸Crawford, *The Art of Computer Game Design*.

son restos pulverizados. Sin embargo, esas lápidas son el vestigio de que alguna vez fueron amados, apreciados, o lo más importante: que existieron. Gracias a los vestigios, a los restos, a los testimonios, podemos intentar articular su visión del mundo, su cultura, su ser. Andrei Tarkovski puntualizó que: *“En términos de experiencia espiritual, [...] lo que ocurrió ayer, puede tener exactamente la misma importancia que lo que le ocurrió a la humanidad hace cien años”*³⁴⁹.

Estudiar los vestigios de las culturas arcaicas nos puede ayudar a comprender, que si bien las epistemes han cambiado, la búsqueda de las respuestas a las preguntas trascendentales siempre ha estado con nosotros. A pesar de los miles de años de distancia, podemos empatizar con los muertos, escuchar sus voces y aprender de ellos. Esa es la esencia del conocimiento, la capacidad de asimilar los aprendizajes del pasado y poder construir a partir de ellos. Somos el conocimiento acumulado de innumerables generaciones. Las maravillas y horrores culturales que vivimos ahora son el resultado del cúmulo de información genética y cultural de toda la existencia humana.

Entonces siempre es pertinente preguntarnos: ¿qué es lo que queremos transmitir a las siguientes generaciones?, ¿queremos permitir que la hegemonía cultural determine a partir de un canon qué es lo que somos?

El arte muchas veces pareciera estar alejado de la sensibilidad social, pareciera convertirse en un artículo para el beneplácito de determinados nichos, en algunos casos esos nichos son elites económicas, y en otros casos son búnkeres culturales que solo estructuran su realidad a partir del referente más inmediato. Mientras tanto, las manifestaciones populares solo entrarían en el halo de la existencia luego del rasero de la legitimación de alguna de esas élites económicas e intelectuales. ¿Cuánto de nuestro pasado nos es desconocido por no haber pasado por el filtro de la hegemonía cultural?

Cientos de civilizaciones han sido reducidas a cenizas, cientos de cultos e idiomas aplastados, ya no queda nada, ya no nos queda nada. La biblioteca del Nínive fue destruida, igualmente Alexandria, la cineteca nacional de México, el Museo Nacional de Brasil en Río,

³⁴⁹Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

y otros tantos acervos de los cuales ni siquiera sabemos de su existencia. Sin embargo, todas nuestras ciudades precolombinas han colapsado, aunque su arte es lo que prevalece ³⁵⁰.

Neil Gaiman sostiene que nosotros necesitamos de los dioses, pero ellos necesitan que nosotros creamos en ellos para poder existir ³⁵¹. Si lo vemos desde un punto diegético, tiene razón, ya que para que un mundo ficcional exista, requiere de ser narrado. Así como las danzas solo sobreviven si son danzadas, la tradición oral requiere de ser contada, el teatro de ser actuado, la pintura de ser observada, y los juegos deben ser jugados. La mayor tragedia de encontrar todos esos juegos arcaicos es que no sabemos, y por lo tanto no podemos jugarlos. Su función queda anulada por la ausencia de vestigio. ¿Queremos ser recordados solo como una civilización de vestigio inoperante de plástico, transistor y óxido? Todo lo que se olvida es igual a que no hubiera existido.

Ilustración 8 Esquema holístico arbóreo simplificado.

³⁵⁰ Rabadán, "Seminario Temático: Metodologías De Estudio Del Arte.."

³⁵¹ Gaiman, *American Gods*.

7.1 Los juegos de tablero arcaicos.

7.1.1 [2700 a.C.] < Juego de Tablero > La deidad serpiente Mehen.

Debido a la naturaleza material de los juegos de tablero o de mesa, las labores arqueológicas han podido encontrar y determinar sus vestigios. Al rastrear los orígenes de los juegos de tablero, los textos del arqueólogo Timothy Kendall nos remiten al juego egipcio llamado Mehen, el cual se podría considerar como el antecedente documentado con mayor antigüedad.

Ilustración 9 Mehen

El tablero más antiguo de Mehen fue encontrado en la tumba de Hesy-Re en la región norte de Sakkara en Egipto. La evidencia existente del Mehen, nos indica que era un juego realizado en un tablero espiral, con un trapezoide proyectándose de uno de sus extremos, y estructurado para representar a una serpiente enroscada, estando la cola en uno de los extremos y la cabeza en el centro del tablero. El número de casillas, espacios o ranuras a forma de recorrido sobre la serpiente no es del todo claro, ya que en los tableros encontrados el número no parece ser homogéneo, mientras que las piezas utilizadas suelen comprender

treinta y seis canicas repartidas en seis colores distintos, todas ellas relacionadas con seis equipos de leones de marfil ³⁵².

Únicamente podemos especular cuales eran las reglas, mecánicas y características de los juegos de mesa de las eras dinásticas de Egipto. Incluso no se tiene la certeza de que se hayan encontrado los conjuntos completos. La mayor evidencia existente de su funcionamiento como juego se encuentra en las pinturas, en las cuales se puede observar la naturaleza lúdica del Mehen. Kendall señala que, aunque podría interpretarse como un pasatiempo secular, hay referencias que indican que conforme aumentó su uso fue adquiriendo ciertas connotaciones esotéricas o religiosas.

Los elementos simbólicos del mito de creación seguido en el Reino Antiguo de Egipto [2686 y 2181 a. C.] pueden indicar que la serpiente del tablero fuera conceptualizada alrededor de la serpiente mitológica Mehen, quien protegió al dios del sol entre sus anillos al enroscarse. Kendall sostiene que no debería sorprender a nadie que el juego adquiriera importancia cosmológica y funeraria. La evidencia indica que conforme avanzaba el tiempo en el Reino Antiguo de Egipto, el *mehen* aparecía en más listas de objetos a colocarse en las tumbas y se jugaba durante los ritos funerarios. Eventualmente se le asoció con rituales y hechizos mágicos inscritos en las paredes de las cámaras mortuorias de las tumbas de los reyes de la Sexta Dinastía, los cuales tenían el propósito de ayudar a los muertos en su trayecto después de la vida.

A partir del conjunto de evidencias, el mehen parecería una especie de simulación de la prueba que deberían pasar los muertos en el inframundo, prueba que consistía en recorrer el enorme cuerpo enroscado de mehen, llegar a su cabeza sin ser devorados, y regresar a salvo a la cola, para ser recompensados con el renacimiento. Esto configura al juego como un símbolo del recorrido de la muerte después de la muerte y la victoria en ese trayecto.

Las escenas de los juegos de mehen, cuando están representadas en alguna pintura, siempre aparecen junto a escenas de otro juego de tablero, el *senet*. Curiosamente, el senet se ha encontrado en por lo menos doce tumbas egipcias y generalmente aparece solo ese juego, mientras que el mehen se ha encontrado en cuatro tumbas y en las que había también tableros

³⁵²Timothy Kendall, "Mehen: The Ancient Egyptian Game of the Serpent," in *Ancient Board Games in Perspective* (London, United Kingdom: British Museum Press, 2007).

de *senet*³⁵³, por lo que se podría inferir que el mehen era de significado más específico. Dos de los tableros íntegros sobrevivientes se encuentran en las colecciones del British Museum y el Louvre de Francia.

7.1.2 [3300 a.C.-1200 a.C.] < Juego de Tablero > Senet

Ilustración 10 Senet.

De acuerdo con la investigación del Dr. Peter A. Piccione³⁵⁴, el juego de tablero llamado Senet o “Cruzando³⁵⁵” era un juego competitivo en el que dos jugadores movían sus piezas en un tablero que consistía de treinta cuadrados colocados en tres filas paralelas de diez cuadrados cada una. Los jugadores en su contienda maniobraban a sus equipos de piezas a través de las casillas, utilizando tiras de madera o de hueso como una forma de dados primitivos³⁵⁶.

El *senet* es otro de los juegos arcaicos egipcios que nacieron como una actividad secular, pero conforme aumentaban y se transformaban sus creencias religiosas, los juegos y sus usos se fueron vinculando con su cosmogonía, religión y tradición esotérica. Conforme en la cultura y religión egipcia aumentaba la fascinación con el destino espiritual de los muertos después de la vida –Piccione lo ejemplifica con los temas presentados en El libro de las puertas y el Libro de los muertos- los egipcios comenzaron a impregnar sus juegos de tableros con sus creencias, transformando la iconografía que grababan en los tableros e

³⁵³Ibid.

³⁵⁴Doctor en Estudios Orientales de la University of Chicago, realizó la restauración y reproducción del tablero del Senet.

³⁵⁵La traducción de Piccione en inglés es “Passing”, bajo el contexto del juego puede ser bajo el uso de “passing away”, falleciendo o “cruzando al mundo de los muertos”.

³⁵⁶Peter A. Piccione, "In Search of the Meaning of Senet," *Archeology* 33, no. 4 (1980).

incluso modificando las mecánicas. Para el año 1293 A.C. el juego había sido transformado de un pasatiempo secular a una simulación del mundo de los muertos, con cada una de las casillas representando a las principales divinidades y personajes de la mitología egipcia de la vida después de la muerte. Por ejemplo, el primer cuadro de la esquina superior izquierda representaba a Thot, quien ocupaba esa casilla porque en su cosmogonía Thot anunciaba la llegada de los fallecidos a su juicio que determinaba el inicio del trayecto de los muertos. Durante su reconstrucción del juego de tablero, Piccione pudo determinar que en la dinámica de juego los egipcios buscaban generar una unión y acontecimiento místico con el dios del sol naciente Re-Hockaky, en un intento de tener esa experiencia religiosa antes de la muerte. Se sostiene tal argumentación porque la casilla final representaba a Re-Hor-Akh, al dios sol, por lo tanto, los jugadores recorrían las casillas desde Thot –el inicio del juicio- hasta Re-Hockaky –la redención³⁵⁷. Otro de los argumentos que sostienen el desplazamiento del Senet de juego secular a juego ritual o místico es que los cambios de dinámicas y mecánicas de los tableros cambiaban a la par de los cambios religiosos de la región. Los tableros sobrevivientes de este juego se resguardan en el British Museum, junto al *mehen*.

7.1.3 [2600 a.C.-2400 a.C.] < Juego de Tablero > El juego real de Ur.

Ilustración 11 El juego real de Ur.

El juego real de Ur o también conocido como *El juego de los veinte cuadros*, es un juego de tablero competitivo de la antigua Mesopotamia, conformado por una retícula con

³⁵⁷ Ibid.

veinte cuadrados, dispuestos en dos bloques, el primero era un diagrama de cuatro columnas con tres filas, unido por medio de dos cuadrados a segmento de dos columnas y tres filas. Se le llama juego real de Ur debido a que su primera evidencia fue encontrada en el cementerio real de Ur, al sur de Irak. De acuerdo a los minuciosos estudios realizados por el doctor Irving Leonard Finkel, curador del British Museum en Londres, Inglaterra, cada uno de los jugadores contaba con siete piezas y las mismas debían navegarse por la retícula, utilizando los que podrían ser el vestigio más antiguo de dados de juego, unos tetraedros o dados de cuatro caras³⁵⁸.

La evidencia arqueológica recabada por Finkel ha mostrado que fue una actividad bastante común en el segundo y primer milenio antes de Cristo, ya que se han encontrado más de cien vestigios en las regiones que ahora conocemos como Irak, Irán, Israel, Siria, Jordania, Turquía, Chipre, Egipto y Creta.

Dentro de la relevancia cultural, podemos señalar que Leonard Finkel demostró que uno de los vestigios más antiguos de la escritura cuneiforme mesopotámica son instrucciones para poder jugar el juego real de Ur, y gracias a ese descubrimiento es uno de los juegos arcaicos de los cuales comprendemos con mayor claridad sus mecánicas. En el British Museum se encuentran expuesto uno de los tableros mejor conservados y se han realizado múltiples reproducciones que se encuentran a la venta al público en el mismo museo.

Al igual que los ejemplos anteriores, las tabletas de arcilla estudiadas por Finkel señalaban que la actividad nació como un juego competitivo con miras de esparcimiento y apuestas. aunque para fines del segundo milenio antes de Cristo, en regiones de Rumeleih, Palestina y Kamid el Loz en Siria, los tableros de veinte cuadros eran utilizados por antiguos adivinos para instruir a sus pupilos en la tradición de observar los detalles del hígado de oveja como acto adivinatorio y profético. La Aruspicina, también conocida como exticipina es el estudio, con fines adivinatorios, de las características de las entrañas de un animal sacrificado ritualmente³⁵⁹. En sus estudios de adivinación en la antigüedad de Raymond Bloch explora

³⁵⁸Irving Finkel, "On the Rules for the Royal Game of Ur," in *Ancient Board Games in Perspective*, ed. British Museum (United Kingdom: 2007).

³⁵⁹Raymond Bloch, *La Adivinación En La Antigüedad*, ed. Fondo de Cultura Económica (México: Fondo de Cultura Económica, 2014).

la exticipina e incluso menciona los tableros reticulados, aunque se refiere a ellas como maquetas de terracota y no menciona los antecedentes como forma de juego de tablero ³⁶⁰. De acuerdo a lo expuesto por Finkel podemos inferir que la evidencia a la que se remite Raymond Borch en sus estudios, especialmente la referencia a la maqueta de arcilla, se refiere a Tableros posteriores a los finales del segundo milenio antes de Cristo, cuando las casillas comenzaron a contener referencias místicas y esotéricas. Remitiéndonos a Bloch, para cuando las tabletas llegaron a la tradición romana y helénica, su función estaba totalmente enfocada en la instrucción en la adivinación y su referente como juego de tablero ya se había perdido.

Uno de los puntos más relevantes que podemos encontrar en el Mehen y en el Senet es la estructura narrativa; no se trata del mero posicionamiento de piezas o figuras sobre una superficie, sino que conlleva un relato o recorrido de un espacio o paisaje simbólico. Además se observa una estrecha relación entre el esoterismo y los juegos, que podemos identificar en otras manifestaciones de juegos, tales como los juegos de cartas. Todos ellos se encuentran estrechamente vinculados con el concepto de retícula, también consideradas en diversas culturas semíticas como el cuadrado mágico. Por ejemplo el cuadrado mágico del ocho, que evolucionó en el Ajedrez, o el “Mandrake Play” de acuerdo con la historia del Ajedrez escrita en 1694 por Thomas Hyde ³⁶¹, y las retículas con colores blanco y negro como opuestos ontológicos tienen una estrecha relación con la tradición hermética, ya que navegar sobre esa retícula de opuestos implica la aspiración al dominio del destino individual del alma, y al recorrer los opuestos se encuentra el sentido de la trascendencia. Si nos apropiamos de las palabras de Foucault en lo referente a los mitos, podemos encontrar su valor como referentes para el análisis de las significaciones y los sistemas que les producen, ya que los mismos se pueden retomar en términos de coherencia funcional y reglas. Así, todas las ciencias humanas se entrecruzan, dice Foucault, y pueden interpretarse siempre unas a otras, sus fronteras se

³⁶⁰Ibid., 67.

³⁶¹Thomas Hyde and Victor Keats, "Chess, Its Origin: A Translation with Commentary of the Latin and Hebrew in Thomas Hyde's *De Ludis Orientalibus*," ed. Oxford Academia Publishers (United Kingdom: Oxford Academia Publishers, 1694).

borran, las disciplinas intermediarias y mixtas se multiplican indefinidamente y su objeto propio acaba por disolverse.³⁶²

Dentro de la relación con los videojuegos, en los juegos arcaicos podemos encontrar una serie de elementos que son fundamentales para el diseño de estos, especialmente los estructurados en perspectiva 2D, comenzando por la estructura de retícula y el movimiento en la misma. Desde los primeros años del diseño de videojuegos, uno de los fundamentos básicos es que el espacio está estructurado en una retícula y el movimiento se realiza sobre los cuadrantes de la misma. Tal estructura es evidente en los videojuegos que se observan desde una perspectiva isométrica, ya que el encuadre de cámara es similar a como si miráramos en perspectiva a un tablero de ajedrez³⁶³. Ha variado el criterio estético de los artistas y diseñadores en el momento en que hacen más o menos evidente la retícula del tablero en el que se navega en un video, al punto en que la mayoría de videojuegos la han vuelto imperceptible y otros como XCOM: Enemy Unknown³⁶⁴ remarcen su existencia para poder integrarla como un elemento estético y de mecánica.

7.2 Los juegos de cartas arcaicos.

7.2.1 [1294 d.C.] < Juegos de cartas > Tarot y tradición.

El intentar plantear un esquema de los juegos de cartas [o naipes] sea probablemente uno de los más complejos de los sistemas de juegos, ya que por un lado tenemos los vestigios históricos [generalmente europeos] y los que marcan la tradición oral [generalmente esotérica]. Y si bien no llegan a contradecirse con la evidencia histórica, los testimonios de la tradición oral al encontrarse sumamente ligado con tradiciones esotéricas podrían volver nebulosa la veracidad de tal testimonio para algunos estudiosos. De igual forma, el intentar remitirnos solo a la evidencia europea, podría parecer limitar el espectro para los estudiosos de la tradición y la religión.

³⁶²Foucault, *Las Palabras Y Las Cosas*.

³⁶³Hansen, *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*.

³⁶⁴Scott Wittbecker and Liam Collins, "Xcom: Enemy Unknown," ed. Jake Solomon and Ananda Gupta (United States of America: 2k Games, 2012).

David Parlett, historiador y diseñador de juegos de cartas para la University of Suffolk en el Reino Unido, nos indica que debemos tener cautela al hablar de los orígenes de los juegos de cartas, ya que si bien hay evidencia que señala que los primeros juegos de cartas aparecen en la antigua China³⁶⁵, el conflicto se encuentra en afirmar que se originaron en la dinastía Tang [618 – 907]. Las descripciones de tales fechas refieren a un juego llamado *yezi ge* [*El juego de las hojas* / entendiendo hojas como apéndice de filacteria, “*leaves*”]. Sin embargo, no sobrevivieron o no se han encontrado relatos o textos que señalen cómo se jugaba. Parlett sugiere que se han perpetuado imprecisiones en las que se asumió de facto que era un juego de cartas, cuando los juegos de cartas en china, bajo la episteme con los que les conocemos ahora, no son anteriores al siglo XIII. Por lo tanto, sí sería acertado indicar que durante la dinastía Tang existía el concepto de juegos con trozos de papel con textos e ilustraciones en las piezas; pero fue hasta 1294 en que hay documentación sobre cartas más cercanas a nuestro concepto y entendimiento actual, ya que están ilustradas con numeraciones y figuras. Aunque sigue siendo poco preciso su relación con el concepto de juego de cartas

³⁶⁶

Una situación similar sucede con *Los Arcanos del tarot o Libro de Thot*: en la tradición hermética se sostiene que al arcano se le define como el conjunto de símbolos que originalmente estaban ilustrados en las 78 láminas que se cree que formaban el Libro de Thot y que integran lo que coloquialmente se conoce como la “baraja el tarot”. En el Libro de Thot, o Libro de las Deidades en la teogonía³⁶⁷ egipcia, las deidades representan principios universales expresados mediante símbolos que son interpretados por medio de números, que a su vez se traducen en ideas que la mente conoce no por la idea en sí misma, sino por la vinculación que tiene con el principio universal con que se relaciona³⁶⁸.

³⁶⁵David Parlett, *Oxford Guide to Card Games*, ed. Oxford University Press (United Kingdom: Oxford University Press, 1991).

³⁶⁶"The Chinese Leaf Game: Did the Chinese Really Invent Card Games?," in *Historic Card Games Described by David Parlett* (United Kingdom: Oxford University Press, 2017).

³⁶⁷ Del griego Θεογονία: theogonía, literalmente origen de los dioses.

³⁶⁸Carl Gustav Jung, *Two Essays on Analytical Psychology*, ed. Sir Herbert Read, 2nd ed., vol. 7, C.G. Jung the Collected Works (Great Britain: Bollingen Foundation, 1966).

La razón para denominar a los arcanos del tarot como una forma de actividad Ergódica es que en su lectura el participante determina el recorrido por medio del azar al momento de barajar los naipes, colocarlos en una superficie y realizar una interpretación.

Al colocar los naipes –arcanos– en la superficie, durante el ejercicio interpretativo, es más lo que no se cuenta que lo que se cuenta; es decir, el universo de posibilidad interpretativa es mucho más amplio que lo representado en los arcanos; el hueco³⁶⁹ o hiancia ficcional³⁷⁰ es mayor que la literalidad de cada arcano, y como la intertextualidad varía de lector a lector, el hueco siempre será llenado de una forma distinta, es decir, la interpretación será siempre distinta.

Ahora bien, a pesar que existen múltiples textos, estudios, documentos y tradiciones relacionados con los arcanos del tarot – aspectos arquetípicos, mitológicos, psicoanalíticos o culturales³⁷¹ –, de que existen significados e interpretaciones estabilizadas para cada uno de ellos, el participante en la lectura de los arcanos en su quehacer intelectual estructura una forma de narrativa particular e irrepetible³⁷².

La misma tradición esotérica reconoce que los arcanos de 1377 son reflejos ilustrados de la sociedad del siglo XIV, cada carta era una representación del estado del mundo. Las cartas de las barajas de tarot arcaicas mostraban muchas de las denominadas virtudes y artes liberales, muy importantes para los programas iconográficos del humanismo gótico: La templanza [Arcano XIV] y su relación con la prudencia, La fuerza [XVIII] y la fortaleza, La

³⁶⁹Iser, *Prospecting: From Reader Response to Literary Anthropology*.

³⁷⁰ Una hiancia ficcional, es un momento de duda y forma, insoportable, una pérdida inquietante en la representación mental; justamente por eso queremos “llenarlo”, encontrar un sentido a eso que no nos cuentan. De alguna forma no podemos soportar que hay algo que se nos oculta o no se menciona, un horror a la vacuidad. El hueco o hiancia ficcional es “aquello que no se cuenta” pero que genera un vacío en la representación del espectador.

De alguna forma podríamos representarlo como un vaso con hielos donde por mucho que el autor que se esfuerce por abarcar el mayor espacio posible con los hielos siempre quedará una serie de espacios, túneles y recovecos que sólo pueden ser llenado por el espectador, quien colmará el vaso con lo que elija; es decir, solamente aportará un vaso con hielos y el participante, por medio de su cultura, experiencia personal, antecedentes culturales, religiosos, morales, formativos, prejuicios, perspectivas y todo lo que conforma su intertextualidad, llena todos los huecos y vacíos generados por el acoplamiento de todos los hielos Ponce-Díaz, "[El Artefacto].".

³⁷¹Jung, *Two Essays on Analytical Psychology*, 7.

³⁷²Ponce-Díaz, "[El Artefacto]."

justicia [Arcano VIII], etcétera³⁷³. No obstante, la tradición tanto hermética, como la gnóstica, y la cabalística, sostiene que los arcanos del tarot son mucho más antiguos. La tradición esotérica, representada por el Tarot, hace algunas afirmaciones muy básicas sobre el hombre y la naturaleza del Universo, que es su ambiente último.

De igual forma, la tradición afirma que las barajas europeas de Tarot, luego del Renacimiento, fueron formas de sincretismo cultural que buscaron occidentalizar los principios de Qabalah. En el improbable intento de los filósofos del siglo XV de conservar y preservar los postulados del misticismo hebrero en medio del clima del pensamiento cristiano.

Independientemente si es veraz o no la antigüedad del tarot, a partir de las barajas renacentistas se formularon las tres principales barajas contemporáneas: el tarot del Golden Dawn, producida por la fraternidad que llevaba el mismo nombre en 1970, y diseñadas por MacGregor Mathers, Israel Regardie y Robert Wang; el Tarot Rider diseñado por A.E. Waite en 1910 y el tarot de Thot, diseñado por Aleister Crowley entre 1938 y 1943.

7.2.2 [1889, 1951, 1977, 1984] < Juegos de cartas >< Juego de Computadora >.

En 1889 Fusajiro Yamauchi funda la Marufuku, una compañía enfocada en la manunfactura de Hanafuda, el juego de cartas japoneses y eventualmente juegos de cartas occidentales. En 1951 Yamauchi cambia el nombre de su compañía a Nintendo, un término cuyo significado es “deja la suerte a los cielos”. En 1977 Shigeru Miyamoto sería el primer artista visual en ingresar al desarrollo de videojuegos que hasta entonces l habían sido desarrollados por ingenieros. Dentro de su contribución se encuentra *Donkey Kong*, *Super Mario*, *The Legend The Zelda*, entre otros. En 1984, Nintendo lanza al mercado su consola de videojuegos: Famicon, la cual fue conocida en occidente como la consola Nintendo ³⁷⁴.

³⁷³Robert Wang, *The Qabalistic Tarot: A Textbook of Mystical Philosophy* (United States of America: Marcus Aurelius Press, 2004).

³⁷⁴Steven L. Kent, *The Ultimate History of Video Games* (New York: Three Rivers Press, 2001).

7.3 Juegos de tablero contemporáneos

Si bien con el devenir de la historia han aparecido un gran número de juegos de tablero y la transición entre los juegos arcaicos y los contemporáneos pudiese parecer un salto cuántico temático, nos daremos cuenta de que las diferencias básicas entre los juegos de tablero a lo largo de los milenios han sido pocas; lo cual es un gran indicador de la fuerza de la tradición que llevan consigo. Asimismo, se mantiene la constante de que, si bien los juegos de tablero pueden ser descritos, los problemas vienen al intentar definirlos rigurosamente ³⁷⁵

El principal cambio que podemos notar se relaciona con el uso de los materiales, los juegos de tablero contemporáneo generalmente comprenden grandes superficies de papel, cartón o algún polímero flexible y las ilustraciones de la superficie son impresiones mecánicas. Pero se mantiene la estructura de que la superficie es la representación con algún grado de iconicidad de un paisaje, y el mismo se encuentra estructurado por un patrón geométrico, cuadricular o hexagonal. De esta forma, se mantiene la premisa de navegar el paisaje visual o simbólico.

El juego arcaico que ha trascendido como juego contemporáneo es el Ajedrez, el cual mantiene pocas o nulas modificaciones, y es probablemente el juego de tablero con mayor potencia cultural en el espectro de la cultura visual contemporánea, ahora con asociaciones a la capacidad intelectual y estratégica de sus jugadores. Y en los años noventa incluso fue el punto de referencia para determinar si los humanos y las computadoras se encontraban en igual de capacidad e inteligencia, como sucedió en los duelos entre Garry Kasparov contra la computadora IBM Deep blue. Y como afirman tácitamente esos duelos, el ajedrez fue de los primeros juegos de tablero en trasladarse y convertirse en video juego.

Crawford señala que tanto a los juegos de carta, juegos de tablero y videojuegos se les puede llamar juegos dependientes de la tecnología – no entendiendo la tecnología como electrónica, sino como objetos manufacturados- y que cada uno de estos tipos de juego es más o menos flexible que el otro. El punto central de su afirmación es que cada juego utiliza alguna tecnología y esa tecnología tiene fortalezas y debilidades, cosas que puede hacer

³⁷⁵Crawford, *The Art of Computer Game Design*..

mejor o peor que la otra; por lo tanto, sería carente de enfoque decir que un sistema de juego es superior al otro.

7.3.1 [1880] <Juego de Tablero> Juegos de guerra

Christopher Crawford nos señala que los juegos de tablero de guerra comerciales se pueden rastrear a la década de 1880. En Estados Unidos solían jugarse con bloques de madera, y buscaban emular escenarios ficticios de guerra. Inicialmente eran recreaciones de los tableros de estrategia de guerra utilizados por los militares y poco a poco fueron complejizando las mecánicas con la incorporación de naipes y dados.

Los juegos de tablero de guerra adquirieron una particular afición a finales de los 1950s con los clubes fundados por Charles Roberts y su Avalon-Hill Game Company, con quienes creó los juegos de tablero *Blitzkrieg*, *Waterloo* y *Afrika Korps*³⁷⁶. Con la popularización de la literatura de J.R.R. Tolkien, los juegos de tablero de guerra comenzaron a utilizar temáticas de fantasía medieval, y para los ochenta con la popularización del Cyberpunk de William Gibson en *Neuromancer*³⁷⁷, los juegos de tablero de guerra se volvieron ricos en sincretismo temático y estético. Para los años 2016 y 2017 en el Reino Unido se utilizan figuras miniaturas que son pintadas a mano por los interesados, tienen reglas complejas y escenarios sumamente elaborados. En las calles principales de Edinburgh, Escocia y Durham, Inglaterra aún se pueden encontrar establecimientos dedicados a la venta de suplementos –pintura, piezas de repuesto, tableros– y ofrecen su espacio para que los jugadores ejecuten sus partidas, las cuales son amalgamas de juegos de rol y juegos de tablero.

7.3.2 [1958] < Juego de Computadora > De osciloscopio a acontecimiento visual

El físico William Higinbotham del Brookhaven National Laboratories de New York realizó experimentos con un osciloscopio, este fue el primer intento de simular tenis de mesa utilizando la pantalla del osciloscopio. Si bien el juego quedó en etapa de prototipo, lo que

³⁷⁶Ibid.

³⁷⁷William Gibson, *Neuromancer* (Canada: Ace Books, 1984).

más llamó la atención de los ingenieros fue la capacidad de controlar los objetos de la pantalla por medio de la manipulación de las perillas de la máquina.

7.3.3 [1961] <Juego de Computadora> El primer juego de computadora

Steve Russell, estudiante del Massachusetts Institute of Technology creó *Space Wars*, el primer juego de computadora. Era un juego sumamente complicado que requería de conocimientos especializados de física y computación, limitados en aquel entonces únicamente a ingenieros o técnicos.

7.3.4 [1968, 1970, 1972] < Juego de Computadora > *Magnavox Odyssey* y *Pong*!

En 1968, mientras Ralph Baer trabajaba en proyectos para la firma Sanders Associates, un grupo de consultores especializados en desarrollo de *hardware* y *software* para aviones, retomó los experimentos de William Higinbotham, con la intención de generar sistemas interactivos con una televisión. Lo anterior derivó en un sistema de juego, que dio como resultado la *Magnavox Odyssey*, la primera consola de videojuegos. Ralph Baer es considerado el padre de los videojuegos, especialmente por desarrollar el concepto de sistemas caseros para videojuegos.

Uno de los puntos fundamentales del *Magnavox Odyssey* es que utilizaba una televisión doméstica para proyectar como imagen el código programado, lo que cimentó el rumbo para que Nolan Bushnet readaptara *Space War* a *Computer War*, la primera cabina de videojuegos. Para fines prácticos ésta era una placa Rom que utilizaba una televisión doméstica y ambas estaban montadas en una cabina de madera. *Computer War* pasó desapercibida en ese momento, ya que en palabras de su diseñador “era demasiado complicado para un tipo barbudo en un bar”³⁷⁸.

En el año 1972, Al Alcorn diseña el videojuego *Pong* para la compañía Atari, fundada por Nolan Bushnet. Magnavox demandó a la compañía Atari, argumentando que Pong realizaba plagio de la patente del Odyssey. Se solucionó esto cuando llegaron Bushnet y Baer a un arreglo económico y abandonaron el juicio.

³⁷⁸Carr and Comtois, "Video Game Invasion: The History of a Global Obsession."

7.3.5 [1974] <Juego de Tablero> *Dungeons & Dragons*

*Dungeons & Dragons*³⁷⁹ es un juego de tablero creado en 1974 por Gary Gygax, y un ejemplo claro de lo que ya se puede llamar un Cybertexto en el que los participantes se transmigran en un personaje en un contexto generalmente de *épica fantástica*. Las características particulares de los personajes pueden ser determinadas y personalizadas de acuerdo a las preferencias, gustos y facultades de los participantes. Estos participantes colaboran en gestas y actividades que acontecen en el mundo o universo persistente que generan avance narrativo y cuantificable en su personaje. Es un complejo juego de exploración, cooperación y conflicto, en el que un grupo de jugadores asume el papel de un personaje creado por ellos mismos, y bajo la guía de un narrador y árbitro llamado maestro de mazmorra recorren un escenario ficcional, actuando y reaccionando como el personaje creado. El juego requiere muy pocos instrumentos: generalmente se puede jugar con hojas de papel y dados, aunque hay aficionados que incorporan disfraces, figuras, maquetas, etcétera.

La función del maestro o amo de mazmorra es la de aplicar las reglas, construir una estructura narrativa y resolver conflictos. El maestro de mazmorra tiene la facultad de ir generando el relato y obstáculos que deberán resolver los jugadores. *Dungeons and Dragons* se transformó en un juego sumamente popular que generó infinidad de variaciones con diversas temáticas, por ejemplo, *Vampire The Masquerade* con temas de novela gótica, etcétera. *Dungeons and Dragons* es el fundamento contemporáneo esencial de los llamados *Role Playing Games* (RPG).

7.4 Videojuegos, aventuras gráficas y el caminar como narrativa

7.4.1 [1976] <Juego de Computadora> *Adventure Games*

Derivados de *Dungeons and Dragons* surgen los *adventure games*, los cuales ya pueden considerarse videojuegos en los cuales los jugadores se transmigran en el protagonista de un Cybertexto enfocado en la exploración y resolución de acertijos. En los *Adventure Games* se establecen relaciones causales con los objetos, y la función del jugador,

³⁷⁹Gygax, *Dungeons & Dragons*.

en palabras de Aarseth, es más similar a la de un Sherlock que a la de un Fausto, en su relación con la estructura dramática y el tiempo³⁸⁰.

Los primeros Adventures Games de computadora eran totalmente de texto, en los cuales los jugadores leían el relato y por medio del teclado escribían textualmente las acciones de su personaje, por ejemplo en la pantalla aparecía un párrafo que indicaba: “Te encuentras en un sendero rodeado en medio del bosque, frente a ti el sendero se bifurca”, y el sistema podía estar programado para responder a indicaciones textuales como: “observar los árboles”, “tomar el camino derecho”, etcétera, tomando como base este sistema el relato se iba desarrollando.

Zork fue de esos primeros videojuegos de texto, en los que se escribían textualmente las indicaciones para progresar en la trama. *Zork* fue escrito entre 1977 y 1979 por los estudiantes de MIT Tim Anderson, Bruce Daniels, Dave Lebling y Marc Blanks, inspirados por el primer videojuego de texto *Advent*³⁸¹. En determinados puntos de la trama, aparecía un personaje que recapitulaba lo sucedido e indicaba cómo la trama iba avanzando. El nombre *Zork* viene de la jerga utilizada por hackers para designar un programa inconcluso hasta que estuviera listo para ser introducido en un sistema. El vocablo por sí mismo no parece tener ningún significado u origen rastreable.

7.4.2 [1979] Roberta Williams, del *adventure game* a la aventura gráfica

En 1979 la diseñadora Roberta Williams fue la pionera que efectuó la transición de los Adventure Games de texto –también conocidas con otros umbrella terms como *ficciones interactivas*, *compunovelas*, etcétera– a las llamadas *Aventuras Gráficas*. Ese nuevo tipo de videojuego ahora utiliza la capacidad de las computadoras para generar gráficos, y por lo tanto las ahora llamadas Aventuras Gráficas se transmutaron en artefactos de narrativa audiovisual, transformando totalmente al medio.

Gracias a Roberta Williams los videojuegos se perfilaron a explorar nuevas formas de cybertexto e hipermedia a partir de lo que los desarrolladores llaman “contenido”. En la jerga de los desarrolladores, es muy común utilizar la palabra “contenido” para designar todo

³⁸⁰ Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

³⁸¹ Hansen, *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*.

aquello que no son líneas programadas de código, el “contenido” sería entonces todo el arte, archivos de audio, videos y música. Básicamente si puede verse o escucharse, es contenido, y si tiene una función es código.

En 1980, junto a Ken Williams, Roberta realizó la que se podría considerar la primera aventura gráfica, *Mistery House*³⁸², para la computadora de Macintosh Apple II. La trama de *Mistery House* nos transmigra en un personaje que debe resolver una serie de asesinatos en una antigua casa de arquitectura victoriana; es uno de los primeros videojuegos con temáticas de horror gótico. Aarseth sostiene que en las tramas de los juegos de aventuras, entre más estereotipos, mejor, ya que así se requerirá menos iniciación del usuario³⁸³. Continuando con esa premisa, si bien podrían parecer tramas poco sofisticadas si se observan superficialmente, especialmente los videojuegos de los setenta y ochenta, debemos ser conscientes de que lo relevante en los videojuegos es la capacidad de transgredir o incidir en la trama. Sigeru Miyamoto sostiene que la función de la trama es motivar la acción, es decir, establecer un conflicto o misterio a resolver³⁸⁴.

En entrevista con Phillip Jong, Roberta Williams, señaló la importancia que tenía para ella la trama en el momento de diseñar un video juego:

“En mi día, al crear un nuevo juego de aventuras, lo primero que pensé, antes de siquiera pensar en un 'marco de trabajo' fue: ¿Cuál es la historia? ¿Quiénes son los personajes, especialmente el personaje principal? ¿Qué está tratando de hacer, es decir, cuál es su búsqueda? ¿En qué tipo de 'mundo o tierra' se jugará este juego? En otras palabras, siempre pensé primero en la historia, los personajes y el mundo del juego. Necesitaba entenderlos antes de que pudiera siquiera pensar en cualquier marco de juego, "motor" o interfaz”³⁸⁵.

³⁸²Roberta Williams and Ken Williams, *Mistery House* (United States of America.: Sierra Online, 1980).

³⁸³Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

³⁸⁴Hansen, *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*.

³⁸⁵Roberta Williams, interview by Phillip Jong, 16 de julio de 2006. , 2006.

King's Quest de 1983 de Roberta Williams transformó totalmente a los videojuegos que se enfocaban en la narrativa y el relato. Entre las aportaciones de *King's Quest* podemos mencionar que fue un juego que permitió a los jugadores transmigrarse en un personaje que podía navegar un espacio bidimensional que simulaba ser tridimensional. A pesar de que la estructura eran píxeles bidimensionales, el protagonista podía moverse alrededor de los objetos en la pantalla.

Si seguimos lo señalado por Manovich, los videojuegos en mayor medida retienen o vislumbran un aspecto narrativo, ya que en su constitución se encuentra el recorrido de espacios o paisajes virtuales³⁸⁶. Podemos entender a los videojuegos como una forma de narración audiovisual ergódica, tomando como punto de partida los postulados de Lev Manovich y Espen Aarseth. Lev Manovich en su análisis de los videojuegos *Doom*³⁸⁷ y *Myst*³⁸⁸, retoma el concepto de Diégesis presentado por Michel de Certeau, en que la trama establece un itinerario ["guía"] y el navegante lo atraviesa ["transgrede"], señala que en los videojuegos, la navegación de un espacio virtual es una forma de narrativa. El navegante – un término propuesto por Manovich, mucho menos laxo que video jugador– al estar recorriendo un espacio virtual, lo está transgrediendo, por lo tanto, está generando narración. Lo cual nos remite a la danza posmoderna, en la cual el caminar es una forma de danza, o como Manovich dice: una forma de narración y narrativa. El caminar también es parte del mundo del arte. La narrativa y el tiempo se estructuran con el movimiento dentro de un espacio³⁸⁹, lo que nos ayuda a reafirmar la propuesta de Espen Aarseth al catalogar como narrativas Ergódicas³⁹⁰ a aquellos relatos en los que lector puede transgredir, atravesar y modificar la trama, ya sea en su estructura dramática o al navegar ese espacio virtual. El diseñador de videojuegos Shigeru Miyamoto señala que en los videojuegos la narrativa debe estar constituida del enlace de tres instancias indispensables: el relato, la interface y la mecánica. Por lo tanto, el desarrollo de las mecánicas debe ser la forma primordial de

³⁸⁶Lev Manovich, "Navigable Space.," <http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space>.

³⁸⁷Carmack, Romero, and Hall, "Doom."

³⁸⁸Miller and Miller, "Myst."

³⁸⁹Manovich, "Navigable Space."

³⁹⁰Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

proporcionar el relato³⁹¹, apuntalando la afirmación de que la navegación en un espacio es una forma de narración y por lo tanto, de generación de relatos propuesta por Manovich³⁹².

Roberta Williams diseñó alrededor de veintitrés videojuegos, entre los que podemos mencionar *The Dark Crystal* [1984], *The Black Cauldron* [1984], *Fahtasmagoria* [1995]. En 1999 se retiró del diseño de los videojuegos. Es sumamente importante señalar que Roberta Williams volvió de dominio público su obra en 1987, alentando a las personas a que realizaran copias de sus videojuegos y compartirlas con quien así lo deseara. Si bien el archivo de juego se puede obtener en repositorios digitales como la asociación Archive[.]org, se requiere un emulador de Apple II.

Si bien se puede intuir, al hacer este breve recorrido holístico, podemos afirmar con más seguridad que los juegos son vehículos de transmisión e incluso preservación del relato. Uno de los fenómenos más interesantes que podemos encontrar es como los juegos son transformados por la tradición, y comienzan a adquirir atributos y connotaciones de índole más complejas. En definitiva, tenemos a los juegos arcaicos que se fueron articulando como elementos importantes de sus religiones y tradiciones, y podemos recordar las palabras de Ernesto Sábato quien señalaba: “Los mitos son más fuertes que los hechos que tratan de destruirlos”³⁹³. El que todos esos juegos arcaicos se recuerden más por su tradición esotérica que por su articulación lúdica es un tipo de evemerismo, o euhemerismo: teoría hermenéutica, creada por Évemero de Mesene, s. IV. a. C. según la cual los dioses son personajes históricos mal recordados y magnificados por la fantasía popular³⁹⁴. De alguna forma podemos decir que los videojuegos con el devenir del tiempo han ido adquiriendo atributos característicos de nuestra episteme contemporánea, es decir, adquieren atributo pedagógicos, económicos o artísticos.

³⁹¹Kohler, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*.

³⁹²Manovich, "Navigable Space".

³⁹³Ernesto Sábato, *Sobre Héroes Y Tumbas* (Buenos Aires, Argentina: De Bolsillo, 2003).

³⁹⁴Roberto Arlt, *Las Ciencias Ocultas En La Ciudad De Buenos Aires* (Buenos Aires, Argentina.: Dracena, 2013).

7.5 Holística epistemológica: Vanguardias y videojuegos

En este apartado³⁹⁵, se aspira a plantear una conversación y reflexión en torno a la influencia cultural de las llamadas Vanguardias Artísticas o *Avant-Garde*, sobre el cubismo analítico y su propuesta de que es posible realizar la descomposición geométrica y el color de una escena, a través de sus formas más básicas o primigenias. de esta manera se gesta la estructuración del cambio de paradigma en la cultura contemporánea, que permitió el surgimiento y articulación de formas de abstracción e interpretación de la imagen visual. Específicamente los videojuegos al utilizar el pixel como unidad básica para la construcción de la imagen cinética, abonan a la exploración de estas formas de relato audiovisual.

Si se parte de la premisa de que la existencia y experiencia humanas se han caracterizado por la causalidad indirecta, y toda actividad cultural está directa e indirectamente relacionada con los individuos y colectivos que la generan, se puede señalar que los videojuegos, como generadora y medio de narrativa audiovisual contemporánea, son una consecuencia directa e indirecta de procesos culturales de potencia incalculable, como lo fueron las vanguardias artísticas o *Avant Garde*. Podríamos comenzar por productos con evidente influencia directa del surrealismo plástico como lo son *Darkseed*³⁹⁶ y *Darkseed 2*³⁹⁷ en los cuales tanto en diseño, temas y discurso se busca integrar la condición contradictoria de la realidad y el sueño en una realidad absoluta, una superrealidad como la expresada por André Breton en 1924 en el primer Manifiesto Surrealista³⁹⁸. Ambos videojuegos fueron diseñados bajo la dirección e inspiración de los trabajos del surrealista Hans Rudolf Giger. En este punto, podríamos reflexionar sobre la resonancia, el cambio cultural detonado por las vanguardias, que permitió la configuración de los videojuegos como generadores de sentido

³⁹⁵La siguiente reflexión se gesta a partir del seminario temático impartido por la Doctora María Teresa Puche en septiembre de 2015 como parte del programa formativo del Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura DIAC, y las actividades correspondientes a las Cátedras Fernando Carlos Vevia Romero y Fernando Carlos Luna: La luz de la contradicción: García Lorca y el Arte de Vanguardia, Literatura, música y Pintura en el modernismo hispánico de Rubén Darío del Doctor Miguel Ángel García, impartidas también en septiembre de 2015.

³⁹⁶Michael Cranford, Mike Dawson, and H.R. Giger, *Darkseed*, *Darkseed* (United States of America: Cyberdreams, 1992).

³⁹⁷Raymond Benson and H.R. Giger, *Darkseed* *Idbid.* (Cyberdreams, 1995).

³⁹⁸Rachel Barnes and Colaborators, *The 20th-Century Art Book*. (London United Kingdom: Paidon Press, 2001).

e imagen visual; en lugar de realizar una enumeración de videojuegos con influencias visuales de diferentes ismos vanguardistas

Lo anterior nos lleva a plantearnos: ¿la influencia y potencia cultural del cubismo analítico hizo posible que la sociedad asimilara los grados de abstracción de las imágenes conformadas por pixeles utilizadas en los videojuegos?

Para poder reflexionar la respuesta, debemos considerar los diferentes contextos que pusieron en marcha al pensamiento contemporáneo. Si nos vemos injustamente obligados a señalar un punto de partida para el pensamiento contemporáneo, debemos tener presentes los múltiples conflictos bélicos, económicos, culturales y estructurales que predominaron en Europa y en el pensamiento occidental de finales del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX, que, como un bucle de causalidad, pusieron en marcha los eventos y contextos que configuraron al paradigma antimodernista denominado: Vanguardias Artísticas o *Avant-Garde*. Debido al desencanto e insatisfacción causada por el desenmascaramiento de la promesa Moderna de la Europa Occidental que desencadenó en la llamada “Gran Guerra” o Primera Guerra Mundial, las Vanguardias Artísticas buscaron romper con la tradición moderna, sus estructuras sociales e incluso legado histórico. Frente a lo que consideraban que era un modelo de existencia con privilegios a lo material, la producción industrializada y la devaluación del individuo frente a los objetos burgueses, los Vanguardistas hicieron su apuesta a favor del futuro y rechazaron todo lo anterior. Desde una postura desencantada y paradójicamente idealista, los artistas se apropiaron del término militar de *Avant-Garde* o vanguardia dándole la connotación de anticipadores del futuro, iniciando su combate contra las tendencias, criterios y paradigmas establecidos por las clases económica e intelectualmente dominantes. Abogando por reformas sociales radicales, por el concepto de libertad de expresión manifestado en la alteración de la estructura de las obras artísticas, el abordar temas vetados por las estructuras dominantes y dando un nuevo orden a los parámetros creativos³⁹⁹. El proceder provocador se materializó en los llamados *Manifiestos* y dio paso a los diferentes ismos artísticos, es decir, diversas vanguardias artísticas con diversos fundamentos estéticos, pero con denominadores discursivos comunes: la lucha

³⁹⁹ Carolina Fernández-Castrillo, "Avant-Garde Cinema: A Visual Esperanto of Modernity," *Área Abierta* 10, no. 26 (2010).

contra las tradiciones. Se procuró así el ejercicio de la libertad individual y la innovación, audacia y libertad de la forma; manteniendo el carácter experimental y la rapidez con que se suceden las propuestas.

La propuesta o ismo en la que enfocaremos nuestra mirada es la primera fase del cubismo, específicamente el cubismo analítico, del cual se considera a Paul Cézanne su precursor de orígenes impresionistas, Cézanne, en su búsqueda artística, realizó las exploraciones de simplificación geométrica y fenómeno óptico que en 1909 invitaron a Picasso, Braque, Metzinger y otros a experimentar con la representación de múltiples puntos de vista del mismo objeto y consecuentemente su propuesta de que es posible realizar la descomposición geométrica y el color de una escena, a través de sus formas más básicas o primigenias⁴⁰⁰. Lo que se nota con el devenir del arte es que reconocibles aspectos de la realidad van desapareciendo⁴⁰¹.

Nos aventuraremos a señalar que este cambio de paradigma de poder percibir a la imagen a partir de sus formas más básicas y primigenias permeó en otras disciplinas visuales tales como el diseño gráfico. La influencia del Cubismo en el Diseño Gráfico contemporáneo se hace patente en el recurrente uso del plano del cuadro, la cuadrícula. Igualmente es detectable en la reducción del espacio de representación y el empleo de formas geométricas con bordes abruptos. Bajo la influencia del cubismo analítico, los diseñadores gráficos contemporáneos realizan la labor de diseño de personajes, objetos y lugares desde puntos de vistas dinámicos. A la vez que se muestran a menudo muchas partes del mismo modelo al mismo tiempo, desde diversos ángulos, planos colores y formas ⁴⁰². En estas obras, las tendencias que podemos hacer notar son las siguientes:

- Simplificación a figuras y planos geométricos.
- Puntos de vista múltiples y simultáneos.
- Síntesis de espacio y figura.

⁴⁰⁰Jorge Frascara, *El Diseño De Comunicación*, Biblioteca Del Diseño. (España: Ediciones Infinito, 2006).

⁴⁰¹Darin McNabb, "Del Arte Moderno Al Posmoderno " in *100 Años De Arte* (México: La fonda filosófica, 2012).

⁴⁰²Adriana Marinica, "The Influence of Art History on Modern Design – Cubism," <http://www.pixel77.com/the-influence-of-art-history-on-modern-design-cubism/>.

Dentro de una de las concepciones medulares del Diseño Gráfico se encuentra la aseveración de que la unidad básica de la imagen es el punto y la línea, y toda imagen puede ser descompuesta en puntos y líneas⁴⁰³. El concepto de punto como unidad primigenia de la representación visual, el elemento gráfico fundamental, se vio reforzado con el surgimiento del lenguaje binario computacional y los monitores para ordenadores, los cuales –a la fecha– utilizan un sistema de celdas –píxeles– para construir, elaborar y representar la imagen. El pixel es la unidad más pequeña en la representación visual de una imagen digital en una pantalla de ordenador, generalmente identificable como un punto, un cuadrado o un rectángulo. Los píxeles que tienen un tamaño idéntico al ser agrupados en un plano bidimensional cada uno de ellos con un diferente color plano o escala de gris, pueden generar lo que llamamos coloquialmente como imágenes digitales. A mayor uso de píxeles para conformar la imagen, más detallada es la misma. El número de píxeles en una imagen es general y comercialmente conocido como “resolución” y, por ejemplo, en la fotografía a mayor resolución –número de píxeles por pulgada– mayor fidelidad y cercanía a la forma y colores del objeto fotografiado. Tener mayor resolución se traduce en obtener una imagen con más detalle o calidad visual. Existen diferentes estándares comerciales, académicos y técnicos que le dan diferentes valores numéricos a la resolución de una imagen digital, pero la mayoría se centran en el número de píxeles por pulgada o el número de píxeles que puede procesar a lo ancho y a lo alto la pantalla.

Para el año en que se escribe el presente texto –2018–, el estándar comercial y popular para la generación y representación de la imagen cinética para consumo doméstico es de 1920x1080 píxeles en la superficie de la pantalla. En cambio, que los sistemas de videojuegos de 1984, específicamente el Atari System I eran capaces de generar una resolución máxima de 336 x 240 píxeles con 256 colores de una paleta de 1024, lo que nos puede ayudar a comprender los grados de abstracción e iconicidad utilizados para representar la imagen en los primeros sistemas informáticos. Es decir, la imagen requería ser conformada por el reducido número y conjunto de su unidad más básica, el punto o pixel.

⁴⁰³Frascara, *El Diseño De Comunicación*.

Tal limitación tecnológica en torno a la unidad primigenia o pixel y su tonalidad encaminó a los diseñadores y artistas visuales a trabajar con diferentes grados de abstracción para construir la experiencia visual ergódica que constituye a los videojuegos. Personajes, escenarios, e incluso sonidos fueron contruidos a partir de comandos binarios de ceros y unos. En planos bidimensionales se plasmó la ilusión de diferentes planos espaciales alejados de la asimilación cartesiana de la realidad. Era posible realizar la composición geométrica y el color de una escena, a través de sus formas más básicas o primigenias: el pixel a partir de ceros y unos. La resonancia de las vanguardias, de los ismos, del cubismo analítico nos permitió concebir el mundo de formas diversas a las de lo cotidiano: de tal forma apareció una nueva forma de expresión visual denominada coloquialmente como el *pixel art*, el cual consiste en la elaboración de imágenes digitales a partir de código binario y hexadecimal utilizando al pixel como unidad básica.

Desde la era temprana de los videojuegos, el uso del pixel como unidad básica para la generación de sentido permitió que los mismos se encaminaran a volverse una forma de narrativa audiovisual, una perspectiva ergódica que, nos podemos arriesgar a afirmar, es posible para los diferentes ismos de las Vanguardias Artísticas.

Para las generaciones que fuimos configuradas bajo la cultura visual que fue estructurada por la influencia directa de las Vanguardias Artísticas nos es complicado comprender o incluso concebir el mundo sin todas esas influencias que ahora constituyen el cómo producimos y consumimos la imagen. Nuestra Cultura Visual no sería posible sin las bases teóricas, ideológicas y formales impulsadas en las Vanguardias Artísticas. Sin la potencia cultural que tuvo el Cubismo Analítico en el cómo asimilamos la abstracción, no hubiese sido posible que el Diseño Gráfico empleara el pixel como un generador de imagen y sentido, e irremediamente los videojuegos no serían un artefacto de Narrativa Audiovisual con tanto potencial como lo es ahora. Los videojuegos son un medio gestante de una innovadora forma de Narrativa Audiovisual: la ergódica, aún por explorar, por desarrollar, por experimentar, y que por tanto debemos liberar de las ataduras del pasado. Debemos sentirnos felices de seguir siendo parte de una vanguardia del arte; estamos en primera fila para presenciar nuevas formas de narrativa audiovisual, podemos expresar las mismas palabras que Rudolph Arnheim cuando en 1931 hablaba de cinematografía: “por

primera vez en la historia, una nueva forma de arte se está comenzando a desarrollar y nosotros podemos decir que estuvimos allí”⁴⁰⁴.

7.6 Holística temática

En el presente apartado se realiza la propuesta de cuáles son las influencias temáticas que han estructurado a los videojuegos como un artefacto de generación y distribución de relatos. Si bien los videojuegos cada vez exploran más formulas narrativas y temáticas, desde sus orígenes se pueden rastrear una serie de géneros narrativos que convergen fronterizamente en sus relatos. Podemos afirmar que las formulas narrativas que han resultado fundamentales desde los orígenes de los videojuegos han sido: la novela gótica, la ciencia ficción, la novela policiaca y la fantasía épica o folclórica. Los videojuegos dentro de sus relatos tienden a ser pastiches posmodernos de diversos intertextos temáticos, mitológicos y culturales. Exploraremos los puntos más relevantes –más no los únicos– que han estructurado las formulas narrativas y los temas más recurrentes en los videojuegos.

Vivimos en una Cultura Visual y la misma es un producto de la posmodernidad, en la cual estamos ligados con todas las épocas que nos anteceden.⁴⁰⁵ Se corroboran así a Tarkovski y su afirmación que sostiene que el mundo del arte es un conjunto de esferas que interactúan entre sí, sin la anulación de la perspectiva del progreso de la ciencia.

A pesar de que no sabemos en qué época visualmente vivimos, los sincretismos derivados de la interacción de todas las visualidades anteriores a nosotros, de alguna forma están configurando la manifestación global de nuestra cultura, nuestro estilo. Si bien en el arte no podemos hablar de progreso, sí podemos hablar de causalidad y holística, especialmente en nuestra cultura visual en la cual tomamos retazos de los mundos arcaicos y primigenios, y generamos desplazamientos, discursos. Lo que nos recuerda que el punto medular de la preservación es la perspectiva de la utilización y la construcción de nuevos discursos a partir de las piezas existentes⁴⁰⁶.

⁴⁰⁴Laura Marcus, *The Tenth Muse: Writing About Cinema in the Modernist Period*, ed. Oxford University Press (Oxford.: Oxford University Press, 2007).

⁴⁰⁵Rabadán, "Seminario Temático: Metodologías De Estudio Del Arte..",

⁴⁰⁶Peláez, "El Acerco Fílmico: Preservación De La Imagen Documental."

Debemos ser conscientes de que no hay tal cosa como una separación de la forma y el contenido y a lo largo del texto hemos venido argumentando que los juegos y los videojuegos no son articulaciones banales de la cultura visual contemporánea, sino que son manifestaciones del estilo y el pensamiento contemporáneo. Tal fenómeno es a lo que William Gibson denominó metafóricamente como “fantasmas semióticos”: fragmentos del profundo imaginario cultural que emergen y toman vida por sí mismos en el cotidiano popular⁴⁰⁷. Si los videojuegos tienden a ser pastiches posmodernos que retoman de una forma casi anárquica diversos textos intertextos, se consideran el reflejo de la articulación de nuestra cultura contemporánea. Es innegable que nos encontramos rodeados de infinidad de piezas artísticas y no-artísticas repletas de referentes huecos, que expelen significantes vacíos, y dependiendo de nuestra postura moral al respecto, lo podríamos considerar como una manifestación o un malestar de la cultura. No obstante, de alguna forma, esa brecha entre los referentes huecos y los temas trascendentes son los que nos pueden ayudar a vislumbrar el valor estético de las obras y de las experiencias estéticas que el acontecimiento visual con las mismas nos proporciona.

Podemos tener una postura sumamente cínica al señalar que la producción audiovisual contemporánea es una constante regresión a los estilos y temas abordados en el pasado, y desechar la mayoría de nuestra producción cultural en aras de obtener una ominosa originalidad.

De igual forma podríamos tener la perspectiva más cómoda del desarrollador Dustin Hansen, quien busca alentar a los video jugadores y aquellas personas que aspiran a ser diseñadores y artistas del videojuego a que hagan listas mentales y textuales de los detalles que captan su atención y emoción, tales como: las mecánicas, la trama, el arte, la música, el diseño, la iluminación, la ambientación. Y luego de escribir todos esos detalles, se les pide que reflexionen sobre cómo integran en la totalidad al videojuego. Él confía que al reflexionar sobre todos los componentes, se puedan percibir ecos y susurros de los videojuegos del pasados, recordándonos que “el futuro está sobre los hombros de los héroes del

⁴⁰⁷William Gibson, *Burning Chrome* (Canada: Harper Voyage, 2003).

pasado”⁴⁰⁸. Aquí se puede aceptar que: si algo podemos aprender de mirar a la historia de los videojuegos –y de las artes en general– es que hay temas que permanecen apareciendo y reapareciendo una y otra vez.

7.6.1 [1764 d.C] La novela gótica y el horror del mundo interior

Podemos atribuir la estabilización de la novela u horror gótico a Horace Walpole bajo la influencia de James Hervey⁴⁰⁹. Los ensayistas Horacio Izquierdo y César Fuentes Rodríguez señalan que, desde una perspectiva superficial, una de las principales características del texto de Walpole y, por consiguiente, de todo el horror gótico, es que el relato y su intriga se desarrollan en antiguas construcciones como castillos, monasterios o fortalezas, la mayoría de las veces en un avanzado estado de deterioro y decadencia. El contexto de los relatos suele estar envuelto de profecías ancestrales y eventos sobrenaturales y sombríos que comienzan a mostrar la verdadera naturaleza de sus protagonistas. Tal escenario y paisaje es una manifestación del mundo interior de los personajes, los cuales son presa de pasiones desenfrenadas, depresiones profundas, paranoia y amores tóxicos. *El castillo de Otranto* fundamentó el abordaje artístico de los conceptos del mal en la mente humana, presentando personaje con profundos conflictos emocionales producto de acciones realizadas y ocultadas, no únicamente por los protagonistas, también por las generaciones que les precedieron. De esta forma se escenifican ideas sobre la psicología del hombre, dando como resultado de que en el contexto de Walpole ya se realizaban meditaciones sobre la estructura de la mente⁴¹⁰.

Las damiselas en peligro suelen ser uno de los catalizadores de la trama más comunes, Fuentes Rodríguez postula que mucho más recurrente que la damisela en peligro, una de los principales arquetipos es el de la masculinidad tiránica; manifestada en alguna figura de autoridad, ya sea un padre, rey, marido o patriarca que busca de la damisela un acto o acción

⁴⁰⁸Hansen, *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*.

⁴⁰⁹Moore, *Jerusalem : A Novel*

⁴¹⁰Horacio Izquierdo, "Prologo De La Primera Edición," in *Tres Piezas Goticas* (España: Waldemar, 2006).

indigna, sea el matrimonio forzado, el sacrificio de la castidad o la vida o acciones oscuras y siniestras⁴¹¹.

En apartados anteriores mencionamos al videojuego *Castlevania*, su uso del folklore, su apropiación de los relatos sobrenaturales de vampiros, hombres lobos, brujas y espectros⁴¹² y su sincretismo a partir de las novelas gráficas de Araki Hirohiko. Otros videojuegos que retoman los temas de la novela y horror gótico son: *Koudelka*⁴¹³, es un relato en el que una médium, un sacerdote y un saqueador de tumbas se adentran al monasterio derruido Nemeton en Aberystwyth, Wales, luego de que los habitantes del poblado aledaño intentaron envenenarles por lo que buscan refugiarse de los atacantes. Conforme la trama progresa, se van desenvolviendo los conflictos internos de los personajes y las verdaderas motivaciones de por qué viajaron al monasterio poseído por una fuerza demoniaca. Keiichi Yano⁴¹⁴ define a este tipo de videojuegos como *Dramatic Story Based*. Dentro de sus mecánicas es importante señalar que el sistema de combate se desarrolla en una retícula isométrica, se puede mover a los personajes sobre la misma por turnos intercalados con los movimientos de los adversarios. Además de que los personajes utilizan hechizos que hacen referencia a la tradición hermética y al esoterismo del tarot.

Los videojuegos del director Miyazaki, *Dark Souls*⁴¹⁵ y *Bloodborne*⁴¹⁶, beben directamente de los temas góticos. *Dark Souls* nos transmigra en un personaje sin nombre que luego de ser liberado de un asilo derruido se debe internar en la catedral de los no-muertos, siguiendo la profecía de que al tocar las campanas de esa catedral podrá librar al reino de la maldición de la inmortalidad. En el desarrollo de la trama se revelarán los secretos de la formación de ese mundo, las pasiones del rey de esa tierra, el drama familiar de su aristocracia y la cadena de traiciones y mentiras que han sostenido a ese reino. *Bloodborne*

⁴¹¹César Fuentes-Rodríguez, *Mundo Gótico* (Barcelona España: Quarentena Ediciones, 2007).

⁴¹²Summers, *The Vampire: His Kith and Kin*.

⁴¹³Hiroki Kikuta, "Koudelka", ed. Hiroki Kikuta (Japón: SNK, 1999).

⁴¹⁴Es un músico y diseñador de Videojuegos, actualmente trabaja en videojuegos que buscan integrar a la música como una forma de mecánica.

⁴¹⁵Hidetaka Miyazaki, "ダーク ソウル Dāku Souru," in *Dark Souls* (Japón: Namco Bandai Games, 2011).

⁴¹⁶"Bloodborne," (Japón: Sony, 2015).

puede recordar a la obra inconclusa de Pushkin: *Festín durante la peste*. La obra de Pushkin se desarrolla en un Edinburgh, Escocia del siglo XIX asolado por la peste, donde aristócratas celebran a puertas cerradas mientras su alrededor muere ⁴¹⁷. *Bloodborne* parte de una premisa bastante similar, en la que un viajero se ve atrapado en una ciudad constituida por catedrales y edificios residenciales de alto relieve y su población está siendo diezmada por una plaga, mientras sus aristócratas celebran en el interior de sus residencias. La trama deriva en una relevación de cosmicismo más cercano a los textos de H.P. Lovecraft. A nivel visual, *Dark Souls* es más cercano a la tradición medieval, mientras que los elementos visuales, tanto de arquitectura y vestimenta de *Bloodborne* son sincretismos del siglo XIX.

Coloquialmente a los videojuegos góticos también se les conoce como *Dark Fantasy*. Podemos mencionar a otros videojuegos que retoman los temas y abordajes góticos: *Legacy of Kain: Soul Reaver*⁴¹⁸, *The Elder Scrolls: Oblivion*, *Amnesia: The Dark Descent*, *The Path*, *Shadowgate*, *Rogue Legacy*, *Diablo*, entre otros más.

Izquierdo señala que la ficción gótica derivó no solo en la producción de novelas, influyó también en la creación de un considerable número de obras de teatro, cinematografía, y como hemos señalado, en un gran número de videojuegos. Por ejemplo, se realizaron adaptaciones de obras literarias como *El castillo de Otranto* y de *Frankenstein*. Izquierdo y otros autores más clasifican a *Frankenstein* de Mary Shelley como una novela gótica⁴¹⁹, y difícilmente se podría discutir tal afirmación, aunque es importante señalar que la novela de Shelley además de una novela gótica, era una novela de ciencia ficción.

7.6.2 La ciencia ficción: el humano frente a sus creaciones

La ciencia ficción es un género narrativo eminentemente especulativo que toma como punto de partida la relación entre los humanos y la tecnología y aborda los dilemas éticos, morales y sociales surgidos de tecnologías o avances científicos reales o hipotéticos. Equivocadamente se ha denominado a los autores y a los textos de ciencia ficción como “predictivos” o “proféticos”, cuando es más acertado abordar a las narraciones de ciencia

⁴¹⁷Alexander Pushkin, *Festín Durante La Peste* (Mexico: FCE, 1830).

⁴¹⁸Henning, Lemarchard, and Curry, "Legacy of Kain: Soul Reaver."

⁴¹⁹Izquierdo, "Prologo De La Primera Edición."

ficción como discusiones contemporáneas sobre las esperanzas y ansiedades producto de la evolución tecnológica y científica de la época en que fueron escritas.

En todas las culturas y épocas han existido relatos con preguntas especulativas alrededor de los dilemas éticos y morales que proponen las relaciones entre los humanos y la tecnología. Podemos considerar a *La nueva Atlántida*, el relato inconcluso del filósofo Francis Bacon de 1627, como uno de los documentos más antiguos en los que se articula un relato de ciencia ficción occidental. Si bien se puede argumentar que es una novela de ficción utópica, le podemos denominar como un relato de ciencia ficción debido a que los postulados diegéticos aspiran a plantear la discusión alrededor del choque cultural entre una sociedad científica y tecnológicamente más avanzada que la Europa de Bacon y los argumentos de los habitantes de la Nova Atlántida para mantener tal aislamiento. Aunque tal texto contiene explícitamente juicios de valor contra la sociedad China de 1600, y mucho de lo expuesto tiene tintes un tanto herméticos y esotéricos; el enfoque de los avances de la sociedad expuesta son eminentemente producto de la ciencia, y el centro de la discusión es alrededor de las implicaciones de tales descubrimientos.

Se podría argumentar que hay otros antecedentes de la ciencia ficción, tales como la novela de 1634 *Somnium* de Johannes Kepler, sin embargo la ciencia ficción contemporánea está estructurada a partir de dos puntos epistemológicos fundamentales: la Era de las Luces y la Revolución Industrial.⁴²⁰ La llamada Era de las Luces cimentó el panorama epistemológico en que la razón humana era el centro de la comprensión de la realidad y la revolución industrial mostró las fisuras de los avances tecnológicos frente a la realidad social. De tal intersección de los temas desarrollados por la novela gótica, con la episteme de la razón humana como la medida de la existencia y las ansiedades, preocupaciones y dilemas surgidos por el desarrollo tecnológico de la revolución industrial, surgió la novela de ciencia ficción, horror y el gótico contemporáneo. Esto fue eminentemente materializado en *El Prometheo moderno* de Mary Shelley conocido popularmente como *Frankenstein*.

⁴²⁰Lindsay Ellis, *The Evolution of Science Fiction* ed. PBS (United States of America: PBS Digital Studios, 2018).

7.6.3 [1918 d.C.] Mary Shelley: el horror y la ciencia ficción contemporánea

El autor de ciencia ficción contemporánea William Gibson, la ensayista Lindsay Ellis y el crítico de cultura popular James Rolffe señalan abiertamente que la precursora de la ciencia ficción contemporánea es la autora Mary Shelley con su novela de 1818 *El Prometeo moderno*⁴²¹. Shelley estuvo inspirada por el mito prometeico y realizó el abordaje moderno en el que el protagonista, el Dr. Viktor Von Frankenstein, lejos de ser una figura heroica – una influencia de la novela gótica– por medio de la ciencia busca arrebatarse el conocimiento prohibido a la naturaleza y con ello adquirir la potestad sobre la vida y la muerte. Lindsay Ellis señala que la novela de Shelley apuntaló los ejes temáticos de la ciencia ficción contemporánea:

- La ciencia únicamente limitada por la imaginación de los humanos, reflejado en el deseo de Viktor Von Frankenstein de acabar con la mortalidad.
- Las implicaciones éticas y morales de los descubrimientos, avances y acciones derivadas de la tecnología.
- El uso de los relatos de ciencia ficción como una exploración de nuestros miedos, ansiedades y esperanzas en el presente y el futuro⁴²².

Mary Shelley también escribió la historia *The Last Man*⁴²³: un relato de ciencia ficción que realizó en 1826 pero que fue apreciada y reeditada hasta 1960. *The Last Man* es una novela que podría considerarse una de las primeras del subgénero “post-apocalíptico”, la cual se centra en un futuro especulativo en donde la humanidad ha sido devastada por una plaga. En tal relato se exploran temas alrededor del aislamiento, el fracaso de la sociedad contemporánea, los riesgos de la ciencia. Además, Shelley utilizó el contexto ficcional del relato para abordar acontecimientos autobiográficos, como el hecho de ser la única sobreviviente de su familia: “Sí, puedo describir ese sentimiento, es el sentimiento de ser la última reliquia de una raza amada, mis compañeros se extinguieron ante mí”⁴²⁴.

⁴²¹Mary Shelley, *The Modern Prometheus* (United Kingdom: Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones, 1818).

⁴²²Ellis, *The Evolution of Science Fiction*

⁴²³Mary Shelley, *The Last Man* (United Kingdom: Henry Colburn, 1826).

⁴²⁴Mark Canuel, *Acts, Rules and the Last Man, Nineteenth-Century Literature* (United States of America: University of California Press, 1998).

Derivado del camino aplanado por Shelley, para finales del siglo XIX la ciencia ficción occidental era producida por dos de sus autores más representativos: Julio Verne y H.G. Wells; Verne se enfocó en el aspecto aventurero y romántico de los avances tecnológicos, y por otro lado, Wells estuvo mucho más enfocado en relatos moralizantes sobre los peligros del uso inmoral de la ciencia; todo ello para explorar las ansiedades de los productos tecnológicos presentes y futuros. En Japón eran populares las fábulas sobre viajes en el tiempo de Urashima Tarō, producidas durante el periodo Meiji, comprendido de 1868 a 1912, lapso temporal que se considera la era de transición de la sociedad aislacionista feudal hacia el imperio occidentalizado.

Para 1920, debido al mercado masivo de las publicaciones *pulp*⁴²⁵ y comics enfocados a la ciencia ficción y el horror, la ciencia ficción adquiere la atención e interés de la afición popular. Y, de alguna forma, tal popularidad derivó en que muchos críticos les consideraran baja literatura o carentes de valor artístico, aunque paradójicamente encumbraron a autores de ciencia ficción como Yevgueni Zamiatin, George Orwell, Aldous Huxley, Ray Bradbury, Isaac Asimov, entre otros, muchas veces deliberadamente omitiendo que eran autores de “género”. Al respecto, el escritor y científico Isaac Asimov afirmaba que la importancia de la ciencia ficción radica en que:

“Las historias individuales de Ciencia Ficción como siempre pueden parecer sumamente triviales a los cegados críticos y filósofos de hoy, pero en el centro de la ciencia ficción, en su esencia, se ha vuelto crucial para nuestra salvación, si es que seremos salvados del todo.”⁴²⁶

Uno de los giros particulares que ha tenido la ciencia ficción del siglo XX y XXI es la creciente nostalgia por los mundos perdidos. En la ciencia ficción se puede hacer evidente la serie de grietas de la modernidad señaladas por las vanguardias artísticas. La segunda

⁴²⁵Se les llama Pulp, debido a que sus hojas están fabricadas con pulpa de madera de muy baja calidad.

⁴²⁶Isaac Asimov, "My Own View," in *The Encyclopedia of Science Fiction*, ed. Robert Holdstock (United States of America: Wh Smith Pub; , 1978).

guerra mundial y el uso de armas nucleares sobre la población japonesa provocó un cambio temático y epistemológico fundamental en la ciencia ficción. Si bien, fundamentalmente se invocaba y representaba el terreno de la posibilidad a partir de la realidad científica, creando conceptos especulativos del futuro y tratando de vislumbrar cómo se verían afectados los individuos, las sociedades y sus componentes, la ciencia ficción se transformó en la evocación del futuro que nunca llegó Mark Fisher denominó esta situación como un futuro perdido o la cancelación del futuro. Derridá señalaba que el presente siempre está interconectado con el pasado y el futuro. Nuestra existencia está atormentada por aquello que ya no existe y por aquello que aún no existe. Mark Fisher retomó tales postulados para señalar que la ciencia ficción se transformó en una *Hauntology*, una fusión de Haunted –atormentado, obsesión– y ontología, el tormento y obsesión por el futuro perdido, el futuro prometido por la modernidad, pero negado por la realidad revelada en la segunda guerra mundial.

Uno de los autores cardinales de tal giro epistemológico es Phillip K. Dick, quién con su novela conocida actualmente como *Blade Runner*⁴²⁷ dio los fundamentos temáticos a William Gibson para estructurar con su novela *Neuromancer*⁴²⁸ al movimiento ciberpunk, cuya preocupación fundamental es que a pesar de que los avances tecnológicos no se detienen, se observa que los avances sociales parecieran retroceder. Gibson ha explorado los conceptos de: interconectividad, soledad, vestigio, memoria, olvido e inmortalidad en una sociedad con alto desarrollo tecnológico y enorme disparidad económica. Convirtiéndose de esta manera en un autor representativo del movimiento contracultura ciberpunk⁴²⁹.

Los videojuegos desde su origen giran en torno a la ciencia ficción y el horror. Intentar realizar en este espacio la enorme enumeración de videojuegos en que se utilizan la estructura y temas de la ciencia ficción resultaría sumamente extensa y particularmente redundante, pese a esto, mencionaremos al video juego de Atari, diseñado en 1980 por Dave Theurer: *Missile Command*. Esta obra transmigra al jugador en el operario de un sistema de defensa contra misiles nucleares tierra-aire cuya labor es defender seis ciudades, sin nombre,

⁴²⁷Dirk, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*

⁴²⁸Gibson, *Neuromancer*.

⁴²⁹Joseph Walsh to Vice, 2014, https://www.vice.com/en_us/article/william-gibson-interview-399.

de misiles nucleares entrantes, todos ellos disparados por un enemigo sin nombre. *Missile Command* es un juego infinito que no tiene una condición de victoria, es inevitable el ser derrotado en tal video juego, ya que su propuesta se basa en la premisa de que la guerra nuclear nunca tendrá ganadores, solo perdedores. Dave Theurer señala que la inspiración para el diseño del video juego proviene de sus recurrentes sueños en que las ciudades costeras de California eran erradicadas en la guerra nuclear y él estaba impotente observando⁴³⁰.

“Me despertaba en medio de la noche de una pesadilla en que veía estas estelas en el cielo acercándose, y yo estaba sobre las montañas de Santa Cruz y podía ver como golpeaban Sunnyvale, y sabía que tenía unos cuarenta y cinco segundos antes de que el impacto [nuclear] me alcanzara. Tuve esas pesadillas una vez al mes un año después de que terminara Missile Command.”⁴³¹

La *hauntology* producto del peligro latente de una guerra nuclear no se puede adjudicar únicamente al bando occidental de la guerra fría del siglo XX, los videojuegos rusos: *Metro 2033* de Andrew Prokhorov, *S.T.A.L.K.E.R.* de Anton Bolshakov y diversos juegos de cabina Arcade soviéticos reflejaban el miedo generalizado a la guerra nuclear y sus consecuencias. Además, la producción audiovisual y relatoría de Japón se estructuró a partir de su episteme particular, en palabras del artista Todd McFarlane: son el único país sobreviviente de una guerra nuclear y en su propia articulación son una sociedad post-apocalíptica. Todas estas epistemes derivaron en la exploración realizada por los videojuegos de los paisajes mentales, lo que Sabato llamó el amalgama del relato épico y la angustia del hombre, la metafísica de la existencia y el territorio fantástico de la consciencia del hombre

432

⁴³⁰Portnow, "Narrative Mechanics - How Missile Command Tells a Story - Extra Credits".

⁴³¹Simon Parkin, *Death by Video Game: Tales of Obsession from the Virtual Frontline (United States of America: Serpent's Tail, 2015)*.

⁴³²Sábato, *Abaddón El Exterminador*.

7.6.4 Andrei Tarkovski, el héroe Conrandiano y la transcodificación

En otros terrenos de arte audiovisual, podemos referirnos a los filmes *El Sacrificio*⁴³³, *Stalker*⁴³⁴ y *Solaris* de Andrei Tarkovski, como uno de los ejes temáticos primordiales de los videojuegos, no únicamente por que son intertextos referidos constantemente por artistas como Hideo Kojima. En el presente apartado elaboraremos alrededor de la influencia determinante que Tarkovski tiene en los videojuegos.

Si bien la cinematografía y los videojuegos no cuentan con una tradición artística y técnica clásica que les respalde, sí cuentan con una tradición cultural que los estructura. La cinematografía es uno de los artes más contemporáneos que ha ido articulando sus propios códigos narrativos, estructuras narrativas y, contrario a lo que podrían muchos semiólogos aspiran a refutar, la cinematografía ha construido su propio lenguaje. Tarkovski señalaba que le parecía esencialmente equivocado el punto de vista de que el cine es un sistema de signos. Argumentando que hay una falsa premisa desde la base misma de este enfoque estructuralista. Señaló que la música y cinematografía eran artes inmediatas, debido a que no requieren de la mediación de un lenguaje. De ahí radica la principal distinción entre la cinematografía y la literatura. La literatura requiere de símbolos y de conceptos para ser percibida, mientras que la cinematografía permite una percepción sensorial directa y emotiva⁴³⁵. Ningún elemento cinematográfico puede tener significado si lo tomamos aisladamente: es la película tomada en su conjunto lo que es una obra de arte.

Como se ha venido afirmando a lo largo de este texto, la idea de progreso lineal en el arte es una falacia, por lo tanto, en la cultura visual contemporánea existen de manera paralela no autoexcluyente diversas formas de generación y transmisión de relato. Esto es: la cinematografía no sustituyó a la puesta en escena, la televisión no sustituyó al relato oral, ni el video juego ha desplazado al teatro de guiñol. Foucault en su arqueología de las ideas señaló que todo el mundo de la representación se cubre de representaciones de segundo grado

⁴³³ Andrey Tarkovski, "Offret ", ed. Andrey Tarkovski (Italia: Svenska Filminstitutet (SFI), 1986).

⁴³⁴ Arkadiy Strugatskiy, Boris Strugatskiy, and Andrey Tarkovski, "Stalker," ed. Andrey Tarkovski (Unión Soviética: Mosfilm, 1979).

⁴³⁵ Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

que las representan y esto en una cadena ininterrumpida⁴³⁶ y en mayor o menor medida diversas formas de relato coexisten y se tocan, ya que la existencia humana es un meta-sistema holístico, muchas veces rizomático. Esto se debe a que mientras se expande la cultura visual, se vuelve más difícil rastrear el origen de los intertextos y paratextos que componen los discursos y propuestas visuales.

Por lo tanto, cualquier relación que se pueda vislumbrar entre medios diversos no se debe tomar como obvia o evidente, al contrario, se debe hacer patente y remarcar, ya que conforme se vuelvan más complejas las relaciones y las cadenas ininterrumpidas construyan nudos ciegos, debemos hacer patentes los sistemas de relación de las imágenes. De no hacerlo, seguiremos abonando a la falsa idea de originalidad, o la creencia de que los productos culturales se construyen en el vacío, cuando en realidad todos los objetos visuales y culturales tienen como centro neurálgico una fuente en común: la cultura.

Por consiguiente, al momento de abordar al arquetipo de las figuras heroicas de los videojuegos, recurrir a lo que Sergio Pitol denominó el *Héroe Conrandiano* nos puede proporcionar un marco de referencia estable. El arquetipo del héroe de los videojuegos y el *héroe Conrandiano* nos refiere a un individuo que busca una victoria moral a costa de una derrota material, y, a la descripción del Stalker emitida por Tarkovski: “*Stalker aparentemente es débil, pero es en realidad esencialmente invencible a causa de su fe y de su voluntad para servir a los demás*”⁴³⁷. Pitol formuló que el héroe Conrandiano triunfaba sobre sus adversarios a consecuencia de hacerse añicos o luego de permitir que algún ser despreciable lo hiciese añicos física o emocionalmente. De esta manera, es posible establecer un paralelismo entre los videojuegos y la estructura de las novelas de Conrad diseccionadas por Sergio Pitol: son relatos de acción, plagadas de aventuras situadas en escenarios exóticos, eminentemente salvajes desde un sentido material y/o espiritual.

La relación holística entre los relatos contenidos en la literatura, la cinematografía y los videojuegos es una relación de transcodificación. Entendiendo a la transcodificación como el cambio del soporte expresivo del contenido del mensaje, lo que da lugar a una nueva relación entre el plano de la expresión y el plano del contenido. En estos procesos cambia la

⁴³⁶Foucault, *Las Palabras Y Las Cosas*.

⁴³⁷Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

organización del contenido⁴³⁸. Literatura al cine, cine al video juego, etcétera. Los videojuegos tienen particularidades de medio y no nos referimos al aura de la que Walter Benjamin habla⁴³⁹.

Lo anterior lo podemos afirmar justamente tomando como ejemplo al texto *Corazón de Tinieblas* de Joseph Conrad⁴⁴⁰, *Apocalypse Now*⁴⁴¹ de Francis Ford Coppola y *Spec Ops: The Line*⁴⁴². Tres relatos que, en su punto de partida al texto de Conrad, comparten el mismo eje temático, pero que las particularidades del medio –literatura, cinematografía, y, videojuego, respectivamente, articulan el relato de diversas y particulares formas que no podrían ser ejecutadas en otro medio. Todo ello sin la intención de denostar a un medio en particular, al contrario, enaltecer las fortalezas y características de los tres mencionados. Otro ejemplo es la novela *Picnic junto al camino*⁴⁴³, el filme *Stalker*⁴⁴⁴ y el video juego *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*⁴⁴⁵, los cuales son interpretaciones artísticas diferentes que comparten la misma fuente, pero que en la transcodificación tienen sus fortalezas y debilidades particulares. Además, se puede abogar por la propuesta de que los videojuegos se articulan en la frontera del *Héroe Conrandiano* enunciado por Sergio Pitol, el *Stalker* de Tarkovski y el mono-mito de Joseph Campbell.

En el cotidiano es común escuchar afirmaciones y juicios de valor alrededor de las “adaptaciones” de obras literarias a obras cinematográficas. Si bien desde el terreno de la opinión se pudiese pasar por alto tales comentarios, desde una postura de conocimiento no es del todo admisible hablar de buenas o malas “adaptaciones”. Ya que por tautológico que

⁴³⁸Saganogo, *Elementos Textuales En "Crónica De Una Muerte Anunciada", De Gabriel García Marquez*.

⁴³⁹Benjamin, *La Obra De Arte En La Época De Su Reproductibilidad Técnica*.

⁴⁴⁰*El Corazón De Las Tinieblas* [Hearth of Darkness], trans. Sergio Pitol, 2a. ed. (México: Penguin Random House Grupo Editorial, 2013).

⁴⁴¹John Milius et al., "Apocalypse Now," ed. Francis Ford Coppola (United States of America: United Artists, 1979).

⁴⁴²Cory Davis and Francois Coulon, "Spec Ops: The Line," in *Spec Ops* (North America: 2k Games, 2012).

⁴⁴³Arkady Strugatsky and Boris Strugatsky, *Picnic Junto Al Camino*, trans. Miquel Barceló, *Stalker* (Argentina: Nova, 2001), Novela.

⁴⁴⁴Strugatskiy, Strugatskiy, and Tarkovski, "Stalker."

⁴⁴⁵Ernest Adams, "S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl," in *S.T.A.L.K.E.R.*, ed. Anton Bolshakov (Ukraine: THQ, 2007).

pudiese parecer, es importante entender que los medios funcionan a partir de principios fundamentalmente distintos, la literatura transmite el relato a partir de la palabra, la cinematografía a partir de la visualidad, y los videojuegos a partir de la ergodicidad. En consecuencia, aunque se tome como referencia, inspiración o punto de partida a una obra existente en otro medio, al momento de ejecutarse en un medio diverso, se trata de otro tipo de obra, y se debe juzgar a partir de los parámetros del medio en el que se ejecuta, no a partir de los criterios del medio de origen.

El trabajo de Tarkovski no se encuentra alejado de nuestro objeto de estudio –los videojuegos–, ya que es constantemente referido intertextualmente, visualmente y temáticamente. Especialmente en los videojuegos *Silent Hill 2*⁴⁴⁶, el drama de supervivencia *The Last of Us*⁴⁴⁷, y obviamente, en el video juego eslavo *Stalker*, un pastiche posmoderno del filme de Tarkovski y la novela de los hermanos Arkady y Boris Strugatsky, intitulada originalmente *Stalker*, pero conocida en Latinoamérica como *Picnic junto al camino*⁴⁴⁸.

Los personajes en *Silent Hill*⁴⁴⁹, siguiendo una tradición de Dostoievski y Tarkovski, al estar en un estado de tensión constante “parecen exteriormente estáticos, mientras que interiormente están cargados de energía a causa de una pasión avasallante”⁴⁵⁰, una calma superficial y, como resultado, esa tensión explota, a veces como ataques de histeria, materializados en extensos monólogos de naturaleza teleológica, es decir, son una epifanía, y a veces con ataques delirantes totalmente oníricos⁴⁵¹.

Los temas centrales visuales retomados en *Silent Hill*⁴⁵² se pueden rastrear fácilmente en las piezas de Tarkovski y sus recurrentes casas que se queman, las ruinas consumidas por la humedad y objetos entre las páginas de los libros, como vestigios o testimonios de aquellos que leyeron sus historias. La mujer que está recogiendo objetos oxidados del fondo de la fosa en *Nostalgia*; botellas, candados, monedas, un foco, una lámpara, una bicicleta, del fondo del

⁴⁴⁶Owaku and Sato, "Silent Hill 2."

⁴⁴⁷Bruce Straley and Neil Druckmann, "The Last of Us," ed. Neil Druckmann (United States of America: Sony Computer Entertainment, 2013).

⁴⁴⁸Strugatsky and Strugatsky, *Picnic Junto Al Camino*.

⁴⁴⁹Toyama, "Silent Hill (サイレントヒル Sairento Hiru)."

⁴⁵⁰Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

⁴⁵¹Pedro Víctor Arriaga, interview by Romano Ponce Díaz, 2018.

⁴⁵²Toyama, "Silent Hill (サイレントヒル Sairento Hiru)."

recuerdo. La charca, con objetos perdidos, olvidados y destruidos, se puede observar en *Stalker*, *Zerlako*, y *Nostalgia*.

La ventana del menú de *The Last of Us* se puede vincular intertextualmente con la ventana del minuto 48 de *Nostalgia* de Tarkovski, y en ambos objetos visuales, es central el manejo del tema de la naturaleza como el gran disolvente del vestigio humano: la naturaleza reclamando su dominio. Tanto en las obras de Tarkovski, como en *The Last of Us*, se puede percibir un cierto optimismo –a falta de una palabra más adecuada– de la visión de la naturaleza, la humedad, borrando todo el vestigio de la experiencia humana; tema también identificable en la secuencia final de Andrei Rublev⁴⁵³.

En el filme *Nostalgia*⁴⁵⁴, el recuerdo es como una casa en ruinas, rodeada por un constante aguacero, con enormes goteras, con un letrero $1+1 = 1$, una casa a la cual la lluvia está entrando constantemente, inundando todo, mientras el moho, el lodo y la vegetación están derruyendo. Lo anterior fue llamado por Sábato: la nostalgia de los mundos moribundos y ha sido explorada en *Silent Hill*, *Dark Souls*, *Soul Reaver*.

Sobre esa exploración de los mundos moribundos, Tarkovski mostraba su sentir:

“[...] Y se le muestra Italia, a través de sus magníficas ruinas que parecen surgir de la nada. Estos fragmentos de una civilización a la vez universal y ajena, son como epitafio de la futilidad del esfuerzo humano, como una señal de que la humanidad ha tomado un camino que la puede llevar únicamente a la destrucción.”⁴⁵⁵

Y los videojuegos temáticamente mantienen ese abordaje sobre el fin del mundo, y, la estrecha relación entre el tiempo y la ruina. Como se mencionó al inicio de estos apartados, todo ello es parte del giro epistemológico sucedido en la ciencia ficción a causa de la primera y segunda guerra mundial. Tal preocupación hacía una potencial guerra mundial es retomada

⁴⁵³Leon Thomas, *Andrei Rublev - Sin, Belief and Reward*, ed. Leon Thomas, Renegade Cut. (Baltimore, United States.: Renegade Cut, 2017).

⁴⁵⁴Andrey Tarkovski and Tonino Guerra, "Nostalgia," ed. Andrey Tarkovski (Italia: Rete 2 TV RAI, 1983).

⁴⁵⁵Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*..

por Tarkovski en *El Sacrificio*⁴⁵⁶, la cual, nos arriesgar a aventurar, es un pastiche de ciencia ficción de *La Muerte de Ivan Illich*, bajo el argumento de que Tarkovski en *Esculpir el Tiempo* expresó su deseo de realizar en algún momento de su vida la adaptación fílmica de la obra de Tolstoi. Ahora bien, sostener tal afirmación ameritaría su propio texto, de la misma forma que realizar una honrosa y detallada holística de todas las influencias y corrientes que han articulado a los videojuegos.

7.7 En contra del valor narrativo de los videojuegos

La crítica Beatriz Sarlo⁴⁵⁷ escribió en 1994 sobre los videojuegos sosteniendo un argumento contra la idea de que estos tenían valor como medio narrativo, al señalar que los videojuegos están constituidos por peripecias sin narración y temas que no cambian:

“No hay historia sino unidades discretas a cuyo término el jugador sabe si ha perdido o ganado. El video-game clásico rechaza la narración: el suspenso depende de las cuentas que la máquina y el jugador sacan después de cada cambio en la pantalla y de cada pulsión de botón es o movimiento en la palanca [...] Se ha dicho que los video-gamees son un "carneval de significantes". Así se interpreta el vaciamiento de narración que realizan incluso aquellos juegos que, por su título y por el sistema de personajes, prometen una historia. En realidad el cumplimiento de esa promesa deja indiferente al jugador que no comienza el juego para ver si éste le revela el desenlace de una ficción casi inexistente, si no para producir un desenlace no ficcional en su duelo con la máquina”⁴⁵⁸.

Podemos comenzar rebatiendo con la consideración de que videojuegos son diseñados con la intención de que sean piezas en los que se pueda transgredir, no contemplar. Podemos entender a los videojuegos como una forma de narración audiovisual ergódica,

⁴⁵⁶"Offret".

⁴⁵⁷ Beatriz Sarlo es una crítica literaria y cultural argentina.

⁴⁵⁸ Beatriz Sarlo, "Escenas De La Vida Posmoderna," in *Intelectuales, Arte Y Videocultura En La Argentina* (Buenos Aires, Argentina.: Ariel, 1994).

tomando como punto de partida los postulados de Lev Manovich y Espen Aarseth. Lev Manovich en su análisis de los videojuegos *Doom*⁴⁵⁹ y *Myst*⁴⁶⁰, retoma el concepto de Diégesis presentado por Michel de Certeau, en que la trama establece un itinerario ["guía"] y el navegante lo atraviesa ["transgrede"]. Asimismo, señala que en los videojuegos, la navegación de un espacio virtual es una forma de narrativa. El navegante – un término propuesto por Manovich, mucho menos laxo que video jugador– al estar recorriendo un espacio virtual, lo está transgrediendo, por lo tanto, está generando narración. La narrativa y el tiempo se estructuran con el movimiento dentro de un espacio⁴⁶¹, lo que nos ayuda a reafirmar la propuesta de Espen Aarseth que cataloga como narrativas Ergódicas ⁴⁶² a aquellos relatos en los que el lector puede transgredir, atravesar y modificar la trama, ya sea su estructura dramática o al navegar ese espacio virtual. Antes de *Myst*, los videojuegos iniciaban con su sistema interno de mecánica, pero el punto más relevante de *Myst* es que se iniciaba con el paisaje tridimensional, lo que nos lleva nuevamente a Manovich, puesto que el punto principal del relato es transmigrarnos a un nuevo paisaje, un nuevo mundo, y el recorrerlo es un relato en sí mismo. Esto nos remite a la danza posmoderna, en la cual el caminar es una forma de danza, o como Manovich dice, una forma de narración y narrativa. Entonces, el caminar también es parte del mundo del arte⁴⁶³.

A grandes rasgos, la premisa de *Myst* consiste en recorrer el paisaje de tres libros, los cuales representan el conflicto de dos hermanos que se culpan uno al otro de la muerte de su padre; el jugador va recabando los diarios y al final decide quién es el culpable.

Después de la segunda guerra mundial, los abordajes artísticos se benefician de la semiótica y desde esa estructura semiótica no importa lo que se narra, sino cómo es narrado. Podemos profundizar señalando que los videojuegos tienen una constitución a partir del mito, el folklore e intertextos contemporáneos. Al respecto Gonzáles Seguí señala que:

⁴⁵⁹Carmack, Romero, and Hall, "Doom."

⁴⁶⁰Miller and Miller, "Myst."

⁴⁶¹Manovich, "Navigable Space."

⁴⁶²Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

⁴⁶³Rabadán, "Seminario Temático: Metodologías De Estudio Del Arte.."

“[...] los juegos Super Mario y otros como Faxanadu utilizan un viaje y agentes mágicos que deben ganarse para salvar un reino o un mundo. Sea que llamemos mitos o Märchen⁴⁶⁴ a los cuentos de búsqueda, es obvia la apropiación de la narrativa folklórica por los juegos de video, tanto en los elementos de forma como en los de contenido”⁴⁶⁵.

En lo referente a la afirmación de Sarlo en la que señala que a los jugadores no les interesa la trama, utilizaré como ejemplo lo sucedido en 2012 con la trilogía de videojuegos de ciencia ficción *Mass Effect*. Al concluir la trilogía *Mass Effect*, cuya una de sus premisas principales era que las acciones de los jugadores repercutían en el desarrollo de la trama [promesa cumplida en las dos primeras partes], el complejo árbol de decisiones y todas su ramificaciones, en la parte final del relato, se contrajo abruptamente en una decisión climática con tres desenlaces [Estamos quienes pudiéramos decir que en realidad se tratan de nueve, pero ese sería un tema de análisis narrativo y semiótico por sí mismo]. Tal contracción de las ramas del laberinto arbóreo provocó el revuelo, controversia e incluso furia de los jugadores, ya que muchos afirmaron que, en el momento final, las elecciones de los jugadores se reducían a tres opciones indistinguibles, volviendo irrelevante lo sucedido a lo largo de los tres videojuegos. La controversia fue tan extensa que, a los pocos meses, los desarrolladores por medio de una actualización del software intentaron paliar las demandas de los jugadores. En tal final expandido, intentaron ampliar las conclusiones de la narrativa y tratando de atar los cabos que dejaron insatisfechos a los jugadores, esto es, de forma explícita cambiaron el final del video juego. No ha sido la primera, ni la única, ni la última vez en que el aprecio de un video juego ha disminuido por el manejo de la trama, los temas o la narrativa. Es sumamente común hacer referencia a la trama, temas y narración de un video juego para juzgar su calidad total.

⁴⁶⁴Es el vocablo tradicional alemán para designar a los cuentos de hadas, a los relatos que normalmente presenta personajes folclóricos, como hadas, duendes, elfos, trolls, enanos, gigantes o gnomos, también es común la aparición de magia o encantamientos.

⁴⁶⁵González-Seguí, "25 Años De Videojuegos En México."

7.7.1 Silent Hill, Joseph Campbell y el pastiche posmoderno

En el momento de abordar a los videojuegos como objetos narrativos audiovisuales, debemos hacer hincapié en la principal particularidad de los mismos frente a otros medios narrativos: la participación e intervención directa del lector, es decir, su capacidad Ergódica. En los videojuegos se requiere de la participación directa del lector para hacer progresar la trama. Cuando alguien participa de una narrativa Ergódica o videojuego es consciente constantemente de estrategias y trayectorias no tomadas, de voces no oídas. Cada decisión hará algunas partes del texto más accesibles, o menos, y nunca se sabe el resultado exacto de esas decisiones, lo que se ha perdido. El lector o participante de un videojuego es un apostador, que puede explorar, perderse o descubrir sendas secretas⁴⁶⁶. Consideración que nos puede remitir a lo enunciado por Jacques Ranciere: no tenemos que transformar a los espectadores en actores ni a los ignorantes en doctos. Lo que tenemos que reconocer es que en la obra todo espectador es de por sí actor de su historia, que el poder del participante no reside en su calidad de miembro de un colectivo, sino en el poder que tiene para traducir a su manera aquello que percibe y ligarlo a su aventura intelectual singular. Siempre es el individuo el que traza su propio camino en la selva de las cosas y de los signos⁴⁶⁷.

Al considerar a los videojuegos como un tipo de texto, específicamente un hipertexto, y que todo texto puede ser estudiado en términos de la red de significación a la que pertenece; se determinó utilizar el Modelo de Análisis Intertextual del Dr. Lauro Zavala⁴⁶⁸ como un referente para la exploración de *Silent Hill* y se empleará como el hilo conductor el texto de Joseph Campbell *El héroe de los mil rostros: Psicoanálisis del mito*⁴⁶⁹, con la finalidad de poder dar un ordenamiento secuencial al presente análisis de un videojuego como *Silent Hill* que siguiendo la tradición posmoderna altera los ordenamientos cronológicos y responde a las particularidades de un cuento posmoderno, es decir, su verdad ficcional narrativa es de naturaleza intertextual, dependiente de las relaciones que el lector reconoce e identifica a lo largo de su lectura o trayecto. Es decir, la verdad ficcional planteada en *Silent Hill* se

⁴⁶⁶Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

⁴⁶⁷Ranciere, *Le Spectateur Émancipé*.

⁴⁶⁸Zavala, *La Precisión De La Incertidumbre. Posmodernidad, Vida Cotidiana Y Escritura*.

⁴⁶⁹Campbell, *El Héroe De Las Mil Caras. Psicoanálisis Del Mito*.

encuentra desmembrada y velada, siendo la revelación de tal verdad ficcional totalmente dependiente de la labor Ergódica, competencias de lectura e interpretación del lector. Es importante aclarar que se dejará de lado el enfoque relativo a la intención del autor y nos enfocaremos en la intención y ejecución de la propia obra. Lo que nos remite a las palabras de Sergio Pitol quien sostenía que:

“Una obra de arte muy rara vez se limita a un único sentido y no tiende necesariamente a una conclusión definitiva [...] A medida que la historia se aproxima al Arte adquirirá un mayor halo simbólico[...] Todas las grandes obras de la literatura han sido simbólicas, y, de ese modo, han ganado en complejidad, poder, profundidad y belleza.”⁴⁷⁰

En el relato, nos transmigramos⁴⁷¹ al personaje Harry Mason, ejecutante del arquetipo de héroe, considerando que cada individuo es héroe de su propio mito personal. La premisa básica de *Silent Hill* se centra en Harry Mason y su hija Cheryl, quienes, mientras se encuentran realizando un viaje por carretera, sufren un accidente automovilístico en el momento en que Harry tiene que salir del camino al intentar no arrollar a una adolescente que apareció frente a ellos. Harry al recuperar el conocimiento se da cuenta que su hija no se encuentra dentro del vehículo. Al salir del auto se percata de que se encuentra en el pueblo de Silent Hill, del que todos sus habitantes han desaparecido sin dejar rastro y que las calles están envueltas por una espesa neblina. Harry comienza a recorrer las sombrías calles de Silent Hill y en su trayecto se topará con ecos y fantasmas, la naturaleza de las pesadillas, descubrirá los horrores del pueblo y a sus antiguos dioses.

Información preliminar: *Silent Hill*⁴⁷² fue un videojuego diseñado, programado y distribuido para la consola de videojuegos Sony Playstation en 1999 bajo la dirección y argumento de Keichiro Toyama, producción de Gozo Kitao, musicalizado por Akira Yamaoka, diseño gráfico de Masahiro Ito; todos ellos miembros del equipo transdisciplinario

⁴⁷⁰Pitol, "Invitación a La Lectura.."

⁴⁷¹Ponce-Díaz, "[El Artefacto]."

⁴⁷²Toyama, "Silent Hill (サイレントヒル Sairento Hiru)."

de programadores, diseñadores gráficos, músicos y artistas visuales, conocido coloquialmente como Team Silent de Konami Computer Entertainment Tokyo.

En el año en el que se escribe el presente, 2018, no existen reediciones oficiales en formato físico de *Silent Hill*, únicamente se puede conseguir por medio de plataformas digitales, tanto oficiales como Sony Playstation Network, o con copias clandestinas de los discos originales, o a través de internet con los emuladores y archivos clandestinos no oficiales, a los que se les practicaron modificaciones técnicas a nivel código para que pudieran ser ejecutadas en ordenadores personales, tabletas, etcétera. Esta situación nos puede plantear una reflexión sobre las implicaciones de la desaparición potencial y real de la información, datos, testimonios y vestigios de estas obras a causa de la naturaleza falible de los dispositivos de almacenaje electrónico y las políticas comerciales que las rodean. Para la presente investigación fue utilizada una copia digital de la versión norteamericana, distribuida para la consola Playstation 3. La duración calculable del relato en *Silent Hill* tiene un promedio de 12 horas, totalmente variables y sujetas a la habilidad del lector para sortear las diferentes situaciones planteadas durante la narrativa. El relato cuenta con cinco conclusiones alternas, tales conclusiones se encuentran sujetas a las acciones del lector a lo largo del relato y tales resoluciones o finales forman diversos paseos inferenciales que pueden proporcionar diferentes interpretaciones a la verdad ficcional, y por lo tanto al relato global. Visto desde una perspectiva de Barthes ⁴⁷³, los videojuegos son una forma de *Ecriture*, en la que el lector cumple funciones autorales.

Influencias generales en *Silent Hill*: Partiendo de la premisa de que la existencia y experiencia humanas se han caracterizado por la causalidad indirecta, y toda actividad cultural está directa e indirectamente relacionada con los individuos y colectivos que la generan, podemos señalar que los videojuegos, como generadores y medio de narrativa audiovisual contemporánea, son una consecuencia directa e indirecta de procesos culturales de potencia incalculable, como lo fueron las vanguardias artísticas o *Avant Garde*.

Todo texto está en deuda con otros textos, y no hay nada nuevo en el espacio de la significación intertextual, y el videojuego *Silent Hill* es un pastiche posmoderno que podría

⁴⁷³Zavala, *La Precisión De La Incertidumbre. Posmodernidad, Vida Cotidiana Y Escritura*.

clasificarse como herencia del género de horror cósmico o cosmicismo desarrollado por H.P. Lovecraft a principios del siglo XX. La trama de *Silent Hill* se ejecuta en un escenario de horror psicológico, ocultismo, fenómenos sobrenaturales extracorpóreos con algunos acercamientos a la ciencia ficción; todo lo anterior enmarcado en un contexto de la disolución de las fronteras entre el mundo onírico, sus habitantes y sus revelaciones.

Dentro de las influencias temáticas más identificables en *Silent Hill*, podemos señalar productos con evidente influencia directa del surrealismo plástico como lo son los videojuegos *Darkseed*⁴⁷⁴ y *Darkseed2*⁴⁷⁵ en los cuales tanto en diseño, temas y discurso, se busca integrar la condición contradictoria de la realidad y el sueño en una realidad absoluta, una super-realidad, expresada por André Breton en 1924 en el primer Manifiesto Surrealista⁴⁷⁶, ambos diseñados bajo la dirección e inspiración de los trabajos del surrealista Hans Rudolf Giger.

Siguiendo la influencia surrealista del pensamiento de Salvador Dalí, en la que lo realmente importante es esparcir la confusión, no eliminarla, *Silent Hill* se caracteriza por ser una narrativa audiovisual con una intrincada mitología ficcional, con enfoques místicos, mitológicos y sobrenaturales. Además de ser diseñada con una amplia atención a la ejecución del lector como una forma de narrativa, que propone más preguntas que respuestas, en donde la información es proporcionada audiovisualmente en pequeños y crípticos fragmentos, permitiendo al lector formular su propia versión de la verdad ficcional a partir de la experiencia.

El Trayecto del Héroe en *Silent Hill*: En el momento de buscar realizar un estudio intertextual de los videojuegos, debemos identificar elementos estructurales que nos puedan servir de hilo conductor, y en el caso particular de esta obra, en su relato podemos identificar las diferentes etapas de El Trayecto del Héroe propuestas por Joseph Campbell⁴⁷⁷. La propuesta de Campbell, nos habla de que inmensidad de relatos, cuentos de hadas, mitos y leyendas cuentan con una estructura básica identificable, que nos presenta él como un

⁴⁷⁴Cranford, Dawson, and Giger, *Darkseed*. 1992

⁴⁷⁵Benson and Giger, *Darkseed II*.

⁴⁷⁶Barnes and Colaborators, *The 20th-Century Art Book*.

⁴⁷⁷Campbell, *El Héroe De Las Mil Caras. Psicoanálisis Del Mito*.

individuo, a raíz de una pérdida o evento traumático, se pone en marcha para dar cumplimiento a la gran tarea, hace un viaje hacia un mundo extraño o ajeno y a lo largo del trayecto se encuentra con aliados, adversarios y otorgantes de conocimiento. Así, logra obtener el objeto o conocimiento mágico y hace frente a su oponente. Frecuentemente, es ascendido en un acto de Aphotheosis física o espiritual y el héroe con el nuevo conocimiento adquirido toma el camino de regreso al mundo cotidiano para hacer el bien a su pueblo y a la humanidad. En su texto, Campbell realiza una extensa descripción de las diferentes etapas del trayecto del héroe y como se insertan a gran cantidad de mitos, cuentos y leyendas. El trayecto del héroe ha sido utilizado intencionalmente, y es fácilmente identificables en las populares sagas de *Star Wars*⁴⁷⁸ de George Lucas y *Mad Max*⁴⁷⁹ de George Miller por hacer una breve mención de objetos comercialmente y culturalmente relevantes.

El héroe y su mundo ordinario: A manera de introducción el relato comienza con un montaje con la frase críptica "The fear of blood tends to create fear for the flesh" adhiriéndose a la intención de propagar la confusión, no esclarecerla. El montaje audiovisual presenta fragmentos de lo que podríamos relacionar como el mundo ordinario de nuestro héroe: Harry Mason, y en una rápida sucesión de escenas, otras secuencias de personajes, eventos y situaciones que generarán contexto conforme la trama avance en una superposición de significantes pertenecientes a distintas escalas y con distintos niveles de complejidad. Se muestra una escena en que Harry y su esposa encuentran en un cementerio a la que será su hija adoptiva, Cheryl Mason, planteando una escena de muerte y nacimiento, eterno retorno, que se abordará a lo largo de la trama.

En lo que podemos señalar como una apropiación⁴⁸⁰ de la secuencia introductoria de la adaptación cinematográfica de *Phantoms*⁴⁸¹ de Dean Koontz, se puede ver a Harry y Cheryl realizar un viaje en carretera. La novela de Koontz narra el regreso de dos hermanas a su pueblo natal que al llegar se dan cuenta que todos los habitantes han muerto o desaparecido

⁴⁷⁸George Lucas, "Star Wars," in *Star Wars*, ed. George Lucas (United States of America: 20 Century Fox, 1977).

⁴⁷⁹George Miller and Terry Hayes, "The Road Warrior," in *Mad Max*, ed. George Miller (Australia: Warner Bros., 1981).

⁴⁸⁰Zavala, *La Precisión De La Incertidumbre. Posmodernidad, Vida Cotidiana Y Escritura*.

⁴⁸¹Dean Koontz, *Phantoms* (United States of America Putnam, 1983).

a causa del despertar de una criatura ancestral que se alimenta del espíritu de los vivos. En otra de las tomas del montaje se realiza un préstamo de la obra de Andrew Wyeth, *Christina's World*⁴⁸², específicamente el detalle de la casa de campo presentada en la secuencia. La Obra de Wyeth se caracteriza por la representación de escenarios cotidianos con un subtexto sombrío con alusiones al abandono y la muerte, en *Christina's World*, la figura femenina que aparece al centro es Anna Christina Olson. La señorita Olson, personaje recurrente en la obra de Wyeth fue una vecina del pintor en el poblado de South Cushing, Maine. El ambiente cotidiano de Olson fue uno rodeado de aflicción, debido a que sufrió una degeneración muscular congénita que le hizo llevar una vida de dolor y le impidió caminar. En lugar de utilizar silla de ruedas, Olson se arrastraba dolorosamente alrededor de su propiedad, de la misma forma en que Wyeth la representó en su pieza. La enfermedad, el dolor físico como cotidianeidad, la discapacidad física y el aislamiento son temas recurrentes en *Silent Hill*, los elementos para reafirmar esta aseveración se exponen en una de las protagonistas del relato: Alessa Gillespie. De esta forma podemos hacer una vinculación entre la figura de Anna Christina Olson y Alessa Gillespie, una adolescente que desde la niñez sufrió de terribles quemaduras que la postraron hasta su adolescencia en el área de cuidados intensivos del hospital Alchemilla de Silent Hill. En el montaje expuesto, además de hacer la presentación del mundo cotidiano del héroe, se puede generar un dialogo entre el contraste del mundo cotidiano de todos los personajes involucrados en el relato, específicamente, la enfermedad, el dolor y el aislamiento de Alessa Gillespie como su realidad cotidiana. Tal préstamo a la obra de Wyeth se funde con una escena premonitoria de Cheryl en sufrimiento, reafirmando el recurrente tema del sufrimiento físico a lo largo de la narrativa, seguido de otro fundido al mundo cotidiano de Harry Mason, siendo interrumpido por la figura de una adolescente, Alessa Gillespie, en medio de la carretera; Mason se ve obligado a girar abruptamente su automóvil y salir de la carretera, con ello finaliza el montaje introductorio y da paso a la siguiente etapa del trayecto del héroe.

El llamado a la aventura, el despertar en *Silent Hill*: Luego de un largo tiempo indeterminado, Harry despierta en su auto e inmediatamente se alarma, al no ver a su hija

⁴⁸²Wyeth, *Christina's World*.

Cheryl en el asiento del pasajero; baja del vehículo para darse cuenta que se encuentra en el pueblo Silent Hill, que todos sus habitantes han desaparecido. Se puede inferir conforme avance la trama, y reafirmado por una de las posibles conclusiones del relato, que únicamente está habitado por fantasmas y ecos del pasado, lo que nos permite generar una vinculación con la obra *Pedro Páramo*⁴⁸³ de Juan Rulfo. En los elementos visuales podemos encontrar referencias visuales a *The Mist*⁴⁸⁴ de Stephen King, novela de horror en la que el pueblo de Bridgton Maine es invadido por una espesa neblina y criaturas sobrenaturales. Harry, luego de recorrer unos instantes las calles desérticas de Silent Hill, puede ver en la lejanía una pequeña figura a la cual comienza a seguir a lo largo de las calles hasta llegar a un callejón. De tal evento podemos referirnos a Alicia en el *País de las Maravillas*⁴⁸⁵ de Lewis Carroll y *El Mago de Oz*⁴⁸⁶ de L. Frank Baum; estos tres relatos se vinculan porque los héroes siguen una figura y tal hecho los lleva a otro mundo. El escenario repentinamente y abruptamente se cubre de oscuridad, tal suceso nos marca una ligera subversión de la norma discursiva de El rechazo del llamado de Campbell, ya que el Héroe a pesar de lo adverso que se presenta el trayecto, al contrario de lo propuesto por Campbell, acepta voluntariamente continuar su peregrinar, en este caso, en el otro mundo de oscuridad de Silent Hill. Otro mundo o a partir de ahora: Otherworld, como es referido por Harry en el relato. El Otherworld es un fenómeno sobrenatural recurrente en Silent Hill, en el que todo es devorado por oscuridad; los pisos y paredes se ven sustituidos por rejas oxidadas, las construcciones adquieren arquitecturas imposibles y la niebla se ve sustituida por lluvia. Hay cadáveres cubiertos por mortajas y colocados en poses similares a las representaciones de Santos Católicos. Harry Mason lo refiere como “una pesadilla viviente de otra persona”. La llegada del Otherworld es anunciado por el sonido de una sirena de bombardero, la cual es una referencia a la pieza Avant-garde *Industrial Symphony No. 1*⁴⁸⁷ de David Lynch en la cual se utiliza el recurso sonoro de las sirenas para anunciar la llegada de la oscuridad. El uso de las sirenas como

⁴⁸³Juan Rulfo, *Pedro Paramo*, XIII ed. (México: Fondo de Cultura Económica 1975).

⁴⁸⁴Stephen King, *The Mist* (United States of America: Penguin Group, 1980).

⁴⁸⁵Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland* (Mac Millan).

⁴⁸⁶L. Frank Baum, *The Wonderful Wizard of Oz* (London, England.: CRW Publishing).

⁴⁸⁷David Lynch, *Industrial Symphony No. 1*, 1990. Pennsylvania Academy of Fine Arts in Philadelphia

heraldos de la inminente oscuridad y maldad es también rastreable al manga de horror *The Town Without Streets* de Junji Ito, en su volumen número once, en que se narra la historia de un pueblo acechado por un antiguo demonio que anuncia su influencia por medio de sirenas que suenan en el momento en que se pone el sol⁴⁸⁸.

Siguiendo los temas de enfermedad, incapacidad y dolor físico; en su avanzar por un callejón Harry encuentra una silla de ruedas y varias camillas de hospital, elementos que serán recurrentes a lo largo del relato. Igualmente podemos mencionar que estos elementos visuales utilizados en *Silent Hill* se pueden inferir como una influencia para el filme *Sesion 9*⁴⁸⁹ de Brad Anderson. Luego de encontrarse con un cadáver crucificado, Harry es atacado por unas criaturas de proporciones infantiles que nos remiten a las piezas o Écorché del anatomista Honoré Fragonard, específicamente a “Human foetuses dancing a jig”).⁴⁹⁰ Los estudios anatómicos de Fragonard consistían en la preparación y conservación de cadáveres sin piel; preparó unos 700 ejemplos de los cuales sólo quedan 21. Las criaturas derriban y hieren a Harry, la siguiente etapa del trayecto del héroe acontece inmediatamente.

El encuentro con el mentor: La oficial Cybil Bennet. De acuerdo a la estructura de Campbell, el primer encuentro en la aventura del Héroe es con una figura protectora que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas del dragón que debe aniquilar⁴⁹¹. Esta figura protectora es la representación de la fuerza protectora y benigna del destino. En *Silent Hill* esta etapa es experimentada en el momento en que Harry despierta repentinamente en el sillón de una cafetería, siendo una importante referencia a *Jacob's Ladder*⁴⁹² de Adrian Lyne que se ve reforzada por uno de los finales, además de que, como se expondrá más adelante, establecerá la relación con la estructura mística del eterno retorno. En la misma cafetería se encuentra una oficial de policía, Cybil Bennet, quien cumple la función de mentor para Harry, instruyéndolo, advirtiéndole sobre los peligros de Silent Hill y ofreciendo su ayuda para

⁴⁸⁸Twin-Perfect, "The Real Silent Hill Experience," in *The Real Silent Hill Experience* (2010).

⁴⁸⁹Brad Anderson and Stephen Gevedon, "Sesion 9," ed. Brad Anderson (United States of America 2001).

⁴⁹⁰Honoré Fragonard, *Écorchés 1766* (mostrados al público en 1991). Musée Fragonard d'Alfort.).

⁴⁹¹Campbell, *El Héroe De Las Mil Caras. Psicoanálisis Del Mito*.

⁴⁹²Bruce Joel Rubin, "Jacob's Ladder," ed. Adrian Lyne (United States of America 1990).

encontrar a Cheryl. En otra ligera subversión de la norma discursiva, Cybil desalienta a Harry de su aventura, señalando los peligros de la ciudad e instando a que la deje a ella, individuo más preparado que Harry, proseguir la búsqueda de Cheryl. Al darse cuenta de que no podrá disuadir a Harry, le hace entrega de lo que podemos considerar talismanes y amuletos contra las fuerzas del adversario: una pistola, un mapa de la ciudad, una lámpara y un radio, alusión directa a la espada, el conocimiento, la luz y la protección divina, las herramientas indispensables para que el héroe cumpla la gran obra. El radio presenta un interesante distanciamiento de la función esperada del objeto, ya que es un aparato que, al ser examinado, se resalta, es un aparato descompuesto. El radio, ahora resignificado como objeto de protección, emite un ruido de intensa estática en cada momento en que hay una criatura hostil cerca. A nivel función, el radio permite al héroe navegar en el mar de oscuridad evadiendo los peligros ocultos a los ojos. Una sirena que aleja de las rocas a los navegantes extraviados. En esta etapa Harry comienza a ejercer la función de mentor, ya que en otro intermimotexto a *The Mist* de Stephen King, Harry comienza a escribir sus memorias y experiencias de su aventura con la finalidad de que, si otros viajeros se pierden en Silent Hill, puedan encontrar consejo y consuelo en las notas que deja en una pequeña libreta. En la etapa de la cafetería sucede un interesante diálogo intertextual entre *Silent Hill*, *The Mist*⁴⁹³ y la adaptación cinematográfica de *The Mist*⁴⁹⁴ de Frank Darabot. Como se ha mencionado en este texto, *Silent Hill* cuenta con sustanciales intermimotextos a la novela de Stephen King, siendo el más notorio la aparición de adversarios similares a criaturas prehistóricas, como son referidas en *The Mist*, y en *Silent Hill* representadas visualmente como pterodáctilos descarnados, diseñados con una intercodicidad visual con los trabajos de Honoré Fragonard y las ilustraciones de Harry Rountree para *The Lost World*⁴⁹⁵ de Arthur Conan Doyle. En la etapa de la cafetería uno de estos adversarios entra a al establecimiento rompiendo un enorme ventanal quedando unos instantes aturdido por el impacto. En la adaptación cinematográfica de *The Mist*⁴⁹⁶ por parte de Frank Darabot, una de las criaturas prehistóricas entra a un centro

⁴⁹³King, *The Mist*.

⁴⁹⁴Frank Darabont and Stephen King, "The Mist," ed. Frank Darabont (United States of America.).

⁴⁹⁵Arthur Conan Doyle, *The Lost World* (England: Bibliolis).

⁴⁹⁶Darabont and King, "The Mist."

comercial rompiendo un enorme ventanal quedando unos instantes aturrido por el impacto. Tal escena es una referencia u homenaje a *Silent Hill*, generando un dialogo intertextual entre la obra de King, Toyama y Darabot.

Cruzando el umbral al Otherworld de *Silent Hill*, un trayecto conformado de pruebas, aliados y enemigos: Una vez obtenido los amuletos, se desarrolla lo que podríamos considerar el sistema de veridicción ficcional de *Silent Hill*, el progreso que nosotros como lectores transmigrados en Harry Mason realizamos para formular y revelar la verdad sobre el mito de Silent Hill. Desde una perspectiva cronológica, el umbral fue cruzado desde el momento en que Harry Mason despierta en su auto, y la etapa de las pruebas, aliados y enemigos comprende la estructura vivencial de todo el recorrido por el relato, que, desde una perspectiva operativa, los videojuegos requieren de un sistema justamente conformado por la superación de pruebas del orden visual, auditivo, quinestésico e intelectual. *Silent Hill* se caracteriza por un extenso uso de acertijos como forma de alegoresis puesto que su lógica interna sigue el contexto de que cualquier otra cosa puede significar cualquier otra. Los acertijos en *Silent Hill* aluden a la biblioteca intertextual del lector, ya sea para generar alusiones, como la prueba “Las llaves del eclipse”, en que se deben encontrar tres llaves: El León, El Leñador y El Espantapájaros, que hacen alusión directa a *El Mago de Oz*⁴⁹⁷, utilizando la representación de un hacha para generar un proceso semiótico de asociación entre el leñador y el hombre de lata a partir de la competencia citacional del lector. Otros acertijos buscan directamente la extrapolación textual, por ejemplo “un cuento de pájaros de voz” por medio de una serie de versos en forma de efrasis, el lector debe trasladar lo representado en palabra escrita a notas musicales, específicamente a la ausencia de notas musicales en un piano. En otras ocasiones, las referencias intertextuales de las competencias citacionales del lector son utilizadas como una interrupción, en el acertijo al que llamaremos “Las tabletas del reino”, el lector debe recorrer el Otherworld y recolectar cuatro tabletas de diversos colores, con grabados referenciales a *Alicia en el País de las Maravillas*⁴⁹⁸: La Reina Roja, El Sombrero Verde, La Tortuga Azul y El Gato Dorado; las tabletas mencionadas deben colocarse en un orden específico en los huecos de una puerta. Junto a la puerta se

⁴⁹⁷Baum, *The Wonderful Wizard of Oz*.

⁴⁹⁸Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*.

encuentra un cuento infantil el cual es un metatexto a la resolución del acertijo; si se asumen como menciones directas las referencias a *Alicia en el País de las Maravillas* en las tabletas, la respuesta al acertijo será equivocada, mientras si se ignoran las referencias al cuento de Carroll y el lector se enfoca en las asociaciones de los colores con el cuento y se asume como un metatexto, se podrá resolver el acertijo y abrir la puerta. En todos los acertijos mencionados y otros omitidos por cuestiones de brevedad, una constante temática es el umbral cerrado que debe ser abierto por la adquisición de la sabiduría, el dejar de lado la apariencia mundana de los objetos, resignificar a los mismos y con ello poder resolver el mito de Jano. Los acertijos en *Silent Hill* reafirman la aspiración del videojuego a ser un paseo inferencial en el que el lector asimila los elementos del texto a partir de una lectura personal.

Dentro de los eventos medulares del trayecto del Héroe está el encuentro con Dhalia Gillespie, una anciana que proporciona conocimiento sobre la oscuridad que está devorando a Silent Hill y entrega a Harry un nuevo talismán, el Flauros, un artefacto piramidal que jugará un papel fundamental en las siguientes etapas. Dentro del conocimiento proporcionado a Harry, Dhalia habla de la llegada del dios oscuro Samael, el cual es una referencia hermética a satanás de la tradición semítica. Instruye a Harry en su búsqueda, indicándole que si desea encontrar a Cheryl debe destruir el sello del Metatron y con ello detener a Alessa y la expansión de la oscuridad. Metatron es un arcángel mencionado en textos judaicos y parabíblicos; el sello del Metatron se considera también un glifo sagrado en la tradición cabalística, el cual se dibuja alrededor de un objeto o persona para protegerlo de los demonios y los poderes satánicos⁴⁹⁹. Esta idea también aparece en la alquimia, en la que el círculo fue considerado un círculo de contención, o un círculo de la creación. En otra serie de eventos, Harry conocerá a Michael Kauffman, un médico residente del Hospital Alchemilla, tal personaje bajo diversas circunstancias operativas puede ser salvado o no de las criaturas hostiles. El salvar o no a Kauffman puede proporcionar al lector transmigrado en Harry el conocimiento sobre un misterioso líquido rojo llamado aglaophotis. Al Hospital Alchemilla podemos vincularlo con la planta Alchemilla Vulgaris, conocida coloquialmente como *manto de dama* que es utilizada para tratar dolores menstruales, diarreas leves y retención de

⁴⁹⁹Books Llc, *Goetic Demons* (Books Llc, 2010).

líquidos; en algunas ocasiones es colocada tópicamente para tratar heridas hemorrágicas y úlceras cutáneas. En la tradición esotérica Alchemilla o “pequeña alquimista” es la hierba patrona de la Alquimia y es utilizada para potenciar cualquier tipo de efecto mágico. El uso de la palabra Alchemilla para nombrar al hospital de Silent Hill lo podemos vincular con dos de los temas recurrentes en el relato: primero el sufrimiento de Alessa, el cual es descrito por la enfermera Lisa Garland, en un vhs encontrado en el otherworld, en el que menciona que Alessa presenta constantes hemorragias y úlceras cutáneas. Segundo: desde una perspectiva esotérica, Achemillas Vulgaris genera una oposición de funciones, ya que medicamente pudo haber sido utilizada para paliar su dolor, y también podemos inferir que es utilizada para prolongar el ritual de nacimiento de Samael, ritual que ha mantenido a Alessa en una constante pesadilla.

A lo largo del recorrido en las calles de *Silent Hill* encontraremos diferentes formas de palimpsesto como, el nombre de la cafetería “5to2” que es un guiño al filme *Natural Born Killers*⁵⁰⁰ de Oliver Stone. En el mapa podremos encontrar que las calles están nombradas a partir de diversos autores de horror y fantasía, que cuentan con novelas con sistemas de veridicción ficcional sujetos a anamorfosis: John Wyndham: *The Midwich Cuckoos*, Ray Bradbury: *Something Wicked This Way Comes*; Robert Charles Wilson: *Mysterium*; Dean Koontz: *Phantoms*, *Midnight*, *The Door to november*; Carl Sagan: *The Demon-Haunted World*; James Ellroy: *The Black Dahlia*; Dan Simmons: *Summer of Night*; Richard Bachman pseudónimo de Stephen King: *The Regulators*, *Salem's Lot*, *The Mist*; Ira Levin: *The Stepford Wives*; Robert Matheson: *I Am Legend*; Robert Bloch: *American Gothic*; Jack Finney: *Invasion of the Body Snatchers*; Michael Crichton: *Andromeda Strain*⁵⁰¹, menciones que bien pueden responder a una angustia de las influencias, en la que los desarrolladores buscan reconocer y homenajear a sus inspiraciones, mientras buscan generar su propia voz.

El Encuentro con la Diosa y la formación de la verdad ficcional: El héroe y sus aliados, una vez superadas las pruebas, se preparan para descender al infierno en la búsqueda del ser amado. El inicio de tal etapa, lo podemos señalar en el encuentro de Harry y Alessa

⁵⁰⁰Quentin Tarantino, "Natural Born Killers," ed. Oliver Stone (United States of America 1994).

⁵⁰¹Twin-Perfect, "Trshe."

en el faro. La escalera del faro es una alegoría a la reiteración constante del universo y la representación visual más poderosa del descenso de Harry a las profundidades. Siguiendo las facultades particulares de los videojuegos, el relato se modificará a partir de las acciones del lector, específicamente si el lector recogió un poco del líquido rojo en la oficina del director del hospital Alchemilla. Tal acción o la omisión de la misma, alterará la resolución del enfrentamiento entre Cybil la mentora, ahora poseída por un espíritu oscuro y Harry el héroe. De tener el líquido rojo, el demonio puede ser expulsado del cuerpo de Cybil, de lo contrario Cybil muere a manos de Harry. Una vez finalizada la pelea, Alessa aparecerá ante Harry y sucumbirá ante el poder del Flauros, evento críptico que puede ser abordado a partir de relaciones intertextuales, refiriendo a textos herméticos, específicamente el *Ars Goetia*⁵⁰² la cual es una tradición y práctica mística enfocada en la invocación de ángeles y demonios; en la mencionada tradición Flauros o Duque de Flauros es una entidad que proporciona respuestas a todas las cosas pasadas, presentes y futuras. *Silent Hill* retoma y traslada la tradición de representar a Flauros dentro de un triángulo, que es representado en este texto, como un artefacto piramidal. La tradición hermética explica que Flauros puede ser invocado para destruir a los enemigos del conjurador. Dentro del orden de verosimilitud planteado en *Silent Hill*, Flauros fue invocado por Dhalia Gillespie para destruir la protección de Metatron sobre Alessa. Es revelado que las intenciones de Dhalia Gillespie no eran detener a Samael, sino asegurar que Alessa diera a luz al antiguo dios de Silent Hill y con ello reconstruir el verdadero paraíso. En tal revelación podemos encontrar una asociación a tradición mítica de los mesías nacidos de vírgenes⁵⁰³, el eterno retorno como la destrucción del mundo lleno de pecado y el regreso al paraíso perdido. En el personaje de Dhalia se cumple el arquetipo propuesto por Campbell del tramposo, aquella figura que se presentará como un mentor, un guía, pero en realidad buscará desviar de su camino al héroe, con la subversión narrativa de que todas las pruebas superadas por Harry, el llevar el Flauros frente a Alessa, fueron acciones antagónicas a la figura de Alessa quién en realidad busca evitar que Samael, el dios oscuro de Silent Hill sea encarnado. Siete años antes de los eventos de Silent Hill, en un intento de evitar que Samael sea encarnado en su vientre, Alessa dividió su alma e hizo que

⁵⁰²Llc, *Goetic Demons*.

⁵⁰³Campbell, *El Héroe De Las Mil Caras. Psicoanálisis Del Mito*.

esta se alejara de Silent Hill, tal fragmento de alma encarnó en Cheryl Mason, la hija adoptiva del héroe. En el encuentro con la diosa Alessa, es esclarecido que Dhalia es la madre biológica de Alessa/Cheryl. Siete años atrás, Dhalia buscó sacrificar a su hija Alessa para que Samael fuera encarnado; bajo circunstancias no aclaradas, Alessa sufrió múltiples quemaduras y desde entonces vive atrapada en una eterna pesadilla de dolor y aislamiento, aflicción prolongada por los rituales ejecutados por los practicantes del culto secreto de Silent Hill, integrado por Dhalia, Michael Kauffman y otros médicos sin identificar. En el sacrificio de Alessa podemos encontrar un paralelismo con el relato semítico del sacrificio de Isaac por parte de Abraham, situación en que tanto Dhalia y Abraham tienen la convicción, certeza y fe de que el sacrificio de su primogénito es un mandato divino que debe ser cumplido con cabalidad. En el relato semítico Abraham es detenido por un ángel. En Silent Hill, Dhalia busca cumplir con el sacrificio y el sacrificio es interrumpido por el héroe y sus aliados. Dentro de los textos identificables como influencia al evento de Alessa como madre de un mesías demoniaco, se encuentra *El Bebé de Rosemary*,⁵⁰⁴ de Roman Polansky, en el cual una joven es manipulada por un culto para ser la madre de su mesías. Una vez desvelada la verdad ficcional, a nivel operativo Harry enfrentará una nueva serie de pruebas y acertijos en un nuevo umbral, denominado Nowhere; todas estas pruebas se centran en los siete espíritus olímpicos, Aratron, Bethor, Phaleg, Hagith, Ophiel, Och [no incluido en el videojuego], Phul [no incluido en el juego], los cuales conforman a los líderes de las legiones celestiales. Estos espíritus son resignificados como puertas que permitirán al lector ingresar a la habitación de Alessa y detener el ritual de encarnación. La puerta o umbral final realiza la evocación a diferentes ritos religiosos por medio de la estrella de David, el *ankh* de vida egipcio, y el juramento hipocrático por medio del báculo de Hermes y el anillo de juramento. Una vez resuelto el acertijo, Harry observará ecos del pasado que recrean la escena de Dhalia obligando a Alessa a ser parte del ritual para la encarnación de Samael. Continuará su descenso a lo profundo de nowhere y finalmente encontrará a Dhalia, una figura amortajada en una silla de ruedas y a Alessa Gillespie.

⁵⁰⁴Ira Levi and Roman Polansky, "Rosemary's Baby," ed. Roman Polansky (1968).

La recompensa al trayecto ergódico: A partir de este momento, el videojuego presenta cuatro de sus cinco permutaciones del relato y los desenlaces posibles del relato. Como se mencionó anteriormente en este punto Cybil la mentora puede aparecer viva o muerta en el relato, y el médico Michael Kaufman de igual forma puede estar vivo o muerto en este punto de la narrativa. A continuación, se presentarán los eventos bajo la denominación que el mismo videojuego les asigna:

Primera Variable [Ending Good+]: Cybil Bennet y Micheal Kauffman se encuentran vivos. Kauffman confronta a Dhalia, quién está realizando un ritual de Apotheosis en Alessa para que pueda ser la madre del dios oscuro, Kauffman arroja el líquido rojo sobre Alessa, provocando que expulse al demonio Samael de su cuerpo. El nombre del líquido rojo es mencionado: Aglaophotis; según Dioscórides, esta sustancia se utilizaba para protegerse de los demonios, de la brujería y de la fiebre. En la tradición ocultista, el Aglaophotis es una hierba que crecía en los desiertos de Arabia y era utilizada para la expulsión de demonios. Samael abandona el cuerpo de Alessa, pero cuenta con corporeidad, asesinando a Dhalia, quién muere maravillada de poder ver a su dios. El héroe enfrenta al demonio. Al momento de vencerlo, el Otherworld comienza a colapsar con una apocalíptica lluvia de fuego; Alessa moribunda entrega un bebé a Harry y abre un camino de regreso al mundo ordinario para Harry y Cybil; en un último esfuerzo salva la vida de ambos. Harry y Cybil regresan al mundo ordinario con el conocimiento adquirido en su trayecto. El círculo se cierra con una apropiación de la escena inicial del relato en la que Harry y su difunta esposa encuentran a Cheryl, ahora protagonizada por Harry y Cybil. Se ha efectuado el eterno retorno.

Segunda Variable [Ending Good]: Cybil Bennet está muerta, Michael Kauffman está vivo. Kauffman confronta a Dhailia, quién está realizando un ritual de Apotheosis en Alessa para que pueda ser la madre del dios oscuro, Kauffman arroja Alaophotis sobre Alessa, provocando que expulse al demonio Samael de su cuerpo. Samael abandona el cuerpo de Alessa, pero cuenta con corporeidad, asesinando a Dhalia, quién muere maravillada de poder ver a su dios. El héroe enfrenta al demonio. Al momento de vencerlo el Otherworld comienza a colapsar con una apocalíptica lluvia de fuego; Alessa moribunda entrega un bebé a Harry y abre un camino de regreso al mundo ordinario para Harry.

Tercera Variable [Ending Bad +]: Cybil Bennet está viva, Michael Kauffman está muerto. El ritual de Apotheosis es completado y Alessa se convierte en una deidad oscura, asesina a Dhalia e inicia un combate con Harry. Al ser derrotada, Alessa agradece a su padre por liberarla del dolor y Harry cae derribado física y emocionalmente, es obligado por Cybil a levantarse y emprender el camino de regreso a lo ordinario, antes de que el colapso del Otherworld se los impida. Es incierto si ambos logran regresar al mundo de lo ordinario.

Cuarta Variable [Ending Bad]: Cybil Bennet y Michael Kauffman están muertos. El ritual de Apotheosis es completado y Alessa se convierte en una deidad oscura, asesina a Dhalia e inicia un combate con Harry. Al ser derrotada, Alessa agradece a su padre por liberarla del dolor. Harry cae derribado física y emocionalmente. Es devorado por las flamas y la oscuridad. Más adelante aparece una breve escena de Harry muerto en su automóvil, planteando la teoría de que él estuvo muerto durante todo el relato y todos los personajes con los que interactuó en Silent Hill son fantasmas y ecos del pasado, tal teoría es reforzada con el montaje introductorio en el que se puede ver que en la carretera es rebasado por la oficial Cybil Bennet y unos metros más adelante Harry observa el vehículo de Cybil estrellado en la carretera. Este final nos plantea más referencias al trabajo de Juan Rulfo en *Pedro Páramo*. Este final, a un nivel operativo, es el que se puede obtener más fácilmente dado que no implica las complejas acciones que requieren los otros finales. Podemos asumir que es el primer final que obtendrá un lector sin conocimiento previo del mito.

En ambos finales Bad, una vez concluidos los créditos, Harry Mason despierta en la cafetería 5to2, generando la reiteración del eterno retorno, y reafirmando la referencia a Jacob's Ladder⁵⁰⁵. Indistinto a cualquier final, se presenta la opción de realizar nuevamente el recorrido, si se sigue tal opción, el relato aumentará de dificultad, las criaturas serán más agresivas y violentas, se podrán visitar más lugares del pueblo que anteriormente eran inaccesibles, se podrán utilizar más objetos y en este retorno al relato, representado por el despertar de Harry en la cafetería, le será entregado un nuevo y literal talismán.

Quinta Variable [Ending UFO]: El Talismán puede utilizado en todos los lugares exteriores en los que aparece el sello del metatron, desencadenarán la quinta conclusión, la

⁵⁰⁵Rubin, "Jacob's Ladder."

cual podemos considerarla una parodia al mismo texto, en la cual Harry es secuestrado por seres extraterrestres y es inferido que todos los eventos son a causa y la causa de estos individuos.

Silent Hill, en lo que podríamos considerar un primer nivel de lectura, aborda los temas de paternidad, fanatismo religioso, dolor físico y emocional. Además, genera una vinculación a partir de las palabras finales de Alessa/Cheryl en los finales Bad y Bad+ y el mencionado repetidas veces dolor físico y emocional de Alessa. *Silent Hill* plantea una discusión alusiva a la eutanasia y la prolongación del dolor físico a causa de una condición irreparable.

En los personajes de Harry y Dhalia se plantea un contraste y oposición de un mismo concepto: la paternidad. Harry, un personaje que desciende simbólicamente al infierno en un viaje que busca salvar a su hija adoptiva, en contraste con Dhalia quien condena a su hija a un tormento constante en su aspiración de obtener la gracia del dios de Silent Hill. Dhalia prolonga e incluso cultiva el dolor de Alessa en oposición a Harry quién determina que lo más humano es terminar con ese dolor.

A pesar de que el identificar una crítica al fanatismo religioso en *Silent Hill* pueda parecer evidente e incluso un escenario común, el videojuego nos muestra una resignificación de las funciones de la norma social a causa del fanatismo religioso: Dhalia y la desvinculación afectiva con su hija; el médico Kauffman y la enfermera Lisa Garland quienes en lugar de paliar el dolor de Alessa lo extienden y prolongan para agradar a su dios: la manipulación de la narrativa de los hechos para favorecer a los dogmas religiosos. Los horrores de Silent Hill no son las criaturas, ni la opresión del Otherworld, el verdadero horror es la fragilidad de la condición humana.

Silent Hill es un claro ejemplo de angustia de las influencias, en la que los desarrolladores buscan reconocer y homenajear a sus inspiraciones, mientras buscan generar su propia voz. Este videojuego como medio narrativo fue una punta de lanza que revolucionó al medio con su uso de mecánicas, acertijos, trama y abordaje de temas de complejidad social, volviéndose un importante referente en el género del horror. Dentro de su propio mito y universo ficcional, *Silent Hill* ha contado con siete secuelas, tres de ellas las podríamos considerar canónicas y cuatro falsos verdaderos. En 2015 fue cancelada una secuela a cargo

de Guillermo del Toro e Hideo Kojima como consecuencia de Konami abandonó la producción de videojuegos para uso doméstico.

La potencia cultural de *Silent Hill* trascendió el medio de los videojuegos y se vio materializada en dos adaptaciones cinematográficas, la primera, *Silent Hill*⁵⁰⁶ una reinterpretación y apropiación por parte de Christopher Gans y James Avary. Su secuela *Silent Hill: Revelation 3D*⁵⁰⁷ escrita y dirigida por Michael J. Bassett. En el campo de la literatura se realizaron tres adaptaciones bajo la autoría de Sadamu Yamashita e ilustraciones de Masahiro Ito, únicamente disponibles en su idioma original, el japonés o traducciones realizadas por aficionados. En América se han producido alrededor de diez novelas gráficas publicadas por IDW Publishing, reinterpretaciones y apropiaciones del mito de Silent Hill, por parte de diversos autores y artistas. La influencia cultural, creativa y visual de Silent Hill en la cultura visual contemporánea puede ser objeto de un estudio extenso e investigación particular.

Si bien en la presente argumentación, por cuestiones de brevedad, fueron omitidas referencias, apropiaciones y préstamos a otros textos por parte de *Silent Hill*, se aspiró a presentar un panorama lo suficientemente coherente para describir un objeto eminentemente participativo. Desde una perspectiva general, el mayor mérito de *Silent Hill*, es el presentarnos que los videojuegos son un medio narrativo con las facultades de presentar textos complejos, con diversos niveles de lectura, interpretación y abordaje.

⁵⁰⁶Roger Avary, "Silent Hill," ed. Christophe Gans (United States of America 2006).

⁵⁰⁷Michael J. Bassett, "Silent Hill: Revelation 3d," ed. Michael J. Bassett (2012).

8 Tercer nodo. Evitando la desaparición.

9 Capítulo 7. Los receptores como preservadores del relato.

9.1 Sobre la masificación y la mistificación de los originales.

Walter Benjamin en su célebre y constantemente citado ensayo “La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica” sustentó que las obras de arte siempre han sido fundamentalmente propensas a la reproducción, dado que todo lo que los humanos han hecho puede ser imitado por los humanos⁵⁰⁸. Dicha afirmación que John Berger retomó y trasladó al terreno de la cultura visual, en que todas las imágenes son aquellas visualidades manufacturadas⁵⁰⁹, por lo tanto, están sujetas a algún tipo de reproducción y masificación.

Desde la masificación y expansión de la imprenta, las cintas de audio y video domésticas, dispositivos de almacenaje digital y demás sistemas de producción, reproducción y difusión de la imagen se ha barrenado el concepto de objeto original, planteando dudas sobre la mistificación de los objetos artísticos. Si bien Benjamin desde su posición de intelectual apuntaba que un cuadro ha tenido siempre la aspiración eminente a ser contemplado por uno o por pocos⁵¹⁰, el artista Van Gogh, declaró alguna vez que le “gustaría ese éxito, que simples obreros colgasen reproducciones de este tipo en sus casas o en sus talleres”⁵¹¹; asimismo la tecnología de reproducción, aparentemente ilimitada, ha permitido que las obras de cualquier artista visual sean reproducidas en millones de pósteres, libros, tarjetas postales, etcétera. Lo que ha desencadenado que el valor que tienen los originales ya no es principalmente estético, sino simbólico y, por lo tanto, económico⁵¹².

⁵⁰⁸Benjamin, *La Obra De Arte En La Época De Su Reproductibilidad Técnica*.

⁵⁰⁹Berger, *Ways of Seeing*.

⁵¹⁰Benjamin, *La Obra De Arte En La Época De Su Reproductibilidad Técnica*.

⁵¹¹Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

⁵¹²McNabb, "Del Arte Moderno Al Posmoderno ".

A la atribución de valores simbólicos con el objetivo de sostener el valor económico de una pieza es a lo que podemos denominar como la mistificación de los originales. Ahora bien, hablar de la mistificación de piezas primigenias u originales plantea una serie de paradojas. Podemos comenzar señalando que no es artificial ni arbitraria la importancia de una pieza original, por ejemplo, en el caso de la pintura, en las reproducciones, no podemos ver cómo está aplicada la técnica y la técnica tiene significado⁵¹³. Además de que toda pieza responde a una tradición, y si seguimos lo postulado por Benjamin, la reproductividad masificada pone en riesgo la vinculación de la pieza artística con el ámbito de la tradición que la elaboró: “el valor único de la auténtica obra artística se funda en el ritual en el que tuvo su primer y original valor útil”⁵¹⁴.

Además de que operativamente si no tenemos piezas primigenias, no tenemos una fuente de la cual poder realizar copias. A pesar de que Benjamin sostenía que de una placa fotográfica es posible producir muchas copias y, por lo tanto, pierde sentido preguntarse sobre la naturaleza de una copia auténtica. Si no contamos con los *masters* originales –una placa fotográfica en el ejemplo de Benjamin– de una obra cinematográfica, es casi imposible que tengamos reproducciones de calidad, como el ejemplo que mencionamos con la obra de George Lucas en el primer nodo de este texto, en que, debido a la ausencia de los *masters* originales de sus filmes, actualmente no hay reproducciones que muestren a los mismos como fueron mostrados durante sus primeras proyecciones. Un caso similar con el filme del *Fantasma de la Opera* de principios de 1925, en que las reproducciones a las que tenemos acceso son reconstrucciones elaboradas a partir de diversas versiones posteriores, ninguna a partir de los ya inexistentes *masters* originales⁵¹⁵. Este tipo de situaciones han aparecido en otro tipo de obras de arte y en muchos casos han desencadenado en una mistificación de la copia de la copia, un intento de mistificar a las copias, y buscar asegurar que hay “reproducciones mucho más auténticas que otras”⁵¹⁶.

⁵¹³Rabadán, "Seminario Temático: Metodologías De Estudio Del Arte.."

⁵¹⁴Benjamin, *La Obra De Arte En La Época De Su Reproductibilidad Técnica*.

⁵¹⁵James Rolfe, *Who Is the Lantern Man in Phantom of the Opera?* (United States of America: Cinemassacre, 2017).

⁵¹⁶Baudrillard, *Simulations*.

El 6 de octubre del 2018, luego de haber sido subastado, un banksy, *Girl with Balloon* se “autodestruyó” por medio de un mecanismo similar a una trituradora de papel que estaba instalada en el marco. Superficialmente, hay quienes aplauden tal acción como una inteligente burla al mercado del arte, pero en la praxis Offer Waterman, el comerciante de arte del Modern British Art de Londres, asegura que la pieza al estar parcialmente destruida no ha quedado anulado su precio económico, incluso ha aumentado⁵¹⁷. Por lo tanto, si el objetivo era burlar la idea de la mistificación de los originales y mofarse del mercado del arte, objetivamente *Girl with Balloon* que se autodestruye y la muerte del objeto simplemente han sido un brazo más de la fagocitación de la mistificación de los originales. Si Banksy tenía como propósito burlarse de los excesos del mercado de las subastas, sus acciones resultaron en un refuerzo a las mismas, aumentando el valor simbólico de su pieza, el cual se trasladó en el aumento del precio monetario. Si bien la muerte del objeto fue parte de la obra, también es una explotación de la mistificación de los originales, ¿hay algún dilema moral o ético en empujar a los objetos a su muerte en miras de abonar a la explotación monetaria de la mistificación de los originales? Lamentablemente, cuando hay millones de dólares involucrados es complicado poder ver la autenticidad de las intenciones autorales, y no confundirlas o interpretarlas como un ardid explotador de la naturaleza del mercado del arte. Ahora bien, uno de los principales factores de una pieza de arte, sea cual sea su naturaleza, es la capacidad de detonar preguntas, y de forma directa e indirecta podemos señalar las siguientes:

¿Para qué voy a compartir el objeto que tengo, si la ausencia de copias hará que aumente el valor simbólico y por añadidura el económico?, ¿para qué voy a hacer público un artículo académico si lo puedo colocar detrás de un algoritmo de venta por internet?, ¿para qué voy a compartir el conocimiento, si puedo explotar económicamente su valía? Obviamente, posturas económicas y sociales, como el objetivismo de Ayn Rand, intentan dar respaldo a ese tipo de acciones. Y sin caer en discusiones morales, sobre la validez o no del objetivismo, sería interesante preguntarse si un artista con una aparente consciencia social tan marcada como Banksy actuó como un héroe del objetivismo más Randiano. Si el

⁵¹⁷Scott Reyburn, "Las Preguntas Después De La Autodestrucción Del Banksy," *The New York Times*. (2018).

comprador y la galería, a pesar de la destrucción de la pieza, realizaron su transacción toda discusión o crítica contra el mercado del arte queda anulada, incluso, simplemente ha reforzado la figura de los objetos míticos.

Para poder entender tal fenómeno, podemos recurrir a Michel Foucault, quien señalaba que “La moneda no toma su valor de la materia de la que se compone, sino más bien de la forma que es la imagen o la marca del Príncipe”⁵¹⁸. Si bien Foucault se refería al cambio epistemológico entre la administración de la riqueza y la economía como disciplina social, nos ayuda a vislumbrar el siguiente planteamiento: los originales no toman su valor de la materia de la que se componen, sino más bien de la forma simbólica que es la imagen o la marca de legitimación de las instituciones. Para el mercado de los coleccionistas, el arte es precioso por ser mercancía, no es mercancía por ser precioso. Y al igual que las divisas, el arte recibe su valor económico a partir de su función de signo. Al respecto el restaurador Lino García Morales señala que en la reproducción digital:

“La liberación de la materialidad, del “aura” contradice el concepto de autenticidad. El bien inmaterial no sólo tiene manifestación potencialmente “infinita” [debido a su naturaleza reproducible y alógrafa] sino, incluso, ubicua. Los valores autentico/falso se decretan con mecanismos independientes del tiempo dejando la historicidad en entredicho. La universalidad no depende del valor patrimonial del objeto, ni de sus dimensiones sociales, históricas o políticas, sino de criterios formados “casi exclusivamente en la tradición alto cultural occidental”.⁵¹⁹

En el mercado de los coleccionistas, y por tanto en el mercado del Arte, el valor de las piezas no proviene de su valor estético y artístico. El valor económico se establece a partir de criterios de exclusividad y rareza, es decir, un grado de mistificación. Muchos coleccionistas mantienen una postura similar a Cesare Brandi, ya que, según él, en la

⁵¹⁸Foucault, *Las Palabras Y Las Cosas*.

⁵¹⁹García-Morales, "Una Estrategia De Conservación Evolutiva Del Arte Digital."

reproducción de la obra se perdería la instancia histórica⁵²⁰. Por lo tanto, el mayor opositor a la reproducción ilimitada no es ni siquiera el artista que podría ver vulnerada su intención autoral o sus derechos patrimoniales, sino los opositores que son aquellos que gozan del privilegio exclusivo de apreciar la obra y que, paradójicamente, han aprendido a fagocitar la reproducción ilimitada de los objetos y establecieron una paradoja cultural: únicamente la existencia de una imitación fraudulenta puede satisfacer a la sed de autenticidad⁵²¹. La mistificación de los objetos con sus objetos míticos existe ontológicamente en su relación con los *bootleg*, la piratería, las réplicas y las reproducciones populares.

La mistificación de los objetos y la idea de los objetos míticos se manifiesta en lo que podemos llamar la aberración de la colección. Lo cual es básicamente la estructura del deseo enfocada en la acumulación compulsiva a partir de la falta. Baudrillard explicaba que las colecciones giran en torno a la falta, es mucho más importante el objeto faltante que aquellos que se encuentran en posesión o acceso. Si bien una colección consciente únicamente debería ser abordada por medio de la teoría, en la colección compulsiva la falta o carencia es incontenible, y, dentro de la aberración de la colección, la riqueza está en lo que Baudrillard denominó la obsesión por la autenticidad, y nosotros podríamos añadir: la obsesión por el mito del objeto. El objeto únicamente será deseado si no se puede acceder a él y es valorado en su condición de pieza única.

Dado que el deseo nunca se libera –sería el fin del orden social, nos recuerda Baudrillard– en la aberración de la colección, siempre se requerirá la ausencia de objeto mítico que preserve la nostalgia de los originales. Un deseo alimentado por la mercadotecnia de los libros, filmes, videojuegos y demás productos culturales, con su diferencia simbólica entre edición digital, rústica, e incluso las llamadas deliberadamente ediciones limitadas o ediciones míticas.

Tal obsesión por el objeto mítico es lo que estuvo a punto de llevar a la quiebra a las casas editoriales de cómics en los noventa. Luego de que en las casas de subastas se vendieran en un precio especulativo de 3.2 millones de dólares las copias sobrevivientes de Action

⁵²⁰Castilla et al., *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*.

⁵²¹Baudrillard, *El Sistema De Los Objetos*..

Comics #1 [Es la primera aparición del héroe Superman, creado por Jerry Siegel y Joe Shuster en 1938] Los coleccionistas y especuladores comenzaron a comprar enormes cantidades de cómics antiguos y contemporáneos con la intención de que con el paso del tiempo esas publicaciones subiesen de precio y poder venderles en un costo superior. De primera impresión las ventas de cómics se incrementaron exponencialmente, ya que no eran únicamente los aficionados a los cómics quienes realizaban las compras, sino inversionistas, coleccionistas y la población en general, compraban con la esperanza de que su inversión rindiera fruto. Las editoriales al ver tal repunte y entendiendo a grandes rasgos por qué sucedía –la obsesión del valor simbólico de objetos míticos– comenzaron a publicar ediciones que podríamos denominar como: artificialmente míticas, es decir, portadas variantes con diferentes acabados gráficos, publicaciones con tirajes limitados, eventos especiales, etcétera. Cualquier argucia que les permitiera mantener a la burbuja alrededor de los objetos míticos. Para finales de los noventa la burbuja comenzó a mostrar sus fisuras y todos aquellos que compraron cómics como una forma de invertir, se dieron cuenta que sus colecciones no incrementaban de valor simbólico, mucho menos monetario, por la simple razón de que la producción masiva erosionaba cualquier sensación de originalidad. No había un sistema de objetos que reforzara la idea de efímero, por lo tanto, los cómics eran objetos sin poder mítico; al existir millones, no podían mistificarles y atribuirles un valor económico alto. Por esa razón, luego de poco más de diez años de producir y vender millones de copias cada mes, las ventas se desplomaron y regresaron a su número de mercado de nicho, en que nuevamente los únicos que compraban cómics eran los interesados en leerles. Y a pesar del enojo y las quejas de los coleccionistas, las editoriales eventualmente realizaron compendios y reediciones de diversas publicaciones con la intención de que las nuevas generaciones pudiesen acceder a historias publicadas hace más de setenta años. Para el año 2018, se puede acceder, de forma legal, a versiones digitales, pero en ciertos círculos de coleccionistas se sigue intentando mantener el estatus de objeto mítico de las ediciones antiguas, atribuyendo el valor simbólico de que una reedición no tiene el mismo valor de colección que las publicaciones originales. Desde la aberración de la colección, el objeto antiguo es “bello” porque ha sobrevivido y por lo tanto es un signo de la vida anterior, y es una forma de mantener una resolución de las tensiones a partir de una regresión no-consumada, ya que para

los ojos de un coleccionista el tiempo del objeto mítico es el tiempo perfecto y ninguna reproducción puede satisfacer el deseo de poseerle; y aunque pudiese poseerle el deseo nunca se libera, puesto que sería el fin de cualquier orden social⁵²². Y la asignación de un valor monetario responde a lo que Foucault señala en función de que “las riquezas son riquezas porque las estimamos, así como nuestras ideas son lo que son porque nos las representamos. Los signos monetarios o verbales se les dan por añadidura [...] Así, pues, no hay precio justo: no hay nada en una mercancía cualquiera que indique por algún carácter intrínseco la cantidad de moneda que habría que retribuir por ella”⁵²³.

En la producción de videojuegos han existido diversos momentos de mistificación de originales y mencionaremos uno en que la estructura de deseo fue derruida. En 1984 la productora de filmes Amblin, encabezada por el director Steven Spielberg, comisionó a Atari que realizara la producción de un videojuego, un para-texto, para su filme *E.T. El extraterrestre*. Atari contaba con muy poco tiempo y personal para realizar la tarea, además de que gran parte del presupuesto tenía que asignarse a la campaña mercadotécnica, por lo tanto, el videojuego contó con una promoción extensa, pero una producción deficiente. Para el momento en que el videojuego fue lanzado al mercado sus ventas fueron altas [totalmente ligado al hecho de que el filme había sido un éxito comercial y el videojuego fue lanzado en navidad], pero inmediatamente el videojuego fue denostado por la crítica y odiado por los aficionados.

Finalmente, más de dos millones de cartuchos de *E.T.* fueron regresados a los vendedores los cuales enviaron a las oficinas de Atari todos los cartuchos. En las oficinas su única solución fue deshacerse de las piezas. Durante mucho tiempo se consideró el mito de que el estudio pagó porque los cartuchos fueran enviados en camiones al desierto de Nuevo México y enterrados ahí. Durante décadas se consideraban piezas de colección aquellos cartuchos que no fueron regresados a los vendedores y, por consecuencia, a Atari. A causa del fracaso de ese videojuego, Atari perdió cerca de 530 millones de dólares en 1984 y tal fracaso derivó en lo que se conoce como el “crash” de la industria del videojuego, en el que un gran número de empresas quebraron o abandonaron los videojuegos como industria.

⁵²²Ibid..

⁵²³García-Morales, "Una Estrategia De Conservación Evolutiva Del Arte Digital".

Pero en 2014, The Smithsonian Institute descubrió que la historia de los cartuchos escondidos no era un mito, efectivamente Atari pagó porque los cartuchos fueran enterrados en un terreno en Alamogordo, Nuevo México. En diciembre de 2014, The Smithsonian Institute desenterró y tomó bajo resguardo los cartuchos⁵²⁴. Por lo anterior, nuevamente, quienes tomaron con mayor descontento tal descubrimiento fueron los coleccionistas, ya que, como señala Baudrillard, el objeto mítico no tiene una función, es un signo, y el hecho de que The Smithsonian desenterrara millones de cartuchos, que anteriormente eran objetos codiciados a pesar de su cuestionable valor estético o artístico, removi6 de su estatus subjetivo a lo que era un objeto de colección abstraído de toda función.

Hasta mediados de la década de 2010, en la zona del Old Akihabara en Tokyo, Japón, se contaba con lo que se podrían denominar tiendas-museos-galerías de videojuegos, en las cuales se podían encontrar piezas raras a precios escandalosamente altos, esos precios estaban basados en rareza de la pieza y sus condiciones de cuidado e integridad material. Eventualmente, los fenómenos de gentrificación modificaron totalmente la dinámica comercial de Old Akihabara y poco a poco se ha perdido el paisaje tradicional de la zona, y con ello sus tiendas-museos-galerías⁵²⁵. En el año 2018, el mercado de coleccionistas es mayoritariamente en tiendas y casas de subasta online.

Por lo tanto, aunque pareciera que juzgamos con dureza a la aberración de la colección, Baudrillard señala que el duelo de objetos [funcional vs mítico] es en el fondo un duelo de consciencia: señala una falta y el intento de remediar esta falta por medio de la regresión. Y en la regresión con los objetos míticos y su tiempo perfecto, en el imaginario son una elisión del tiempo, un retrato de familia de los mundos perdidos y de alguna forma cada uno regresa a donde puede⁵²⁶. Lo que Benjamin señalaba como: “El valor cultural de la imagen tiene su último refugio en el culto al recuerdo de los seres queridos, lejanos o desaparecidos”⁵²⁷. Por lo tanto, la aberración de la colección es entendible e incluso justificable en los individuos, quienes estructuran su deseo a partir de los afectos individuales.

⁵²⁴Hansen, *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*.

⁵²⁵Kohler, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*.

⁵²⁶Baudrillard, *El Sistema De Los Objetos*.

⁵²⁷Benjamin, *La Obra De Arte En La Época De Su Reproductibilidad Técnica*.

Pero de igual modo la aberración de la colección no se puede condonar de la misma manera si está en manos de una institución o un organismo que aspira a estructurar un catálogo. Es por ello que, si mantenemos una postura coherente, debemos señalar que la colección del MoMA raya en el escenario común. Los videojuegos de su colección son los videojuegos que mencionará cualquier colección. No estaríamos diciendo que no debería existir la colección del MoMA, pero sí hace evidente la necesidad de criterios más amplios en el momento de curar catálogos y exposiciones. El autor es consciente de que su criterio curatorial sería sumamente diverso, y, probablemente, mucho más deficiente que el presentado en el MoMA, mas sí podemos afirmar que no debemos aspirar a una acumulación carente de criterio y debemos expandir los horizontes de las colecciones.

9.2 Apropiaciones, sabotajes y preservaciones involuntarias

Johanna Drucker señala que otra consecuencia directa del desarrollo de las tecnologías de reproducción es que muchas de las piezas masificadas diseñadas para consumo popular, tales como carteles, postales, catálogos, trabajos tipográficos, entre otros, ahora se consideran obras de arte, aunque su intención original no haya sido la artística⁵²⁸.

Ahora bien, las tecnologías no facilitaron únicamente la reproducción aparentemente ilimitada, sino otorgaron herramientas de producción y modificación generando fenómenos transformativos, tales como la apropiación, la modificación y la alteración de piezas artísticas por parte de individuos ajenos a la intención autoral primigenia de tal pieza. Lo cual genera una modificación en la discusión política entre el autor y el receptor, puesto que gracias a la tecnología el usuario tiene la habilidad de transformar la pieza artística en algo diferente a lo que el artista no pudo prever⁵²⁹.

Con el uso de tecnología cotidiana diversos individuos y colectivos, ajenos a los circuitos detentores del poder político y económico del arte occidental, se han visto empoderados al ser capaces de adquirir un sinnúmero de manifestaciones artísticas, transformándolas, reproduciéndolas y transmitiéndolas; es decir, apropiándose del arte para

⁵²⁸Johanna Drucker, "Art," in *Critical Terms for Media Studies*, ed. w.j.t. mitchell (London: the university of chicago press, 2010).

⁵²⁹Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

generar cultura visual. Estas manifestaciones conocidas comúnmente como remixes, *covers*, réplicas, *mods*, *bootlegs*, parodias son apropiaciones; lo cual provoca fisuras en los circuitos homogéneos de producción, apreciación y crítica del arte en Occidente, porque, si individuos anónimos son capaces de reconfigurar el discurso artístico, se pone en duda el aura y mistificación del artista clásico frente al artista posmoderno y, por lo tanto, los mecanismos del mercado del arte se ven tambaleantes ante las paradojas de sus propios supuestos.

Para el año 2018, dentro de nuestro objeto de estudio, los fenómenos más recurrentes de apropiación son las acciones de autoría colaborativa (en internet) de *software* con código abierto, en que una persona propone una idea y escribe el código fuente de un programa, lo publica y distribuye; en otro sitio, otro individuo toma el código fuente, lo modifica, depura o mejora, añade otras ideas propias, lo publica y distribuye, repitiéndose el proceso, sin que ninguno de los individuos se conozca o, incluso, interactúen entre sí, ajenos a la acumulación simbólica del capital, puesto que no buscan reconocimiento. En la mayoría de los casos son sistemas autónomos y anónimos ⁵³⁰.

9.2.1 Aquél que lleva las voces de los muertos: *Agrippa [a book of the dead]*

En el presente apartado se aspira a abordar y reflexionar en torno a las manifestaciones del arte contemporáneo y cómo sus circuitos de comercio políticos se han visto transformados a consecuencia de la aparente democratización de las tecnologías de reproducción. Se utilizará, como caso específico, lo sucedido 1992 con el libro de artista: *Agrippa [a book of the dead]* de Dennis Ashbaugh y William Gibson. La mencionada pieza consistió en un poema de 300 líneas, almacenado en un *diskette* de 3.5, el cual estaba programado para encriptar y destruir el poema una vez que había sido leído. Dicho *diskette* estaba dentro de un Libro de Artista, obra de Ashbaugh, cuyas páginas estaban tratadas con materiales fotosensibles, aspirando a la degradación paulatina de su contenido. A las pocas horas de haberse presentado la pieza, por medio de hackeo y sabotaje, diversos personajes evitaron la desaparición digital de la pieza de arte, rompiendo con la intención efímera de la misma y cuestionando nuestra relación con la tecnología, la apropiación, el mercado y el arte.

⁵³⁰ Ibid.

Agrippa [a book of the dead], fue un libro-objeto realizado en 1992 por el artista Dennis Ashbaugh, el escritor William Gibson y editado por Kevin Begos. Ashbaugh es reconocido por realizar representaciones pictóricas de virus de computadoras, ADN humano y redes informáticas, en las cuales explora el concepto de privacidad, ubicuidad y secuencia genética del ser humano, en el contexto del arte contemporáneo⁵³¹. William Gibson acuñó el término *ciberspacio* y en la novela *Neuromancer*,⁵³² exploró los conceptos de interconectividad, soledad, vestigio, memoria, olvido e inmortalidad en una sociedad con alto desarrollo tecnológico y enorme disparidad económica; convirtiéndose en un autor representativo del movimiento contracultura ciberpunk⁵³³.

El objeto físico de dicho proyecto consistía en una caja de aspecto metálico, la cual contenía un volumen encuadernado. En las páginas se podían apreciar en grabados las representaciones de la secuencia de ADN, realizados por Ashbaugh, los cuales acompañaban un texto autobiográfico de Gibson donde narraba el proceso emocional de desenvolver el álbum fotográfico compilado por su padre, quien murió cuando él tenía seis años de edad⁵³⁴. Ahora bien, el texto tenía la particularidad de estar almacenado dentro de un *diskette* colocado en un nicho realizado por medio de cortés físicos en las hojas del libro. En tal *diskette*, además de encontrarse el poema y narrativa, se escondía un algoritmo [coloquialmente conocidos como virus] que destruía el texto a medida que se exploraba en un ordenador. Con el objetivo de colocar al lector frente a un dilema [en apariencia] irreversible: elegir entre conocer el relato contenido en el dispositivo, existiendo eventualmente sólo en su memoria, o conservarle en un “estado puro”, en una eterna momificación existente en un limbo digital; ya que una vez abierto tal archivo no podía detenerse su destrucción, ni podía copiarse, imprimirse o abrirse nuevamente. Además de que las páginas físicas del libro fueron tratadas con químicos fotosensibles, los cuales aspiraban a que una vez expuesto a la luz se acelerara el proceso de desvanecimiento de sus imágenes⁵³⁵.

⁵³¹Dennis Ashbaugh, "Dennis Ashbaugh," <http://dennisashbaugh.com/bio.html>.

⁵³²Gibson, *Neuromancer*.

⁵³³Walsh William Gibson Talks Cyberpunk, Cyberspace, and His Experiences in Hollywood.

⁵³⁴William Gibson, "Since 1948," 2014.

⁵³⁵"*“Agrippa”* Exhibition to Open in Book Arts Gallery April 23," news release, Abril 1993, 1993.

En palabras de su curador, Kevin Begos, sería el primer mito digital, el cual buscaría formular cuestionamientos en torno al tiempo, la memoria, la posesión y las políticas alrededor del control de la información⁵³⁶. Agustín Bertí observa que, en sus distintas aristas, el proyecto Agrippa tiene el rasgo paradójico de intentar volver en una experiencia única e intransferible a un medio digital que desde entonces, se asumía, permitía una reproductibilidad técnica infinita⁵³⁷. Agrippa cuestionaba la idea de persistencia de los soportes analógicos, pero también la de los digitales, los cuales aspiran a una trascendencia sobre la naturaleza material de los objetos.

Como parte del discurso propuesto por el objeto artístico, para la presentación de la pieza, el 9 de diciembre de 1992 se realizó una transmisión conjunta en The Americas Society, en el centro cultural The Kitchen en Nueva York, en una tienda de la esquina de Lower East Side, en el Museo Michael Carlos de Atlanta, detrás del establo de una granja de ovejas en Australia, entre otros lugares de naturaleza similar⁵³⁸. Dicha transmisión, para el año de 1992, era un hito social y tecnológico que buscaba retomar la tradición del relato tribal oral, contrastando la naturaleza impredecible de las palabras, las imágenes, el lenguaje, el clima y el espacio, frente a la aparente precisión, control y exactitud de la tecnología, abogando a que tal relación saliera de control.

Al considerar esa presentación, como parte de la pieza, podemos retomar la reflexión de Bertí quien señala que Agrippa busca dotar de “aura” al objeto artístico digital, porque en la aparentemente imposible relectura del texto, en la intención del velado de las páginas, se configura el valor de culto “aurático”, descrito por Walter Benjamin, similar a las esculturas sagradas que sólo podían verse en los momentos rituales⁵³⁹.

El 10 de diciembre de 1992, en menos de 24 horas de que se realizara la transmisión, en el Bulletin Board System o BBS Mindvox [lo que se podría equiparar con los antecesores de los foros de discusión del internet primigenio] apareció el archivo y texto hackeado de

⁵³⁶Kevin Begos, "William Gibson, Dennis Ashbaugh, Agrippa (a Book of the Dead)," news release, 1992.

⁵³⁷Agustín Bertí, "Agrippa: El Soporte Y La Representación De La Memoria.," *Representaciones* 6, no. 1 (2010).

⁵³⁸Kevin Begos, "The Transmission," news release, 1992.

⁵³⁹Bertí, "Agrippa: El Soporte Y La Representación De La Memoria.."

Agrippa y, subsecuentemente, tal archivo se distribuyó en la selva del internet. Eventualmente, en 2007, se encontró un video del evento de presentación masiva, grabado secretamente en The Americas Society y distribuido ilegalmente en internet. Tanto el hackeo del texto como la grabación ilegal fueron reivindicados por el equipo de hackers “Templar, Rosehammer and Pseudophred”, quienes publicaron el 10 de diciembre el siguiente texto:

Hacked & Cracked by

-Templar-

Rosehammer & Pseudophred

Introducción por Templar: Cuando escuché por primera vez de un libro electrónico por William Gibson...sellado en un ominoso tomo de código genético que se corrompe al tocarlo...que se encripta y destruye a sí mismo después de una lectura...vendido a 1,500 dólares...Supe que era una prueba, o un reto, que no debería pasar desapercibido. Como el reciente ruido en el internet muestra, así como muchos intentos por hackear el archivo... y la transmisión de la lectura...es el más reciente vellocino de oro, si así lo miran, de la comunidad de hackeo.

Ahora yo les presento, disculpándome con William Gibson, el texto íntegro de Agrippa. Obviamente no contiene los maravillosos grabados, y yo les recomendaría el que compraran el libro original [una versión más barata se encuentra disponible a 500 dólares]. Disfruten.

Y yo no les diré cómo lo hice. Nyah⁵⁴⁰. [Traducción propia]

Igualmente, el 12 de diciembre de 1992 publicaron en el BBS mindvox:

De: templar.⁵⁴¹

Posteado: Sáb, 12 Dec 1992 11:40:09 AM

Asunto: AGRIPPA

⁵⁴⁰Templar, 1992, <http://agrippa.english.ucsb.edu/templars-introduction-to-the-first-online-copy-of-gibsons-agrippa-poem-1992item-d44-transcription>.

⁵⁴¹*Ibid.*

¡Sí, damas y caballeros, estoy orgulloso de presentar, tras mucha controversia, el texto completo de AGRIPPA de William Gibson primero a los usuarios de MindVox!

Búsquenlo en el directorio de subidas...

Disfruten...

—T. [Traducción de Berti⁵⁴²]

Agustín Berti sostiene que el 13 de diciembre, en ese mismo BBS, apareció una respuesta apócrifa atribuida William Gibson, entre lo más notable que se señala es: “Sólo quería hacerle saber que el posteo de esta mañana de mi trabajo protegido por copyright constituye una flagrante violación de las leyes internacionales. Seguí así”⁵⁴³. Pero si nos referimos a los ensayos de William Gibson, compilados en *Distrust that particular flavor*⁵⁴⁴, y poniendo especial atención a “My obsession”, donde señala que hasta finales de 1998 se vio obligado a abrir una cuenta de correo electrónico, además de recalcar su aversión frente a la idea de emplear el mismo.

En lo que respecta a la grabación, sin el conocimiento y consentimiento de los organizadores del evento de presentación del libro-objeto, igualmente atribuida a Templar, Rosehammer y Pseudophred, y aparecida hasta 2007, se especula que fue realizada a partir del hackeo e intervención física del equipo de transmisión, hackeo en el que se colocó un grabador VHS en una de las cámaras del Americas Society. La grabación de aproximadamente 60 minutos se divide en tres secciones de casi 20 minutos, la primera siendo la entrevista al curador Kevin Begos, seguido de la exposición íntegra del texto digital de Gibson y, finalmente, la sección inconclusa de preguntas y respuestas con el curador, debido a que se puede inferir cómo un individuo se acerca a Templar y tiene que interrumpir abruptamente la grabación. Buscando preservar el discurso ciberpunk, seguido por Templar

⁵⁴²“Agrippa: El Soporte Y La Representación De La Memoria..”

⁵⁴³*Ibid.*

⁵⁴⁴Gibson, *Distrust That Particular Flavor*.

y asociados, actualmente el video se encuentra en su totalidad en Youtube, uno de los sitios que ha facilitado la propagación viral de diverso contenido y piezas audiovisuales⁵⁴⁵.

Es importante no perder perspectiva de que, para el año de 1992, no existían las facilidades tecnológicas que harían parecer a tal acto de hackeo como un acto cotidiano en el año en que se expone la presente.

En 1993, con fragmentos del video grabado y distribuido clandestinamente, Rosehammer y Templar realizaron una pieza de videoarte, titulado *RE: Agrippa*, a partir de una apropiación de la grabación *bootleg*⁵⁴⁶.

El 9 de diciembre de 2008⁵⁴⁷, en el decimosexto aniversario de la presentación de *Agrippa*, la Universidad de California, el Maryland Institute of Technology in the Humanities y el Digital Forensic Lab de Maryland presentaron un emulador que permite ejecutar las diversas réplicas digitales del texto de Gibson. Generando un archivo digital a partir del *diskette* del coleccionista Allan Chasanoff. Reprodujeron en una computadora actual una pieza de *software* que simula ser una computadora Macintosh de 1992 y con ello recrear —o como el mismo concepto lo señala: emular— el texto y su destrucción⁵⁴⁸. Actualmente, se puede encontrar en la red, tanto el emulador como el archivo con el texto de Gibson, y experimentar tal narración como originalmente se prospectaba.

La pieza de Ashbaugh y Gibson contiene sus propuestas y dilemas derivados de la intención explícita e implícita de los autores, lo cual nos puede plantear reflexiones particulares. A pesar de que en el gran contexto socio-histórico la llamada era digital es un estado tecnológico sumamente reciente, ya sea que podamos presenciar la caducidad de muchos de sus productos, la rapidez con que sus artefactos se transforman en arcaísmos inoperantes; ya sea por la iteración tecnológica, el conjunto de elementos económicos y

⁵⁴⁵Templar, Rosehammer, and Pseudophred, "The "Transmission" of Agrippa, Dec. 9, 1992, at the Americas Society.," <https://www.youtube.com/watch?v=drPpUITypt4>

⁵⁴⁶Templar Rosehammer, "Re: Agrippa," <https://www.youtube.com/watch?v=J9s3HIsWZyc&t=11s>.

⁵⁴⁷The UC Santa Barbara Transcriptions Project, "The Agrippa Files," The UC Santa Barbara Transcriptions Project, <http://agrippa.english.ucsb.edu/category/copyright>.

⁵⁴⁸"The Agrippa Files," University of California <http://agrippa.english.ucsb.edu/category/copyright>.

culturales del fenómeno que Baudrillard denominó como déficit técnico o fragilidad organizada; es decir, no se espera que los objetos duren, con la finalidad de que una nueva generación de objetos ocupe su lugar. Por lo tanto, los objetos no pueden escapar a la muerte⁵⁴⁹. Además de que, culturalmente, estamos frente la convulsión que sucede cuando a individuos tecnológicamente ignorantes se les pone en contacto directo con alta tecnología. Se propagan, promueven y acrecientan acciones llenas de superstición, pánico y pensamiento polarizado. Lo que provoca que cada día resulte más impredecible vislumbrar en qué se derivará la disparidad económica y tecnológica en futuras generaciones.

Si bien es nebuloso el testimonio sobre la intención de Ashbaugh, Gibson y Begos de que los aspectos digitales de su libro-objeto fueran capturados por hackers, contrabandeados, mutados u olvidados en un escritorio hasta convertirse en un arcaísmo que sólo fuera del interés de antropólogos y lingüistas⁵⁵⁰, también estamos frente a un fenómeno en que, por encima de la intención del autor, son los receptores quienes realizan la labor de evitar la desaparición del objeto. El hackeo, contrabando, distribución y emulación digital nos plantean nuevas perspectivas sobre el concepto de reproducción, mimesis, preservación y conservación; ya que si nos aproximamos a tales fenómenos de apropiación, como fenómenos artísticos, nos encontraremos que no podemos hacer una separación entre la forma y el contenido porque las apropiaciones son una forma de transcodificación en que el cambio de soporte expresivo del contenido del mensaje da lugar a una nueva relación entre el plano de la expresión y el plano del contenido⁵⁵¹. Por lo tanto, en la transición del *Agrippa* “primigenio” –a falta de un término más adecuado– al *Agrippa* “apropiado” se dieron procesos que cambiaron la organización de contenido, la forma –soporte expresivo– y contenido –plano de contenido– de *Agrippa* “primigenio” y *Agripa* “emulado”; aunque similares son diversos entre sí. Un espejo, la perfecta emulación que describe Michael Foucault, una semejanza sin contacto en que las cosas pueden imitarse de un cabo al otro del universo sin encadenamiento ni proximidad; la emulación es la gemelidad en espejo de las

⁵⁴⁹Baudrillard, *El Sistema De Los Objetos*.

⁵⁵⁰Begos, "William Gibson, Dennis Ashbaugh, Agrippa (a Book of the Dead)."

⁵⁵¹Jean Maire Kinkenberg, *Précis De Sémiotique Générale* (París, Francia: Éditions du Seuil, 1996).

cosas⁵⁵². Una gemelidad que borra la idea de original y réplica, ideas abordadas por Baudrillard desde la filosofía ⁵⁵³, y Phillip K. Dirk desde la literatura, discutiendo en que es imposible discernir de lo *original* y la *réplica*, ya que todo lo que vemos son *replicantes*, emulaciones.

La emulación de *Agrippa* “emulado”, abstraída e incluso insurgente frente los circuitos comerciales y políticos del mercado del arte, muestra las fisuras de tal sistema. Ya que por medio de la reproducción y la apropiación se ha barrenado el concepto de objeto original, transformando la mistificación de los objetos artísticos; puesto que *Agrippa*, al ser apropiado y emulado, anula la valoración económica del objeto de arte y deja de ser una reliquia accesible a los elegidos privilegiados por el poder económico. Las particularidades de la obra pueden ser recreadas una y otra vez, dejando en evidencia que la mistificación de los objetos arte, desde la hegemonía política, es el miedo al presente. John Berger sostiene que el miedo al presente lleva a la mistificación del pasado y, directamente, a la mistificación del arte, la cual es manipulada para preservar ideas de construcción social, ideas aristocráticas y plutocrática sobre el consumo de la imagen⁵⁵⁴. Si bien intentando mantener una visión crítica y siendo conscientes de que la historia del arte hace un abuso del concepto del arte, apropiándose de los objetos y denominándolos como arte⁵⁵⁵, ya sea para responder a dinámicas, políticas o sociales, del mercado del arte, legitimando objetos o fenómenos que permitan perpetuar a los mencionados. No deberíamos desviar nuestra mirada de un gran número de producción artística de la que no nos hacemos responsables, no podemos olvidar que el fenómeno artístico se permite y nos permite regresar a las preguntas fundamentales, y, en tal función, podemos encontrar el valor artístico en *Agrippa* “emulado”. El cual ahora es libre de la momificación y de la desaparición en lo que su mismo autor acuñó como: el cyberespacio.

Pero si algo nos ha mostrado *Agrippa*, es que las voces de los muertos, la memoria, el vestigio, muchas veces son más fuertes y persistentes que cualquier intención artística,

⁵⁵²Foucault, *Las Palabras Y Las Cosas*..

⁵⁵³Baudrillard, *Simulations*.

⁵⁵⁴Berger, *Ways of Seeing*.

⁵⁵⁵Rabadán, "Seminario Temático: Metodologías De Estudio Del Arte.."

algoritmo digital, virus de computadora o incluso la fuerza del sol. Y a pesar de que, eventualmente, morirá el planeta, se apagarán las estrellas y el universo colapsará ante la entropía, existirán aquellos que, de forma material o inmaterial, buscarán conservar, repetir y transmitir aquella voz que se repite en cada generación, en cada ciclo y en cada persona: la voz de los muertos y sus historias.

9.2.2 Jazz en los huesos

En el presente apartado, se realizará la exploración del fenómeno cultural del *bootleg*, como preservador clandestino del legado cultural, centrando la atención en los *Roentgenizda*, discos *bootleg* contruidos con placas de rayos x durante el periodo de control cultural del Stalinismo, en la Unión Soviética de las décadas de 1940 a 1960.

Una vez establecidos los conceptos de preservación y *bootleg* podremos enfocar nuestra mirada en el fenómeno cultural sucedido entre los años 1940 y 1960, en la entonces llamada Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas [USSR]. Los *bootleg* musicales fueron realizados en placas de rayos x, radiografías o *Roentgenizda*⁵⁵⁶.

Después de la revolución de marzo de 1917 y la caída del zarismo, la subsecuente transformación de la estructura del Estado Soviético trajo como consecuencia una clara modificación de los intereses culturales y de la vida artística, los cuales se decantaron por un arte cuyo núcleo no fuese otro que el pueblo y el Estado, en su función de educar al pueblo en los valores comunistas⁵⁵⁷. A partir de entonces se aplica un Stalinismo rector de los contenidos y de las diversas expresiones artísticas. En el campo de la música, se le dio un fuerte impulso a un grupo llamado "Asociación de Músicos Proletarios", frente al hecho de que fueron vetadas las expresiones musicales que no se ajustaban a la normatividad del Realismo Socialista⁵⁵⁸. Si algo de lo que podemos vislumbrar del devenir rizomático de la existencia humana, es que los sistemas hegemónicos tienen el impulso de aspirar a cosas grandes, como la industria musical en el mercado global, y quieren que las cosas sean

⁵⁵⁶Samuel Goff, "Bone Music: How Bootleggers Used X-Rays to Bring Rock and Roll to the Ussr," *The Calvert Journal* 2017.

⁵⁵⁷Marc Slonin, *La Literatura Rusa*, ed. Fondo de Cultura Económica., trans. Emma Susana Speratti (México: Fondo de Cultura Económica. , 2014).

⁵⁵⁸Carlos Prieto, "Las Músicas Prohibidas Del Siglo Xx," *Letras Libres* 2013.

simples, rehuyendo a lo particular y lo complicado, por lo tanto, pareciera que tienden a aborrecer al jazz norteamericano⁵⁵⁹. La prohibición del jazz y el rock and roll norteamericanos, la denominada música gitana y un gran número de música folk o autóctona, desencadenó el bucle causal en que los contrabandistas y entusiastas de la música, hoy conocida como *world music o worldbeat*, habían encontrado una forma de hacer copias ilegales de grabaciones prohibidas, como un tipo de piratería primigenia, para ello reutilizaban placas de rayos x obtenidas en los hospitales locales⁵⁶⁰.

Este fenómeno consistía en el uso de una máquina grabadora, una variedad de gramófono con capacidad de escritura, el cual era perfectamente legal si eran utilizados como una curiosidad para grabar mensajes de cumpleaños o, incluso, breve propaganda estatal. Tales dispositivos permitían grabar en una razonable variedad de materiales y las placas de rayos x resultaron ser bastante efectivas para contener música. En esa época, conseguir dichas placas de rayos x era sumamente sencillo, ya que la legislación obligaba a los hospitales a deshacerse de las mismas cada año, con la intención de disminuir la acumulación de material inflamable.

El procedimiento consistía en cortar cuidadosamente las radiografías en círculos y con un cigarrillo se hacía un pequeño orificio central, estos discos *bootleg* tenían que ser producidos uno a uno en tiempo real. El grupo autodenominado “The Golden Dog Gang” manufacturó un gran número de canciones *bootleg* de Louis Armstrong, Ella Fitzgerald y las tan solicitadas piezas de Jazz. Todos estos discos *bootleg* fueron distribuidos ilegalmente de mano en mano. Esos discos *bootleg* eran conocidos en la escena de aficionados como “costillas”, “jazz en los huesos” o “el esqueleto de mi abuela”⁵⁶¹, y el más reconocible *Roentgenizda* en honor a Wilhelm Röntgen, inventor de los rayos X⁵⁶².

Si bien puede resultar impreciso intentar señalar los nombres, fechas y lugares exactos, el curador Stephen Coates⁵⁶³ puntea con cautela que el origen de esta práctica de

⁵⁵⁹Stephen Coates, interview by TEDx, 2015.

⁵⁶⁰Pete Paphides, "Bone Music: The Soviet Bootleg Records Pressed on X-Rays-," *The Guardian*, 29 de enero de 2015.

⁵⁶¹Kelly Kim, "Jazz on Bones and X-Ray Audio: Chasing the Ghost of Soviet Russia's Most Dedicated Vinyl Bootlegger," *Vice* 2015.

⁵⁶²Goff, "Bone Music: How Bootleggers Used X-Rays to Bring Rock and Roll to the Ussr."

⁵⁶³Coates, "The Story of X-Ray Audio: What Would You Risk for the Sake of Music?."

apropiación, contrabando y gemelidad se puede rastrear hasta la entonces llamada Ciudad de Leningrado. Coates y la creadora Kim Kelly enuncian que uno de los fundadores de tal práctica clandestina fue Stanislav Philo presunto miembro de la subcultura denominada los *stilyagi* [“cazadores de estilo”] y propietario de uno de los primeros gramófonos grabadores⁵⁶⁴.

Durante 1940 y 1950, las autoridades soviéticas fueron conscientes de la actividad ilegal y capturaron a diversos individuos distribuyendo música prohibida, sentenciando a los contrabandistas a cinco años de trabajos forzados. Luego de la muerte de Stalin en 1953, la mayoría de los individuos acusados de contrabando de música obtuvieron una amnistía que les permitió regresar a sus hogares.

Para comienzos de la década de los años 60, la sociedad soviética tuvo acceso a las grabadoras de cintas magnéticas y a las copiadoras de *cassette*, lo que permitió el surgimiento de otras formas de *bootleg* sustentadas en cintas magnéticas. Los aficionados tenían la capacidad de copiar de cinta a cinta sin la necesidad de dispositivos complicados o placas de rayos x. La calidad de audio era considerablemente superior, además de que la grabación de conciertos ya era una posibilidad para los músicos de todas las denominaciones. A partir de esto, fue casi de inmediato el cese de la producción del “jazz en los huesos”⁵⁶⁵.

La transición e interacción tecnológica del “jazz en los huesos” hacia la cinta magnética parecía responder a la fragilidad organizada que expone Jean Baudrillard⁵⁶⁶, en la cual se espera la muerte de los objetos para ser sustituidos por una nueva generación. Nos puede reflejar la reflexión del autor William Gibson, respecto a que no importan lo puras y artísticas que sean las intenciones de un autor, una pieza artística primigenia terminará en manos de individuos comunes con mayor acceso a la tecnología que el artista⁵⁶⁷; por lo que las acciones de apropiación, modificación, reinterpretación y gemelidad serán inevitables⁵⁶⁸.

⁵⁶⁴Kim, "Jazz on Bones and X-Ray Audio: Chasing the Ghost of Soviet Russia's Most Dedicated Vinyl Bootlegger."

⁵⁶⁵Coates, "The Story of X-Ray Audio: What Would You Risk for the Sake of Music?."

⁵⁶⁶*El Sistema De Los Objetos*.

⁵⁶⁷Gibson, *Distrust That Particular Flavor*.

⁵⁶⁸Romano Ponce-Díaz and Jorge Arturo Chamorro, "Emulación V. Desaparición: Agrippa [a Book of the Dead] + Preservación Del Relato.," in *Aproximaciones Interpretativas*

Tal como se atestiguó en la obra *Agrippa [a book of the dead]* de Gibson y Ashbaugh, cuyas intenciones de evanescencia fueron impedidas por hackers y sabotadores⁵⁶⁹.

Cuando abordamos esos discos *bootleg*, como una forma de memoria prostética⁵⁷⁰ que nos permite acceder a las voces de los muertos almacenadas en las melodías no son más que rostros de porcelana arrojados en las arenas del desierto en las cuales podemos ver las imágenes del interior biológico de la humanidad, impregnadas con música y las voces de los muertos, como una forma de permanencia del relato de nuestra condición mortal. Son una forma de resistencia contra la entropía, contra el polvo que cubrirá todo rastro de existencia. Estos discos *bootlegs* no son meros actos de rebeldía contra la censura o la estructuración del sistema, sino prótesis que permiten el recuerdo, la sensación y materializan la necesidad de la experiencia estética frente al inminente olvido. Son la preservación de la experiencia humana, de sus relatos, de sus vivencias, del amor hacía la música, del amor hacía el arte y la inherente necesidad de dar clasificación y mantenimiento al recuerdo, con la finalidad de que sea transmitido a la siguiente generación.

Walter Benjamin señala que, gracias a las tecnologías de reproducción, cada día adquiere más potencia la necesidad de adueñarse de los objetos, de las imágenes, apropiándose de ellas a partir de la copia, de la reproducción. Apuntalando que por primera vez en la historia universal, la obra artística se ha emancipado de la existencia parasitaria del ritual⁵⁷¹ y es irremediable que nos recuerda las palabras de Foucault quien sostenía:

“De golpe, las condiciones de la historicidad del lenguaje han cambiado; las mutaciones ya no vienen de lo alto [del grupo escogido de sabios, del pequeño grupo de mercaderes y viajeros, de los ejércitos victoriosos, de la aristocracia de invasión], sino que nacen oscuramente abajo, pues el lenguaje no es un instrumento o un producto —un *ergon*, como decía Humboldt—, sino una actividad incesante —una

Multidisciplinarias En Torno Al Arte Y La Cultura., ed. Universidad de Aguascalientes (Aguascalientes México.: Universidad de Aguascalientes., 2017).

⁵⁶⁹Berti, "Agrippa: El Soporte Y La Representación De La Memoria.."

⁵⁷⁰Gibson, *Distrust That Particular Flavor*.

⁵⁷¹Benjamin, *La Obra De Arte En La Época De Su Reproductibilidad Técnica*.

energeia. Lo que habla en una lengua y no cesa de hablar en un murmullo que no se entiende pero del cual proviene, sin embargo, todo el fulgor, es el pueblo⁵⁷².

Todas estas manifestaciones son las fisuras que nos permiten ver la constitución de la existencia. Fisuras en las cuales se filtra la luz que disipa las sombras de la mistificación de los objetos de arte y que se centran en la aspiración de la experiencia estética y la sublimación de la certeza de que todos vamos a morir, como individuos y como cultura, el planeta, la galaxia eventualmente se extinguirá. Pero la experiencia estética nos proporciona un atisbo de construcción de sentido, un fragmento de esa felicidad del Sísifo de Camus⁵⁷³ que cumple su repetitiva tarea, en un verdadero goce, en tanto lo alcanza la entropía.

9.2.3 Muchos videojuegos son lugares que ya no existen: La fragilidad del vestigio de las comunidades digitales de los videojuegos multijugador masivos de rol en línea en servidores emulados

Alan Moore en *The voice of the fire* señala que “Nuestras calles más reales, nuestras calles más inconfundibles aparecen cartografiadas sólo en la memoria y la imaginación”⁵⁷⁴, y a lo largo del texto hemos sostenido que los videojuegos son espacio navegable, por lo tanto son lugares. Conforme las plataformas digitales fueron estandarizando las interfaces gráficas y fueron capaces de sostener narrativas hipermedia, los videojuegos comenzaron a emplear las herramientas de la vinculación de red de dispositivo, marcando su trayecto a volverse un medio de narrativa hipermedia multiusuario. De la sinergia de la cyberliteratura, el hipermedia, los dispositivos digitales y las redes digitales sustentadas en el internet, los videojuegos multijugador masivos de rol en línea fueron adquiriendo popularidad y usuarios.

William Gibson en su texto *Neuromancer* nos habla de cómo la alta tecnología combinada con la disparidad económica tiene como consecuencia que subculturas enteras puedan surgir de la noche a la mañana, prosperar efervescentemente durante unas pocas

⁵⁷²Foucault, *Las Palabras Y Las Cosas*.

⁵⁷³*Le Mythe De Sisyphe* (Francia: Editions Gallimard., 1983).

⁵⁷⁴Moore, *The Voice of the Fire*.

semanas y luego desaparecer⁵⁷⁵. Por ejemplo, en 2002, el videojuego *Diablo II: Lord of Destruction* tenía su propia subcultura de mercado gris, en el cual las personas podían comprar en cuestionables e inseguros sitios web, con divisas reales, artículos para ser utilizados dentro del videojuego⁵⁷⁶.

La ponderación planteada en los siguientes párrafos centrará su interés en las plataformas digitales de narrativa audiovisual en las que los participantes pueden alterar y determinar el relato por medio de la interacción social sucedida en el mismo, específicamente los videojuegos multijugador masivos de rol en línea en servidores emulados y las implicaciones de la desaparición potencial y real de la información, datos, testimonios y vestigios de estas comunidades digitales participativas a causa de la naturaleza falible de los dispositivos de almacenaje electrónico. Se buscará plantear un breve panorama general de los antecedentes históricos de las plataformas digitales de narrativa audiovisual participativas, y desde el testimonio subjetivo del presente autor —y su experiencia personal con los videojuegos multijugador masivos de rol en línea en servidores emulados— se buscará emitir una reflexión sobre la naturaleza efímera de las narrativas audiovisuales producidas y acontecidas en estas comunidades.

Hobsbawn sostiene que las artes desde el siglo XX se han caracterizado por depender de una revolución tecnológica, única desde el punto de vista histórico, misma que además las ha transformado, especialmente por medio de las tecnologías de la comunicación⁵⁷⁷. Durante el último cuarto del siglo XX, la masificación de la comunicación humana vía redes de usuarios masivos, inicialmente las redes informáticas como Intranet, ARPANET y eventualmente el internet, permitieron la expansión de prácticas artísticas y culturales que responden a la aparición de nuevos géneros y modalidades de las artes visuales y audiovisuales, debido al desarrollo de las tecnologías⁵⁷⁸.

⁵⁷⁵Gibson, *Neuromancer*.

⁵⁷⁶Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*.

⁵⁷⁷Hobsbawn, *Un Tiempo De Rupturas. Sociedad Y Cultura En El Siglo Xx*.

⁵⁷⁸Vidaurre-Arenas, "Las Artes Narrativas Visuales Y Las Nuevas Tecnologías..".

Los videojuegos multijugador masivos de rol en línea o MMORPG⁵⁷⁹, por sus siglas en inglés, son formas de narrativa audiovisual hipermedia⁵⁸⁰ que tienen lugar en un mundo o universo de estado persistente PSW⁵⁸¹, con la participación de cientos, miles o incluso millones de usuarios. Los participantes asumen el rol de personajes dentro de un contexto de verosimilitud ficcional, en este caso específico un videojuego, y por medio de su interacción social van construyendo un relato.

La categoría de videojuegos multijugador masivos de rol en línea MMORPG fue acuñada comercialmente por el videojuego *Ultima Online*⁵⁸². Siguiendo la tradición de los juegos de roles análogos de cybertexto⁵⁸³, como *Dungeons & Dragons*⁵⁸⁴, en que los participantes se transmigran en un personaje en un contexto generalmente de *épica fantástica* o *ciencia ficción*. Las características particulares de los personajes pueden ser determinadas y personalizadas de acuerdo a las preferencias, gustos y facultades de los participantes. Estos participantes colaboran en gestas y actividades que acontecen en el mundo o universo persistente que generan avance narrativo y cuantificable en su personaje.

El avance cuantificable puede referirse a características de habilidad, capacidad del personaje, dinero ficcional de uso endémico en la narrativa etcétera.

Christine Hine, en *Etnografía Virtual*⁵⁸⁵ ha explorado que las personas tienden a explotar el potencial que hay en representar una personalidad diferente a la de su vida *offline*.

⁵⁷⁹ Massively multiplayer online role-playing games.

⁵⁸⁰ Hipertexto es un sistema informático de producción, manipulación y almacenaje de información textual, que enlaza campos de significación por medio de nodos o hiperenlaces, de una manera no lineal, interactiva y plural. Cuando los signos codificados son solo lingüísticos: texto, hablamos de hipertexto, y cuando son adicionalmente visuales: imágenes, gráficos, clips, videos y auditivos: sonidos, melodías, voz, hablamos de hipermedia Jerónimo Alayón-Gómez, "Retórica Y Discurso Hipertextual: Del Trovador Oral Al Trovador Hipermedial. Notas Para Un Estudio," Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcd79t8..> En términos generales, las páginas de internet, bases de datos, wikis y sitios web con interface de usuario funcionan en un sistema hipertextual en el que el usuario recorre los temas haciendo uso de hipervínculos. Conforme se popularizan y masifican las interfaces gráficas, la navegación web ha tendido a volverse hipermedia.

⁵⁸¹ Persistent State Worlds.

⁵⁸² Richard Garriot, *Ultima Online*, ed. Origin Systems, Ultima (Microsoft Windows, GNU/Linux: Electronic Arts, 1997).

⁵⁸³ Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

⁵⁸⁴ Gyax, *Dungeons & Dragons*.

⁵⁸⁵ *Etnografía Virtual*.

Tendencia particularmente evidente en entornos de juegos de rol, como los de dominios multiusuarios, recalcando que la importancia que se da a la identidad en los MMORPG puede variar sustancialmente: los juegos de rol pueden ser vistos como el aprovechamiento de las condiciones de un medio para experimentar cosas nuevas⁵⁸⁶, especialmente desde una perspectiva de narrativa audiovisual.

Una de las principales características de los MMORPG es que el mundo o universo ficcional donde este juego de roles se desarrolla es de naturaleza dinámica y de estado persistente. Un mundo o universo ficcional de estado persistente es un ambiente y contexto digital que cambia y prosigue aun cuando uno, varios o todos los usuarios se desconectan de la plataforma digital o servidor. Los mundos o universos de estado persistente cuentan con su propio tiempo, lógica, dinámica y sistemas internos que permiten que los eventos narrativos continúen desarrollándose mientras los usuarios se encuentran desconectados. La persistencia permite que el cambio del mundo o universo afecte la experiencia del participante cuando reingresa a la plataforma digital⁵⁸⁷.

Uno de los MMORPG más conocidos, en las dos primeras décadas del siglo XXI, ha sido *World of Warcraft*⁵⁸⁸, el cual en el primer trimestre de 2004 contaba con 1.5 millones de suscriptores activos a nivel mundial, obteniendo un número de 12 millones de suscriptores para finales de 2010, y para el primer trimestre de 2014 se pueden contabilizar 7.4 millones de usuarios⁵⁸⁹, todos esos usuarios bajo un sistema de suscripción mensual de 10 dólares americanos en 2015. Los números presentados anteriormente responden a un solo MMORPG y sus servidores oficiales de suscripción, pero debemos considerar que a esas cifras se les debería sumar el número de usuarios de *servidores emulados* o no-oficiales [piratas] para

⁵⁸⁶Ibid.

⁵⁸⁷Cory Janssen, "Techopedia," in *Techopedia*, ed. Janalta Interactive Inc. (Canada: Janalta Interactive Inc., 2010).

⁵⁸⁸Rob Pardo, Jeff Kaplan, and Tom Chilton, *World of Warcraft*, ed. Blizzard Entertainment, Warcraft (Irvine, California, United States: Blizzard Entertainment, 2004).

⁵⁸⁹Activision Blizzard, "Number of World of Warcraft Suscribers from 1st Quarter 2005 to 4th Quarter 2014 (in Millions)," ed. statistic_id276601_number-of-world-of-warcraft-subscribers-q1-2005-q4-2014.jpg (Statista The Statistics Portal: Activision Blizzard internal estimates, 2015).

poder vislumbrar el impacto cultural que ha producido esta categoría de videojuego; pero dada a la condición “ilegal” y de durabilidad efímera es hasta ahora incuantificable.⁵⁹⁰

Debido al repentino cierre, malfuncionamiento, falta de mantenimiento, borrado o cancelación de servidores, bases de datos, foros y plataformas digitales de narrativa audiovisual —en las que los participantes pueden alterar y determinar el relato por medio de su interacción social, en este caso particular los videojuegos multijugador masivos de rol en línea en servidores emulados— ha desaparecido la información, datos, testimonios y vestigios de varias de estas comunidades de participación digital masiva.

Un servidor emulado o SSE⁵⁹¹ es la implementación o reimplementación de una plataforma digital que sostiene las mismas características y elementos de un servidor oficial que un MMORPG. Los diseñadores y administradores de los SSE construyen e implementan un sistema que copia o simula los procesos de un servidor oficial del MMORPG. Los SSE pueden ser contruidos a partir de ingeniería inversa, como es el caso de *Mangos Emulator* utilizado para montar varios SSE de *World of Warcraft*⁵⁹². En el caso de las plataformas *jAthena* y *eAthena* utilizadas para montar el SSE de *Ragnarök Online*⁵⁹³, su elaboración fue posible ya que un *mainframe Aegis* fue robado directamente a *Gravity Corp Ltd* — desarrolladores del videojuego— y utilizado para construir varios SSE⁵⁹⁴.

Son conocidos coloquialmente como *servers privados*, ya que son individuos particulares ajenos a los editores y desarrolladores del MMORPG los que con recursos propios configuran, estructuran, mantienen y administran estos servidores, generalmente al margen de la legalidad. Los SSE, dependiendo de las legislaciones particulares de cada región geopolítica, se pueden llegar a considerar ilegales debido a que muchos son elaborados a

⁵⁹⁰LTD Gravity, *라그나로크온라인 Ragnarök Online the Final Destiny of the Gods* [Ragnarök Online], ed. Gravity Corp, Ragnarök Series (South Korea: Gravity Corp, 2002).

⁵⁹¹Server Side Emulation Thomas Debeauvais and Bonnie Nardi, "A Qualitative Study of Ragnarok Online Private Servers: In-Game Sociological Issues," in *Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games* (Monterey, California: ACM, 2010).

⁵⁹²Pardo, Kaplan, and Chilton, *World of Warcraft*.

⁵⁹³Gravity, *라그나로크온라인 Ragnarök Online the Final Destiny of the Gods*.

⁵⁹⁴Debeauvais and Nardi, "A Qualitative Study of Ragnarok Online Private Servers: In-Game Sociological Issues."

partir de realizar ingeniería inversa de un *server* oficial, otros son obtenidos por hacking y hay los que son directamente robados de los desarrolladores, como el caso mencionado del *mainframe Aegis*. Hay legislaciones locales que consideran que los SSE atentan contra la propiedad intelectual de los desarrolladores.

Dada la condición ilegal de la mayoría de ellos es complicado recabar datos confiables y comprobables de los mismos, y debido a que los desarrolladores de SSE suelen estar al tanto de la ilegalidad de sus servidores buscan mantener en secreto y anonimato sus acciones. De igual forma, configurar, montar y administrar un SSE es una labor que requiere de un amplio conocimiento técnico⁵⁹⁵. La ilegalidad y complejidad de los SSE abona a su testimonio efímero dado que en variadas y recurrentes ocasiones los servidores privados son deshabilitados y borrados como consecuencia de acciones legales.

Las plataformas digitales han mostrado tener una fragilidad comparativamente mayor a los medios análogos. Mientras, hoy en día, con todas las consideraciones probables, es posible acceder y contemplar un manuscrito medieval iluminado con relativa facilidad que intentar acceder a un archivo digital de hace 20 años, lo cual nos puede plantear dificultades como la incompatibilidad a nivel *software* o, incluso, a nivel *hardware* o físico, ya que actualmente no se producen lectores de dispositivos físicos en todas sus presentaciones. Los dispositivos con una vida limitada debido a la fragilidad de sus componentes o porque la tecnología queda atrasada con tanta celeridad que los ordenadores posteriores no pueden, sencillamente, seguir leyendo aquel formato⁵⁹⁶. En un escenario cotidiano, tenemos menos barreras para acceder a un libro de nuestra infancia que lleva 30 años en una caja que a un documento de Microsoft Works almacenado en un *diskette* de finales del 2005.

En lo referente a los servidores, ya sea por acciones legales, problemas económicos de los administradores –los SSE requieren ser montados en *mainframes* físicos que generalmente cobran rentas mensuales–, fallas técnicas, desinterés de los usuarios u otros factores, los SSE desaparecen repentina y anónimamente, dejando poco o nulo vestigio de

⁵⁹⁵Corillian[Pseudónimo] to Sourceforge.net, 2006, Tutorial especializado que busca explicar los pasos básicos para montar un SSE, <http://cellframework.sourceforge.net/uploads/Introduction%20to%20Server%20Side%20Emulation.pdf>.

⁵⁹⁶Hobsbawn, *Un Tiempo De Rupturas. Sociedad Y Cultura En El Siglo Xx*.

las interacciones humanas y narrativas que se dieron en su tiempo de operatividad. Lo que nos lleva a un problema de índole antropológico, ya que hasta ahora se ha dedicado mucho más esfuerzo en recabar información técnica y comercial de los MMORPG que a investigar, en detalle, cómo se utiliza y de qué modos se incorporan a la vida cotidiana de las personas que son usuarios de los mismos⁵⁹⁷.

9.2.3.1 *Futur0 Server*, del auge al olvido

Lo narrado a continuación es una narrativa a partir del testimonio personal del autor del presente, con el fin de respaldar dicho documento utilizando la herramienta *wayback machine* del Internet Archive⁵⁹⁸, la cual recupera y guarda algunos vestigios de sitios *web* que han sido borrados o modificados. Los datos de este apartado pueden ser sumamente imprecisos e incluso poco confiables, un reflejo del problema prefigurado anteriormente.

Futur0 Server fue un SSE de *Ragnarök Online*⁵⁹⁹, que estuvo en línea en fechas aproximadas desde el 21 de abril del 2005⁶⁰⁰ hasta el 17 de julio del 2012⁶⁰¹. Lúdica y cínicamente se puede señalar que *Ragnarök Online* era un videojuego en que los participantes recorrían el paisaje fantástico, quejándose del mismo *Ragnarok Online*. En junio 23 del 2008 contaba con 71,778 cuentas de usuario registradas, 94,480 personajes y 1,792 *guilds* establecidas⁶⁰². El SSE era una réplica del *mainframe Aegis* y alegaba que, a diferencia de la mayoría de sus servidores contemporáneos, *Futur0* era lo más parecido en reglas mecánicas y características al servidor oficial de *Gravity*⁶⁰³. Su población era eminentemente de hispanoparlantes de diversas identidades sexuales, repartidos mayoritariamente entre ciudadanos españoles, mexicanos y colombianos con un rango de edad aproximado de los 14 a los 33 años de edad. Era administrado por un grupo de voluntarios –conocidos como *Staff*

⁵⁹⁷Hine, *Etnografía Virtual*.

⁵⁹⁸to The Internet Archive, 1996-2015, *The Internet Archive es una organización sin fines de lucro, fundada con la finalidad de construir una librería de internet. Sus objetivos incluye el ofrecer acceso permanente a los investigadores, historiadores y el público en general acceso a colecciones historicas en formato digital.*, <https://archive.org/about/>.

⁵⁹⁹*Gravity, 라그나로크온라인 Ragnarök Online the Final Destiny of the Gods.*

⁶⁰⁰<https://web.archive.org/web/20050421082502/http://www.futur0.com/>

⁶⁰¹<https://web.archive.org/web/20120712170333/http://www.futur0.com/>

⁶⁰²<https://web.archive.org/web/20080623115359/http://www.futur0.com/basedatos.php>

⁶⁰³<https://web.archive.org/web/20080702084702/http://www.futur0.com/informacion.php>

o *mods*— que realizaban labores de mantenimiento del servidor, moderación de contenido de foros, resolución de conflictos entre usuarios, organización de eventos narrativos y manejo de finanzas⁶⁰⁴. Eran encabezados por un líder denominado GM o *Game Master*. Los gastos de mantenimiento material del SSE —500 euros aproximadamente— se cubrían utilizando un sistema de donaciones voluntarias por medio de una cuenta bancaria, sistema de donación Paypal y servicio de SMS⁶⁰⁵. El SSE contaba con un sistema de reglamentación dividido en dos sistemas de realidad —por llamarle de alguna forma— el primero eran las reglas que regían lo sucedido dentro del juego y su mundo persistente —llamado coloquialmente, el *server*—, y el segundo sistema regulaba los comentarios y lo acontecido en los foros y chat IRC. En la práctica se les llegaba a considerar dos universos separados en los que las faltas de un universo no se trasmitían necesariamente al otro. La regulación o *moderación* contemplaba las reglas de convivencia y respeto básico, por ejemplo, que los participantes no abusaran de errores del sistema para obtener beneficios para sus personajes, evitar fraudes en las transacciones comerciales dentro del mundo persistente y resolver conflictos a causa de la suplantación o robo de identidad⁶⁰⁶. Todos aquellos que rompieran esas reglas recibían castigos que consistían en llamadas de atención y hasta *baneos* —exilio del *server* o foro— temporales o permanentes —*permabans*—, lo cual era considerada la pena máxima.

Para poder ser parte y participar en el mundo persistente del SSE era necesario registrar una cuenta de usuario en la *web* de *Futur0 Server*, lo cual consistía en generar un nombre de usuario personalizado y una contraseña. En la misma *web* aparecían enlaces de descarga del *software* del videojuego, que provenía de los servidores oficiales de *Ragnarök Online*⁶⁰⁷ y otro archivo que contenía el “cliente futur0”, el cual era una pieza de *software* que hacía posible que el videojuego, en lugar de buscar conectarse a los servidores oficiales de *Gravity*, se conectara al SSE de *futur0*⁶⁰⁸.

⁶⁰⁴<https://web.archive.org/web/20050421110726/http://www.futur0.com/?pagina=staff>

⁶⁰⁵<https://web.archive.org/web/20080701215759/http://www.futur0.com/donaciones.php>

⁶⁰⁶<https://web.archive.org/web/20080701082816/http://www.futur0.com/reglas.php>

⁶⁰⁷Gravity, *라그나로크온라인 Ragnarök Online the Final Destiny of the Gods*.

⁶⁰⁸<https://web.archive.org/web/20050421121318/http://www.futur0.com/?pagina=descargas>

Una vez realizada la instalación en el ordenador, con un sistema operativo Windows, del interesado, el participante ejecutaba la aplicación, ingresaba utilizando el nombre de usuario y contraseña con la que se registró e iniciaba el proceso de creación de un personaje.

9.2.3.2 *Futuro* y la experiencia del ser y estar ahí

El primer paso a realizar era la elección de la identidad sexual del personaje, seguido de características fenotípicas, tales como el estilo y color de cabello. Una vez determinadas las características fenotípicas, el participante, ahora personaje, era colocado dentro del mundo persistente bajo la categoría de *novice*, un tipo de personaje sin características especiales, pero con el potencial de progresar narrativa y cuantitativamente. Al pasar determinadas pruebas de gremios ficticiales, sus acciones determinarían a qué *clase*⁶⁰⁹ u oficio pertenecerá, tales *clases iniciales* eran: Arquero, Espadachín, Ladrón, Mago, Acolito y Comerciante, de esas mismas *clases* se derivaban los Cazadores o Bardos, Cruzados o Caballeros, Asesino o Renegado, Sabio o Hechicero, Sacerdote o Monje, Alquimista o Herrero, respectivamente; cada uno con habilidades y características diversas que se diversificaban dependiendo de a qué aspecto prestaba interés el participante en la formación de su personaje⁶¹⁰. Una vez llegado al máximo potencial cuantificable de esos personajes se podía iniciar un proceso de *trascendencia* o *apoteosis* en que nuevas *clases* llamadas *avanzadas* y *trascendentales* podían ser alcanzadas.

Los procesos de creación de personajes dentro de los MMORPG nos muestran cómo los videojuegos, como forma de narrativa visual, han modificado y abierto nuevos horizontes en la forma en que contamos y recibimos las narraciones. Han configurado nuevas formas en que percibimos, configuramos, construimos y nos apropiamos de la imagen⁶¹¹. Los videojuegos han permitido la estructuración de nuevas capacidades de movilidad y de

⁶⁰⁹No asumir el término clase desde una perspectiva marxista, más bien desde la definición de la Lógica, que dice que la clase una propiedad que permite la reunión en una unidad o la definición en una colección de aquellos elementos individuales que se nos presentan y queremos agrupar, ordenar de acuerdo a las similitudes que ostenten. Desde Definición ABC:

<http://www.definicionabc.com/general/clase.php#ixzz3X3s1gIV1>

⁶¹⁰warpportal.com to Playragnarok.com, 2014, Web hipermedia que describe detalladamente las clases y sus características de Ragnarök Online., http://www.playragnarok.com/gameguide/classes_index.aspx.

⁶¹¹Ponce-Díaz, "[El Artefacto]."

construcción de imágenes mentales, convirtiendo a la imagen en un ejercicio narrativo donde todo participante es creador desde determinada intertextualidad⁶¹²; el participante deja su posición expectante y efectúa un recorrido en el que genera una imagen mental, elaborando su propio concepto y reconfigurando lo real, lo que no se cuenta, se llena con su experiencia: antecedentes, conocimiento y participación⁶¹³. La imagen, especialmente la imagen cinética, es una más poderosa representación de la relación individuo y espacio que el texto, de esta forma la migración del texto a la imagen –o imagen mental– parecería inevitable⁶¹⁴.

Los videojuegos nos permiten la construcción mental a partir de lo material y visual, la construcción de una realidad a partir de la realidad. Es por ello que los videojuegos son una imagen, una forma de mirar, una visualidad que te configura a ti mismo abriendo los caminos de la experiencia del estar mirando: al jugar se piensa y se siente⁶¹⁵.

La humanidad, en la persecución y disyuntiva del libre albedrío, busca esbozos de libertad, de ser participe en lo que le rodea y acontece. El videojugador busca a toda costa no enfrentarse a lo predecible. La idea de espontaneidad, en una narrativa audiovisual, es exclusiva de los videojuegos⁶¹⁶. En los videojuegos, el participante puede cambiar, configurar, reconfigurar, construir y deconstruir la realidad presentada en el relato; enfrentar retos, interrogantes y dilemas morales; además adquiere la capacidad de elegir el desarrollo de los eventos, enfrentarse a la acción y sus consecuencias, con lo que enriquece su experiencia y genera una *erlebnis*⁶¹⁷: el acto en que mediante la interpretación generamos conocimiento⁶¹⁸.

⁶¹²Zavala, *La Precisión De La Incertidumbre. Posmodernidad, Vida Cotidiana Y Escritura*.

⁶¹³Iser, *Prospecting: From Reader Response to Literary Anthropology*.

⁶¹⁴Aarseth, *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*.

⁶¹⁵Fernández-Christlieb, *Lo Que Se Siente Pensar O La Cultura Como Psicología*.

⁶¹⁶Landis, "Max Landis, Exclusive Interview for Video Games: The Movie."

⁶¹⁷Die erlebnisse dieses lebens. The connection between 'leben' –life- and 'erlebnisse' –experiences- is lost in translation. An 'erlebnis' is not just any 'experience' –Erfahrung-, but one which we feel deeply and 'live through'. We shall translate 'Erlebnis' and 'erleben' by experience with a capital 'E', reserving 'experience' for 'Erfahrung' and 'erfahren' Heidegger, *Being and Time: A Translation of Sein Und Zeit*. Traducción en inglés de las notas de Ser y tiempo de Martin Heidegger. No las he traducido con la intención de no alterar más aún el significado original del concepto.

⁶¹⁸Ibid.

9.2.3.3 *Futur0*, poder, asociación y guerra

El fenómeno de la transmigración de un usuario en personaje es un tema de sumo interés para el presente autor, desde la perspectiva de la antropología los MMORPG presentan fenómenos sociales lo suficientemente complejos para prestarles atención. Lo más importante en los MMORPG son las relaciones sociales e interacciones que acontecen dentro del servidor. En el caso específico de *Futur0 server*, a pesar de no existir una jerarquía real entre los participantes, sí existía en lo simbólico e imaginario ⁶¹⁹. Si bien las jerarquías simbólicas en *Futur0* iban ligadas a las *clases*, el factor más importante para obtener una posición de notoriedad o relevancia en el servidor estaba ligado a un evento que ocurría dos veces por semana llamado *War of Emperium*.

Es indispensable tratar de hacer una descripción de las *guilds* para poder comprender la función social y narrativa de las *War of Emperium*, las *cuales* eran asociaciones que, al igual que sus homónimas medievales, originalmente agrupaban individuos de *clases* u oficios similares, eventualmente agrupaban a personajes de diversas *clases*, los *cuales* socializaban, comercializaban y obtenían beneficios de las características particulares de cada *clase* para la elaboración de consumibles, armamento y equipo. Las *guilds* requerían de un líder o *Guild Leader*. Para poder formarse una *guild*, el *Guild Leader* requería un objeto llamado *Emperium* que era obtenido por medio de intercambios comerciales con otros jugadores, recompensas de gestas dentro del juego, o podía ser obtenido como botín al eliminar a enemigos controlados por la inteligencia artificial del juego. Una vez utilizado el *Emperium*, el *Guild Leader* daba un nombre a la *guild*, podía asignar una bandera y reclutar hasta 56 miembros. El puesto de *Guild Leader* era irrenunciable. El 23 de junio de 2008, *Futur0* contaba con 1,792 *guilds* establecidas.

La *War of Emperium* o WoE consistía en la disputa por el control de seis castillos repartidos en las ciudades principales del mundo persistente y, desde una perspectiva de relevancia social, era el evento más importante que sucedía en *Futur0*. Durante una hora –3 pm hora del centro– el miércoles y domingo de cada semana, en la sala principal de cada castillo aparecía el *Emperium*, el cual era una piedra de color amarillo que al ser destruida

⁶¹⁹Jacques Lacan, *Principio De Realidad*, 3rd ed., Escritos 1 (Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores, 1936), Seminario.

daba la propiedad del castillo a la *guild* del personaje que la destruía. Por lo que dos veces por semana, los propietarios del castillo reunían a los miembros de su *guild* y a las *guilds* aliadas con la finalidad de proteger al castillo y el *Emperium* de otras *guilds* que buscaban hacerse del control del castillo. Entre más recursos tuvieran el número de personajes y alianzas sería mayor y estarían mejor desarrollados para mantener bien protegido el castillo.

9.2.3.4 La propiedad del castillo

La *WoE* determinaba totalmente la dinámica social de *Futur0*, el prestigio social estaba determinado por el desempeño en la *WoE*, ya fuera a nivel batalla o nivel político para establecer alianzas con otros participantes; la capacidad de proveer de recursos y suministros a la *guild*; incluso, la capacidad de generar o resolver conflictos en los foros. Los participantes se enfocaban en desarrollar personajes que fueran aptos y útiles para combatir en la *WoE*, aspiraban a obtener *clases avanzadas* y *trascendentales* para dar una ventaja a su *guild*. Aquellos personajes que lograban *clases avanzadas* y *trascendentales* o que se hacían notar por su desempeño en la *WoE* eran codiciados, buscaban ser convencidos de abandonar su *guild* actual y unirse a otra. El prestigio, objetos y suministros generalmente eran los argumentos utilizados para convencer del cambio de *guilds*.

Dicha dinámica generó numerosos y constantes conflictos entre personajes y *guilds*, lo cual se conoció, coloquialmente, como *drama*. El conflicto o *drama* generalmente giraba en torno a lo sucedido en la *WoE*, los miércoles y domingos la pelea en el mundo persistente era por medio de las armas, el resto de los días la lucha continuaba en los foros, una lucha política. Conforme crecía el número de personajes en *futur0*, cada vez eran más numerosos y notorios los conflictos sociales. A lo largo de siete años toda clase de temas surgieron en *Futur0*, tanto en el *server* como en el foro. Se discutían alianzas, traiciones, se negociaban intercambios comerciales, treguas y conflictos personales. Durante siete años el mundo persistente de *futur0* fue formando su historia. Para el año 2012, un error en la base de datos provocó que toda la información del servidor se perdiera, hubo intentos de recuperarla pero todos los datos se perdieron, y dejó de existir la información de más de 71,778 cuentas de usuario registradas, 94,480 personajes y 1,792 *guilds*. El foro al estar vinculado al mismo servidor sufrió el mismo destino. Miles de historias fueron borradas, *Futur0 Server* estaba muerto.

10 Capítulo 8. Argumentos en contra de la preservación

En este apartado abordaremos y exploraremos los argumentos o circunstancias que ejercen un punto de oposición a las intenciones y las prácticas de la restauración, la preservación y la conservación. Al considerar las implicaciones legales de lo que se expondrá, debemos recalcar dos fundamentos indispensables a tener en cuenta. Primer fundamento: debemos comenzar con la afirmación tajante e irrefutable de que todos los autores merecen la remuneración social, cultural, moral y económica de su obra, por lo tanto, lo expuesto en las siguientes líneas no es ninguna condonación o promoción a acciones que atenten contra los derechos de los autores. Segundo fundamento: es asegurar que la permanencia de los objetos es un mito, una ilusión, nada es estático, todo se destruye y nada es inalterable, incluso la Mona Lisa se está pudriendo⁶²⁰, pero también podemos cuestionarnos las implicaciones de que la muerte es la ausencia de experiencias estéticas⁶²¹.

Desde una perspectiva clásica, si no fuese por los museos, nada se conservaría. Una afirmación que ha llevado a restauradores como Althöfer a cuestionarse si la conservación y preservación no es un error de fondo, ya que como cultura no tenemos claro si estamos preparados para reconocer o conciliar si los objetos de arte están hechos o no para morir⁶²².

10.1 El argumento artístico de los futuristas

Sería sumamente arrogante y limitado intentar asignarle un juicio de valor a los postulados de un movimiento artístico; especialmente a uno tan política e ideológicamente cargado de claroscuros como el Futurismo. El leerles me llena de disonancias cognitivas, ya que podría coincidir en algunos postulados estéticos [especialmente en los referentes a la

⁶²⁰Chuck Palahniuk, *El Club De La Pelea* (México: Random House Mondadori, 2011).

⁶²¹Dead is the lack of exprience es una expresión que escuché en 2017 al actor y crítico de cine Rich Evans del estudio Red Letter Media, mientras discutía con el editor Jack Packard sobre la preservación de las experiencias estéticas.

⁶²²Morera, "Heinz AlthöFer, the Beginning of the Theory of Conservation of Contemporary Art."

cinematografía], pero me rehúso a comulgar con los éticos [las posturas fascistas frente a la violencia, la guerra, el imperialismo y la misoginia]. Estemos de acuerdo o no con sus postulados, es muy evidente la resonancia que tienen a la fecha en la cultura visual contemporánea, y desde un juicio de valor no me atrevo a vislumbrar si tal influencia futurista ha sido buena o mala para la humanidad. Walter Benjamin los exploraba y afirmaba que en los futuristas la destrucción es un goce estético de primer orden, el cual era un esteticismo de la política fascista, lo cual derivó en la politización del arte de los comunistas⁶²³.

¿Por qué recurrir a los futuristas en el momento de hablar de la preservación de los videojuegos?, porque de una forma voluntaria o causal han logrado una intención temática que Tomasso Marinetti aspiraba de la cinematografía. Tomasso Marinetti despreciaba al cine contemporáneo debido al interés dramático de sus autores, señalaba que las filmaciones deberían enfocarse en: “filmaciones interesantes sobre viajes. cacerías. guerras. etcétera.”⁶²⁴, afirmando que el cinematógrafo era un arte por sí mismo, por lo tanto debería separarse de su aspiración de copiar al teatro. En los manifiestos futuristas, el relato audiovisual debe apartarse de la realidad, de lo fotográfico, lo gracioso y lo solemne, y debe aspirar a lo deformador, lo impresionista, sintético, dinámico y libre-palabra. Y como se señaló antes, causalmente los videojuegos han seguido tal aspiración futurista de la estetización del conflicto y la violencia, la idealización de la guerra, el culto a las figuras heroicas y la fuerza física como una imposición legítima y necesaria.

Probablemente, bajo determinados marcos teóricos se podría inferir entonces que los videojuegos promueven conceptos de valor futuristas, por lo tanto, fascistas. En este espacio no se aspira a defender o argumentar al respecto a tal afirmación categórica, puesto que la discusión alrededor de la relación entre el futurismo y el fascismo merece su propio espacio y argumentación. Por lo tanto, provicionalmente nos enfocaremos en sus afirmaciones sobre el arte, la muerte del objeto y la preservación.

Los futuristas invocaban: “*Nosotros, que no amamos otra cosa que el instinto heroico; nosotros que deseamos que la obra maestra sea quemada con el cadáver del autor, nosotros, que sentimos horror a trabajar por la inmortalidad, porque esto no es en el fondo*

⁶²³Benjamin, *La Obra De Arte En La Época De Su Reproductibilidad Técnica*.

⁶²⁴Filippo Tommaso-Marineti, *Manifiestos Y Textos Futuristas* (Italia: Mondador, 1968).

más que un ensueño de espíritus usurarios”⁶²⁵, ya que ellos creían que no existía nada más bajo o más mezquino que pensar en la aspiración de la inmortalidad a través del arte. Su enfoque estaba totalmente ligado a la experiencia estética de la sensación y la emoción, porque es la única destinada a desvanecerse irreparablemente y de ahí adquiriría mayor valor artístico.

En lo anterior está patente su profunda crítica a las disciplinas de la Historia y la Historia del Arte, las cuales equiparaban con un coleccionista de sellos de correo, de medallas y monedas agujereadas. En su perspectiva, la Historia era una actividad totalmente ligada a la pasión dogmática del pasado, y dado que su movimiento, como su nombre lo indica, se enfocaba en la visión prospectiva del mundo, a partir del desarrollo tecnológico, su estima por cualquier arcaísmo o vestigio era despreciable.

"Las obras maestras del pasado son las únicas supervivientes de una innumerable cantidad de obras de arte que han desaparecido a causa de su fealdad o fragilidad. No podéis, por tanto, pedir que opongamos las obras maestras producto de una cincuentena de años al conjunto seleccionado de obras creadas durante diez siglos”⁶²⁶.

Esas afirmaciones si bien son tajantes, no debemos rehuir a los cuestionamientos y preguntas que nos pueden detonar, ya que tales manifestos son el resultado de importantes procesos epistemológicos sumamente complejos, y los textos futuristas no fueron producto de una mera ocurrencia. Justamente lo severo de tales posturas, tanto morales como estéticas, nos permite vislumbrar las fisuras y contradicciones de las intenciones de la restauración, por ejemplo, las actividades de restauración, conservación y preservación del arte clásico y moderno se han realizado prescindiendo de la opinión o intención de los artistas y artesanos⁶²⁷.

⁶²⁵Ibid.

⁶²⁶Ibid.

⁶²⁷Luis Felipe Noé et al., "La Perdurabilidad

Regresamos a nuestra afirmación: la permanencia de los objetos es un mito, una ilusión, nada es estático, todo se destruye, nada es inalterable y el axioma: “todo cambia, incluso los dioses mueren”⁶²⁸, lo anterior es uno de los temas más recurrentes en los relatos ficcionales. En el pensamiento contemporáneo existe una certeza subconsciente de que el planeta no es más que una pieza monumental de arte efímero, donde la descomposición, deterioro y pérdida es parte del proceso artístico. Para apuntalar tal afirmación nos podemos referir a los postulados de la Doctora Carlota Santabárbara Morera, investigadora en conservación de arte contemporáneo y conservación de arte urbano, quien enuncia que:

“El envejecimiento ha sido siempre también, y no sólo para los modernos, un método artístico para ilustrar el decaimiento, la fascinación y la muerte. En definitiva, esta continua transformación [hasta la ruina] es el medio artístico de formular una idea artística que pertenece a nuestra contemporaneidad. Dieter Roth introdujo el tiempo en sus obras, dejando que se enmohecieran, para realizar la verdadera intención artística en un proceso de cambio continuo.”⁶²⁹

El arte moderno y contemporáneo cuentan con un gran número de piezas que fueron concebidas con la intención de que fueran efímeras, como se pudo observar con el libro de artista de Gibson y Ashbaugh, pero también muchas se elaboraron con materiales con poca experimentación que resultaron sumamente inestables. Por lo tanto, la autodegradación del arte ha sido un concepto que no es exclusivo del arte efímero. Es el desplome de las cosas sobre el hombre, lo cual anuncia la finitud y su estrecha relación del ser del hombre con el tiempo⁶³⁰.

Lo anterior nos puede llevar a la siguiente pregunta: ¿la desaparición del objeto, su finitud, es otro acontecimiento visual? Hay innumerables piezas en que sus artistas son

De Las Obras Al Acecho. Los Arnstas Nenen La Palabra," in *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, ed. Américo Castilla (Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015).

⁶²⁸George R.R. Martin, *Choque De Reyes* (México: deblosillo, 2015).

⁶²⁹Morera, "Heinz Althöfer, the Beginning of the Theory of Conservation of Contemporary Art."

⁶³⁰Foucault, *Las Palabras Y Las Cosas*.

conscientes de la finitud de la obra y la pieza al estar adscrita a un ciclo de nacimiento y muerte, como a cualquier ser consciente de su muerte, se debe respetar su decisión frente a la misma. Esta perspectiva que nos podría llevar a las implicaciones de una eutanasia del arte en la cual, si las intenciones de los artistas, la naturaleza física de la pieza y el contexto de la historia se encuentran en paz con la muerte de la pieza, la preservación no es más que un afán caprichoso de prolongar la agonía de una propuesta en la que únicamente se erosionará su potencia y legado conforme se prolongue su permanencia. Para todo ello debemos considerar que hay piezas artísticas cuya potencia y relevancia se encuentran suscritas a un contexto espacial y temporal determinado; e intentar expandir tal potencia a otro entorno y temporalidad, simplemente, va arrancando valores estéticos a la obra, incluso pone en riesgo que se vuelvan artículos de carnaval y de consumo trivial.

Chuck Palahniuk afirma en sus textos que “hay un montón de cosas que deseamos ignorar sobre la gente que queremos”⁶³¹. Dicho pensamiento lo podemos reconocer en nuestro abordaje a los artistas y sus obras, donde muchas veces no se trata únicamente que la destrucción sea parte de la obra, sino que muchas veces los artistas son los mayores destructores de sus obras de arte y en múltiples ocasiones, a partir de su propia noción crítica, estética y técnica, prefieren destruir bastantes piezas y sólo ser recordados por lo que ellos reconocen como su mejor producción⁶³². Tal situación la podemos detectar con diversos cuadros destruidos por el mismo Francis Bacon⁶³³; gran parte de la obra plástica y literaria de Ernesto Sábato son las piezas que fueron salvadas del fuego por Matilde Richter⁶³⁴; e incluso la aseveración lúdicamente sincera de George Lucas respecto a su intención de rastrear y destruir segmentos de su obra. Lo anterior puede evidenciar la paradoja y el conflicto entre el impulso de promover la exposición de la obra y la intencionalidad del artista de que las piezas no sean conocidas, y que, incluso, sean destruidas.

⁶³¹Palahniuk, *El Club De La Pelea*.

⁶³²Castilla et al., *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*.

⁶³³Maubert, *El Olor a Sangre Humana No Se Me Quita De Los Ojos: Conversaciones Con Francis Bacon*.

⁶³⁴Sábato, *Antes Del Fin*.

A título personal, sin ninguna intención de compararme con los mencionados, el presente autor puede señalar que en su consciencia existen un considerable número de textos, cuentos, relatos, borradores y cortometrajes que preferiría que ninguna audiencia los viera y mucho menos recordara, justamente por sus evidentes ingenuidades, deficiencias técnicas, temáticas, o porque simple y directamente son embarazosas. Un sentimiento que cualquier persona involucrada en cualquier tipo de proceso o producción creativa puede compartir.

10.1.1 La negligencia y el acontecimiento visual

Resulta cuestionable la pérdida de piezas por el desconocimiento, por parte de los artistas, curadores, coleccionistas e instituciones, de los materiales, pésimas catalogaciones, almacenajes deficientes o ausencia de mecanismos institucionales que propician el deterioro y la pérdida de objetos culturales, artísticos e históricos. La restauradora Arianne Vanrell Vellosino, del departamento de Conservación y Restauración del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, en España, afirma que en la mayoría de los casos, independientemente de la intención autoral o curatorial, la ausencia de herramientas y procedimientos documentados de catalogación y registro han derivado en la pérdida de información crucial para la preservación, tanto física como histórica, de piezas de arte contemporáneo⁶³⁵. Una negligencia que se puede rastrear en colecciones públicas, privadas e institucionales, y que repercute notablemente cuando las piezas son destruidas, por ejemplo, es el incendio de la cineteca nacional en los ochenta, mencionado anteriormente, en que se desconoce totalmente cuántas y cuáles piezas se han perdido.

Si bien la antropología, la arqueología, paleontologías y demás disciplinas enfocadas en la ruina, se encuentran constantemente reconstruyendo relatos y evidencia a partir del rastro y el vestigio, sería totalmente irresponsable dejar toda la carga del testimonio cultural a las futuras generaciones, esperando que ellos reconstruyan nuestro legado a partir de la ruina y la tradición, de la misma forma en que podemos vislumbrar a las culturas arcaicas y sus testimonios. ¿Por qué sería un acto de irresponsabilidad?, por el simple hecho de que

⁶³⁵ Arianne Vanrell-Vellosino, "Estrategias Para La Conservación De Instalaciones De Arte Y Obras Complejas.," in *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, ed. Américo Castilla (Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015).

contamos con las herramientas y las metodologías para preservar nuestro presente, no únicamente nuestro pasado. Lo cual nos podría llevar circularmente al gran dilema futurista: ¿por qué vale la pena preservar nuestro presente?, porque es lo único que tenemos, a pesar de estar vinculados con el pasado y prospectamos el futuro, en el gran esquema de la existencia; lo único que tenemos es el presente y si sentimos vergüenza, repulsión o decepción por nuestro presente, debemos ser conscientes de que aquello que consideramos desecho puede ser detonante de discursos para otros. Nuevamente recurrimos a los mundos ficcionales de Palahniuk: “Lo que le gusta, dice Marla, son todas las cosas que la gente desea con intensidad y luego tira una hora o un día después”⁶³⁶, y de alguna forma eso nos puede llevar a una nueva pregunta: ¿la reconstrucción y la preservación es otro acontecimiento visual?, podríamos afirmar que sí hay una forma de goce en la reconstrucción de la ruina física o simbólica, un atisbo de experiencia estética en la preservación. Lo anterior debido a que nuestra noción de cultura –la reconstrucción no es la simple reparación de objetos o bienes simbólicos– es llenar párrafos completos de la memoria colectiva y cultural, ilustrar y dar voz al enorme repertorio de realidades que han existido en el pasado; es dar un estatus de existencia a todo aquello que la hegemonía, desde su ignorancia y negligencia, ha intentado borrar de nuestra memoria; un malestar de la cultura que Alan Moore nos atribuye y se dirige a nosotros directamente como sociedad:

“Como un Saturno que picotea y que se ha quedado sin jóvenes, la ciudad se devora a sí misma. Todo lo que teníamos de magnífico, lo hemos destrozado. Nuestros castillos, nuestros emporios, nuestras brujas, y nuestros gloriosos poetas. Los machacamos, les prendimos fuego y los metimos en un puto manicomio. Dios”.

Para muchos podría parecer tautológica o perogrulla la afirmación de Walter Benjamin donde enuncia que muchas formas artísticas han surgido y han desaparecido⁶³⁷. El actuar cultural pareciera girar en torno a la creencia de la permanencia tecnológica en que las compañías que almacenan nuestro patrimonio personal, cultural e histórico serán

⁶³⁶Palahniuk, *El Club De La Pelea*.

⁶³⁷Benjamin, *La Obra De Arte En La Época De Su Reproductibilidad Técnica*.

eternamente viables. Americo Castilla postula que, por lo tanto, la conservación y preservación de los objetos artísticos no puede ser un fin en sí mismo; en realidad debe ser un intento de estimular los valores incorporados de la misma pieza, con la finalidad de que pueda merecer la apreciación por las siguientes generaciones⁶³⁸.

10.2 El argumento legal, licencias, *copyright* y DRM

Independientemente de nuestros planos legales y morales, es innegable que ha sido la piratería y el combate a la misma lo que ha moldeado las características del estado actual de las legislaciones y mecanismos que buscan prevenir la reproducción de diversos videojuegos. Durante los primeros años de los videojuegos, aproximadamente en 1979, cuando estos aún se construían en PCB con placas de ROM, sin piezas móviles o componentes magnéticos, las licencias de uso implicaban, y explícitamente señalaban, que mientras se tuviese el objeto se podía ejecutar el juego. Desde una perspectiva comercial era un bien que se poseía, por lo tanto, se podía reparar, prestar, arrendar, revender, etcétera. Sí había un *copyright*, pero el mismo nunca contemplaba la reproducción, ya que el contexto tecnológico hacía imposible que se pudiese hacer copias del *hardware* y *software*. El medio físico impedía la reproducción en sí, dado que no existían los mecanismos para hacer un *dumping* de la ROM y no había técnicas efectivas para desoldar circuitos integrados, y siquiera intentarlo era técnica y económicamente prohibitivo.

Para 1981, las licencias eran en realidad cláusulas de garantía para el usuario, que protegían contra defectos de fabricación. En 1982, los manuales de usuario de las PCB incluían el esquema de los circuitos integrados, con la finalidad de que los usuarios entendieran el sistema y pudiesen realizar ellos mismos las reparaciones de sus sistemas. Los manuales explicaban en textos los componentes y explicaba los procesos, puesto que esperaban que los operadores realizaran el mantenimiento de las cabinas y las PCB.

Para el año 1985, la compañía Nintendo comenzó a modificar el espectro legal de los videojuegos, al comenzar a ejercer mecanismos físicos y legales que hacían que su consola

⁶³⁸Castilla et al., *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte.*.

únicamente pudiese ejecutar cartuchos que tuvieran una licencia de publicación autorizada por ellos, es decir, los estudios, editoras y desarrolladores requerían firmar un contrato de distribución con Nintendo para que ellos les proporcionaran las llaves y la certificación que permitiera publicar videojuegos para sus consolas.

En 1987, el videojuego de LucasArts, *Manic Mansion* incluía un texto donde explícitamente invitaba a los usuarios a que realizaran copias de seguridad de los *diskettes* en los que se encontraba alojado el videojuego. Ahora bien, la protección contra la piratería que tenía ese videojuego era del tipo analógico y junto a los *diskettes* venía un manual con códigos numéricos que eran pedidos al usuario en determinados puntos de la trama; LucasArts para evitar que se realizaran copias de ese manual de códigos lo imprimió en papel rojo y tinta negra, ya que en esos años, si se utilizaba una fotocopidora con la intención de reproducir un documento de esa naturaleza, el resultado hubiese sido una página totalmente negra. El número de códigos aparecidos en el manual era lo suficientemente alto con la intención de desalentar a quien intentara transcribirlos. Es importante señalar que los videojuegos publicados por Sierra, el estudio fundado por Roberta Williams, también alentaba y recomendaba a los usuarios que realizaran copias de seguridad de sus videojuegos.

En 1990, con la aparición del TurboGraFX, los videojuegos ya incluían un apartado que indicaba que explícitamente se prohibía realizar copias y arrendamientos del *software*. Aunque no existían los mecanismos legislativos ni operativos que pudiesen impedir que los usuarios copiaran los videojuegos, ya que el clima tecnológico no permitía que aún que se realizaran copias de circuitos integrados y demás *hardware* y *software* especializado.

En 1991, el videojuego *Armour-Geddon*, del estudio británico Psygnosis, en sus licencias de uso señala explícitamente que la piratería es robo y que lastima a los desarrolladores, dedicando un considerable número de párrafos para explicar las implicaciones del *copyright*, pero en ningún momento impedía la reventa del videojuego.

En 1994, la compañía Nintendo incluyó en sus manuales un texto que señalaba que no era legal realizar copias de los videojuegos y que estaba prohibido realizar respaldos para fines personales o incluso de archivo expresando que se perseguiría legalmente a quien fuera que realizara copias de sus videojuegos. Dicho añadido a las licencias se debía a que, en esos mismos años, en Asia aparecieron copiadoras de cartuchos ROM, que por medio de un

proceso no muy complicado se podían copiar los cartuchos a *diskettes floppy*, y con ese mismo aparato se podían ejecutar los videojuegos de Nintendo desde los *diskettes*. En consecuencia, Nintendo también añadió sistemas en sus consolas, en que si el *hardware* detectaba o sospechaba que estaba ejecutando *software* pirata, intencionalmente realizaba fallas o caídas de sistema.

En 1995, una vez establecido el uso cotidiano de los CD-ROM aún era sumamente complicado realizar copias de los discos, por lo que los desarrolladores y editoras asumían que los usuarios no podían realizar copias de los mismos. Además de que los discos duros aún tenían una capacidad limitada, por lo tanto, era casi imposible que se realizaran copias de los CD-ROM a los discos duros y mucho menos emulaciones de discos virtuales. Por lo tanto, la protección contra la piratería seguía siendo el medio.

También en 1995, a nivel texto las licencias siguen sin diferencias sustanciales, pero los videojuegos publicados para la consola Sony Playstation estaban grabados en discos cuyos sectores no podían ser leídos por dispositivos de *hardware* de uso cotidiano, ni podían ser grabados. De esa forma, la consola buscaba esos sectores de información en el *software* y de no encontrarles, no reproduciría el videojuego.

Entre 1997 y 1998, las cajas de videojuegos comenzaron a aparecer con un clave serial que tenía que ser introducida al momento de instalar el *software* en la computadora. Si no se contaba con ese clave serial o era incorrecta, simplemente el *software* no se instalaba.

En el año 2000, la protección contra la piratería era aún más de índole moral, ya que se solicitaba al usuario que si tenía intención de instalar el videojuego en otra computadora, primero lo desinstalara del sistema en que ya se estaba ejecutando. En 2001, las licencias de los videojuegos para el Microsoft Xbox añaden un apartado en que se señala que queda prohibida la ingeniería inversa, la transmisión, la reproducción pública, el alquiler y las partidas a cambio de dinero.

En 2006, Microsoft comienza a solicitar una suscripción a los servicios de Xbox Live para poder acceder a todas las funciones del videojuego. Y añade una cláusula muy importante, y probablemente el giro más significativo en lo referente al DRM, la cual señala que los términos y condiciones pueden cambiar en cualquier momento. Además de señalar que la licencia se encuentra en un sitio *web*, por lo tanto, es mucho más extensa y sólo pueden

acceder a ella los usuarios con servicio de internet. En 2007, Sony asume los mismos postulados de licencia presentados por Microsoft.

En 2015, las licencias cambiaron drásticamente, señalando que las compañías tenían derecho absoluto de eliminar todas las funciones *online* de los videojuegos. En 2017, Nintendo añade un apartado que indica que su consola tiene un sistema de protección, que si detecta que ha sido alterado o modificado para reproducir piratería o una copia sin su licencia hará que la consola quede inhabilitada y por lo tanto inútil. Así, pues, Nintendo puede desactivar remotamente la consola.

Uno de los factores más interesantes de las licencias emitidas por Sony –además de señalar que tienen la potestad de cambiar las mismas en cualquier momento– es que señalan explícitamente que los términos: *own, ownership, purchase, sale, sold, sell, rent* o *buy* no implican ningún valor legal en sus productos y videojuegos y que son simples términos comerciales. Además de que el uso de sus videojuegos es la aceptación de las condiciones de la licencia⁶³⁹.

Para el año 2018, gracias al DRM, en las mal llamadas “compras” digitales se ha barrenado totalmente el concepto de propiedad y arrendamiento, y lo único que ha quedado es un vago concepto de licencia de uso, en el cual las compañías detentan toda la potestad de las propiedades intelectuales por encima de intenciones autorales y de los derechos de los consumidores.

El uso indiscriminado del DRM es probablemente el mayor adversario en el momento en que nos cuestionamos cómo vamos a preservar nuestra cultura, porque estamos en medio de gente que únicamente le interesa la remuneración económica, a partir de la propiedad intelectual, y de individuos sumamente ignorantes que no entienden que las plataformas digitales son sistemas centralizados bastante vulnerables y poco duraderos. En 2018, con la existencia de plataformas de distribución digital [por ejemplo Netflix, Spotify, Steam, etcétera] en la población general hay una especie de creencia de que siempre se encontrarán disponibles las piezas audiovisuales, musicales y de videojuegos. Mientras que los museógrafos, restauradores y curadores cada día enfrentan mayores problemáticas causadas

⁶³⁹Artemio Urbina, *Licencias De Videojuegos a Través De La Historia Y Su Estado Actual* (México: ESIME Zacatenco, 2017).

por la iteración tecnológica, el DRM, la imposibilidad legal de realizar replicas, y podemos sumar que los coleccionistas, a causa de la mistificación de los originales, se rehúsan a donar muchas piezas o buscan remuneraciones económicas basadas en la especulación.

En cualquier momento iTunes, Amazon, Youtube, entre otros, tienen la potestad legal de borrar todos los contenidos de sus servidores, ejerciendo tal potestad debido a que la cultura y diversos circuitos académicos están sumamente contaminados por la retórica de la mercadotecnia, que hace que los individuos crean en el espejismo del acceso ilimitado; mientras las corporaciones "bloquean" –casi literalmente– toda la información de las licencias de uso a los consumidores con paredes de texto poco explícitas.

Una parte medular de este malestar de la cultura es que la población general no es consciente de las implicaciones de las costumbres de consumo que promovemos. Empezando porque creen que el internet es una inmateria que contiene todo en una especie de éter eterno e infinito. Cuando en realidad el internet es un sistema de comunicación perfectamente rastreable, más o menos centralizado, que al igual que una red eléctrica puede ser más o menos encausado, manipulado e incluso bloqueado.

En el año 2018, es imposible realizar –legalmente– un proyecto de preservación a partir de las plataformas de distribución digital. Los criterios de preservación se encuentran totalmente en manos de los detentores del *copyright*, los cuales en la mayoría de los casos no son los autores de las piezas, ya que generalmente los artistas firman documentos que ceden a otras instancias legales todos los derechos de distribución y explotación comercial de sus piezas.

La paradoja que plantea el circuito comercial, como la potestad encargada de determinar la preservación, es que entre más adherida a los mecanismos de comercialización esté una obra, tiene más probabilidades de sobrevivir, puesto que será preservada para poder seguir siendo explotada. Mientras que las piezas con mayores intenciones autorales de no ser protegidas por ninguna institución determinarán su supervivencia, dependiendo de los actos heroicos de los entusiastas.

10.2.1 La intención autoral y la explotación autoral

Las compañías van a querer y buscar preservar *Resident Evil* mientras sea económicamente viable, pero han mostrado que no se preocupan por preservar otros videojuegos con mayores atributos estéticos y artísticos, ya que no son económicamente viables. Nuevamente, señalando que, tanto en la cinematografía, la música, la literatura, y la música, el *copyright* y las licencias de explotación comercial no suelen estar en manos de los autores, sino que están en el poder de las editoras o compañías.

Por ejemplo, los videojuegos de Hideo Kojima, aunque él detenta los derechos de autor –los cuales se limitan a la facultad aparentemente inalienable de que siempre se le debe reconocer como autor de la obra– no tiene ningún control sobre las reediciones, adaptaciones, traslaciones de sus videojuegos, porque todos los derechos de explotación comercial, de licencias de uso y distribución, los detenta el estudio japonés Konami.

En la literatura, Alan Moore ha expresado públicamente su desprecio por las adaptaciones cinematográficas de sus obras *V for Vendetta*, *Watchmen*, *From Hell* y *The League of Extraordinary Gentlemen*, las cuales pudieron realizarse sin su autorización, ya que los derechos de explotación comercial son propiedad de Warner Bros. Lo anterior nos señala que lamentablemente la preservación no se encuentra únicamente ligada a la intención autoral y a la materialidad de la obra, sino se enfrenta a la legislación del *copyright* que se ha filtrado en nuestra cultura, en una supuesta cruzada por proteger los derechos de los autores, pero en realidad sólo beneficia a las editoras que incluso se interponen en las mismas intenciones autorales.

En 2016, Yu Suzuki afirmó que buscaba que los primeros dos juegos de *Shenmue*⁶⁴⁰ se remasterizaran para permitir que las nuevas generaciones pudieran jugar los dos juegos originales, con ello preservaría su obra y la haría más accesible. En tal proyecto de preservación enfrentó dos dificultades, la primera técnica y la segunda legal. Al momento de realizar la adaptación se dieron cuenta que la calidad de las grabaciones de voz en la reedición sería baja, posiblemente porque las grabaciones originales se perdieron y eso provocaría que la adaptación de formato fuese complicada y deficiente. Y en lo referente a lo legal, un

⁶⁴⁰Suzuki, "シェンムー一章横須賀".

vocero de SEGA declaró que en ese momento se encontraban investigando como resolver una serie de conflictos legales alrededor de las licencias que les impedían publicar nuevamente el videojuego⁶⁴¹; es decir, su autor no tenía la capacidad de editar y publicar nuevamente su obra porque las leyes de explotación comercial no están diseñadas para respetar la intención autoral.

Los autores si bien conservan nominalmente los derechos de autor, no conservan los derechos comerciales de sus obras; o sea que, mientras se reconoce la autoría, los beneficios de la explotación comercial recaen en alguna entidad, corporación o similar. Podemos ver una infinidad de objetos culturales que muestran el nombre del autor, pero ello no implica bajo ninguna circunstancia que el autor se esté beneficiando de la explotación comercial de la obra. Incluso en el ámbito académico sucede, se les solicita a los autores que firmen cesiones de derechos y dependiendo de la naturaleza del contrato las instituciones tienen el control total del texto, ya sea durante un periodo de tiempo o a perpetuidad. Al momento de realizar esta investigación se le solicitó autorización a la Dra. Jane McGonigall para citar sus investigaciones y afirmaciones, a lo que ella respondió que no era necesario y siguió con un consejo: “He aprendido que, en la vida, hay que firmar el menor número de contratos posibles, porque todos serán usados en tu contra”. Si bien tal comentario podría parecer sumamente tópico, es cierto que lo podemos interpretar como una consecuencia del palpable ambiente cultural en que los mecanismos legales, al menos en lo referente al campo de los videojuegos, no están estructurados para defender las intenciones autorales.

Ahora bien, el hablar de intención autoral en los videojuegos puede ser una discusión e investigación por sí misma, ya que diseñadores como Warren Spector discuten si existe realmente o no la figura del autor tanto en la cinematografía y en los videojuegos: “En todo caso, el desarrollo de juegos es incluso más un esfuerzo de equipo que hacer una película, por lo que para los individuos atribuirse el crédito por hacer un juego es una locura.”⁶⁴²⁶⁴³.

⁶⁴¹Dan Sheridan, *Sega Central | Valkyria Chronicles Remastered Europa Edition Unboxing*, Sega Central (United Kingdom: Sega, 2016).

⁶⁴²Existe un cierto chiste local en diversas comunidades en internet, el cual consiste en que cada vez que Warren Spector realiza tal declaración, se coloca un cintillo que lo señala como “Warren Spector: Creador de Deus Ex y Ultima”.

⁶⁴³George Weidman, *How Telltale Went Broke (United States of America: Super Bunnyhop, 2018)*.

Ya que los videojuegos al ser multidisciplinarios también son realizados por diversos individuos, encargados de resolver diferentes elementos de la pieza global; y el intentar atribuir todas las intenciones de la obra a uno o pocos individuos plantea una serie de cuestionamientos morales que han buscado ser abordados por autores como Foucault, quien discutía el valor político e impositivo del autor como figura unitaria, reconociendo que estamos en una sociedad en que además de la importancia de ¿qué se dice?, se da un peso enorme al ¿quién lo dice? ⁶⁴⁴. Una situación que es común, tanto política como culturalmente, ya que en Japón, durante los años setenta y ochenta, muchos desarrolladores de videojuegos ocultaban sus nombres bajo seudónimos. Existen versiones que postulan que tal ocultamiento era realizado por parte de las editoras para que otros estudios no intentaran contratar a los artistas para sus propios proyectos. Otras versiones señalan que los autores deliberadamente ocultaban su nombre porque en ese entonces el ser diseñador de videojuegos tenía un estigma social, ya que se consideraba una actividad menor sin futuro económico. Durante años, Hideo Kojima fue increpado por familiares y amigos por perseguir una carrera en el diseño de videojuegos.

A pesar de que editoras como Activision y Electronic Arts buscaron empujar la figura del autor en sus videojuegos ⁶⁴⁵, probablemente el estatus de autor de videojuegos se asentó en cierta medida con Roberta Williams y Shigeru Miyamoto, a quién se le atribuye la autoría de más videojuegos de los que realmente ha diseñado [se le suele atribuir facultades autorales de *Star Fox* y *Donkey Kong Country*, cuando en realidad su labor fue más de consultor y censor que de autor]; el estatus de autor/celebridad llegó con John Carmack y John Romero con el videojuego *Doom* ⁶⁴⁶. Contemporáneamente, la figura del autor se encuentra asentada, y por mencionar a algunos, tanto en los circuitos artísticos y comerciales se consideran como videojuegos de autor a los realizados por Johnatan Blow [*Braid*, *The Witness*], Edmund McMillen [*The binding of Isaac*], Hideo Kojima [*Metal Gear Solid*, *Policenauts*], Ken Levine [*Bioshock*], Los hermanos Houser [*Red dead Redemption*, *Grand Theft Auto*], Auriea

⁶⁴⁴Michel Foucault and Daniel Link, *¿Qué Es Un Autor?* (Francia: El Cuenco de Plata 2010).

⁶⁴⁵Carr and Comtois, "Video Game Invasion: The History of a Global Obsession."

⁶⁴⁶Carmack, Romero, and Hall, "Doom."

Harvey y Michaël Samyn [*The path*], Amy Henning [*Legacy of Kain, Uncharted*], Fumito Ueda [*Shadow of the Colossus, Ico, The Last Guardian*], por mencionar brevemente a algunos y otros tantos que han sido mencionados en el cuerpo del texto.

11 Capítulo 9. Los esfuerzos de preservación

11.1 Los desarrolladores y artistas frente a la desaparición de su obra

De forma inevitable todos los nodos expuestos a lo largo del texto convergen en la gran condicional de la intención autoral. Hablar de la intencionalidad del autor en los videojuegos implica reconocer que tienden a ser obras colaborativas en que la voluntad autora se encuentra dispersa en diversos individuos con diversas intenciones frente a la pieza. A pesar de existir videojuegos con una evidente carga de la intención autoral al igual que la cinematografía, los videojuegos son piezas artísticas cargadas de compromisos de índole político-comerciales, donde diferentes voces interfieren en el proceso gustativo, formativo y expositivo. Bien podríamos señalar que la intención más evidente en un videojuego, como medio, es la de que sea jugado y que tenga la intervención de un usuario. Fumita Ueda ha señalado que, como artista, lo que más le ha interesado es la relación entre los personajes y los usuarios⁶⁴⁷. Pero al igual que la condición afirmativa o negativa de la condición artística de los videojuegos, la intención autoral frente a la desaparición únicamente se puede explorar caso por caso, ya que, como exploraba Heinz Althöfer, se requiere de una comprensión extensa y profunda del arte contemporáneo y sus piezas para poder emitir un juicio alrededor de su preservación, dado que la misma materialidad de las piezas es distinta a la del arte moderno u otras manifestaciones anteriores y las soluciones distan de ser las obvias⁶⁴⁸.

Es un hecho inevitable que los objetos mueran y que la *memoria prostética* se transmute en un arcaísmo inoperante, enterrado entre las arenas de los desiertos de la mente. Así como hay artistas que intencionalmente abogan por la ruina de su obra, hay artistas cuya obra está prematuramente degradada debido a la ignorancia de los materiales utilizados. ¿Qué postura debe tomar la cultura frente a tales objetos?, ¿qué postura deben tomar los artistas frente a la ruina prematura de su obra? Cientos de videojuegos, de piezas, son producidas dentro del circuito industrial, comercial y artístico, ¿sus productores son conscientes de la prematura muerte de sus piezas?, ¿es parte de su intención artística la ruina de estos objetos?

⁶⁴⁷Kohler, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*.

⁶⁴⁸Morera, "Heinz Althöfer, the Beginning of the Theory of Conservation of Contemporary Art."

Debido a que los videojuegos nunca se han explorado o expresado como un *Time Based Art*, en el momento de abordar obras pasadas, sería preferible recurrir a la apuesta positiva de James Coddington, quien desde 1987 ha sido el conservador principal de la sala Agnes Gund en el Museo de Arte Moderno [MoMA] de Nueva York, y señala que “En ausencia de una intención constatada del artista, impera errar hacia la permanencia”⁶⁴⁹. Si bien puede parecer un tanto tiránica o falta de compromiso tal apuesta positiva, es por eso que recurrimos nuevamente a Heinz Althöfer quien culpabiliza en gran medida a los artistas por no interesarse por el envejecimiento y las características materiales de su obra puesto que, en el arte contemporáneo, desde la perspectiva de Althöfer, los materiales al ser de extrema fragilidad se requiere de una mayor atención a su naturaleza y su función, ya no abordándolos únicamente como un soporte, sino como un portador de significados, lo que en Estudios Visuales se le conoce como el campo de existencia de las imágenes.

Althöfer nos alertaba que para evitar la alteración de los significados e intenciones de la obra de arte, como consecuencia de las intenciones de conservación y momificación, es indispensable una estrecha relación con los artistas y productores visuales, ya que el respeto por la voluntad es cardinal como el prestar atención a la opinión e intención del artista. En caso de que sea imposible establecer contacto con el artista, la forma de explorar sus intenciones es recopilando la mayor cantidad posible de documentación, de ese modo se podrá mantener a las obras de arte vivas por encima de cualquier cuestión técnica⁶⁵⁰.

Con la intención de reafirmar nuestra postura profesional donde señalamos que son los artistas quienes marcan la hora del arte, por lo tanto, su perspectiva parte del conocimiento de causa y no de la mera opinión, puesto que son los artistas quienes enfrentan todos los compromisos, procesos y retos que implican la producción audiovisual. Comenzaremos mostrando una declaración que fue emitida a Kohler en 2016 y, posteriormente, con los comentarios que los artistas emitieron al autor de esta investigación.

⁶⁴⁹James Coddington, "The Case against Amnesia," in *Mortality Immortality*, ed. Miguel Angel Corzo (United States of America: The Getty Conservation Institute, 1999).

⁶⁵⁰Morera, "Heinz Althöfer, the Beginning of the Theory of Conservation of Contemporary Art."

11.1.1 Hironobu Sakaguchi

En 2016, cuando Kohler investigaba para su libro sobre el videojuego *Final Fantasy*, mantuvo una entrevista con el director del juego: Hironobu Sakaguchi. Uno de los detalles medulares de tal encuentro radicó en el hecho de que en ese año Sakaguchi ya no era empleado de la editora Square Enix, y los derechos de la obra están en manos de la editorial, no del autor. Kohler mencionó al director que en Occidente el aprecio hacía sus videojuegos no comenzó con el lanzamiento oficial de sus juegos en América, sino mucho antes, debido a un ROM que fue traducido al inglés por aficionados. Al conocer eso, Sakaguchi expresó:

“Yo en realidad no estoy en contra de las personas jugando versiones emuladas. No es que yo esté obteniendo regalías [...] probablemente yo debería crear mis propias versiones emuladas. El punto es, que entre más personas lleguen a conocer nuestros juegos, mejor.”⁶⁵¹ [Traducción propia].

11.2 Breve consideración previa:

En el presente apartado se recopilan las expresiones de diversos desarrolladores y artistas con los que se tuvo contacto durante el periodo de investigación, y con ello se explorarán las perspectivas de diversos autores frente a la preservación de sus obras. Se presentará una brevísima semblanza y la fecha en la que se realizó el contacto con las autoras. Aparecerán en orden cronológico de acuerdo a las fechas en que se realizaron los encuentros. En las reuniones se solicitó a los autores que emitieran su perspectiva de los videojuegos como obra de arte, la putrefacción del bit, la obsolescencia del *hardware* y el *software*, y la preservación de sus piezas artísticas. Seguido del cuestionamiento sobre su perspectiva frente a los desafíos que enfrenta la preservación de los videojuegos. Al momento de recabar testimonios, se realizaron seis entrevistas, que aspiraron a seguir el planteamiento de una conversación coloquial, para con ello facilitar la empatía entre interlocutores y adquirir testimonio sin ataduras de formato.

⁶⁵¹Kohler, "In Defense of Roms, a Solution to Dying Games and Broken Copyright Laws."

11.2.1 Audrey Leprince

Es la co-fundadora del estudio GameBakers y fundadora de Women in Games France, una organización feminista para la promoción de la diversidad en la industria de los videojuegos en Francia. Inició su carrera en 1997, realizando una versión ergódica de la novela corta *El principito*, lo que la llevó a ser diseñadora de videojuegos para el estudio francés Quantic Dreams [conocidos por los videojuegos *Omikron*, *Heavy Rain*, *Fahrenheit*, *Detroit: Becoming Human*], eventualmente se integró al estudio y editora Ubisoft, en la que fungió como productora de los videojuegos basados en la literatura de Tom Clancy: *Rainbow Six 3* y *Endwar*; en el videojuego de temática postapocalíptica *I am alive* y la aproximación a la segunda guerra mundial *Brothers in Arms: Road to Hill 30* para el Sony Playstation 2.

En 2010, junto a Emeric Thoa, funda el estudio independiente GameBakers y han publicado seis videojuegos, del cual podemos resaltar: *Furi*. El cual es una apropiación, bajo el contexto de la ciencia ficción, del mito de Teseo, y *El Topo* de Alejandro Jodorowsky. Un videojuego que explora la alegoresis con el enfoque de que un personaje similar a Dédalo [llamado en el video juego como “La voz”] debe liberar al minotauro [llamado “El extraño”] para que ambos puedan escapar, pero para lograr tal escape, “El extraño” debe derrotar a nueve carceleros. Durante el proceso “El Extraño” podrá aprender el valor de la paz, forjar su propio concepto de trascendencia o sucumbir a su naturaleza violenta.

El cinco de septiembre de 2018, Audrey Leprince amablemente respondió a nuestras inquietudes señalando que en su estudio GameBakers:

“Tratamos de lidiar con esto [la putrefacción del bit y la fragilidad organizada] al llevar y trasladar versiones mejoradas a las nuevas plataformas. Hasta que no podamos más. Entonces, nosotros dejaremos que la siguiente generación de desarrolladores reinventen nuestros juegos o se inspiren en ellos en las nuevas plataformas. ¡Eso es si nuestros juegos fueran lo suficientemente buenos para ser recordados!” [Traducción propia].

Resulta importante señalar que, a pesar de que se solicitó su perspectiva personal, en el momento de emitir la respuesta, en todo momento se expresó en plural, refiriéndose a todo

su equipo en GameBakers. Además de que su perspectiva se enfoca en la prospectiva de que sus piezas sean detonantes de nuevas piezas, de nuevos discursos, lo que nos remite nuevamente al punto medular de la preservación, el cual es la prospectiva de la utilización, y la construcción de nuevos discursos a partir de las piezas⁶⁵².

11.2.2 Ed Annunziata

Ettore "Ed" Annunziata es uno de los diseñadores pioneros en las consolas de SEGA, con más de 25 años de experiencia. Es el creador de los videojuegos *Ecco the Dolphin* para el Sega 32x, *Mr. Bones*, *Kolibri*, *Three Dirty Dwarves*; y responsable de la adaptación a videojuego del juego de tablero *Dungeons and Dragons: Warriors of the Eternal Sun*, entre otros. Actualmente, es el director del proyecto independiente Playchemy e IPC system. Ha enfocado sus proyectos de investigación tecnológica en la exploración y evolución de los videojuegos como sistemas vivientes o de vida artificial. Su proyecto IPC system busca reformar el concepto de propiedad de los personajes de los MMORPG, los cuales de acuerdo a las licencias de uso actuales pertenecen a las editoras, y Annunziata aboga por que deben pertenecer a los jugadores.

Annunziata busca que los videojuegos se integren a la plataforma encriptada Ethereum, es decir, utilizar la misma tecnología y protocolos empleados por las criptomonedas digitales, para preservar a los videojuegos y sus personajes. Annunziata explica que de lograrse estructurar una red encriptada reiterativa no centralizada [*blockchain*], todos los datos almacenados en la red Ethereum serían inmutables, lo que significaría que no se pueden destruir o alterar una vez escritos. En su lugar, todos los cambios o actualizaciones de los datos se almacenan como transacciones en la cadena de bloques. La información de los videojuegos se almacenaría públicamente en una red inteligente descentralizada, debido a que están almacenados en la cadena de bloques de datos reiterativos —es decir, están constantemente copiándose, en lugar de estar alojados en una serie de servidores— esto podría garantizar que los videojuegos sobrevivan más allá de la vida de cualquier persona o compañía.

⁶⁵²Peláez, "El Acerco Fílmico: Preservación De La Imagen Documental."

El seis de septiembre de 2018 nos expresó sus perspectivas en torno a la preservación del arte y de los videojuegos:

“Como toda la escena del juego es digital, el elemento de putrefacción del bit se reduce en gran medida. Imagina que tu arte es caligrafía en pergamino. Dentro de 1,000 años ya no estará. Todos los juegos y el arte digital seguirán existiendo en algún metacosmo [BlockChain], en alguna parte. E incluso si se pierde la información digital, siempre hay formas de extraerla de alguna manera. La información no se borra fácilmente. No creo que una artista deba preocuparse por la putrefacción o la preservación. Sin embargo, la forma más efectiva, en que una artista puede preservar su trabajo es hacerlo de alguna manera deseado por otros.”

Tratando de simplificar el concepto de *blockchain* es el siguiente: mientras que en el internet contemporáneo, la información se encuentra alojada en determinados servidores propiedad de los proveedores del servicio de almacenaje, en una red *blockchain*, el archivo se coloca dentro de un paquete electrónico *-block-*, que transmitido a cada una de las computadoras de la red, cada una de las computadoras verifica la integridad del archivo y genera una cadena de paquetes, la cual existe en cada una de las computadoras de la red. Es decir, todas las computadoras de la red cuentan con todas las piezas, contrario al almacenaje en servidores centralizados de la actualidad, por lo tanto, si una, dos o mil computadoras se deterioran o pierden, la cadena no se rompe, ya que existe la misma información en todas las computadoras de la red. La mayor dificultad que enfrenta la implementación de una red *blockchain* es el consumo energético que conlleva la operación constante, ya que se trata de un proceso sumamente demandante que requiere de un consumo masivo de electricidad. Así que, paralelamente, los promotores del *blockchain* se encuentran limitados por uno de los principales problemas contemporáneos, el de la generación eficiente y económica de energía.

Es evidente que la esperanza de Annunziata se encuentra puesta en las cualidades del almacenaje digital, pero es importante señalar y recalcar que sus afirmaciones no están basadas en la estructura centralizada con la que las redes se rigen en 2018. Todo lo propuesto y presentado por Annunziata se encuentra en desarrollo experimental e implica una reforma

sumamente importante de la estructura de funcionamiento del internet, y se debe seguir muy de cerca, ya que de volverse una alternativa viable, además de ser un paso importante en la preservación del patrimonio digital, ayudaría a resolver muchas de las problemáticas alrededor de las implicaciones de la centralización de la información y los monopolios hegemónicos, políticos y comerciales alrededor de la misma.

11.2.3 Liana Kerzner

Liana Kerzner es una escritora y productora feminista, inició su carrera como artista de cómic y productora audiovisual, actualmente es ensayista y crítica de la cultura popular, enfocada, especialmente, en género y videojuegos. Entre sus trabajos más notables se encuentra *A Gamer Guide to Feminism* y la serie de ensayos *Lady Bits*. Tiene diversos textos sobre juegos de tablero y juegos de roles contemporáneos. En 2014, editó la antología de ciencia ficción y fantasía *Wrestling with Gods*. Su enfoque crítico se centra en señalar que muchas de las malinterpretaciones y juicios de valor en contra de los videojuegos se derivan del error de estudiarlos con las mismas metodologías empleadas en la disección de la televisión, las cuales no consideran la participación directa del jugador.

El seis de septiembre de 2018, tuvimos la oportunidad de conversar con ella y se solicitó su perspectiva en torno a si los aficionados y desarrolladores son o no son conscientes de la obsolescencia progresiva del *software* y *hardware*. Se planteó como ejemplo que a la mayoría de los videojuegos Arcade antiguos cada día es más difícil acceder a ellos.

"[Los desarrolladores] son muy conscientes de eso. Es por eso que personas como Warren Spector participan activamente en la preservación de videojuegos. [económicamente] También es una gran oportunidad de hacer que la gente compre videojuegos antiguos nuevamente. [...] Es fantástico que existan servicios como GoG [Good Old Games: GoG es una compañía de venta de videojuegos para computadora, cuyo enfoque central es vender videojuegos sin candados DRM], porque el modelo de descarga digital de alguna forma puede resolver estos problemas."

En lo referente a las traslaciones y las modificaciones que puede sufrir la pieza, señaló que lo sucedido con el video juego *Planescape: Torment: Enhanced Edition* es el camino a seguir, ya que dieron la opción a los jugadores de experimentar el juego en su versión original o en su versión remasterizada. De esa forma se preserva la intención original de los desarrolladores, manteniéndose intacta la intención autoral, pero de igual forma se realizó una adaptación a sistemas más actuales en HD. Por lo tanto, desde la postura de Kerzner, la adaptación y la actualización, manteniendo la opción de acceder a la pieza en su versión primigenia es la alternativa real de preservación.

La postura de Kerzner nos recuerda que en 2012, la compañía Konami, en un afán restaurador realizó una remasterización sumamente deficiente de *Silent Hill 2*⁶⁵³ y *Silent Hill 3*⁶⁵⁴, la cual alteró estructuralmente las piezas e incluso provocó una serie de controversias legales. Es importante señalar que para 2012 ninguno de los desarrolladores y artistas involucrados en el desarrollo de *Silent Hill 2* y *3* era parte de Konami, ni fueron consultados en la remasterización. La principal controversia legal se debió a que Konami en la versión remasterizada de *Silent Hill 2* no utilizó los archivos de audio originales y prefirió grabar nuevamente todos los diálogos de los personajes con nuevos actores.

Dicho acto provocó que Guy Cihi, el actor que interpretó al protagonista del videojuego, emitiera un extrañamiento legal contra Konami, ya que el diseño del personaje, la captura de movimiento y la actuación física estaban basados en su persona, pero su voz – y las de las otras actrices y actores– habían sido removidas durante la adaptación. Conforme la controversia creció, Guy Cihi señaló que en la remasterización los diálogos habían sido cambiados, lo que alteraba sustancialmente la intención de los diálogos originales. Eventualmente, Guy Cihi logró que la versión remasterizada de *Silent Hill 2* tuviese la opción de utilizar las voces y actuaciones de la versión original, pero la versión de *Silent Hill 3* no cuenta con las voces originales de la actriz Heather Morris ni de Richard Grosse.

A nivel técnico, la remasterización tenía texturas, iluminación y rendimiento con calidad inferior a la versión original. Los usuarios presentaron constantes quejas, señalando que el videojuego era sumamente inestable y era directamente imposible de jugar. Sony lanzó

⁶⁵³Owaku and Sato, "Silent Hill 2."

⁶⁵⁴Nakazawa, "Silent Hill 3."

una serie de actualizaciones en línea que paliaron la inestabilidad del juego, pero Microsoft, luego de no poder lanzar una actualización de sistema, que volviera más estable al video juego, solicitó a los compradores que enviaran sus copias y se les compensaría dándoles otro videojuego del estudio Konami. Curiosamente, esa acción produjo una mistificación de las piezas que no fueron devueltas y actualmente las versiones de la consola Microsoft Xbox 360 están sujetas a los precios especulativos del mercado de coleccionistas.

Si bien ha habido otras traslaciones y remasterizaciones de videojuegos, que han derivado en cambios sutiles, el caso del *Silent Hill HD Collection* es representativo, porque en el intento de la compañía por actualizar la obra la alteró estructuralmente, emitiendo una versión significativamente inferior y dañada, que difería bastante de la intención autoral de los artistas que trabajaron originalmente en esas piezas. En determinados espacios de internet, circulan unas actualizaciones y *mods* no oficiales, elaborados por los aficionados que realizan una labor más efectiva de remasterización de *Silent Hill 2* en su versión para computadora, *mods* que no alteran los archivos originales y mantienen la obra original intacta; el problema legal de esos *mods* radica en que se tienen que aplicar una serie de archivos que desactivan la protección anticopia del videojuego.

11.2.4 Dustin Hansen

Dustin Hansen es un escritor y diseñador de videojuegos con más de veinte años de experiencia en la producción y desarrollo de videojuegos. Entre los años 2000 y 2017 ocupó los puestos de Director Artístico y Director Creativo Sr. para el estudio y editora Electronic Arts. Actualmente, se enfoca en rubros de pedagogía juvenil. Es autor del libro *Game On!: Video Game History*⁶⁵⁵, el cual es un documento que explora cronológicamente la historia de los videojuegos de consolas domésticas. Sus textos se dirigen a las jóvenes interesadas en iniciarse en el diseño de videojuegos. Es egresado de la Southern Utah University con el grado de Artista Visual con enfoque en ilustración y gráfica.

⁶⁵⁵Hansen, *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*.

El 21 de septiembre de 2018, nos expresó sus perspectivas respecto a su quehacer como artista, la degradación paulatina de sus piezas y su enfoque en lo referente a la preservación de videojuegos.

“Esa es una gran pregunta, y también una muy complicada. Si me hubieses preguntado hace un año, yo diría que hubiera sido un purista. Me gustan los videojuegos viejos en los sistemas viejos. Pero el [Nintendo] Switch y las recientes remasterizaciones de Tomb Raider 2 y Shadow of the Colossus han cambiado mi opinión. [...] Pero eso, como señalaste, es únicamente el resultado final de la cuestión. En rasgos generales, de principio a fin⁶⁵⁶, esos videojuegos fueron reconstruidos desde cero. El arte es el centro del problema, con mejor arte y mejor animación viene la necesidad de mecánicas más precisas, mejor rendering, mejor iluminación, etcétera.

[En la preservación] de mi propio trabajo, honestamente archivo y nunca miro atrás. La tecnología y las herramientas artísticas avanzan tan rápido que realmente me queda poca necesidad de revisitar mi trabajo del pasado. No siempre es el caso, pero con mi trabajo 3D sin duda lo ha sido. [...] Afortunadamente, la mayoría del hardware fabricado aún se encuentra disponible de una forma u otra. Y los juegos en cartuchos, en particular, han resistido bastante bien. Los coleccionistas a lo largo del globo pueden dar fe de ello.

Y consolas como la Retro Bit Super nos permiten utilizar juegos anteriores con dispositivos de video modernos [si uno desea tal cosa], y así poder jugar estos juegos en un sistema que no pone bajo estrés a los sistemas originales.

Yo pienso que el más grande reto vendrá en unos pocos años. Será interesante ver lo que sucede en el rubro de los juegos de las computadoras personales. Hay un esfuerzo enorme en el horizonte para mantener operativos los juegos clásicos de computadora en la siguiente generación de hardware.”

⁶⁵⁶Dustin utilizó la expresión norteamericana: “from Soup to nuts”, la cual se utiliza como una forma de expresar “from begining to end”.

La consola Retro-Bit Super Retro a la que refiere Hansen es un dispositivo no oficial que permite la ejecución de cartuchos del Nintendo Entertainment System de los ochenta, el Super Nintendo de los noventa y el Sega Genesis de 1980. El dispositivo no se considera ilegal⁶⁵⁷, ya que utiliza diagramas de patentes que ya han sido liberadas, el principal bemoal que puede presentar esa consola es que requiere de cartuchos fabricados entre los ochenta y los noventa, por lo que el poder utilizarla depende de una colección física existente, y del buen o mal estado de los cartuchos. De ese modo, como él señala, es una de las opciones que somete al menor estrés posible a las consolas antiguas, permitiendo utilizar los cartuchos ROMs, que en retrospectiva han sido uno de los formatos de almacenaje más durables a pesar de su limitada capacidad de almacenaje. Al finalizar nuestro encuentro con Hansen se despidió con la pregunta retórica: “¿Qué es lo que tú ves cómo el reto de la preservación?”.

11.2.5 Ken Levine

Kenneth M. Levine es el escritor y director creativo de los videojuegos *Bioshock*, *Bioshock Infinite*, entre otros tantos más. Ken Levine es conocido por crear juegos guiados por la narrativa, las cuales exploran temas sociológicos y filosóficos. Sus videojuegos buscan ser relatos que se estructuran a partir de la moralidad de los jugadores. *Bioshock* es una exploración y crítica a las posturas filosóficas del objetivismo y *Bioshock Infinite* al *excepcionalismo estadounidense*. En ambos videojuegos explora el racismo sistémico, la metafísica y la naturaleza del libre albedrío. *Bioshock* ha recibido alrededor de 21 reconocimientos dentro y fuera de la escena de desarrollo de videojuegos. En 2012, *Bioshock* fue parte de la exhibición “The Art of Video Games” del Smithsonian American Art Museum. Actualmente, Levine se ha retirado del desarrollo de videojuegos de gran presupuesto y ha formado un estudio independiente que trabaja en un proyecto que no ha sido revelado en 2018.

El 26 de septiembre de 2018, frente a nuestros cuestionamientos respondió brevemente: “Quiero decir, la emulación es algo bueno, ¿cierto? ¿O hay problemas que

⁶⁵⁷ El 18 de febrero Artemio Urbina nos aclaró que la consola sí es ilegal, pues utiliza emuladores de dominio público y viola las licencias de los mismos.

enfrentan la escena [de preservación] que no conozco? Estaría feliz de ser educado al respecto.”

Luego de expresarle los diversos puntos que han aparecido a lo largo del texto, el intercambié derivó en una discusión alrededor de lo sucedido con la obra de William Gibson, la cual también ha sido abordada en este texto, en que independientemente de las intenciones autorales, corporativas y de derecho de autor, hay fenómenos emergentes en que las obras se preservan en áreas de legalidad gris. Coincidiendo que una de las principales dificultades radica en que la figura de dominio público cada vez es más irrelevante, debido a que las corporaciones han encontrado mecanismos para estar expandiendo cada vez más años el *copyright*. Señalando que el problema no es que un individuo o corporación tengan los derechos de explotación comercial de una obra, sino el cuestionamiento moral entra cuando las corporaciones acaparan tales derechos y no están realizando nada con las obras. El *copyright* ha transmutado de una protección de los derechos comerciales del autor en un mecanismo de acaparamiento de propiedades intelectuales con la intención de que otros no puedan utilizarlo. Un fenómeno que se hace evidente cuando las editoras compran conceptos, guiones o tratamientos para filmes, libros o videojuegos sin la menor intención de producirlos, pero con el propósito de que otra editora o corporación no puedan utilizar tales conceptos.

11.2.6 Anne-Marie Schleiner

Evitaremos la tautología de señalar nuevamente la semblanza de Schleiner, ya que en apartados anteriores hemos explorado la obra artística de Anne-Marie Schleiner.

En el 22 de octubre de 2018 tuvimos la oportunidad de conocer su perspectiva y nos presentó una de las soluciones menos ortodoxas, pero que en la actualidad indirectamente ha sido una de las tácticas de preservación más viables, grabar en video a los videojuegos: “Sí, la conservación es sumamente difícil, pero al menos los videos son un medio que incluso años más tarde se puede acceder, luego de que los juegos ya no puedan ejecutarse en tu computadora”.

Schleiner es totalmente consciente que la mayoría de sus piezas de la primera década del siglo XXI ya no son ejecutables en los sistemas actuales, o que sus prácticas se efectuaron

en videojuegos como *Counter Strike*, los cuales han cerrado la mayoría de sus servidores. Nos señala que su obra no tenía la intención central de ser efímera, pero siempre ha sido consciente de que ni como autora podrá acceder a todo el catálogo de su obra, es por ello que ha procurado siempre registrar en video sus piezas.

Gracias a las plataformas digitales de YouTube y Twitch, se ha vuelto sumamente popular entre los video jugadores grabar en video sus partidas de videojuego, ya sea para realizar guías para otros jugadores, documentar errores o situaciones cómicas acontecidas durante sus trayectos, o justamente con la intención de documentar sus relatos. La plataforma Twitch ha permitido que diversos jugadores tengan una audiencia, es decir, hay jugadores que tienen cientos de espectadores que miran en línea como se recorren los videojuegos. En 2013 el canal de YouTube con mayor número de suscripciones [67,343,327 suscriptores] fue el administrado por Felix Kjellberg, mejor conocido bajo el seudónimo de *pewdiepie*, su canal se centraba en montajes cómicos de las reacciones de Kjellberg al momento que jugaba videojuegos de horror. Con la popularización de los llamados *e-sports*, los cuales son torneos de diversos videojuegos competitivos que son transmitidos por internet, se ha vuelto sumamente común la figura de los espectadores de videojuegos, es decir, personas que miran a otra persona jugar videojuegos. Las consolas de videojuegos contemporáneas de 2018 ya incluyen la función de transmitir por internet las partidas de videojuegos a grupos de audiencia, la capacidad de grabar *clips* de videos que pueden subirse a las plataformas de Youtube o almacenarse en un disco duro. Con el objetivo de generar de manera indirecta un enorme acervo visual que preserve en video a los videojuegos, una facultad que aprovechan conscientemente otros preservadores de videojuegos.

11.2.7 Feng Mengbo, Long March: Restart

Ahora bien, uno de los puntos medulares de cualquier reflexión alrededor del tema aquí presentado, no debe olvidar la postura de Heinz Althöfer quien postuló que la restauración no debería limitarse a los aspectos técnicos y materiales, sino que debería valorar las obras de arte desde la perspectiva de su intención artística, siendo la intención artística la

que plantee los valores primordiales de la obra y sea la principal guía de la conservación⁶⁵⁸. Se plantea la perspectiva de que existen obras que no aspiran a ser conservadas o que incluso su acercamiento a la muerte, a la ruina, es parte de la obra en sí misma. Los Videojuegos en servidores en línea pudiesen entrar en esa postura, en que tácitamente los desarrolladores han colocado la perspectiva de muerte y desaparición de su obra.

¿Pero qué hay de aquellas piezas que son colocadas en riesgo de desaparecer debido al desconocimiento de los materiales, soportes y lenguajes por parte de sus desarrolladores?

El MoMA dentro de su colección cuenta con el videojuego del artista Feng Mengbo, titulado: *Long March: Restart*, el cual se estructura con la instalación de ocho pantallas, espacio virtual recorrido por el público transmigrándose a un personaje, utilizando un mando. Consciente de la naturaleza falible de los dispositivos, el MoMA utilizó dispositivos de su propiedad y se ha visto obligado a comprar dispositivos de mando [controles] de repuesto, ya que ha sido inevitable el deterioro a causa del uso. El artista no entregó el código fuente, argumentando que su pieza podría preservarse y reproducirse por medio de la emulación, el cual es un entorno informático simulado que permite ejecutar el videojuego⁶⁵⁹.

Lo anterior nos remite a lo señalado por Althöfer quien afirmó que en gran medida los artistas cargaban con la culpa de no interesarse por el envejecimiento de sus piezas y la naturaleza de sus componentes⁶⁶⁰, puesto que, si seguimos la advertencia del restaurador Artemio Urbina, al sostener que los emuladores, debido a sus características de *software*, eventualmente serán obsoletos y, sumado a las labores de conservar la pieza de Feng Mengbo, se tendrán que generar nuevos emuladores que permitan ejecutar la pieza. Es decir, la labor de conservación se duplicaría, ya no sería únicamente conservar el videojuego, sino se requerirá conservar al emulador.

⁶⁵⁸Morera, "Heinz Althöfer, the Beginning of the Theory of Conservation of Contemporary Art."

⁶⁵⁹Castilla et al., *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*.

⁶⁶⁰Morera, "Heinz Althöfer, the Beginning of the Theory of Conservation of Contemporary Art."

11.3 Los esfuerzos de los aficionados para preservar a los videojuegos.

En palabras de Jorge García Gómez-Tejedor, actual jefe del departamento de restauración del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía:

“Hoy en día los criterios de restauración no dependen tanto de los museos o los países donde se realizan las restauraciones, sino de la persona concreta, y los criterios que considera válidos para acometerla.” .

11.3.1 Max Krieger: recopilando evidencia visual antes de que sea tarde

Supe de Max Krieger el 6 de septiembre de 2018, gracias al aviso del programador y desarrollador de videojuegos Carlos García, quien me mencionó brevemente sobre la labor de Krieger, por lo que busqué inmediatamente ponerme contacto con Max Krieger. Inmediatamente respondió mi mensaje, y sumamente amable y entusiasmado me permitió recabar su labor. Todo el presente apartado surge de los testimonios y de las labores de preservación realizadas y expuestas por Max Krieger. Krieger en septiembre de 2018 hizo de conocimiento público su labor de preservación del Pioneer LaserActive, una de las consolas de videojuegos más peculiares. Esta consola y sus videojuegos, en palabras de Krieger, en pocos años será imposible salvarle.

Max Krieger invirtió sus años universitarios de 2011 a 2015 abogando por la preservación del LaserActive de Pioneer. Él encabeza una comunidad de aficionados que ha aspirado a grabar en video el mayor número de videojuegos, sus recorridos y características, con la finalidad de detonar interés en la preservación y emulación de esa consola.

El proyecto de Preservación LaserActive [LAP Project] es un esfuerzo para documentar en video todos los juegos del Pioneer LaserActive, así como también cualquier documento relacionado con la consola LaserActive. Afirma que la emulación del Pioneer LaserActive es improbable de lograrse en el mejor de los casos, por lo tanto, esa plataforma única se perderá en el tiempo si no se hace nada para preservar su lugar en la historia de los

videojuegos. En el Proyecto LAP, decidieron hacer lo siguiente: capturar extensas secuencias de video de todos los juegos de LaserActive que puedan encontrar y adquirir⁶⁶¹.

11.3.1.1 El Pioneer Laseractive:

Bajo el contexto comercial e industrial de los años noventa, la compañía Pioneer tenía el control del formato de almacenamiento *laserdisc*. El cual era un disco de video análogo con una calidad de imagen similar a la de los DVD.

En esa era los CD-ROM multimedia se encontraban en todo su apogeo, por lo tanto, Pioneer aspiraba a competir con ese formato, por lo que desarrollaron un formato de LaserDisc más ambicioso, el LD-ROM. Si bien los *laserdisc* han existido aproximadamente desde los años setenta, Pioneer buscó actualizar el formato, incluyendo un sector digital en el disco, el cual permitía almacenar audio y, eventualmente, ese sector fue utilizado para alojar datos.

Antes del LD-ROM, ya existían videojuegos alojados en *laserdisc* [*Dragon's Lair* por ejemplo], pero esos videojuegos dependían además de otro cartucho que alojaba los datos [como se señaló hace unas líneas, los *laserdisc* no almacenaban datos, únicamente video]. El sector digital que permitía alojar datos facilitó que el formato se utilizara para videojuegos, ya que podía almacenar líneas de código además de aproximadamente 60 minutos de video análogo en cada uno de sus lados. Consecuentemente, Pioneer desarrolló el CDL-A100 un reproductor "*laseractive*" [vocablo de retórica mercantilista, unión de las palabras láser e interactivo]. Este dispositivo no utilizaba *hardware* desarrollado por la misma compañía, hacía uso de unos módulos intercambiables llamados PACs, los cuales funcionaban con *hardware* del Sega Megadrive o del NEC PC Engine.

Cada uno de los módulos PACs eran un cubo rígido con dimensiones y peso similares a un libro de pasta dura de mil folios que estaban insertos en una ranura al frente del reproductor. Dependiendo si se trataba del PAC del Sega Megadrive o del NEC PC Engine, cada uno de ellos utilizaba su propio formato de LD-ROM, el Mega-LD [utilizado para el PAC de Sega Mega CD] y el LD-ROM² [nombrado para así para el PC Engine CD-ROM²].

⁶⁶¹Max Krieger, "Laseractive Release Database," Independiente, <https://laseractive.wordpress.com/laseractive-release-database/>.

La premisa del funcionamiento era la siguiente: la mayoría de los videojuegos laseractive utilizaban figuras bidimensionales construidas por bits, las cuales eran generadas por el *hardware* y se sobreponían sobre el video análogo almacenado en el laserdisc, videos que fungían como escenarios y paisaje. Por lo tanto, la mayoría de esos videojuegos tenían una estructura lineal.

Tal combinación entre el uso del *hardware* y el video análogo es lo que coloca mayores dificultades en la preservación de estos videojuegos.

Max Krieger asegura que son muy bajas las probabilidades de que se pueda desarrollar a tiempo un emulador y un método para respaldar toda la librería de videojuegos de LD-ROM, argumentando que los principales adversarios de la preservación de esos videojuegos son:

El formato LD-ROM: debido a su a su naturaleza híbrida entre análogo y digital. A diferencia con los videojuegos Arcades LD, en que sus cartuchos se dumpean y el video LD se digitaliza, los LD-Roms almacenan sus datos en el mismo disco y no hay lectores para computadoras personales que puedan leer esos datos.

Se trata de un *hardware* moribundo: el envejecimiento de los lectores de LD-ROM es progresivo y constante. De los lectores existentes son pocos los que funcionan y el número de ese resto es cada vez menor, ya que hay pocos técnicos conocimientos y repuestos para repararles. Además de que los PACs utilizan capacitores SME, similares a los del Sega Nomad, los cuales son sumamente vulnerables a la corrosión irreversible.

La putrefacción de los discos o *disc rot/warping*: al igual que cualquier medio dependiente de discos son vulnerables a la putrefacción por oxidación. Debemos sumar que los LD-ROMS al tener un diámetro extendido, las capas que componen el disco son más propensas a moverse de sitio, imposibilitando la lectura. Por lo que un almacenaje inadecuado llevará a un acelerado deterioro irreversible.

La rareza del dispositivo: debido al precio prohibitivo con el que originalmente se lanzó al mercado fue un producto de nicho, es decir, sólo los individuos sumamente interesados en ese tipo de tecnología lo compraron. En su lanzamiento era un objeto raro, no se diga en el año 2018. Krieger afirma que los altos precios correlacionados con la rareza de las piezas han provocado que los coleccionistas frecuentemente se opongan a la creación de

copias de sus discos, ya que temen que sus colecciones se deprecien y sus colecciones bajen de valor monetario.

La falta de interés: desde la perspectiva de Krieger la mayoría de la preservación de los videojuegos inició como un acto temerario, hecho con piratería en mente. Por lo tanto, cuanto más popular y deseado era un videojuego era más probable que fuera respaldado. Esto ha dejado con pocas copias de seguridad del juego y emuladores subdesarrollados a las consolas más raras y poco conocidas, como los *laseractive* de Pioneer.

11.3.1.2 El proyecto de Preservación *LaserActive* [LAP Project]

La documentación sobre los títulos de LaserActive es escasa, por lo que era necesario un proyecto de documentación básica. El equipo del LAP Project llevó a cabo una investigación exhaustiva para documentar cada uno de los videojuegos realizados para la consola LaserActive. Según nuestro conocimiento y el del LAP Project, sus datos constituyen a la base de datos de LaserActive más completa disponible. Incluye no sólo los títulos de cada juego lanzado para la plataforma, sino también información de desarrollador, editor, género, formato LD, números de catálogo para todas las versiones, año de lanzamiento, regiones de lanzamiento e información sobre la configuración de idioma para cada título⁶⁶². [Para una detallada tabla con esa información remítase a Ver Anexos]

Además, como se mencionó anteriormente, Max Krieger se ha encargado de grabar en video el mayor número de videojuegos, sus recorridos y características con la finalidad de detonar interés en la preservación y emulación de esa consola. En 2014, sus esfuerzos aparentemente dieron sus frutos: en el foro de Homebrew SpritesMind, había surgido el interés en esa consola y sus videojuegos. Un usuario, bajo el seudónimo *Space Berserker* había desarrollado un proceso de *dumping* Mega-LD, usando *hardware* personalizado y volcó los datos [sin video] de un disco. Entonces, un día desapareció⁶⁶³.

Tal suceso condensa el punto que Max Krieger busca hacer: puede que el público general no lo sepa, pero la preservación de capítulos enteros de la historia se reduce a un aficionado, a un desarrollador de *hombreware*, que lo hace en su tiempo libre. Dichos

⁶⁶²Ibid.

⁶⁶³Nemesis, "Megald Dumping Project," <http://gendev.spritesmind.net/forum/viewtopic.php?f=17&t=1647&start=60>.

aficionados pueden detenerse en su labor y desaparecer en cualquier momento. Todo ese conocimiento cuelga de un fino y frágil hilo. Krieger desea que los interesados que lo hagamos mejor, mejor que un chico de universidad como él que leyó sobre una consola rara, desembolsó sus propios recursos económicos y se puso a grabar video durante cientos de horas con la finalidad de dejar un vestigio de esa manifestación cultural.

“Better than relying on piracy to carry us. We need institutions, professional archival. Because the industry has sat on their hands, or even quashed guerilla preservation efforts in the name of protecting their IP, tragedies like this are ever closer to happening. All I hope is that all the efforts to help save the Laseractive don't end up in vain. [...] None of this was meant as a slight against anyone mentioned! quite the opposite [...] hobbyists sometimes just stop/vanish because have lives and the burden of preservation shouldn't be on them!” .

11.3.2 Unseen64

Unseen64 es una organización independiente, sin fines de lucro que archiva videojuegos que su producción no finalizó y por lo tanto nunca fueron presentados al público; lo cual los coloca en un limbo que fácilmente podría borrar muchas piezas importantes de la Cultura Visual. Señalan que existe un importante número de publicaciones, investigaciones y recopilaciones interesadas en los videojuegos como objeto cultural, pero es mínimo el número de aquellas que se enfocan a los proyectos no finalizados; existen otros videojuegos que pueden ser olvidados para siempre. Unseen64 no son periodistas, ni investigadores, realizan toda su labor durante su tiempo libre. Unseen64 es un colectivo que mantiene un archivo *online*, el cual contiene archivos, artículos, fotografías, videos y prototipos con la finalidad de preservar y recordar los videojuegos cancelados. Cada edición, omisión o añadidura en la producción de un videojuego, crea una nueva experiencia, un acontecimiento visual diverso, es por ello que Unseen64 aspira a salvar algunas memorias de los videojuegos perdidos, por curiosidad, preservación histórica y artística.

Señalan que no ha sido sencillo recuperar toda la información de los procesos creativos, especialmente aquellos de la era de los 8 y 16 bits, ya que no existe mucha

información documentada. Esto muestra lo efímeros que pueden ser los videojuegos y la facilidad con la que se puede perder hasta el más mínimo detalle sobre proyectos que alguna vez estuvieron en desarrollo.

“Depende de nosotros el descubrir, recopilar, todas esas historias, aprender lo que podamos de ellas. Me hace feliz contribuir a preservar estos unreleased videogames –buenos, malos, y feos, – en nuestra memoria colectiva”⁶⁶⁴.

Frank Gasking de *Games that weren't* menciona que la preservación de videojuegos puede ser pensada como una labor ingrata, pero afortunadamente aún hay preservadores que no la ven así. El colectivo Unseen64 comenta que se han dedicado a documentar revistas, publicaciones, sitios de internet, rastrear a desarrolladores, realizar entrevistas, entablar amistades, trabajar con colaboradores y tener que preservar la información de los siempre deteriorados y obsoletos dispositivos físicos y digitales de almacenaje. Es difícil ya que generalmente los desarrolladores no tienen deseos de hablar de proyectos anteriores, otros no ven valor en preservarlos. El mayor reto ha sido combatir la degradación paulatina de los discos y las cintas, y preservar lo que se pueda antes de que sea demasiado tarde. La tarea se vuelve cada vez más complicado conforme pasa cada año. Se preserva lo que se puede, pero “seguiremos haciéndolo hasta que nos llegue la muerte...porque amamos lo que hacemos”⁶⁶⁵.

“Lo siento porque yo sé que, si no recopilo todo lo que pueda ahora, es probable que no tenga otra oportunidad de hacerlo después. [...] Esta labor no es solo importante para mí, es importante para todos nosotros. Sin importar si tu perspectiva frente a los videojuegos es que son arte o simplemente entretenimiento, estoy seguro que te gustaría ver más, mejores videojuegos en el futuro, [...] El trabajo realizado

⁶⁶⁴ Heidi Kemps, "Forewords," in *Video Games You Will Never Play: Black and White* (Italia: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016).

⁶⁶⁵ Frank Gasking, "Forewords: Games That Weren't," *ibid.*

por unseen64 y otros preservadores es importante porque nos muestra cómo se realizan los videojuegos del pasado”⁶⁶⁶.

El colectivo Unseen64 señala con conocimiento de causa que todo trabaja en contra de la preservación, los fotosensibles EEPROMS, CD-Rs quemados, o los *floppies* magnéticos están en constante degradación. El historiador John Szczepaniak menciona que, en sus 12 años de investigación en torno a los videojuegos, los buenos métodos de catalogación y archivo han sido la excepción, no la regla⁶⁶⁷.

Cuando un video juego no es publicado, se vuelve un objeto de deseo negado, un acto taboo, un tesoro carnal, una ofrenda sacrificial a los dioses antiguos. Alguien en algún punto, decidió que no experimentáramos tal acontecimiento visual, tornando a tal objeto en un intenso deseo⁶⁶⁸.

11.3.3 Digital Curation Centre

Dentro de los esfuerzos institucionales, existe el Digital Curation Centre, proyecto conjunto de la Universidad de Edinburgh y Glasgow, fundado con la finalidad de afrontar los diversos retos que presenta la curaduría y preservación de piezas digitales. Realizan el International Journal of Digital Curation, en el cual han documentado el proceso de gestión de registros de los desarrolladores de videojuegos en el Reino Unido⁶⁶⁹, la recuperación de videojuegos como patrimonio artístico, alojados en cintas magnéticas para microcomputadoras Commodore⁶⁷⁰ o las reflexiones críticas respecto a las aproximaciones

⁶⁶⁶ Joe Martin, "Forewords: Two Thanks and an Apology," *ibid.*

⁶⁶⁷ John Szczepaniak, "Forewords," *ibid.*

⁶⁶⁸ *ibid.*

⁶⁶⁹ Alasdair Bachell and Matthe Barr, "Video Game Preservation in the Uk: Independent Games Developers' Records Management Practices.," *International Journal of Digital Curation* 9, no. 2 (2014).

⁶⁷⁰ Denise de Vries and Craig Harrington, "Recovery of Heritage Software Stored on Magnetic Tape for Commodore Microcomputers.," *ibid.* 11 (2016).

metodológicamente inadecuadas al abordar a los videojuegos como objetos culturales⁶⁷¹, por mencionar algunos de sus textos con enfoques cualitativos y cuantitativos. El DCC proporciona capacitación práctica y teórica a las instituciones e investigadores interesados en las metodologías requeridas para recopilar, almacenar, proteger y compartir piezas digitales, contando con una división especializada en Arte y Humanidades.

11.3.4 Japan Game Preservation Society

Otros actores importantes son los miembros de la Game Preservation Society de Japón, la cual es un organismo sin fines de lucro, dedicada a preservar videojuegos japoneses de las décadas de 1970 a 1990. Dentro de sus actividades recurrentes está la reparación de dispositivos, ingeniería inversa para adquirir códigos fuente de programación de los videojuegos y el almacenaje físico y digital de los mismos. De forma lúdica mencionan que su prioridad es preservar los videojuegos denostados por la crítica y el público, ya que los videojuegos en alta estima por los mencionados serán conservados y cuidados sin mayor dificultad por los coleccionistas⁶⁷². Por lo que su objetivo es generar un archivo exhaustivo que dé acceso a los considerados “videojuegos olvidados”. Han prestado especial interés en aquellos videojuegos de 1980, almacenados en cintas magnéticas, ya que son los medios de almacenaje que ya muestran claras muestras de deterioro. La GPS sostiene la perspectiva de que los videojuegos son parte del potente legado cultural y artístico del Japón contemporáneo, puesto que han ayudado renovar el interés en Occidente por su nación y su cultura visual⁶⁷³. Los miembros de la GPS tienen como uno de sus objetivos alertar a la sociedad japonesa sobre la importancia de preservar este aspecto de su cultura visual contemporánea⁶⁷⁴. Su colección se enfoca en los videojuegos de computadora y han realizado la restauración, preservación y *dumping* de alrededor de 40,000 videojuegos.

⁶⁷¹Rhiannon Bettivia, "Where Does Significance Lie: Locating the Significant Properties of Video Games in Preserving Virtual Worlds II Data.," *ibid.*, no. 1.

⁶⁷²Marie Linton, *Game Preservation -the Quest-* (Japón.: NHK (Japan Broadcasting Corporation). 2016), Documental.

⁶⁷³Chris Kohler, *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life* (United States of America: Dover, 2016).

⁶⁷⁴Linton, *Game Preservation -the Quest-*.

11.3.5 The Video Game History Foundation: Frank Cifaldi

The Video Game History Foundation, encabezada por el escritor y activista Frank Cifaldi, es una organización sin fines de lucro, dedicada a la catalogación, digitalización y preservación de la historia de los videojuegos.

El proyecto central de la fundación es la elaboración de The VGHF Digital Library, la cual es un repositorio *online* de todos los artefactos relacionados a la historia de los videojuegos. Su objetivo ha sido el crear un archivo indexado, organizado y siempre en línea, de archivos verificados en óptimas condiciones y documentos de acceso público, el cual sirva para la documentación de investigaciones y un recurso educativo. Entre los materiales que están digitalizando están los manuales, empaques y documentos técnicos de las consolas y *software*. También realizan el almacenaje de código binario de los videojuegos [*dumping*] luego de obtener las piezas físicas y verificarlas. De igual forma documentan los comunicados de prensa, dictámenes legales, documentos de patentes, videos y material publicitario que involucren a los videojuegos. Gracias a las donaciones de diversos artistas y desarrolladores han digitalizado bitácoras de desarrollo, bocetos, prototipos, códigos fuente y archivos relacionados con los procesos creativos y de producción de diversos videojuegos; lamentan que mucho de ese material es sumamente difícil de obtener ya que muchos artistas firman cláusulas de confidencialidad con las editoras, lo que impide que puedan conservar todos esos archivos y mucho menos compartirlos o distribuirlos.

Señalan que, debido a las limitaciones de tiempo y personal, priorizan la digitalización de información que se puede considerar más susceptible al deterioro, especialmente la almacenada en dispositivos de almacenaje de poca vida útil tales como CD-Rs, DVD-Rs, EPROMS fotosensibles y los discos magnéticos. En segundo orden de prioridad, se encuentra la digitalización de todo aquél material que se considere raro o difícil de obtener. Frank Cifaldi y su equipo de colaboradores son conscientes que es un trabajo que nunca podrá considerarse terminado y que estará siempre en un constante progreso, por lo tanto, buscan curar colecciones que sean atractivas para los entusiastas y poder sostener el interés en su labor.

Son muy puntuales al señalar que The Video Game History Foundation no es un museo y no aspira a serlo. De tal forma saben que ellos no son los indicados para conservar

y preservar la mayoría del material físico con el que cuentan, por lo que constantemente están generando acuerdos y trabajos conjuntos con museos [Strong Museum of Play, The Library of Congress, Museum of Art and Digital Entertainment, The Smithsonian American Art Museum] para que los mismos sean los repositorios de todas las piezas físicas que ellos logren digitalizar. Por lo tanto, consideran que su posesión de los artefactos físicos es meramente transitoria y su deseo es que sean alojadas en dependencias institucionales que puedan exponerles y preservarles con fines educativos, históricos y artísticos. Remarcando que su interés se centra en que las futuras generaciones tengan acceso a todos los videojuegos que han sido elaborados a lo largo de las décadas del siglo XX. Optimistamente, afirman que es sólo el inicio de su labor y que se tienen que desarrollar nuevas y más efectivas tácticas y herramientas de preservación, por lo que ellos trabajarán porque se pierda el menor número de relatos en el periodo que se desarrollan las mismas ⁶⁷⁵.

Su fundador, Frank Cifaldi, ha sido uno de los más vocales defensores de la emulación como táctica de preservación, buscando promover entre los artistas y los desarrolladores la conservación de toda la documentación técnica que permita mejorar los sistemas de emulación y *dumping* de ROM. El ocho de agosto de 2018, debido a las acciones legales de Nintendo, se cerró el repositorio digital Emuparadise, el cual albergaba un enorme catálogo de ROM *files* de diversas consolas, y era uno de los sitios más concurridos en los cuales se podía conseguir sin costo diversos emuladores y archivos ROM. Frank Cifaldi al ser cuestionado al respecto, expresó:

“He perdido la cuenta de cuántas entrevistas he hecho en las últimas dos semanas sobre la represión a la distribución de los ROM files de videojuegos. Este tema es tan, tan importante, la falta de disponibilidad de juegos antiguos no es algo que la mayoría de la gente entienda. La única forma legal de jugar el 99.9% de la historia de los videojuegos es usar hardware antiguo. Es el equivalente a decir que la única forma de ver *Breakfast at Tiffany's* es usar una vieja VCR, la única manera de leer Sherlock Holmes es en sus revistas originales del siglo XIX. En serio me molesta

⁶⁷⁵Frank Cifaldi, "The Videogame History Foundation," VHF, <https://gamehistory.org/>.

cuando la gente dice que "la emulación no es lo mismo que jugar con un hardware real". Tal vez eso sea cierto en algunos casos, pero prefiero que los juegos sean accesibles a esta extraña obsesión por jugar con hardware viejo. Esto es lo mismo que decir que no se puede ver Casablanca a menos que esté en un teatro adornado con un noticiero y una caricatura antes del espectáculo, y un organista que sale durante un intermedio forzado. Los adoradores de lo nostálgico son los peores adversarios de la preservación." [Traducción propia].

11.3.6 M.A.M.E. [Multi Arcade Machine Emulator]

MAME es un marco teórico y técnico de emulación multipropósito. Originalmente, sus siglas eran el acrónimo de *Multi Arcade Machine Emulator*. El sistema fue diseñado y programado inicialmente por el italiano Nicola Salmoria, el cual permite la documentación y ejecución a través de emulación de los componentes internos de máquinas Arcade, computadoras, consolas de videojuegos y muchos otros tipos de máquinas electrónicas. La primera versión documentada del emulador MAME fue lanzada el 5 de febrero de 1997 por Salmoria, pero no fue hasta marzo de 1997 que se pudo emular la cabina de videojuegos arcade Centipede.

Según sus desarrolladores, el principal propósito de MAME es preservar décadas de historia de videojuegos arcade, computadoras y consolas. A medida que la tecnología continúa avanzando, MAME busca evitar que sistemas primigenios se pierdan y se olviden. Además de con ello poder documentar y servir de referencia técnica del funcionamiento interno de dispositivos emulados. El proyecto fue elaborado con dos ejes fundamentales, el primero con fines educativos y de aprendizaje; y el segundo con fines de preservación, con la intención de prevenir la desaparición permanente de *software* una vez que la degradación física haga imposible el uso de *hardware* antiguo.

Señalan que su intención no es infringir ningún derecho de autor, licencia comercial o patente de los desarrolladores de los videojuegos. Por lo tanto, ellos proveen soporte al emulador MAME, pero bajo ninguna circunstancia proporcionan archivos ROM, CD-ROM o cualquier medio *software* de videojuego. Es decir, el *software* de videojuego y su obtención es responsabilidad de los interesados en utilizar el emulador. A nivel código, MAME está

elaborado con *software* con código abierto, sin patente, elaborado por los mismos desarrolladores, o que utiliza fragmentos de otros proyectos con código libre y abierto. MAME es distribuido sin ningún costo económico desde los servidores de los desarrolladores y con regularidad publican la documentación de funcionamiento del sistema, con la finalidad de que pueda ser estudiado y reimplementado por otros entusiastas. Aunque en sus documentaciones aparecen una serie de lineamientos que limitan determinadas acciones de los usuarios, entre ellas, la explotación comercial del *software* por parte de terceros o la utilización del acrónimo sin su autorización explícita.

Inicialmente buscaban emular cabinas de videojuegos arcade, pero en la actualidad el sistema MAME puede emular alrededor de 32,000 sistemas, entre los que se encuentran sistemas operativos obsoletos, calculadoras electrónicas antiguas, celulares, protocolos de almacenaje y otros tantos sistemas que no tienen una vinculación directa con videojuegos. Ahora bien, que MAME pueda emular un sistema no implica que la emulación sea perfecta o incluso adecuada, por lo que gran parte de la labor de esa comunidad electrónica es probar y perfeccionar tales emuladores. La comunidad del proyecto MAME considera que uno de sus mayores logros es la documentación de las placas ROM por medio del *dumping*. Con la consideración especial de que el *dumping* de los circuitos de memoria es uno de los procesos más complicados a la fecha.

En la base de datos del proyecto, incluso, se pueden encontrar diagramas de carpintería para que los interesados puedan construir o reconstruir los componentes de madera de las antiguas cabinas arcade. Igualmente, han digitalizado los manuales originales, flyers y carteles promocionales utilizados durante el auge de los Arcades de los ochenta y noventa.

Gracias a la generosidad, y en reconocimiento de la labor de MAME, algunos desarrolladores y artistas del videojuego les han entregado licencias de distribución gratuita para uso no comercial de sus videojuegos, de tal forma los archivos ROM pueden ser descargados y utilizados, tanto para abonar en los acervos de preservación, como para que se realicen experimentaciones de emulación con esos archivos. El catálogo de videojuegos del estudio Exidy se puede descargar libremente desde la comunidad MAME, el difunto desarrollador y artista H.R. Kauffman en 2007, poco antes de su muerte, otorgó una licencia

de uso no comercial a MAME. La comunidad de MAME tiene la esperanza de que gradualmente sean más los desarrolladores y artistas que permitan la distribución libre y sin costo de los ROM de sus videojuegos antiguos⁶⁷⁶.

En 1998, bajo el mismo esquema que MAME, apareció el proyecto MESS, acrónimo de *Multi Emulator Super System*, el cual tenía la intención de emular diversos sistemas no necesariamente relacionados con videojuegos. En abril de 2015 podía emular alrededor de 994 sistemas únicos con 2106 variaciones. Eventualmente, en 2015 el proyecto MESS se fusionó con MAME. Con la documentación de ambos proyectos fusionada, actualmente MAME es el proyecto de emulación mejor documentado y en líneas generales el método más efectivo de poder utilizar *software* antiguo en *hardware* contemporáneo, no únicamente para ejecutar videojuegos, si no cualquier tipo de sistema informático arcaico. Un proyecto que nació con la finalidad de preservar videojuegos nos ha otorgado una de las herramientas más importantes para preservar el acervo digital de la humanidad. En 2018, el repositorio digital Archive[.]org utiliza una plataforma MAME para poder emular sistemas computacionales arcaicos y preservar el acervo que sólo puede ejecutarse en los mismos.

Es importante señalar que, dependiendo de las legislaciones locales de cada país, puede o no ser legal el uso o la posesión de un emulador MAME, en países como México y Estados Unidos de América, a pesar de los esfuerzos de compañías como Sony y Nintendo, el uso de un emulador MAME no es ilegal. Partiendo de dos puntos medulares, el primero es que son emulaciones de patentes, las cuales únicamente tienen una duración de 20 años luego del registro, por lo tanto, mucho del *hardware* emulado tiene su patente liberada; la segunda instancia, tiene como fundamento que los emuladores no son reproducciones de *hardware*, sino que son un programa de *software* con sus propias características y no utiliza ninguna pieza o línea de código del *hardware* que está emulando. En países como México y Estados Unidos, lo que se considera ilegal es la distribución de ROM, considerando que ni la elaboración ni uso de ROM es considerado un delito, siempre y cuando se cuente con la pieza de *software* original o que la licencia de uso del *software* señale explícitamente lo contrario. Es decir, si una persona cuenta físicamente con un cartucho de videojuego de *Castlevania*

⁶⁷⁶Team, "Mame."

para Nintendo puede realizar el dumpeo, documentación y almacenaje de un archivo ROM, siempre y cuando tenga la propiedad del cartucho, y que no realice distribución del archivo ni explotación comercial del mismo. Dicha dinámica es aplicable a la mayoría de cabinas arcades, cartuchos, CD-ROM, y demás archivos anteriores a las implementaciones de DRM, y las recientes modificaciones a las licencias de uso comercial que ahora sí prohíben en *dumping* de archivos, etcétera.

Esto nos plantea uno de los aspectos más interesantes de la relación entre la digitalización y la mistificación de los originales, ya que la legislación ha generado una simbiosis entre ambos aspectos de la preservación, puesto que, si queremos realizar la documentación, almacenaje y preservación de archivos ROM, requerimos de su contraparte física para que tal labor tenga una protección legal. La digitalización no es suficiente, es indispensable la preservación de las piezas físicas, en primera instancia porque sin piezas físicas no hay una fuente primigenia para realizar la digitalización y, en segunda instancia, sin pieza física no hay una legitimación para el archivo ROM.

11.3.7 Dumping Union

El restaurador independiente Artemio Urbina nos explica que la Dumping Union es una comunidad anónima en internet compuesta por individuos que hacen *dumping* de placas ROM; además de ser recolectores de cabinas Arcade de videojuegos, buscando preservar los códigos binarios de los videojuegos más antiguos⁶⁷⁷. Con sus propios recursos económicos compran PCB, cartuchos ROM y placas de circuitos integrados. Generalmente, si el *dumping* y documentación de las PCB se realiza sin complicaciones ponen a la venta nuevamente la placa física, con la intención de que esos fondos obtenidos puedan utilizarse en la compra de otras PCB o dispositivos, señalan que tienden a revender esas PCB a una fracción del precio que ellos pagaron. En los casos en que han decidido no vender algunas placas, ha sido debido a que ha sido un *software* difícilmente de digitalizar y requería una restauración particular o sus componentes requieren un estudio más detallado. Esas placas son enviadas a miembros de la comunidad con conocimientos más especializados que puedan restaurar, documentar y estudiar. Muchas de las piezas han sido destruidas conscientemente durante procesos de

⁶⁷⁷Artemio Urbina and David Zuratzi, Videoconferencia, 26 de junio 2017.

ingeniera inversa, que les han permitido experimentar con componentes con miras de preservación de otros dispositivos. En raras ocasiones aceptan donaciones de equipo o artefactos, ya que consideran que no pueden arriesgarse a que las piezas se dañen durante el transporte, y no pueden garantizar que el *dumping* sea exitoso, por lo que sólo pueden comprometerse a que “haremos nuestro mejor esfuerzo”.

Puesto que los archivos ROM están protegidos por la ley, sus integrantes mantienen el anonimato total, buscando evitar acciones legales o represalias de cualquier tipo por parte de detractores u organismos gubernamentales, ya que al ser individuos que radican en una gran variedad de países, las legislaciones, multas y castigos que pudiesen enfrentar son diferentes de región a región. Si bien, son una comunidad parcialmente hermética y cuidadosa de evidenciar sus acciones, cuentan con un sencillo foro de internet en el cual realizan breves anuncios y comparte información relevante a los individuos interesados en la preservación de videojuegos.

Lúdicamente en su foro se encuentra una portada modificada del cómic de Marvel: *Rom Spaceknight*, en la cual se puede ver al héroe mencionado combatiendo a una figura siniestra, mientras un aliado dice textualmente “ROM, tienes que salvar a los juegos viejos de este coleccionista” a lo que la figura siniestra [el coleccionista] responde: “MAME se puede ir al infierno y tú también, Spaceknight”.

11.4 Los esfuerzos de preservación en México

11.4.1.1 Información previa:

La presente ponderación será expuesta a forma de narrativa personal con la finalidad de reflejar el proceso de desplazamiento al que se vio sujeto el presente autor, además de buscar evitar la condescendencia que pudiera generar una mera enumeración de observaciones. Además de que al abordar temas desde la perspectiva de los estudios visuales es importante aproximarse a los mismos desde la afección y uno debe comenzar hablando desde uno mismo.

11.4.2 DevHr Foro Internacional del juego, México 2017.

El DevHr México es un ciclo de conferencias y talleres de desarrolladores de videojuegos mexicanos, organizado por entidades de la iniciativa privada, con apoyos de la Secretaría de Cultura y la Universidad Autónoma de México. Su enfoque es el abordar a los

videojuegos como una industria de entretenimiento y buscan ser un espacio de encuentro para los profesionales de todo México.

Siguiendo su convocatoria de ponencias académicas, publicada en marzo de 2017, presenté una propuesta de ponencia en la que se exploraban los temas de preservación de videojuegos expuestos en este texto, la cual fue aceptada. David Zuratzi del comité organizador se contactó conmigo, su intención era el organizar una reunión previa con él y Artemio Urbina, quién es probablemente el restaurador y preservador de videojuegos más importante de México.

Dentro de los esfuerzos en el terreno de la restauración y preservación de videojuegos como objetos operativos, uno de los actores principales activos en el año 2018 es el Ingeniero Artemio Urbina, quien ha buscado documentar el *hardware* y *software* de diversas plataformas de videojuegos, pretendiendo registrar la información disponible en los temas de coleccionismo, mantenimiento y reparación de dispositivos de videojuegos. Se ha interesado en generar redes entre interesados, para así realizar intercambio de información, soporte técnico y documentación de procesos. Siendo la comunidad de internet Arcades.mx uno de sus logros más importantes.

Tuve la oportunidad de conocer a Artemio Urbina en 2010 por mediación de la productora Hilda Ramírez Félix, en la LAN Party: Campus Party México, organizada por Futura Networks. Es altamente probable que él no recuerde tal interacción⁶⁷⁸, pero desde ese primer encuentro siempre ha sido un individuo sumamente generoso, accesible y deseoso de compartir su conocimiento. En ese mismo evento de 2010 inició mi amistad y colaboración con la coleccionista de videojuegos Lizbeth Campuzano Reyes, que sin su ayuda no hubiese sido posible ejecutar este proyecto.

Respondiendo a la invitación de David Zuratzi, el 28 de junio de 2017, como parte de las actividades del DevHR Foro internacional del juego 2017, nos reunimos Artemio Urbina, David Zuratzi y el presente autor, y tuve la oportunidad de externar un gran número de preguntas y perspectivas. Desde el primer minuto Artemio Urbina se mostró amable y deseoso de compartir su conocimiento. Durante esa conversación, Artemio Urbina nos

⁶⁷⁸Este señalamiento podría parecer sumamente tópico y banal académicamente hablando, pero también considero sería arrogante no mencionar tal anécdota.

expresó que mantiene una postura abiertamente crítica frente a los modelos de mercado que envuelven a los videojuegos, desde el terreno de la especulación de precios que implica la compra venta de piezas entre los entusiastas y coleccionistas, hasta las implicaciones legales de la industria comercial de la venta digital de videojuegos, que parecieran ser uno de los factores que mayor resistencia imponen a la preservación de videojuegos. Mantiene un abierto escepticismo frente a la emulación, como táctica de preservación de videojuegos, ya que argumenta que es únicamente una solución temporal, que incluso generaría otra serie de retos, partiendo de la premisa de que los emuladores, al ser piezas de *software*, de seguir la iteración tecnológica, eventualmente, se volverán obsoletos e inoperantes; por lo que en un futuro no solamente se requeriría la conservación de los videojuegos *per se*, sino que los interesados se verían obligados a buscar alternativas para mantener operativos los emuladores. Aboga por seguir explorando y desarrollando réplicas exactas de *hardware*, ya sean de forma digital o físicas, que permitan ejecutar a los videojuegos como eran ejecutadas en sus sistemas nativos⁶⁷⁹. La principal ventaja de tal postura es que no se realizan modificaciones en las piezas de *software*, manteniendo la *memoria prostética* intacta.

Urbina argumenta que la emulación no puede ser la solución definitiva, porque, además de que realizar un emulador no es una tarea sencilla, los sistemas de emulación no se comportan exactamente igual que los dispositivos que intenta imitar. Si bien para un observador casual no pudiese haber mucha diferencia visual en las dimensiones de los píxeles, velocidad de los cuadros por segundo o las gamas cromáticas, las diferencias en los canales y calidad de audio pueden ser más evidentes: “Podría parecer esnobismo, pero es como si fueras al concierto de tu cantante favorito, pero te advirtieran que va haber partes en que hará *playback* con un mp3, asegurándote que no te darás cuenta”, señala pragmáticamente. Expresó que el principal problema con la emulación es una evidente ausencia de metodología por parte de los aficionados que los elaboran, y con excepción de determinados individuos como el español Eduardo Cruz, colectivos como M.A.M.E. y la Dumping Union, el *dumping* se realiza con poca verificación y documentación del código fuente.

⁶⁷⁹Urbina and Zuratzi.

Consciente de la ausencia de documentación de procedimientos, debido a que la restauración de videojuegos y de la imagen en movimiento es relativamente nueva, Artemio Urbina decidió trabajar en la fundación de un espacio que resolviera los problemas metodológicos y técnicos alrededor de la preservación de videojuegos, buscando generar contenido y documentación accesible a todas las personas que coleccionan videojuegos y que tratan de recuperar, restaurar y preservar funcionalmente sus artefactos. Urbina señala que: “Si no conocemos el pasado, no podemos disfrutar por completo el futuro de las cosas, y podemos preservar las cosas para generaciones futuras, y si podemos hacerlo, ahora bien, ¿por qué no hacerlo?”⁶⁸⁰. Por lo tanto, de esos esfuerzos surgió la comunidad Arcades.mx.

11.5 Artemio Urbina [Arcades.mx]

Artemio Urbina es un Ingeniero en sistemas computacionales que ha colaborado en diversos proyectos de conservación de juegos Arcade a nivel internacional y fue fundador del proyecto ArcadesMX. Dentro de su largo historial en actividades de restauración y preservación destaca su labor en el proyecto Phoenix que logró evitar la autodestrucción de los Arcades con placas CPSII, metodología técnica y teórica que ha documentado para poder ser empleada por cualquier interesado.

Ha desarrollado *software* de calibración y evaluación de calidad de video, llamado Suite 240p, para las consolas Nintendo Wii, Sega Dreamcast, Super Nintendo, Sega Genesis, TurbografX-16, el cual ha permitido utilizar esos sistemas en monitores y televisores contemporáneos, y que la calidad de video sea la misma que los desarrolladores buscaban en sus diseños para así poder jugar con brillo, contraste y colores adecuados.

En 2009, junto a Mark Laidlaw y Michael Sawyer realizaron la labor de extraer los archivos de texto en japonés de los videojuegos de Hideo Kojima, *Snatcher* y *Policenauts*, y realizaron la traducción al inglés de los mencionados videojuegos. Lanzando sin costo las versiones traducidas para el Sony Playstation. Toda la información, documentación e implementación de esos *mods*, se encuentra en la *web* policenauts.net. Nuevamente, junto a Marc Laidlaw, realizaron la traducción del japonés al inglés del radiodrama, precuela de

⁶⁸⁰Artemio Urbina, interview by Fernando Salinas, 2018.

Snatcher, escrito por el artista Suda51. Urbina también realizó la traducción al español del mencionado radiodrama.

Recientemente, desarrolló la herramienta Ghetto Fluke 9010, la cual permite diagnosticar y reparar PCB Arcade, por medio de una sustitución temporal del CPU del juego por un señuelo Arduino Mega. Lo que permite revisar la integridad y espacio de las ROMS, RAMS y demás componentes sin someterlos a estrés innecesario. Actualmente, es una herramienta para uso inmediato pero limitado.

El 20 de octubre de 2018 presentó tres nuevos métodos para reinsertar las llaves en CPS-2 y evitar el uso de batería suicida en CPS-II. Lo que representa otro enorme avance en la preservación de PCB, frente a la corrosión de las baterías de 3.6v, ya que los nuevos métodos desarrollados suprimen el uso de la batería y se sustituye por un pequeño circuito integrado de bajo costo llamado Arduino Nano, el cual originalmente es utilizado para armar microcomputadoras de aprendizaje.

Arcades.mx es una comunidad en línea fundada en 2012 por el Ingeniero Artemio Urbina, instituida en México para la preservación y coleccionismo de Gabinetes y PCB Arcade. Es un sitio creado para ayudar a los coleccionistas de videojuegos Arcade a reunirse en foros, mantener un wiki en español para compartir conocimiento, la publicación de guías de reparación de PCB, y asesorar a los interesados en preservar *hardware* y *software* Arcade, y toda la documentación relativa. Todo lo anterior sin ningún tipo de remuneración económica.

Arcades.mx cuenta con una infraestructura Wiki, es decir, es una web que permite la edición colaborativa de su contenido y estructura por parte de sus usuarios. Su Wiki está dedicado a documentar el *hardware* y *software* Arcade. Con la finalidad de facilitar la preservación de estos materiales se pretende registrar la mayor cantidad de información posible acerca del coleccionismo, mantenimiento y reparación de sistemas de ese tipo.

El wiki de Arcades.mx contiene toda la documentación y diagramas de las placas PCB en particular, toda la explicación de cómo funciona el sistema de cableado y sus conectores jamma, las características de los monitores CRT, de las palancas, botones e incluso las especificaciones y diseño de los gabinetes de madera. Incluye detallada información del mantenimiento que se tiene que hacer para poder preservar todas esas piezas.

La comunidad ha desarrollado tutoriales de restauración y los han publicado en el foro de Arcade.mx, el cual contiene toda la información, las bitácoras de reparación que muestran los procesos que se siguen, con la intención que puedan ser utilizadas por individuos que tengan muy poco conocimiento técnico, proporcionando desde un aprendizaje elemental hasta llegar a un nivel avanzado, donde los usuarios puedan resolver problemas específicos.

Urbina señala que, desde los inicios de su labor, la única fuente confiable se encuentra en las comunidades de internet y todas esas comunidades que se dedican a documentar a los videojuegos son de aficionados, poniendo como ejemplo a M.A.M.E., la cual es la mayor fuente de documentación de archivos ROM⁶⁸¹ que funge como puente entre coleccionistas, documentadores y usuarios. En los casos en que los coleccionistas se enfrentan a una pieza que deja de funcionar y buscan repararle o reconstruirle, forzosamente deben recurrir a algún tipo de documentación y la única documentación existente es la hecha por los entusiastas o por individuos que por medio de actos casi heroicos se encargan de realizar la documentación y la preservación de las piezas. Apunta que el problema se incrementa debido a que no existe un esfuerzo institucional por tratar de recuperar y preservar los videojuegos, “Por insignificante que parezca, rescatar piezas individuales en el presente es la posibilidad de evaluar su importancia cultural en el futuro”.

Es por ello que resalta la importancia de preservar las piezas físicas, como sea posible, aunque implique realizar modificaciones a su arquitectura, pero que la misma no altere la ejecución del videojuego, señalando que, en su experiencia, la mejor forma de preservación una obra es el exhibirla con frecuencia, porque es la única forma de mantenerlas vigentes en el imaginario popular, y si se mantiene el interés por esos videojuegos las presentes y futuras generaciones buscarán preservarles. Sosteniendo que mientras tengamos los objetos físicos preservados y se perfeccionan tácticas como la emulación y la simulación a nivel circuito, podremos aspirar a reproducciones más fieles sin alteraciones a causa de la adaptación: “Por esto, se busca resaltar la importancia de la preservación del objeto físico como sea posible,

⁶⁸¹ Además de ser la mayor documentación de sistemas antiguos y de su funcionamiento interno.

lo que le rodea y de la documentación detallada para su futuro estudio sin limitar éste a su parte lúdica o técnica”.

En lo referente a la mistificación de los originales, Urbina señala que existen miles de videojuegos antiguos en colecciones personales, que no han sido documentados, ya que, los coleccionistas se oponen a que se haga el *dumping* de sus piezas, ellos argumentan que el realizar el *dumping* y la respectiva documentación devaluará su colección, pero tal resistencia a la documentación pone en peligro de pérdida a sus piezas, siendo un peligro que aumenta exponencialmente cada año, ya que también se resisten a realizar modificaciones físicas que pudiesen prolongar la vida útil de sus videojuegos:

“Los juegos son objetos culturales, forman parte del acervo del software que futuros académicos e investigadores van a necesitar consultar para documentar el pasado en distintas áreas de dominio como son las artes, la historia, la literatura y la antropología, entre muchas otras. Así que su preservación y documentación es necesaria y aunque no ha tenido la relevancia necesaria, ya que el pensamiento popular dice que la información digital es duradera, no hay nada más alejado de la realidad; resulta muy difícil preservar archivos digitales por el formato de interpretación, documentación, almacenamiento y logística.”

11.5.1.1 Batería suicida de Capcom, una necromancia

A inicios y mediados de los noventa Capcom, el estudio y editora de cabinas de videojuegos Arcade, como el mencionado anteriormente *Street Fighter II*⁶⁸², desarrolló una generación de placas de circuitos integrados denominadas Capcom's CPS2 o CP System II. Tales PCB contaban con un sistema antipiratería que durante años fue el mayor adversario de la preservación de esos videojuegos. El videojuego para poder ejecutarse requería de una pequeña clave encriptada y alojada en un segmento de memoria RAM, cada vez que se prendía la cabina el sistema comprobaba que la clave estuviera en la memoria RAM y se ejecutaba. El sistema antipiratería consistía en volver dependiente a tal memoria RAM de la

⁶⁸²Okamoto, "Street Fighter II: The World Warrior."

corriente de una batería de litio de 3.6v, de tal forma, si perdía esa carga eléctrica la memoria RAM se borraba y con ella las claves de acceso, así que si esa batería se removía o dañaba la PCB se volvía inservible. El sistema tenía como propósito evitar la ingeniería inversa de las placas PCB, el término coloquial utilizado era: “la placa se suicidó”, o “CPS suicidas”. El principal problema vino décadas después, cuando los propietarios legítimos de videojuegos de cabina Arcade se dieron cuenta que sus PCB eran inservibles, ya que la vida útil de la batería de 3.6v se había terminado y, por lo tanto, las claves de acceso se habían perdido. En otros casos mucho más terribles, la batería derramaba el ácido de su interior y disolvía totalmente la placa de circuitos integrados.

Durante el periodo de años de 1993-2006, era imposible revivir una placa, hasta que Artemio Urbina formó parte del desarrollo de la CPS2 Black PCB Phoenix Tool, una metodología y herramienta para volver a la vida a las placas CPS2 que habían perdido sus claves de ingreso por la muerte de su batería. Su proyecto ha ayudado a restaurar las llaves de acceso de *hardware* original, lo que ha permitido la preservación de miles de videojuegos que durante más de 13 años se consideraban perdidos. Esa metodología ha sido mejorada a lo largo de los años, manteniendo la integridad del *software* al no realizar modificaciones del mismo, además de que su herramienta permite almacenar las placas, luego de remover la batería lo que suprime el riesgo corrosión por el ácido⁶⁸³.

Con el objetivo de mostrar que el proceso de recuperar y documentar videojuegos antiguos no es un proceso tan complicado como se pensaba, y así estimular a más gente a realizarlo, junto con el DEVHr 2017, el 2 de diciembre de 2017, Artemio Urbina realizó un taller en el que se enseñó el procedimiento de volver a la vida placas suicidas, verificar la integridad del ROM y la documentación del videojuego. Dando la oportunidad de que los interesados llevaran sus PCB dañadas y reparar algunas de ellas. Por invitación directa de Artemio Urbina y David Zuratzi asistí a ese taller.

El 2 de diciembre de 2017, nos reunimos en un taller de reparaciones informáticas “Hacerdores”, en la calle República de Guatemala en el interior imperceptible de un edificio detrás de la Catedral Metropolitana en el Centro Histórico de la Ciudad de México. En el

⁶⁸³Artemio Urbina, "Phoenix," <http://junkerhq.net/about-sp.html>.

momento que llegué, en el lugar había cinco personas, incluidos Artemio Urbina y el productor David Zuratzi; conforme el taller comenzó, llegaron otras tres personas, entre ellos una adolescente, que al igual que la mayoría de los asistentes promediaba alrededor de 16 años de edad. El ambiente era especialmente callado y sólo se podía escuchar el repetitivo sonido de una impresora 3D que realizaba la reproducción del polímero de una serie de componentes electrónicos.

A las 13:17 h, se realizaba un diagnóstico previo de las unidades PCB que llevaron los interesados. Artemio Urbina comenzó explicando el contexto histórico de la batería suicida de las PCB CPS-2, el cual originalmente era un suicidio programado para evitar la piratería, pero indirectamente ha perjudicado a los poseedores de PCB originales. Les indicó a los asistentes, que, si la batería presentaba derrame de ácido sería imposible realizar una restauración, lamentablemente que en el amplio universo de daños que pudiese presentar una CPS-2, la corrosión es imposible de reparar. Señalando que en el taller se explicaría como cambiar la batería y como reinsertar llaves para revivir CPS2 suicidas sin modificaciones al *hardware* y utilizando el *software* original de la PCB. La metodología presentada para retirar la batería permitiría el almacenaje de las PCB sin el riesgo del derrame de ácido. Urbina señaló que la metodología fue desarrollada junto al español Eduardo Cruz [quien durante años utilizó el pseudónimo de Arcade Hacker], a partir de un proceso de ingeniería inversa de unas PCB inutilizadas desde hace años. El proceso y la tecnología fueron desarrollados durante la primera década de 2000 y liberada al público en 2016. Los créditos del proyecto de resurrección de CPS2 corresponden a Eduardo Cruz, Ian Court y Artemio Urbina, con la colaboración clave de Digshadow, Ougun, Brizzo, Rockman, Tayoken, y las donaciones de PCB y materiales de Alberto Fuentes, Juan Félix, Alex Cmaylo, Bill de Leo, Alexander Schütz, François Lefebvre, Tormod Tjaberg, Felix Vazquez y Pau Oliva.

Para poder reinsertar las llaves de la PCB se requiere de un Arduino, el cual es una pequeña placa de circuito integrado desarrollada con patentes y *software* libre, que permite realizar diversas funciones programadas, en términos prácticos, el Arduino es una microcomputadora que puede programarse para realizar funciones específicas. Es un dispositivo sumamente popular en el terreno de pedagogía de tecnología, ya que su bajo costo y versatilidad permite a los estudiantes realizar experimentos y modificaciones con mucha

facilidad y con una baja inversión económica. Para el caso expuesto, el Arduino se encontraba programado para poder insertar las llaves de seguridad de la PCB y reinsertar las mismas luego de que se sustituyera la batería. En el sitio de *web* de Arcades.mx se encuentran los diagramas y documentación requerida para que cualquier interesado pueda utilizar un Arduino y para extraer y reinsertar las llaves de seguridad⁶⁸⁴.

Uno de los asistentes ofreció su PCB para ser utilizada en la demostración y enseñanza de la necromancia del dispositivo. El PCB ya no contaba con las calcomanías de identificación, y todos tenían la curiosidad de saber de qué videojuego se trataba, el interés de los asistentes se incrementó y Urbina apuntó que sería una buena oportunidad para mostrar la importancia del *dumping*, ya que, en esos casos, la única forma de saber de cuál videojuego se trataba, era por medio de la digitalización y comparación con las bases de datos de M.A.M.E. y la Dumping Union.

Las herramientas necesarias para sustituir la batería de 3.6v fueron: material para desoldar, una punta torx con bit de seguridad [la cual permite abrir la PCB], otra batería de litio Xeno Enemy de 3.6v, la cual sustituyó la vieja batería, advirtiéndole que la batería siempre debe venir con sus conectores para soldar, dando el consejo general que nunca se debe soldar una batería directamente. Se realizó una verificación del voltaje, tanto de la batería muerta como la batería nueva, con la intención de descartar que la muerte de la placa no fuese causada por algún otro daño. Y por medio de un pequeño y casi quirúrgico trabajo de soldadura removió la batería muerta, cambiándola por una nueva batería que tendrá una vida útil de aproximadamente 15 años. Ahora bien, mientras esa cabina de videojuegos se mantenga en uso, la vida de la batería se prolongará, debido a que la memoria RAM únicamente utiliza la energía de la batería para resguardar las claves cuando se encuentra apagada la cabina, es decir, entre más se utilice ese videojuego su vida se prolongará, lo que nos remite inmediatamente a lo expuesto, tanto por Urbina como por la restauradora Carol Stringani, quienes señalan que la mejor forma de preservar una pieza es exhibiéndola.

Una vez sustituida la batería, Urbina removió las placas ROM en las que se encuentra alojado el código fuente del videojuego, y utilizando un *hardware* especializado –del cual se

⁶⁸⁴"Como Reinsertar Llaves Para Revivir Cps2 Suicidas - Arcade Hacker," Arcades.mx, <https://www.youtube.com/watch?v=YSiPd8z4fes>.

pueden encontrar las especificaciones técnicas en Arcades.mx— realizó el *dumping*, y, rápidamente, pudo comprobar que se trataba de una placa seis del videojuego *Super Puzzle Fighter Turbo* en su versión para España. Ese descubrimiento sirvió para detonar la plática en que comentó que a México llegaron en los ochenta y noventa una infinidad de PCB originales y piratas, por medio del contrabando, y que siempre ha sido un enorme campo de oportunidad para documentar videojuegos; señalando que durante su labor de preservación se ha topado con videojuegos que no habían sido documentados por M.A.M.E. ni por la Dumping Union. Por ejemplo, en 2016, pudo documentar y realizar el *dumping* de una versión del videojuego japonés *Elevator Action*⁶⁸⁵.

Luego de la verificación y documentación del videojuego nos mostró que no era suficiente realizar el cambio de batería; el videojuego no se ejecutaba porque las llaves alojadas en la RAM estaban muertas, de tal forma, con la ayuda del dispositivo Arduino, reingresó las llaves originales y la PCB regresó figurativamente a la vida, la resurrección estaba completada.

Artemio Urbina señaló que, si bien la restauración de videojuegos podría parecer una actividad trivial para determinados sectores de la población, él considera importante preservarles porque son un episodio de la historia mexicana que nos habla de nuestra relación cultural, ya que hay generaciones enteras que tienen testimonios vinculados con los videojuegos, comenzando porque durante años era una forma de ganarse la vida, que configuró mucho de la distribución de los espacios urbanos y, que ya fuera para criticarles o promoverles, ha sido el centro de interés de millones de personas. Apuntando que la preservación es una actividad que ayuda no sólo a preservar objetos, sino que nos facilita entender la continuidad cultural. De ahí la importancia de preservar el *hardware*, ya que el estudiar su arquitectura nos puede ayudar a entender no sólo los procesos tecnológicos, sino los procesos de la cultura. De ahí que la modificación física expuesta, evita la modificación operativa del videojuego, es decir, siguiendo las alternativas analizadas por Cesare Brandi, es una intervención mínima de la pieza en la que se realizan operaciones que palian el

⁶⁸⁵"Haciendo Dumps De Pcb's Para Documentación Y Uso En M.A.M.E.," Arcades.mx, <https://www.youtube.com/watch?v=6Ej4mypMWPw>.

deterioro, generando una consolidación del estado actual⁶⁸⁶, que permite una aproximación de estas piezas desde un objeto-símbolo que se convierte en un objeto-sistema y la reconfiguración de la “conservación y restauración” en “mantenimiento y reparación”⁶⁸⁷.

Carol Stringani nos plantea que, ya desde 1939 el restaurador Robert Clark intentó conciliar los conceptos de pérdida y restauración de la teoría de Cesare Brandi, acerca del *Crocifisso* de Cimabue, señalando la paradoja que conlleva que el vacío es y no es al mismo tiempo parte de la obra, en el sentido de que la deficiencia, la pérdida o la ausencia de un elemento pasa a formar parte de una obra. Es decir, el daño, el desgaste o la pérdida que puede sufrir una pieza en su constitución durante el paso del tiempo, aunque no sea parte de su intención original, puesto que parte de su historia y, por lo tanto, es parte de la pieza en sí misma⁶⁸⁸. La paradoja se evidencia en el momento de enfrentar que, en el caso de las placas suicidas, el revivir la placa y colocar una nueva batería implica una falsificación de la historia, pero dejar la placa muerta es una pérdida del testimonio y de la pieza operativamente. De tal forma, la paradoja nos plantea frente a un dilema ético con tres opciones, las cuales conllevan una serie de implicaciones en contra de la intención original de la obra. En primer lugar, el no alterar la obra y dejar que su batería muera, nos plantea la pregunta respecto a la intención de los productores, ¿su intención es que muriera la placa, o que simplemente no fuese reproducida?; la segunda opción, la momificación que a pesar de que implica retirar la batería no intenta cubrir la hiancia y mantiene la integridad histórica de la pieza, pero anulando totalmente la intención operativa de la pieza, la cual es que el videojuego pueda seguir siendo utilizado; y, finalmente, la tercera opción, la presentada por Artemio Urbina, la cual es añadir una prótesis, que, si bien no requiere la amputación de la batería, conserva la integridad histórica de la pieza y evita su momificación.

Es preciso reafirmar la importancia de que los restauradores y preservadores requieran del criterio y el conocimiento de causa que les permita sopesar los elementos

⁶⁸⁶Morera, "Heinz AlthöFer, the Beginning of the Theory of Conservation of Contemporary Art."

⁶⁸⁷Castilla et al., *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*.

⁶⁸⁸Carol Stringari, "Cambio De Percepciones En La Conservación.," in *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, ed. Américo Castilla (Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015).

estéticos, la integridad histórica, la intención artística y la condición de los elementos materiales integrantes de la obra⁶⁸⁹. No debemos negar la realidad, que conforme el arte contemporáneo haga más y más uso de la tecnología, los restauradores en consecuencia requerirán una formación mucho más técnica, de la mano a la formación histórica y estética.

La noche del 2 de diciembre de 2017, la coleccionista Lizbeth Campuzano, el restaurador Artemio Urbina, el productor David Zuratzi, el historiador Enrique “Reijard” López y el presente autor nos reunimos en el estudio de Artemio Urbina y realizamos una mesa redonda, la cual puede escucharse en los archivos de los anexos de este documento. Las vivencias no son transferibles, nos dice Urbina, y los videojuegos al igual que el cine existen por su capacidad de hacer resurgir en la pantalla a la imagen una y otra vez; por lo tanto, se vuelven artes nostálgicas por naturaleza. Empero a diferencia del cine, los videojuegos se viven, se desarrollan y crean relaciones en su ejecución: “Los videojuegos son una obra que se interpreta. La cuestión no está enfocada en la experiencia interactiva, sino en lo que se genera alrededor, es más sobre la comunidad”. Por lo tanto, siguiendo la reflexión de Urbina, frente a la certeza de que los objetos se pueden preservar, transferir y emular, las vivencias, las experiencias estéticas no pueden preservarse, transferirse o documentarse, simplemente pueden vivirse. Partiendo de la perspectiva de Urbina, la preservación no se trata de una simple regresión o aspiración de una certeza histórica de los objetos, sino que es la generación de un legado que permita a futuras generaciones el experimentar y vivir sus propias experiencias estéticas. Del mismo modo que les permita juzgar por sí mismos los valores artísticos o estéticos de los videojuegos, pero tal evaluación tiene que ser a partir del conocimiento de causa, no del testimonio *by proxy*. Si las futuras generaciones aspiran a preservar o desechar a los videojuegos y volverlos una simple nota de pie de página tópica en la historia de la visualidad, que sea porque pudieron estudiarles directamente y no a partir del prejuicio o de la suposición.

Lo que podemos señalar, que vuelve mucho más trascendente la labor de Artemio Urbina, es que existe una reflexión en la misma, su actividad no es la mera reparación de un mecanismo. En el discurso de Artemio Urbina hay una articulación y un propósito frente al

⁶⁸⁹Castilla et al., *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*.

arte y la cultura. Hay un total entendimiento de la función de la preservación y emite una discusión alrededor de la misma. Si bien Baudrillard señalaba que la restauración es el recomponer la ruina, Artemio Urbina no busca una mera regresión a la infancia, él busca la documentación de lo que es un aspecto de nuestra cultura, que pareciera ser olvidado o vuelto invisible por las diversas hegemonías y realidades que buscan imponerse como una cultura unitaria. Su eje rector ha sido que el conocimiento debe ser libre y se debe compartir, ya que todo conocimiento que no se comparte es totalmente inútil. Al igual que todo arte que no puede apreciarse, es como si no hubiese existido:

“Aquí nuestro léxico, un alfabeto escabroso para en marcar en él el encantamiento: conjurar el mundo perdido y a sus habitantes invisibles. Restaurar el esqueleto fracturado de la leyenda, una necromancia desesperada que levanta los edificios putrefactos para que anden y hablen, llenos de las voces de los muertos resucitados. Nuestros mitos se encuentran pálidos y enfermos. He aquí un pequeño plato, lleno de sangre, puesto por escrito para alimentarlos.”⁶⁹⁰.

⁶⁹⁰ Moore, *The Voice of the Fire*.

12 Conclusiones: la solución a la entropía

Octavio Paz afirmaba que nuestra cultura contemporánea nace prematuramente envejecida⁶⁹¹, una consecuencia del imperio de la caducidad y seducción del que nos hablaba Zygmunt Bauman, la realidad contemporánea en que incluso la cultura tiene una fecha de caducidad acelerada. Dicha episteme contemporánea nos plantea que la preservación de las artes visuales se ha vuelto una labor interdisciplinaria, dada la naturaleza de los nuevos materiales, y todos los involucrados requieren de una visión de los objetos a la altura de aquellos que la producen. De tal forma, el restaurador Lino García Morales señala textualmente que: “Los pilares sobre los que se fundamentan las teorías de la Restauración tradicional: autenticidad, objetividad, reversibilidad, universalidad, historicidad, integridad, durabilidad, se tambalean y derivan en nuevos y complejos problemas éticos”⁶⁹². El arte mantiene una estrecha relación con la tecnología y, por lo tanto, la visión de los estudiosos debe cambiar. Irónicamente la única forma de salvar muchos objetos artísticos es por medio de la digitalización, la cual implica un riesgo muy alto; la digitalización dista mucho de ser la solución ideal, pero conforme avanza la degradación de los objetos es la única solución que tenemos.

Continuar con la realidad de que todas las piezas de arte contenidas en dispositivos digitales y electrónicos están en riesgo de desaparecer, debido a la naturaleza falible de los mismos, y que cada año que pasa aumenta el riesgo de que miles de piezas se acerquen más a su desaparición. Es importante que generemos reflexiones alejadas del ese prejuicio. Estas reflexiones deben surgir tanto de los estudiosos, los restauradores, los curadores, los entusiastas, los coleccionistas, los artistas y los productores de videojuegos, ya que de no existir una sinergia entre los diversos frentes interesados en la apreciación, goce, restauración, curación, estudio y producción de los videojuegos [como productos artísticos y culturales] cualquier aproximación, opinión, o resolución, corre el riesgo de ser estéril, mal

⁶⁹¹Terrones, *Tres Sardinas En Un Plato E Ideas Nómadas. Arte Contemporáneo Y Octavio Paz*.

⁶⁹²García-Morales, "Una Estrategia De Conservación Evolutiva Del Arte Digital."

informada, prejuiciosa o incluso nociva. Cada momento que se aplazan estas reflexiones es un momento en que cada vez más piezas están en peligro de desaparecer.

Nunca hay soluciones sencillas, ni hay soluciones definitivas en ninguna área de conocimiento. Si las posturas filosóficas, ideológicas e incluso religiosas no tuviesen una serie de contradicciones en su teoría y en su práctica, desde hace cientos o miles de años se hubiesen resuelto todas las interrogantes del ser. Lo mismo podemos decir en el terreno de conservación y preservación de las artes visuales. Al adentrarnos en las arenas de la Cultura Visual, al comenzar a quitar las primeras capas de superficialidad nos surgirán más preguntas que certezas, más problemas que soluciones. Contrario a lo que la intuición pudiese indicar, descubrir esos problemas es una forma de vislumbrar soluciones.

La digitalización del acervo cultural implica riesgos enormes, pero paradójicamente es de las pocas alternativas que tenemos para preservar a la cultura visual. Las propuestas de preservación no son ni remotamente ideales, y probablemente nunca vayan a ser satisfactorias. De alguna forma la preservación digital es como esos primeros exploradores que se aventuraron en el mar, o a cruzar las enormes tundras congeladas, en retrospectiva sus embarcaciones y métodos no fueron los ideales ni los adecuados, pero de no haber emprendido tales viajes la articulación de la humanidad sería totalmente distinta. Con la digitalización actual de los acervos es como si estuviésemos en medio de dicha tundra congelada y ya no podemos regresar, lo más sensato es continuar avanzando con los recursos y metodologías que tenemos disponibles con la intención de sobrevivir a esta gran transición e ir desarrollando mejores herramientas para obtener mejores recursos y estructurar mejores metodologías.

Baudrillard narra que en el afán de conservar a las pinturas rupestres de Altamira, se realizaron replicas idénticas accesibles a los ojos humanos, mientras se volvió a sellar la cámara original para que continuaran las condiciones de aislamiento que las conservaron durante cientos de años⁶⁹³. Lo mismo sucede con las catacumbas y túneles de Edimburgo, Escocía, donde las cámaras y túneles subterráneas de la ciudad se han tenido que tapiar para así conservarlas, mientras se ha manufacturado una realidad ficcional disponible para que los

⁶⁹³Baudrillard, *Simulations*.

turistas recorran copias de las copias de las catacumbas centenarias. Del mismo modo, como recorriendo las tumbas manufacturadas de Edimburgo, observamos las aparentes joyas de la realeza escocesa, pero somos una sociedad rodeada de las copias de las copias, deseosos de experimentar un original al que nunca podremos acceder. La gran selva de las cosas y los signos de Ranciere⁶⁹⁴ no es más que un desierto con estatuas de polímeros, réplicas de las réplicas de una civilización original, que incluso pudiésemos dudar que haya existido, pero que seguimos tratando de desenterrar de las arenas. Hemos construido un mundo en el que podemos acceder a las voces de los muertos, pero que las futuras generaciones difícilmente podrán escuchar nuestra voz, ¿acaso es que tenemos vergüenza o pavor de transmitir lo que realmente somos?, ¿tan grande es la disonancia cognitiva entre nuestro ideal y nuestra realidad?, ¿acaso sentimos que nuestras palabras no son dignas de preservarse?. Nuevamente, la permanencia de los objetos es imposible, incluso la permanencia de la vida es una mera ilusión, ya que todos somos víctimas de la entropía, y poco a poco, pero a un ritmo constante el mismo universo se acerca a un fin inevitable. De tal forma la preservación y la conservación de los objetos artísticos en verdad es una actividad utópica, pero bajo ese mismo esquema la misma existencia es un breve pulsar de las estrellas, pero no por ello tiene menor valor la vida, la cultura y las experiencias estéticas, tanto colectivas como individuales. El tiempo de vida de los individuos, de las culturas, de las especies, de nuestro planeta y nuestra estrella es totalmente reducido e insignificante en el gran esquema de los procesos de entropía del universo, todo es finito. Terrones dice textualmente que: “El arte se utiliza para mirarse. Narcisismo o autofagia”⁶⁹⁵, y de alguna forma la autofagia no es exclusiva del arte- Nuestra sociedad contemporánea es un Saturno que corta sus propias extremidades y las devora ansiosamente, mientras se siente orgullosa de su habilidad quirúrgica y tecnológica para amputar y suturar. De ese modo, la caducidad y depreciación de la cultura no se reduce únicamente a las intenciones autorales, porque el punto medular es el clima cultural que orilla a la muerte y al olvido acelerado de los objetos y de los componentes sociales.

⁶⁹⁴Ranciere, *Le Spectateur Émancipé*.

⁶⁹⁵Terrones, *Tres Sardinias En Un Plato E Ideas Nómadas. Arte Contemporáneo Y Octavio Paz*.

Aspirar a una solución requiere de giros culturales e implementaciones tecnológicas y por obvio que parezca, los puntos de partida más importantes siempre serán: la documentación de los procesos, la construcción de colecciones conscientes y consistentes, la persistente realización de catálogos razonados, que se alejan del mero inventario o acumulación compulsiva. Para poder contar con registros con claves únicas de identificación que puedan proporcionar acceso a toda la información histórica y técnica y así poder realizar nuevos *dumpings*, emuladores y replicaciones. Hay que tener como ventaja que los proyectos M.A.M.E. y la Dumping Union durante años han realizado la recopilación de los códigos fuente de los videojuegos, respaldando el concepto de que el código y los comentarios aparecidos en el mismo son texto, no son paratexto ni intertexto, por lo tanto, son parte indispensable de la obra. Deben tomarse en cuenta las teorías de Schinzel, en las cuales señalaba que es indispensable una exhaustiva documentación, ya que es la única forma de conocer las intenciones del autor y sus perspectivas de cómo aspira a que su obra sea recordada. La documentación es la única herramienta efectiva para vislumbrar lo verdaderamente importante de la obra de arte, la “idea auténtica” que se esconde debajo de las capas de la superficialidad material y tecnológica⁶⁹⁶. Ahora quedaría en manos de los historiadores y estudiosos realizar la curaduría y contextualización histórica de las piezas, teniendo presente el enfoque de Stringari, quien nos recuerda que aunque un objeto artístico puede desempeñar las funciones de archivo de referencia, no es la finalidad principal de su autor, ni la razón de ser de la obra⁶⁹⁷.

Es por ello que debemos reflexionar alrededor de las paradojas que la preservación de los videojuegos pueden plantear. Iniciar por la afirmación de que la conservación anula la intención autoral y estética de los videojuegos, reduciendo al *hardware* a una acumulación simbólica de artefactos momificados. Los videojuegos al ser una forma de narrativa basada en el espacio, el tiempo, la tecnología y la participación directa del usuario requieren de métodos particulares de preservación. Un videojuego criogenizado, del que no se tiene prospectado un futuro uso, exposición o reproducción es equivalente a que hubiese

⁶⁹⁶Morera, "Heinz Althöfer, the Beginning of the Theory of Conservation of Contemporary Art."

⁶⁹⁷Stringari, "Cambio De Percepciones En La Conservación.."

desaparecido. De tal forma, la preservación de videojuegos debe evitar la momificación fetichista de sus componentes, y se debe enfocar en la preservación del acceso actual y futuro.

Una de las paradojas con la que nos podemos encontrar es que a pesar de que las teorías de la reproductibilidad técnica⁶⁹⁸ manifiestan que la cultura contemporánea pareciera haber perdido el reclamo por el original, en los videojuegos, la materialidad y el desempeño del objeto físico es parte importante de la obra, ya que respaldan las intenciones de los autores y la adaptación implica modificaciones sustanciales al carácter estético de la obra. Regresando nuevamente a Hiltrud Schinzel, en su planteamiento de que, en la labor de la preservación, se requiere realizar el cuestionamiento: ¿para quién restauramos y preservamos?, lo que nos puede ayudar a priorizar sobre la materia física, la idea de la obra o ambas. De ese modo, partiendo de tal cuestionamiento, podemos señalar que, en lo referente a los videojuegos, contamos con dos figuras para quienes se puede realizar la preservación de los mismos: futuras generaciones de entusiastas que puedan experimentar esos acontecimientos visuales y los investigadores presentes y futuros interesados en realizar estudios críticos, transdisciplinarios o específicos de los videojuegos.

Debemos tener presente la consideración de que la restauración de la imagen en movimiento es relativamente reciente, lo que ha establecido retos particulares alrededor de la preservación y la conservación preventiva, la cual sería el mantenimiento que frene o disminuya la degradación y envejecimiento de los materiales. Debido a que no existen métodos estandarizados en la preservación de videojuegos y dadas las variantes de *software* y *hardware* es casi imposible establecerlas; la conservación preventiva lleva inscrita en su misma labor la problemática de determinar lo que se debe considerar un envejecimiento aceptable. Los desafíos que enfrentan los artistas, coleccionistas, preservadores y estudiosos de los videojuegos siempre estarán ligados al dilema planteado entre la preservación de los materiales originales, la integridad del código fuente, la autenticidad histórica, la capacidad ergódica y la apariencia del videojuego. Tenemos la consideración de que la intención autoral de los videojuegos es que los mismos puedan ser recorridos, experimentados y jugados, de ese modo el envejecimiento aceptable está ligado al funcionamiento del videojuego. La

⁶⁹⁸ Benjamin, *La Obra De Arte En La Época De Su Reproductibilidad Técnica*.

problemática se incrementa en el momento en que la degradación llega a tal punto donde el remplazo de componentes del *hardware* resulta insuficiente y se tienen que efectuar elecciones y acciones imperativas:

- Trasladarla a un sistema más moderno
- Recrear la pieza por medio de la emulación
- Replicar la pieza con una simulación a nivel circuito
- Declarar muerta a la pieza

Retomemos la premisa señalada anteriormente: si aspiramos a una solución, requerimos de giros culturales e implementaciones tecnológicas. En los siguientes apartados entablaremos la argumentación en contra de la adaptación de formato y el por qué no es una solución óptima de preservación de videojuegos. A continuación, se presentarán propuestas de implementaciones tecnológicas y los argumentos a favor de las soluciones técnicas para la preservación de videojuegos viables en 2018. Se abordará a la emulación como un preservador imperfecto del acceso, pero que puede sostener la vigencia e interés de los videojuegos en la cultura visual. En el tercer apartado se presentará a la simulación a nivel circuito como la mejor técnica para preservar digitalmente la integridad de la obra y la intención autoral. En el penúltimo apartado se explorarán los giros culturales que pudiesen ayudar a rebasar las paradojas que plantean la preservación, la mimesis y la reproducción. Finalmente, se realizará la propuesta de solución desde un esquema de preservación ideal de los videojuegos.

12.1 En contra de la adaptación de plataforma [*Porting*]

En el desarrollo de *software* la adaptación de plataforma o *Porting* es el proceso técnico mediante el cual se realizan modificaciones al *software*, con la finalidad de lograr su ejecución en un *hardware*, sistema o entorno distinto para el que fue diseñado originalmente. El término puede ser aplicable para la adaptación del formato de archivos de audio y video. No debe confundirse con la digitalización, la cual es la reproducción de un medio análogo en digital.

La cinematografía, el videoarte y otras formas de narrativa audiovisual no participativas tienen la particularidad de que el soporte es flexible gracias a la tecnología. Cambiar de tecnología o medio de visualización no altera constitutivamente al lenguaje cinematográfico ni se pueden variar los valores integrantes de la obra. De tal forma, al digitalizarse una cinta de acetato, o trasladarse a un VHS o al formato de reproducción que se desee, no hay posibilidad de alterar los componentes diegéticos de la obra. En cambio, los videojuegos al ser *software* específico ejecutado en un *hardware* específico siempre se corre el riesgo de que existan errores de sistema que modifiquen radicalmente la experiencia estética. Trasladar un videojuego de la consola PSX a un ordenador Mac OSX 10.10 implica modificaciones radicales a su código fuente, que pueden incidir directamente en su desempeño. Por lo tanto, la solución de migrar periódicamente al formato tecnológico vigente es riesgosa e ineficiente, ya que además de requerir una constante reingeniería del *software*, la migración y adaptación implica la constante modificación de la pieza. A diferencia del videoarte, donde lo único importante es el funcionamiento de la imagen como elemento estético⁶⁹⁹, en los videojuegos el soporte y el campo de existencia de las imágenes es indispensable, tanto como sistema operativo y componente del acontecimiento visual.

Lino García Morales sostiene que, desde el punto de vista del formato, la migración y adaptación de formato es la estrategia “ideal” de conservación de video. En los videojuegos no se puede hablar de un formato “universal” que posibilite la exportación a otro formato “requerido”. Una facultad que sí puede presentar el video, pero que los videojuegos no pueden compartir, ya que son desarrollados para ser ejecutados en arquitecturas de *hardware* particular y como podemos atestiguar en la adaptación deficiente del *Silent Hill HD Collection* desde aspectos aparentemente sencillos hasta cambios en las texturas, el número de cuadros por segundo o la iluminación, todo lo anterior puede incidir dramáticamente en la percepción del relato. Los daños y alteraciones que han sufrido videojuegos como *Silent Hill* en su intento de realizar una migración y adaptación de sistema son una advertencia de que la alteración del código daña directamente al acontecimiento visual.

⁶⁹⁹Castilla et al., *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*.

Continuamos en nuestra postura de que la migración al ambiente digital es un mal necesario frente a la muerte de los objetos, pero debemos abogar por que la digitalización de los videojuegos debe ser un *dumping* que no altere el código de la pieza. Lamentablemente la migración a nuevos sistemas no está necesariamente ligada al interés cultural, sino que se realizará mientras las compañías que detentan los derechos consideren que es económicamente viable realizarla, de tal forma que la adaptación como modelo de preservación conlleva el riesgo de que no se preservarán las piezas con mayor relevancia histórica, estética o artística, sino aquellas con mayor efectividad de mercado. Dejar la preservación de un componente de nuestra cultura a los criterios de departamentos de *marketing* o consejos de inversionistas es culturalmente irresponsable, por no decir reprochable.

12.2 La emulación y la preservación del acceso

Al discurrir que los emuladores son una forma de transcodificación, nos podemos plantear una nueva pregunta: ¿es otro acontecimiento visual o artístico si se juega con un emulador?, partiendo del miramiento de Paul Conway quien sostiene que la preservación digital no es la preservación del objeto, sino la preservación del acceso⁷⁰⁰. El artista Leandro Katz, al reflexionar en torno a la relación contemporánea del arte y la tecnología, asegura que si bien la iteración tecnológica pudiese parecer el inicio de una torre de babel, cuando removamos las capas superficiales de las paradojas estético-tecnológicas y reconozcamos que la conservación tiene una cierta implicación de verdad ficcional, podremos ver que la pretendida fidelidad histórica es inalcanzable, pero tal verdad ficcional es necesaria para nuestra interpretación del pasado⁷⁰¹.

Si bien la emulación no puede ayudarnos a sostener la fidelidad histórica de la pieza, sí evita la momificación material de la obra, siendo la momificación el almacenaje de los videojuegos sin la capacidad de ser jugados. La momificación que Althöfer señalaba como

⁷⁰⁰Lowood et al., "Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper."

⁷⁰¹Castilla et al., *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*.

un sacrilegio de la intervención restauradora⁷⁰², que reduce al arte a un simple hallazgo arqueológico que no se ocupa de la experiencia estética.

Es por ello que el conservador Glenn Warthon señala que la preservación no se debe reducir al mero entendimiento de la tecnología y sus artefactos, puesto que es primordial el comprender los valores artísticos asignados por los autores, para con ello poder reconstruir y preservar la pieza y su integridad histórica⁷⁰³.

El conservador Fernando Boro aboga por el uso de emuladores para la preservación de diversas piezas de videoarte, arte digital y de naturaleza similar. También señala que hasta el momento los emuladores de las consolas de videojuegos se pueden tomar como casos de éxito, en lo que respecta a la preservación de acceso a *software* antiguo, junto a una máquina virtual desarrollada por el equipo de preservación de la Biblioteca Nacional de Holanda llamada Dioscuri, la cual emula dispositivos PC XT con sistema operativo DOS⁷⁰⁴.

La principal benignidad de la emulación es que evita el fetiche de los videojuegos como piezas momificadas de arte, improductivas y conservadas para un futuro no previsto. La función cultural de la emulación es mantener vigente el interés y el aprecio por los videojuegos en las nuevas generaciones, ya que permite que nuevas generaciones de individuos puedan experimentar los relatos contenidos en los videojuegos y de tal forma cada generación podrá determinar con conocimiento de causa si los videojuegos deben seguir preservándose o se deben dejar morir. Es imposible buscar preservar algo que se desconoce o que no se aprecia, de tal forma, la emulación permite que se mantengan vigentes, en el imaginario de la cultura visual, a los cientos de videojuegos que se han producido durante cerca de ya cincuenta años. A lo largo de los apartados que componen este texto hemos argumentado las múltiples relevancias de los videojuegos en nuestra cultura contemporánea, como preservadores de la identidad, transmisores del relato y, lo más importante, artefactos contenedores de las voces de los muertos.

⁷⁰²Morera, "Heinz Althöfer, the Beginning of the Theory of Conservation of Contemporary Art."

⁷⁰³Glenn Warthon, "Conservación Del Arte Creado Con Computadoras En El Moma," in *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, ed. Américo Castilla (Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015).

⁷⁰⁴Fernando Boro, "Introducción Al Problema De La Conservación De Obras En Formatos Digitales," *ibid.*

La emulación en 2018 continúa siendo imperfecta, pero ha sido la forma más viable para acceder a cientos de relatos contenidos en los videojuegos y nos permite recorrer centenares de escenarios ergódicos, que bajo otras circunstancias sería imposible experimentar. Es totalmente razonable reconocer que el desempeño de un videojuego en un emulador como M.A.M.E. diferirá al de una cabina de videojuegos arcade, pero el que un individuo pueda experimentar ese acontecimiento visual por medio de la emulación puede despertar el interés y aprecio por la obra; un interés y aprecio que puede transmutar en esfuerzos de preservación y conservación del acervo físico existente durante su generación, ya sea por medio de actos heroicos individuales o promoviendo acciones institucionales.

Desde una perspectiva ideal, es preferible que si las instituciones continúan aumentando su interés en la preservación de los videojuegos recurran a metodologías mucho más efectivas que la emulación y que enfoquen sus recursos en metodologías como la simulación a nivel circuito, ya que es innegable que, si no fuese por los museos, difícilmente algo se preservaría. De esa manera, los museos deben aspirar a formas de preservación superiores a la emulación.

No obstante, en el terreno cotidiano de la cultura visual, la emulación es el giro tecnológico más accesible para preservar el acceso y el aprecio por los videojuegos. Además de que el *dumping* de ROMs no altera la constitución a nivel código de los videojuegos, lo que permite el campo de acción para perfeccionar los emuladores, mientras que se mantiene intacta la estética y la intención autoral del videojuego. Si bien Artemio Urbina argumenta que los emuladores duplican el problema de la preservación, también se debe señalar que en la emulación no se corre el riesgo de modificar a la pieza como sucede en la adaptación. Por lo tanto, frente al mal necesario de la digitalización, el *dumping*, los ROMs y la emulación han permitido sobrevivir a la inercia cultural de la modificación y alteración con miras de la preservación. Aunque la emulación no está libre de paradojas, es preferible a la momificación, la mistificación de los originales o la muerte.

12.3 Solución institucional: simulación a nivel circuito

La simulación a nivel circuito es un esfuerzo realizado por el colectivo Virtual6502 [integrado por Greg James, Barry Silverman y Brian Silverman], quien busca preservar,

documentar y comprender los sistemas informáticos históricos, y con ello presentarlos visualmente para que facilitar la pedagogía de los mismos, pretendiendo que sirvan de inspiración o referencia para futuras investigaciones tecnológicas e históricas. Toman su nombre del CPU 6502 desarrollado en 1975 por MOS Technology, el cual ha sido su objeto de estudio y fue utilizado para las primeras computadoras personales Apple I y II, las consolas de videojuegos Commodore PET, Atari 2600, Atari 400, 800 y el Nintendo Entertainment System.

En 2009, iniciaron el proceso de ingeniería inversa de la placa de circuitos integrados 6502, realizando fotografías de los componentes microscópicos de los circuitos, los cuales fueron convertidos en polígonos, construyendo una réplica digital del chip, la cual se comporta exactamente igual que el chip 6502 físico⁷⁰⁵. Podemos explicar a la simulación a nivel circuito con el siguiente paralelismo: imaginemos que se realizan fotografías de todos los elementos de un riñón humano, célula por célula, se digitalizan en un entorno computacional, y se produce un *software* en el que hay una réplica digital del riñón, la cual no es una simple imagen o representación, que tiene todo el comportamiento, funciones y características del riñón físico.

En un paralelismo con otras formas de arte la simulación a nivel circuito es equivalente a la digitalización de una pintura al óleo que permitiera explorar la textura, la técnica y los materiales con exactamente la misma precisión que la pieza física. Mientras que la emulación es similar a un archivo de alta definición en mapa de bits, que, si bien mantiene una apariencia visualmente exacta a la pieza original, cualquier observador experto podría señalar las diferencias, además de que es imposible estudiar a detalle la técnica y los materiales en el mapa de bits de una pintura al óleo.

En el verano de 2009, trabajando directamente en un chip 6502 y utilizando un corrosivo destruyeron la cubierta del circuito integrado, exponiendo la matriz de silicio para poder acceder a las capas internas del mismo, y utilizando los microscopios Nikon Optiphot 200, Nikon LV150 y objetivos con aumento de 5x, 10x, 20x realizaron fotografías en alta definición de cada una de las capas y componentes físicos. Utilizaron esas fotografías

⁷⁰⁵Greg James, Barry Silverman, and Brian Silverman, "Visualizing a Classic Cpu in Action: The 6502," in *Siggraph 2010* (Los Angeles, California: SIGGRAPH 2010, 2012).

altamente detalladas para crear un modelo de polígonos vectoriales de cada uno de los componentes físicos del chip [aproximadamente 20,000]. Siguiendo la lógica de los circuitos, generaron los enlaces con los polígonos y con ello pudieron generar un modelo digital completo y una simulación del chip a nivel transistor⁷⁰⁶.

La simulación es tan exacta que lograron ejecutar programas clásicos, incluidos los juegos de Atari *Space Invaders* y *Pitfall* con una precisión superior a la de cualquier emulador y sin ninguna diferencia a la del *hardware* físico. Además de que la simulación a nivel circuito, al utilizar guías distinguidas por color en sus polígonos, se puede mostrar visualmente cómo funcionan todos los componentes del chip, los procesos de lectura de datos, las instrucciones de memoria y el funcionamiento de sus registros internos.

Greg James, Barry Silverman y Brian Silverman señalan que es un trabajo en progreso que busca abarcar muchos más chips que el 6502. Su proyecto se ha realizado sin fines de lucro. En su repositorio digital y wiki [Virtual6502.org] se encuentra toda la información del proceso para que sea reproducida y utilizada en proyectos sin fines de lucro. Como parte del proyecto han buscado la replicación de los componentes del Atari 2600 con la simulación a nivel circuito del 6502 para con ello ejecutar videojuegos clásicos de Atari en un entorno totalmente idéntico al del *hardware* físico. En 2012, trabajaron en la replicación de otros chips clásicos de Zilog, AMD, Intel, Motorola, General Instruments, Texas Instruments y otros circuitos integrados⁷⁰⁷.

El proceso les tomó alrededor de seis semanas para el chip 6502 y 133 horas para la simulación del Atari, indicando que la ingeniería inversa de los circuitos integrados y la fotografía de los componentes toma alrededor de un día, pero la labor de alinear y ensamblar las más de 200 fotografías que formaron los circuitos integrados en su totalidad fue un proceso manual que tomó varios días. El proceso de convertir los mapas de bits en polígonos vectoriales tomó alrededor de cinco semanas. El diseño y programación de la simulación, a cargo de Barry y Brian Silverman, tomó otros meses de prueba y error hasta ser funcionales el 7 de julio de 2010.

⁷⁰⁶Ibid.

⁷⁰⁷Virtual6502.org, "Virtual Transistor-Level Simulation," Virtual Transistor-Level Simulation, <http://visual6502.org/welcome.html>.

Ellos han calificado su labor como una arqueología de microchips, debido a que están interesados en preservar con precisión los diseños históricos de los mismos, y como arqueólogos digitales invitan a las generaciones actuales de ingenieros de *hardware* y *software* a apreciar la labor de los diseñadores que formaron los cimientos de la tecnología que utilizamos día a día⁷⁰⁸.

12.3.1 La alternativa viable superior a la emulación

El colectivo Virtual6502 explica que, aunque existen emuladores excelentes, la emulación no deja de ser una aproximación. La fabricación de un emulador preciso es una labor extenuante, porque consiste en recopilar toda la documentación técnica disponible, los esquemas de funcionamiento de los componentes y los manuales de funcionamiento. El problema principal radica en el hecho de que esa información está siempre incompleta, e incluso los diagramas y esquemas de la lógica interna de los chips expuesta en la documentación puede diferir totalmente de cómo se construyó el silicio realmente. Especialmente en los chips anteriores a 1985, en que mucho del trabajo de diseño se realizaba a mano y podía presentar variables de chip a chip⁷⁰⁹.

Desde la teoría podemos entender el funcionamiento de un chip porque hay una serie de elementos e instrucciones que únicamente los diseñadores originales entienden. Similar a los artistas y artesanos hay elementos en sus obras que a nivel técnico solamente ellos pueden entender del todo en su aplicación o materialización, a pesar de que las teorías técnicas lo puedan explicar desde perspectivas biológicas y químicas.

El mejor emulador buscará y utilizará los rastros de comportamiento del chip físico para el que fue programado, pero es imposible que pueda capturar los millones de secuencias que suceden dentro de un chip físico. Volvemos a la analogía de Artemio Urbina, donde la emulación es similar a un concierto musical en que en determinados momentos se tienen que utilizar archivos de audio en mp3 para cubrir los fragmentos donde los músicos desconocen cómo ejecutar determinados elementos de las partituras. Su objetivo ha sido con miras de la preservación, buscando diseñar un sistema que no sea una emulación y que sea un modelo digital totalmente idéntico al de las placas de circuitos integrados. El objetivo de la

⁷⁰⁸Ibid.

⁷⁰⁹ibid.

recreación, con la simulación a nivel circuito, es justamente reproducir un videojuego operativamente idéntico por medio de la tecnología digital, que permite adaptarse a la iteración tecnológica sin alterar su código, ni la intención autoral. La simulación a nivel circuito permite realizar acervos resistentes a la obsolescencia⁷¹⁰.

Hay que considerar que la simulación a nivel transistor no representa ninguna alteración en el comportamiento de los videojuegos; la replicación del *hardware* a nivel transistor será la mejor alternativa para las instituciones, mientras que la emulación, hasta el momento, es la mejor forma de mantener accesible en lo cotidiano para futuras generaciones todo el acervo que se está recopilando y catalogando.

12.4 Fuzhipin, en contra de la mistificación de los originales

Cualquier implementación tecnológica sin una reflexión o giro cultural resultará estéril, especialmente en nuestra cultura visual contemporánea, en que – de la mano de la reproducción aparentemente ilimitada– la mistificación de los originales se ha convertido en un obstáculo de preservación, junto a esquemas legales que defienden y promueven tal mistificación. De tal forma es indispensable que recurramos a alternativas epistemológicas, que, si bien no modificarán el panorama cultural contemporáneo, sí nos pueden permitir reconocer nuevas miradas al mundo de los objetos.

El filósofo coreano Byung-Chul Han, en su ensayo titulado “*Shanzhai: Deconstruction in Chinese*”⁷¹¹, expone las perspectivas orientales de los conceptos de “original”, “auténtico” y “copia” frente a la búsqueda occidental por la autenticidad. La cultura china tiene dos conceptos de copia: fangzhipin [仿製品], se refiere a las imitaciones en donde las diferencias con el original resultan obvias y evidentes. Dentro de esa categoría podríamos colocar a las postales que presentan una pintura, los *souvenirs* que se venden en los comercios alrededor de los sitios arqueológicos, etcétera. El segundo concepto de copia inscrito en la cultura china es fuzhipin [複製品], el cual se refiere a las reproducciones idénticas al original. Si bien tal distinción en apariencia no resultaría novedosa si recurrimos

⁷¹⁰Morales, "Refectum Dé-Coll/Age De Wolf Vostell Un Caso De Estudio."

⁷¹¹Byung-Chul Han, *Shanzai: Deconstruction in Chinese*, trans. Philippa Hurd, *Untimely Meditations* (United States of America: MIT Press, 2017).

a autores como Benjamin⁷¹² o Berger⁷¹³, el giro cultural se torna interesante cuando Byung-Chul Han señala que, en China, la reproducción exacta y su relación con el original no tiene ninguna connotación negativa ni cultural ni legalmente.

Bajo la epistemología China, en las artes visuales, el perfeccionamiento llega a partir de la copia, además de que la replicación se considera una forma de respeto hacia el maestro. Debemos señalar que Occidente no era ajeno a esas perspectivas, ya que Gauguin realizó réplicas del trabajo de Manet, y Van Gogh de Hiroshige, por ejemplo⁷¹⁴. Dichas replicaciones, nos dice Byung-Chul Han, se realizaron como declaraciones de amor y admiración a los artistas que los precedían. De igual forma, en las eras anteriores a los medios de reproducción masiva, la memoria colectiva era preservada a partir de la replicación, los textos, mapas y muchas ilustraciones eran reproducidas con la intención de que sobrevivieran a la degradación física de los documentos. Las danzas, las artes marciales y mucho de las artes escénicas se transmiten, se perfeccionan y practican a partir de la replicación kinestésica.

Berger señala que la mistificación de los originales se deriva de la erosión del estatus elitista del arte y de la necesidad de los mecanismos del mercado del arte por seguir imprimiendo un valor simbólico a las piezas de arte, que se reflejara en un atributo económico⁷¹⁵. De ahí que la discrepancia entre los conceptos de original y copia entre el vago Occidente y el lejano Oriente se volvieran cada vez más evidentes, especialmente en los casos en que museos occidentales han adquirido o solicitado piezas a coleccionistas chinos, quienes han enviado réplicas exactas en lugar de aquellas que cubran el concepto occidental de originalidad. Byung-Chul Han señala que no hay dolo en tal proceder, ya que los chinos tienen la firme convicción de que las réplicas son esencial y constitutivamente lo mismo que los originales. Bajo la perspectiva Oriental, no existe ningún dilema o problemática en el concepto de autenticidad. Las copias son en esencia, y al mismo tiempo, dos originales. De ahí que autores como Hegel o Sir Francis Bacon⁷¹⁶ emitieran juicios de valor contra China,

⁷¹²Benjamin, *La Obra De Arte En La Época De Su Reproductibilidad Técnica*.

⁷¹³John Berger, *Ways of Seeing*, ed. BBC, *Ways of Seeing* (United Kingdom: Penguin Group, 1977).

⁷¹⁴Byung-Chul Han, *Shanzhai: Deconstruction in Chinese*, trans. Philippa Hurd (United States of America: Mit Press 2017).

⁷¹⁵Berger, *Ways of Seeing*.

⁷¹⁶Francis Bacon, *Nova Atlantis* (United Kingdom: Fondo de Cultura Económica, 2017).

tachándoles de embusteros y falsificadores. De tal forma, que los coleccionistas y museos occidentales atribuyan como un insulto el recibir una réplica y los artistas chinos perciban como un agravio el que sean rechazadas las reproducciones.

Otro ejemplo de la discrepancia epistemológica entre Occidente y Oriente es en la noción de identidad y antigüedad. En la isla de Honshu, Japón, se encuentra el gran santuario sintoísta de Ise, el cual ha estado recibiendo millones de peregrinos desde alrededor 1,300 años. El núcleo de la discrepancia es que las edificaciones se destruyen y reconstruyen como una réplica exacta del edificio anterior cada veinte años. La disonancia Occidental y Oriental fue tan palpable que la UNESCO eliminó el templo sintoísta de la lista de sitios considerados Patrimonio Mundial, bajo el argumento de que el edificio es una falsificación con veinte años de antigüedad⁷¹⁷. De tal forma que la mistificación del original en occidente tiene una relación a otro nivel simbólico, la mistificación de lo viejo sobre lo nuevo:

“[...]En lugar de una diferencia entre el original y la copia, aparece una diferencia entre lo antiguo y lo nuevo. Incluso podríamos decir que la copia es más original que el original, o que la copia está más cerca del original que del original, ya que cuanto más antiguo es el edificio, más lejos está de su estado original. Una reproducción lo devolvería, por así decirlo, a su "estado original", especialmente porque no está vinculado a un artista en particular.”⁷¹⁸

En Oriente no están familiarizados con el culto al original, nos dice Byung-Chul Han, lo que nos muestra que han desarrollado una técnica de preservación totalmente distinta a la idea del constante mantenimiento de la obra de Occidente. En Oriente, la forma más efectiva de preservación es la replicación continua y, por lo tanto, es viable la exposición continua y el acceso público a las obras de arte. En la replicación continua se suprime totalmente la idea de original y réplica, ya que, desde su episteme, las obras primigenias se preservan a través de la replicación. En el chino clásico, el vocablo “original” es conocido como “zhen ji”, lo cual se puede traducir literalmente como “rastro auténtico”, es decir, la autenticidad se

⁷¹⁷Han, *Shanzhai: Deconstruction in Chinese*.

⁷¹⁸*Ibid.*

estructura desde la capacidad de replicar con exactitud a la tradición, de alguna forma la replicación es la tradición sobreviviendo a la ruina.

Una pieza de arte en china nunca mantiene su condición igual. Entre más es admirada, más cambiará su apariencia. Las piezas están sujetas a constantes cambios y manipulaciones. Un fenómeno identificable en las ilustraciones, pinturas y escritos en que las piezas de arte chinas son constantemente sometidas a cambios a mano de los coleccionistas y conocedores, quienes inscriben físicamente en las piezas sus sellos y firmas personales. Se inscriben a sí mismos sobre la pieza, a partir de la tinta, pero ejerciendo rastros de memoria en los objetos⁷¹⁹.

Mientras en el pensamiento occidental, explica Byung-Chul Han, la noción de “ser” únicamente puede existir a partir de un reflejo ideal de sí mismo. Por lo tanto, no permite ninguna variación. En cada variación, la noción de “Ser” se encuentra con algo demoníaco que destruye la noción de identidad y pureza del original. A pesar de que el rastro de memoria freudiano es el del constante cambio y no es teleológico, es decir, a pesar de que preservamos y conservamos nuestros recuerdos, conforme avanza nuestra vida, esos recuerdos no son estáticos ni inmutables, ya que sufren de constantes variaciones, alteraciones y modificaciones, de tal forma que ni siquiera en nuestros pensamientos, recuerdos y sensaciones se puede hablar de autenticidad. Los recuerdos son únicamente marcas, y la marca es lo opuesto a la presencia. De tal forma que las experiencias no son replicables ni transferibles, como indica Artemio Urbina⁷²⁰.

Es casi imposible y tiránico el cambio de epistemología de una cultura, e incluso el siquiera considerarlo es absurdo, ya que paradójicamente todos estamos insertos en nuestra propia cultura, estamos configurados por ella y no podemos escaparnos. De tal forma, no podemos sugerir o implicar que Occidente se debe acercar a los conceptos de original y réplica de Oriente, porque nuestra configuración cultural, económica, e incluso religiosa está fundada en la importancia de las reliquias, físicas y simbólicas. Empero, el ser conscientes de

⁷¹⁹ *Ibid.*

⁷²⁰ Artemio Urbina and David Zuratzi, interview by Romano Ponce-Díaz, 26 de junio 2017, 2017, Videoconferencia, México.

que no hay formas de mirar universales, nos puede ayudar, por medio del entendimiento de otras culturas, a vislumbrar soluciones a los dilemas de la preservación de los videojuegos.

Podemos señalar con seguridad que el mayor aporte de observar el giro cultural oriental es la aproximación de la replicación como una forma de preservación y el fundamento teórico para señalar a la replicación como una solución; y no sólo como una solución hipotética, sino que es la solución existente que actualmente se ejerce por los aficionados. Una de las soluciones a la muerte del objeto es la constante replicación de piezas. De alguna forma aquí entraría el cuestionamiento alrededor de cuáles piezas son las que deberán sobrevivir y cuáles no, y tácitamente los entusiastas son los que están resolviendo esa cuestión, ellos son los que están asignando el mérito de supervivencia por encima de la maquinaria comercial o de la hegemonía productiva. Mientras las corporaciones están adaptando aquellos videojuegos que consideran que tienen mayor mérito comercial, los aficionados están replicando aquellas piezas que representan mayor valor afectivo. Ambos criterios tienen una validez desde la cultura, pero el criterio de los aficionados, probablemente es el que mejor nos indica el valor de la trascendencia de esos objetos, ya que parte de la experiencia estética y del acontecimiento visual.

12.5 Encapsulación, simulación y emulación

Debido a que no existen indicios que indiquen que se modificarán las legislaciones alrededor de los cien años de *copyright*, al contrario, las corporaciones buscan que se expandan los años y requisitos para que una propiedad intelectual se vuelva de dominio público. Es necesaria la encapsulación de las piezas para que puedan sobrevivir durante los años necesarios. Se entiende a la encapsulación como la conservación de *hardware*, *software* y su respectiva documentación con miras de poder utilizarse como referencias técnicas, estéticas y documentales que permitan una futura replicación de las mismas.

La encapsulación, además de preservar los videojuegos del pasado, nos permite que las futuras generaciones tengan la posibilidad de experimentar esos acontecimientos visuales y puedan juzgarlos bajo sus propios criterios, contextos y estándares estéticos. Con el objetivo de poder lograr simulaciones a nivel transitor, poder elaborar emuladores y someter al menor estrés posible el *hardware*. Se debe contar con el acceso a toda la documentación que les proporcionen los testimonios históricos, artísticos, culturales y técnicos. Les podemos

legar la posibilidad de la búsqueda personal de experiencias que les faciliten experiencias estéticas trascendentales. Las experiencias estéticas no se encuentran únicamente en el arte, Kant hablaba de la naturaleza como el principal detonante de ellas y teniendo esa consideración, la naturaleza social y el cotidiano, no hay argumento en contra de que puedan ser detonantes de experiencias estéticas.

Se debe realizar la preservación de las piezas originales, pero evitar la mistificación de las mismas. La preservación debe realizarse con la finalidad de tener referentes sin modificaciones que nos permitan seguir realizando simulaciones a nivel circuito y emuladores. Debemos ser conscientes de que la emulación es totalmente imperfecta, que la emulación es una simple aproximación técnica, pero es un acercamiento a la sensación; y continuar explorándola nos permitirá mejorarla, si no es que perfeccionarla. Podemos tener la perspectiva optimista de que, en el futuro, las técnicas de replicación no sólo sean digitales, y que podamos realizar replicas físicas exactas del *hardware*.

Por lo tanto, proponemos el siguiente esquema de preservación, el cual parte de las implementaciones tecnológicas existentes y que no atenta contra las leyes de licencias comerciales en 2018. Dicho esquema puede servir como punto de referencia para los entusiastas o hipotéticamente a las instituciones que en algún futuro –esperemos no muy lejano– consideren relevante la preservación de los videojuegos, ya sea como artefacto cultural o artístico.

Ilustración 12. [Esquema de preservación]

Ahora bien, debido a que cada videojuego es elaborado con características de *hardware* y *software* particulares, los componentes de la encapsulación pueden variar y responder a necesidades específicas, pero podemos señalar que es indispensable que en su contenido se encuentren:

Ilustración 13. Diagrama de encapsulación

Es importante señalar que ni en el esquema, ni el diagrama de encapsulación se hace mención de la emulación ni de la distribución digital. Debe considerarse que la documentación, diagramas y acceso al *hardware* y *software* permita servir de material de referencia para cualquier interesado para realizar el desarrollo de un emulador, pero manteniendo la expectativa de que la simulación a nivel circuito se convierta en la alternativa de preferencia para acceder a los acontecimientos visuales de los videojuegos. En lo referente a la distribución digital, la misma dependerá de hipotéticos cambios en las legislaciones que permitan la distribución de *ROM files* sin la necesidad de poseer físicamente el videojuego, además de que estamos a la espera de la evolución de las propuestas de respaldo digital en *Blockchain*, mencionadas por Ed Annunziata.

Es conveniente realizar la pregunta: ¿en qué difiere la encapsulación a la momificación?, señalando que la primera diferencia sustancial es que mientras la momificación aspira a detener el deterioro de la pieza; la encapsulación aspira a ser un artefacto con miras a ser reproducido y replicado ilimitadamente cuando las legislaciones así lo permitan. Además de incluir las instrucciones, tanto físicas como digitales, que informen

qué es, qué se debe hacer y cuál es su contexto histórico, cultural y artístico. Con lo anterior se pretende evitar la hipotética situación en que la capsula se convierta en un arcaísmo inoperante, debido a que los investigadores no sepan qué hacer con ella, o el caso contrario, en que los investigadores toquen, dañen o perjudiquen algún componente, ya que no tienen documentación que les indique qué es y no es conveniente realizar.

La momificación es el miedo a la degradación, la cual prohíbe el cumplimiento de la función para la que los videojuegos fueron diseñados, transmutándoles en arcaísmos colocados detrás de vitrinas que vuelven imposible la participación directa con la pieza. Lo que anula totalmente la intención autoral implícita de los videojuegos, sufriendo el destino de muchas obras de videoarte, donde se anula el acontecimiento visual en un espacio en que no existen ni textos ni fotografías o videos de lo que alguna vez fueron⁷²¹, ya que la descontextualización es la peor de las momificaciones. Recurriendo a la literatura de Sallis la momificación se podría equiparar con:

“[...] una cápsula del tiempo destripada —cajas de hamburguesas y tacos, latas de refrescos y de cerveza, condones anudados, páginas de revistas, prendas de ropa—, todo depositado en la orilla con cada embestida de las olas.”⁷²²

⁷²¹"Museo Reina Sofía: Conservación De Arte Contemporáneo 15a Jornada.."

⁷²²*James Sallis, Drive (United States of America: Mariner Books, 2006).*

13 Cuestionamientos a manera de cierre

“La clave radica en el capítulo final. Constreñido a una narrativa en primera persona en el tiempo presente, no parece que quede más remedio que hacer una aparición personal, lo que a su vez requiere una aproximación estrictamente documental: no valdría sólo con inventarse las cosas. Se trata de una ficción, no de una mentira.”⁷²³

13.1.1 De labores utópicas, pánicos escénicos y tazas de porcelana

En la mañana del 3 de diciembre de 2017, dentro de las actividades del DevHR 2017, —luego de que Artemio Urbina realizara una conferencia magistral a todos los desarrolladores asistentes, en la cual expuso su metodología de preservación de *hardware* y *software*— toco el turno de mi ponencia, la cual tenía indirectamente el objetivo de conocer las intenciones autorales de los desarrolladores frente a la muerte organizada de sus piezas. Debo reconocer que mi ponencia fue pedestre, deficiente y vacilante, y mis deficiencias, tanto teóricas como retóricas y conceptuales, fueron obvias. En la sesión de preguntas y respuestas procedí a tomar la iniciativa y preguntar a los asistentes cuántos de ellos eran desarrolladores y levantaron la mano más de una veintena de los asistentes. Seguido de ello, pregunté cuántos de ellos documentaban sus procesos de desarrollo y menos de la mitad de los desarrolladores respondió. Obviamente lo anterior no tiene un valor metodológico ni cuantitativo, pero lo interesante fue cuando uno de los desarrolladores me inquirió sobre las implicaciones utópicas de la conservación y preservación de los videojuegos, a lo que únicamente le pude decir: es verdad, es una labor utópica e inútil; es la paradoja del arrojar una taza al piso esperando a que la entropía la repare. Siempre me ha llamado la atención que Althöfer en su planteamiento de la profesión de la restauración lo ilustra como una actividad utópica, en el sentido de la imposibilidad de recuperar un estado anterior: “es imposible regresar a casa”, señalé, citando inconscientemente a Wolfe.

⁷²³Moore, *The Voice of the Fire*.

Baudrillard sostiene que nuestra cultura y su visión lineal de su existencia corre el riesgo de colapsar si no colocamos a simple vista el acervo que hemos producido, ya que la simple acumulación significa –y significa desde el sentido de que alimenta la nostalgia– y la nostalgia es el fantasma paródico de la restauración del referente perdido⁷²⁴. Hiltrud Schinzer reflexionó frente a la postura de Cesare Brandi y planteó a la profesión de restauración como una actividad utópica enfrentada a la imposibilidad de recuperar un estado anterior. Desde la literatura, Philip K. Dick expresó:

“Thinking this, he wondered if Mozart had any intuition that the future did not exist, that he had already used up his little time. Maybe I have too, Rick thought as he watched the rehearsal move along. This rehearsal will end, the performance will end, the singers will die, eventually the last score of the music will be destroyed in one way or another; finally the name "Mozart" will vanish, the dust will have won. If not on this planet then another. We can evade it awhile. As the andys can evade me and exist a finite stretch longer. But I will get them or some other bounty hunter gets them. In a way, he realized, I'm part of the form-destroying process of entropy.”⁷²⁵

En su obra, Thomas Harris, narra cómo uno de sus personajes deja caer al suelo una taza de porcelana y observa como estalla al impactar, realizando tal acto con la esperanza de observar que el universo hubiera finalizado su expansión y alcanzara su entropía máxima, provocando que el tiempo y espacio se contrajeran y los añicos de porcelana se reagruparan nuevamente en el objeto perdido, indicando que el tiempo estaba retrocediendo⁷²⁶. Tal es el enfrentamiento entre el pensamiento de la intención utópica de mantener piezas almacenadas pero intactas, almacenadas, muertas por museomificación. Asimismo, es el enfrentamiento entre el pensamiento positivista y la intención utópica de mantener piezas originales momificadas o almacenadas, que eventualmente se convertirán en arcaísmos: artefactos inoperantes en un desierto de los viejos signos y las cosas. Lo que era la selva de los signos

⁷²⁴Baudrillard, *Simulations*.

⁷²⁵Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*

⁷²⁶Harris, *Hannibal*.

y las cosas⁷²⁷ que da paso al gran desierto de la mente, ¿en verdad es posible hacerlos volver a florecer?

De alguna forma esa pregunta me ha atormentado desde entonces, ya que todo esfuerzo de conservación, preservación y restauración, en el gran esquema universal, no es más que la guerra pérdida contra la entropía, contra el fin de la existencia. Si bien es humanamente imposible comprender desde la abstracción que el mismo universo tiene inscrita la marca de su muerte desde el nacimiento, no es tan complicado entender el fin de las cosas desde la consciencia personal de la propia muerte. Por tanto, la muerte siempre será el gran detonante para reflexionar sobre la vida.

Esa reflexión sobre la vida es la estructura sobre la que se sostendrá el cierre de este proyecto de investigación, del cual el proceso más difícil no ha sido ni la documentación, ni la reflexión, sino ha sido el encontrar mi propia voz en medio de tantas dudas, tantas presiones e inseguridades. En verdad deseo poder abrir mi corazón y poder hablar con sinceridad en estas líneas. Tomar de lo inmaterial la sustancia creativa necesaria para poder generar un bucle causal de creación narrativa. De alguna forma finalizo este texto con más dudas, inseguridades y dilemas que cuando inicié.

El punto que debemos de tener claro es que no podemos seguir dependiendo de los actos heroicos individuales para preservar y conservar los videojuegos. Resulta relevante que los procesos e intentos de preservación no se dan por parte de las instituciones, se dan por parte de particulares, de individuos que por iniciativa propia buscan conservar las piezas y el testimonio contenido en ellas. ¿Quién se atrevería a cuestionar sus intenciones?, ¿están arrojando tazas esperando el retroceso de la entropía?

Si bien su labor ha resultado indispensable y absolutamente relevante, también los individuos estamos más sujetos a la finitud que las instituciones. Los individuos podemos agotarnos, alterar nuestro mundo interior y encontrar otro interés; nuestro árbol de prioridades puede modificarse e indudablemente todos moriremos. En septiembre de 2018 murió Don Russel, a quien Frank Cifaldi recuerda:

⁷²⁷Ranciere, *Le Spectateur Émancipé*.

“Como uno de los primeros coleccionistas de cosas raras de desarrollo, Don contribuyó mucho para preservar la historia, incluida la adquisición [¡y el dumping!] de juegos completamente inéditos que de otro modo se hubieran perdido para siempre”.

Faulkner escribió: “Yo puedo simplemente recordar como mi padre solía decir que la razón de vivir es el prepararte para estar muerto durante un largo tiempo”⁷²⁸. Justamente en la adscripción de la mortalidad física y simbólica de los individuos se encuentra la importancia de las labores institucionales de preservación de nuestra cultura. Artemio Urbina expresó a este autor: “me gustaría encontrar a alguien que me dijera como hacer las cosas bien, que me señalara todo lo que estoy haciendo mal”. La función de las instituciones en la preservación de las obras de arte no debe corresponder únicamente al mantenimiento físico de la pieza, se debe aspirar del profesional de la preservación en el arte una formación y una actitud muy diferentes de las que se tiene en el resto de las especialidades de conservación del patrimonio cultural⁷²⁹. Puesto que su función se debe extender a la preservación de las voces de los muertos y el estudio crítico de los videojuegos, respondiendo al señalamiento de Scruton quien afirma que los críticos y estudiosos deben poseer la capacidad general para responder a las obras artísticas, y ser capaces de entablar una relación cultural con el espectador inexperto⁷³⁰. Dicha relación cultural del espectador con la obra de arte nos permitirá una “nueva construcción del espectador”, propuesta por Alexander Alberro en la cual, citando a Jeff Wall, afirmó que “no necesitamos entender el arte, sólo necesitamos experimentarlo plenamente”⁷³¹. Y la supervivencia de esa experimentación plena, de la experiencia estética, se encontrará ligada en los valores intrínsecos de la obra como señala el crítico Jorge Terrenos al enunciar que:

⁷²⁸ ” William Faulkner, *As I Lay Dying* (United States of America: Vintage Book, 1990).

⁷²⁹ Tagle, *Observaciones Acerca De La Conservación Del Arte Moderno Y Contemporáneo*.

⁷³⁰ Scruton, *La Experiencia Estética: Ensayos Sobre La Filosofía Del Arte Y La Cultura*.

⁷³¹ Stringari, "Cambio De Percepciones En La Conservación.."

“Si una obra sobrevive a cualquier tipo de situaciones periféricas –que son más bien accidentes– es porque tiene voz. Habla, no para escucharse, sino para dialogar con el intérprete. Contemplar una vez tres sardinas en un plato puede enriquecernos la comprensión de la realidad, pero hacerlo cientos de veces hace que su discurso se vacíe y que nuestro interés se esfume”⁷³².

De tal forma que la preservación del acceso a los videojuegos es la preservación de sus valores constitutivos, porque al igual que las danzas hay que practicarlas o se mueren. De alguna forma el mundo está muriendo, siempre ha estado muriendo. Probablemente, lo que vuelve trágico todo son las circunstancias del final. Similar a la muerte de los individuos, si bien todos moriremos, también todos de alguna forma deseamos que nuestro fin esté alejado de las desdichas; por añadidura buscamos que todo aquello que nos haya generado afectos esté alejado de las desdichas, del olvido y del desprecio. De tal forma, Andrei Tarkovski sostenía que: “La creación artística es, por definición, una negación de la muerte. Por lo tanto, es optimista, incluso si en el último sentido el artista es trágico”⁷³³.

Sin embargo, una paradoja se establece cuando somos conscientes de que una estructura que no puede decaer, es una estructura que no puede ofrecer espacio para nuevas construcciones. La prolongación artificial de una manifestación cultural nos puede llevar a la nostalgia, a la alimentación del referente hueco, a la edificación de la identidad desde un pasado que vuelve estático al presente, a la mera regurgitación del referente nostálgico y a la regresión inmovilizadora.

Lamentablemente todo lo mencionado lo podríamos denominar no sólo como un problema en las prácticas comerciales, también involucra nuestras costumbres como cultura visual. Estamos constantemente usando, desechando, comprando, vendiendo y almacenando nuestra cultura en dispositivos que no entendemos, y que asumimos como infalibles y eternos. El problema no radica en el uso de la tecnología, el problema radica en el total desentendimiento de cómo funciona la tecnología y las implicaciones que conlleva su

⁷³²Terrones, *Tres Sardinas En Un Plato E Ideas Nómadas. Arte Contemporáneo Y Octavio Paz*.

⁷³³Tarkovski, *Esculpir El Tiempo*.

procedencia, su uso y su muerte. Como apunta Tarkovsky, tanto en los colectivos como en los individuos, es muy fácil quedar satisfecho sólo con atisbos de intuición y no con un razonamiento coherente y sólido.

Por esa razón es importante ser conscientes de que el recuerdo es una estructuración ficcional, una estructura ficcionalizada, en la que siempre resultará curioso, particular y muchas veces injusto lo que elegimos recordar, tanto como individuos como sociedades, como héroes, como villanos a partir de acuerdos y concesos tácitos. En el impulso de querer recordar a todos los olvidados siempre se recordará a los queridos, pero ¿qué hay de aquellos que no fueron amados?, porque ser olvidado es muy parecido a no haber existido.

“I think I'll still visit the temple this summer anyway and pay my respects to the Akutagawas before even the memory of their memory is gone. It seems like the least I could do. Everybody needs someone to mourn them. I hope that when my time comes, there's someone who will do the same for me. I couldn't tell you why that's even important to me but it is.”⁷³⁴

De tal forma, olvidar o elegir olvidar a alguna manifestación cultural es ejercer el poder simbólico de designarle como indigno de sobrevivir, ya que muchas veces el recuerdo que buscamos salvar es el que nunca tuvimos.

13.1.2 Mantener la llama viva a pesar de ser cenizas:

“Así que caminamos colina abajo, hacia todos esos miedos y tal vez a todo ese dolor, nada es certero en nuestras vidas, excepto la tierra congelada debajo de nuestros pies.”⁷³⁵

⁷³⁴Jake Adelstein et al., 2:46: *Aftershocks: Stories from the Japan Earthquake* (Japón: Quakebook Community, 2011).

⁷³⁵Garth Ennis, *Crossed #6*, ed. Avatar Press, vol. 1, *Crossed* (United States of America: Avatar Press, 2008).

Durante el proceso de investigación del presente texto fue evidente encontrar diferentes paradojas, espacios fronterizos de pensamiento e incluso disonancias cognitivas. Podemos observar en todos los interesados en la preservación de videojuegos una crítica al arte como mercado, pero accesibilidad y respeto por la preservación como actividad cultural, ya que enuncian una necesidad de generar una ruptura con las estructuras, pero a la vez obtener el reconocimiento o legitimación de las mismas. Es evidente una consciencia de clase, de las dificultades que enfrentan las realidades sociales olvidadas, de los constantes cambios que enfrentan comunidades físicas y digitales, y la restructuración de paradigmas políticos y tecnológicos. Especialmente, es una disyuntiva entre el pesimismo de observar una sociedad cada vez más atomizada, dividida, y un deterioro ecológico cada vez más evidente, pero, como pequeños fragmentos latentes de una llama ya extinta, hay optimismo; hay esperanza y perspectiva de que la labor de ellos, de aquellos que los escuchan y hacen visible su trabajo, podrá contribuir en los aspectos que consideran que serán positivos para la sociedad.

Finalmente, a título personal, debo señalar que deseo fervientemente que el presente texto, aquí expuesto, dentro de los próximos años, meses o incluso semanas se considere una ponderación añeja y obsoleta, a causa de que las legislaciones se hayan reformado y todos los candados, tanto legales como informáticos, que representan una amenaza a la preservación de los videojuegos hayan sido superados y modificados, permitiendo que existan los mecanismos que permitan una preservación legal, efectiva y duradera de los videojuegos. Ya que como menciona el autor Xavier Robles, un pueblo sin artes audiovisuales es un pueblo sin imagen y, por lo tanto, es un pueblo sin la posibilidad de reflexión social⁷³⁶.

Los videojuegos a determinadas miradas podrán parecer artefactos pueriles, frívolos o banales, pero dentro sus relatos se articulan miradas, visiones del mundo y, en cierta forma, son enunciaciones mucho más sinceras que no han pasado por el filtro de la hegemonía cultural, o de la pretensión de alta cultura. Preservarlos permitirá que las futuras generaciones

⁷³⁶Xavier Robles, "Rescate Patrimonial Cinematográfico," in *Conservación Y Legislación (Cuaderno De Estudios Cinematográficos #11)*, ed. Centro Universitario de Estudios Cinematograficos (México: Universidad Nacional Autónoma de México., 2016).

los estudien, comprendan o incluso juzguen con más honradez, puesto que podrán ver en ellos lo que nos articulaba, lo que nos preocupaba e incluso lo que amábamos. Los esfuerzos heroicos de los aficionados por preservarles es una de las principales pruebas del impacto positivo que han tenido en la sociedad, es la muestra de que han generado afectos, vínculos con otros individuos, memorias e identidad que merecen ser preservados y, nuevamente, ¿quién se atrevería a cuestionar sus intenciones?, ¿quién se atrevería a señalar que sus acciones son banales?

Es sumamente difícil determinar si los videojuegos como forma de expresión cultural o artística seguirán existiendo en el futuro o, incluso, si sobrevivirán al rasero de las disciplinas históricas y estéticas. Probablemente, llegue un momento en que se hundan en las arenas de los desiertos del recuerdo y de la mente pero mientras estén presentes en los afectos de las personas, mientras se realicen esfuerzos individuales o institucionales por preservarles, los videojuegos serán un vestigio del mundo que fuimos, no el mundo que deseábamos ni el mundo que esperábamos, sino serán el vestigio sincero que fuimos, que somos y que seremos.

Romano Ponce Díaz
8 de noviembre de 2018

13.2 Abreviaturas y acrónimos

Tabla 9 Abreviaturas y acrónimos

2D	Bidimensional
3D	Tridimensional
CD-ROM	Compact Disc Read-Only Memory
CPU	Central processing unit
DRM	Digital rights management
DVD-ROM	Digital versatile disc-read only memory
EA	Electronic Arts [Editora]
HD	High-definition image
ISO DISC	International Organization for Standardization
MMORPG	Massive Multiplayer Role-Playing Game
PC	Personal Computer
PCB	Printed Circuit Boards
PS2	Sony Playstation 2
PSX	Sony Playstation
RAM	Random access memory
ROM	Read-only memory
RPG	Role Playing Game
USB	Universal Serial Bus
VHS	Video Home System
VM	Virtual Machine
VR	Virtual Reality

14 Bibliografía

- Aarseth, Espen J. *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*. [in Inglés] 1st ed. Baltimore, Maryland. US.: The Johns Hopkins University Press 1997.
- Adams, Ernest. "S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl." In *S.T.A.L.K.E.R.*, edited by Anton Bolshakov. Ukraina: THQ, 2007.
- Adelstein, Jake, William Gibson, Yoko Ono, and Barry Eisler. *2:46: Aftershocks: Stories from the Japan Earthquake*. Japón: Quakebook Community, 2011.
- "The Agrippa Files." University of California <http://agrippa.english.ucsb.edu/category/copyright>.
- "Agrippa" Exhibition to Open in Book Arts Gallery April 23." news release., Abril 1993, 1993.
- Aguirre, Adolfo. "Lienzo." 2018, no. 31 e agosto de 2018 (2018): Sitio Web oficial del Estudio.
- . "Sobre La Misión De Lienzo." In *Mulaka - the Game*, edited by Lienzo-Mx. México: Lienzo-Mx, 2017.
- Alatríste, Janitzio. "Retro Alimentación. Artes Digitales Desde El Sureste Asiático." edited by Universidad Autónoma del Estado de México. Facultad de Artes. Toluca, Estado de México: FEDA, 2012.
- Alayón-Gómez, Jerónimo. "Perspectivas Y Problemas De La Narrativa Hipertextual." Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc8g936>.
- . "Retórica Y Discurso Hipertextual: Del Trovador Oral Al Trovador Hipermedial. Notas Para Un Estudio." Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcd79t8>.
- Alcorn, Allan. *Pong*. United States of America: Atari, 1972.
- Almada, Horacio. "El Gran Teatro Del Mundo." In *Ut Artes Poesis: Confluencia De Los Discursos Artísticos De La Nueva España.*, edited by Aurora González Roldán. México: Universidad Nacional Autónoma de México., 2018.
- América, Congreso de los Estados Unidos de. "National Film Preservation Board." <https://www.loc.gov/programs/national-film-preservation-board/about-this-program>.
- Anderson, Brad, and Stephen Gevedon. "Sesion 9." edited by Bard Anderson. United States of America, 2001.
- Anthony, Mike. "Colony Wars: Vengeance." edited by Mike Ellis. United States of America: Psynosis, 1998.
- Antonelli, Paola. "Moma's Contemporary Design Gallery Installation Focuses on the Vitality and Diversity of Design." news release, 2013.
- . "Video Games: 14 in the Collection, for Starters." In *The Museum of Modern Art*. New York, United States of America: MoMA, 2012.
- Antoniades, Tameem. "Hellblade: Senua's Sacrifice." In *Hellblade*, edited by Tameem Antoniades. United Kingdom: Ninja Theory, 2017.

- Araki, Hirohiko. *Jojo No Kimyou Na Bouken 1: Shinryakusha Dio*. Jojo's Bizarre Adventures. Japón: Shueisha, 1987.
- Arriaga, Pedro Victor. "Vinculaciones Intertextuales De Dostoievsky " By Romano Ponce Díaz. *Parte de la investigación doctoral para el Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura* (2018).
- Artl, Roberto. *Las Ciencias Ocultas En La Ciudad De Buenos Aires*. Buenos Aires, Argentina.: Dracena, 2013.
- Ashbaugh, Dennis. "Dennis Ashbaugh." <http://dennisashbaugh.com/bio.html>.
- Ashcraft, Brian. "In Soviet Russia, There Was an Arcade Game That Quizzed People On...Road Signs." In *Kotaku*, edited by Stephen Totilo. United States of America: Gizmodo Media Group, 2013.
- The Encyclopedia of Science Fiction*. 1st ed. (Encyclopedia). United States of America: Wh Smith Pub; , 1978.
- Avary, Roger. "Silent Hill." edited by Christophe Gans, 125 mins. United States of America, 2006.
- B., Stakhanov A. "Museum of Soviet Arcade Machines." <http://15kop.ru/en/>.
- Bachell, Alasdair, and Matthe Barr. "Video Game Preservation in the Uk: Independent Games Developers' Records Management Practices." *International Journal of Digital Curation* 9, no. 2 (2014): 139-70.
- Bacon, Francis. *Nova Atlantis*. United Kingdom: Fondo de Cultura Económica, 2017. 1627
- Barnes, Rachel, and Colaborators. *The 20th-Century Art Book*. London United Kingdom: Paidon Press, 2001.
- Barroso-Montero, Susana. "Los Derechos De Autor Cinematográfico." In *Conservación Y Legislación (Cuaderno De Estudios Cinematográficos #11)*, edited by Centro Universitario de Estudios Cinematograficos, 123-36. México: Universidad Nacional Autónoma de México., 2016.
- Barthes, Roland. *Camera Lucida*. Translated by Richard Howard. Francia: Hill & Wang, 1980.
- Bassett, Michael J. "Silent Hill: Revelation 3d." edited by Michael J. Bassett, 2012.
- Baudrillard, Jean. *El Sistema De Los Objetos*. Translated by Francisco Gonzáles Aramburu. Ciudad de México, México: Siglo XXI Editores, 2007.
- . *Simulations*. Edited by MIT. United Kingdom.: Semiotext(e) / Foreign Agent, 1983.
- Baum, L. Frank. *The Wonderful Wizard of Oz*. London, England.: CRW Publishing, 2009.
- Begos, Kevin. "The Transmition." news release, 1992.
- . "William Gibson, Dennis Ashbaugh, Agrippa (a Book of the Dead)." news release, 1992.
- Benjamin, Walter. *La Obra De Arte En La Época De Su Reproductibilidad Técnica*. México: Editorial Itaca, 2003.
- Benson, Raymond, and H.R. Giger. *Darkseed Ii, Darkseed*. United States of America: Cyberdreams, 1995.
- Berger, John. *Ways of Seeing*. Edited by BBC London. United Kingdom: Penguin. BBC London, 1990.
- . *Ways of Seeing*. Ways of Seeing. Edited by BBC. United Kingdom: Penguin Group, 1977.

- Berti, Agustín. "Agrippa: El Soporte Y La Representación De La Memoria." *Representaciones* 6, no. 1 (2010): pp. 5-28.
- Bettivia, Rhiannon. "Where Does Significance Lie: Locating the Significant Properties of Video Games in Preserving Virtual Worlds Ii Data." *International Journal of Digital Curation* 11, no. 1 (2016): 17-32.
- Blizzard, Activision. "Number of World of Warcraft Suscribers from 1st Quarter 2005 to 4th Quarter 2014 (in Millions)." edited by statistic_id276601_number-of-world-of-warcraft-subscribers-q1-2005-q4-2014.jpg. Statista The Statistics Portal: Activision Blizzard internal estimates, 2015.
- Bloch, Raymond. *La Adivinacion En La Antigüedad*. Edited by Fondo de Cultura Económica. México: Fondo de Cultura Económica, 2014.
- Boccaccio, Giovanni. *El Decamerón*. México: Editorial Porrúa 2015.
- Boro, Fernando. "Introducción Al Problema De La Conservación De Obras En Formatos Digitales." In *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, edited by Américo Castilla. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015.
- Bustos-García, Miguel. "[Notas Sobre:]." In *Esculpir El Tiempo* México: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM, 2016.
- Diccionario del pensamiento alternativo II*. Colombia: Pontificia Universidad Javeriana, 2010.
- Campbell, Joseph. *El Héroe De Las Mil Caras. Psicoanálisis Del Mito*. Translated by Luisa Josefina Henández. Psicología, Psiquiatría Y Psicoanálisis. XIV ed. México: Fondo de Cultura Económica 2013.
- Campuzano, Lizbeth. "Preservación Y Emulación De Videojuegos Arcade. ." By Romano Ponce-Díaz. *Entrevista para tesis Doctoral. Universidad de Guadalajara* (2018).
- Camus, Albert. *Le Mythe De Sisyphe*. Francia: Editions Gallimard., 1983.
- Canuel, Mark. *Acts, Rules and the Last Man*. Nineteenth-Century Literature. United States of America: University of California Press, 1998.
- Carmack, John, John Romero, and Tom Hall. "Doom." In *Doom*, edited by John Carmack, John Romero and Tom Hall. United States of America: ID Software, 1993.
- Caroll, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland*. Mac Millan, 1869.
- Carr, David, and David Comtois. "Video Game Invasion: The History of a Global Obsession." edited by David Comtois and Frankie Glass. United States of America: Beantown Productions, 2004.
- Carse, James P. *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility*. United States of America.: Ballantine Books 1986.
- Cassie. "The Average Gamer: How the Demographics Have Shifted." Game Sparks Technologies Ltd 2018, <https://www.gamesparks.com/blog/the-average-gamer-how-the-demographics-have-shifted/>.
- Castilla, Américo, Tom Learner, Alberto Tagle, Fernando Boro, Glenn Wharton, Lino García Morales, Carol Stringari, et al. *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*. Edited by Carolina Sborovsky and Violeta Bronstein. Buenos Aires, Argentina. 2015.
- Chenieux-Gendron, Jacqueline. *El Surrealismo*. Translated by Juan José Utrilla. México: Fondo de Cultura Económica, 1989.

- Chirstensson, Per. "Hardware Definition." <https://techterms.com/>.
- . "Software Definition." <https://techterms.com/>.
- Cifaldi, Frank. "'It's Just Emulation!' - the Challenge of Selling Old Games." In *GDC 2016*, edited by UBM Tech. San Francisco California., 2016.
- . "The Videogame History Foundation." VHF, <https://gamehistory.org/>.
- Coates, Stephen. "The Story of X-Ray Audio: What Would You Risk for the Sake of Music?" By TEDx. *TEDxKraków* (2015).
- Coddington, James. "The Case against Amnesia." In *Mortality Immortality*, edited by Miguel Angel Corzo. United States of America: The Getty Conservation Institute, 1999.
- Conrad, Joseph. *El Corazón De Las Tinieblas*. [Hearth of Darkness]. Translated by Sergio Pitol. 2a. ed. México: Penguin Random House Grupo Editorial, 2013.
- Corillian[Pseudónimo]. "Introduction to Server Side Emulation." In *Sourceforge.net*, Tutorial especializado que busca explicar los pasos básicos para montar un SSE: Distribución digital, 2006.
- Cortazar, Julio. "Entrevista Completa a Julio Cortázar - Programa "a Fondo"." By Joaquín Soler Serrano. *"A Fondo"* (1977).
- Cortázar, Julio. *Rayuela*. 5th ed. Ciudad de México, México: Punto de lectura, 2006. Novela.
- Cranford, Michael, Mike Dawson, and H.R. Giger. *Darkseed, Darkseed*. United States of America: Cyberdreams, 1992.
- Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design*. 2011, con anotaciones actualizadas del autor. ed. United States of America: McGraw-Hill, U.S., 2011.
- Cross, Tim. "Video Games Are an Underrated Art Form. The V&A's New Exhibition Shows Why Game Design Should Be Taken Seriously." *The Economist*, 2018.
- Darabont, Frank, and Stephen King. "The Mist." edited by Frank Darabont. United States of America., 2007.
- Davis, Cory, and Francois Coulon. "Spec Ops: The Line." In *Spec Ops*. North America: 2k Games, 2012.
- Debeauvais, Thomas, and Bonnie Nardi. "A Qualitative Study of Ragnarok Online Private Servers: In-Game Sociological Issues." In *Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games*, 48-55. Monterey, California: ACM, 2010.
- Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. *Rizoma*. México.: Fontamara., 2009.
- Ding, Debie. "Sun Cycle." Debbie Ding, <http://dbbd.sg/works/sun-cycle.php>.
- . "Sun Cycle." Videojuego. Toluca, Estado de México.: Facultad de artes. Universidad Autónoma del Estado de México., 2012.
- Dirk, Phillip K. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Edited by Del Rey. United States of América: Del Rey., 2007.
- Doyle, Arthor Conan. *The Lost World*. England: Bibliolis, 1912.
- Drucker, Johanna. "Art." In *Critical Terms for Media Studies*, edited by w.j.t. mitchell. London: the university of chicago press, 2010.
- Economist, Explains. "Why Video Games Are So Expensive to Develop." *The Economist*, 2015.
- Ellis, Lindsay. *The Evolution of Science Fiction* Edited by PBS. United States of America: PBS Digital Studios, 2018.

- World Heritage Encyclopedia*. (Enciclopedia). United States of America: World Public Library Association, 1996.
- Ennis, Garth. *Crossed #6*. Crossed. Edited by Avatar Press. Vol. 1, United States of America: Avatar Press, 2008.
- Epstein, Mike. "These 10 Games Are So Good, You'd Never Know They're from Kickstarter." *Digital Trends*, 2016.
- Esposito, Nicolas. *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. Compiègne Cedex, France: Université de Technologie de Compiègne 2005.
- Fallon, Julia, and Pablo Uceda Gomez. "Copyright." In *Europeana Pro*. United Kingdom: Europeana, 2015.
- Farias, Humberto. "Una Metodología Para La Conservación Y Restauración De Arte Contemporáneo." In *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, edited by Américo Castilla. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015.
- Faulkner, William. *As I Lay Dying*. United States of America: Vintage Book, 1990.
- Fernández-Castrillo, Carolina. "Avant-Garde Cinema: A Visual Esperanto of Modernity." [In Español]. *Área Abierta* 10, no. 26 (Julio 2010 2010).
- Fernández-Christlieb, Pablo. *Lo Que Se Siente Pensar O La Cultura Como Psicología*. [in Español] 1st ed. México: Santillana Ediciones Generales., 2011.
- Finkel, Irving. "On the Rules for the Royal Game of Ur." In *Ancient Board Games in Perspective*, edited by British Museum. United Kingdom, 2007.
- Foucault, Michel. *Las Palabras Y Las Cosas: Una Arqueología De Las Ciencias Humanas*. Translated by Elsa Cecilia Frost. México: Siglo XXI Editores, 2010.
- Foucault, Michel, and Daniel Link. *¿Qué Es Un Autor?* Francia: El Cuenco de Plata 2010.
- Fragonard, Honoré. "Écorchés ". Francia: Musée Fragonard d'Alfort, 1766 (mostrados al público en 1991).
- Frascara, Jorge. *El Diseño De Comunicación*. Biblioteca Del Diseño. España: Ediciones Infinito, 2006.
- Fuentes-Rodríguez, César. *Mundo Gótico*. Barcelona España: Quarentena Ediciones, 2007.
- Fuerte, Juan. "Belleza Monarca." Plaza Carrillo, Col. Centro, Morelia, Michoacán 2015.
- Gaiman, Neil. *American Gods*. United Kingdom: headline 2013.
- García, Lorena. "La Desidia Llega Al Cine." *La Nación*, 14 de junio de 1998 1998.
- García-Morales, Lino. "Una Estrategia De Conservación Evolutiva Del Arte Digital." In *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, edited by Américo Castilla. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015.
- Garrido, Rodrigo. "Mulaka, Un Videojuego Desarrollado Por Mexicanos Basado En El Pueblo Tarahumara." *Xakata México*, 2015.
- Garriot, Richard. *Ultima Online*. Ultima. Edited by Origin Systems. Microsoft Windows, GNU/Linux: Electronic Arts, 1997.
- Gasking, Frank. "Forewords: Games That Weren't." In *Video Games You Will Never Play: Black and White*. Italia: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016.
- Gibson, William. *Burning Chrome*. Canada: Harper Voyage, 2003.
- . *Distrust That Particular Flavor*. United States of America.: G.P. Putnam's Sons, 2012.

- . *Neuromancer*. Canada: Ace Books, 1984.
- . "Since 1948." 2014.
- Gibson, William, and Dennis Ashbaugh. "Agrippa [a Book of the Dead]." Libro de Artista. New York, United States of America: Kevin Begos Jr., 1992.
- Gil, Paul. "Why Is Dm So Controversial with Music and Movie Artists?". In *Lifewire*. United States of America: Dotdash, 2018.
- Glass, Phillip, and JCRZ. "A Gentleman's Honor (Jcrz Cinematic Remix)." UNofficial remix by JCRZ. United States of América, 2014.
- Goff, Samuel. "Bone Music: How Bootleggers Used X-Rays to Bring Rock and Roll to the Ussr." *The Calvert Journal*, 2017.
- González-Seguí, Héctor Óscar. "25 Años De Videojuegos En México." In *Comunicación Y Sociedad*, edited by Departamento de Estudios de la Comunicación Social. Guadalajara, Jalisco, México: Universidad de Guadalajara, 2000.
- Gravity, LTD. *라그나로크온라인 Ragnarök Online the Final Destiny of the Gods*. [Ragnarök Online]. Ragnarök Series. Edited by Gravity Corp. South Korea: Gravity Corp, 2002.
- Gygax, Gary. *Dungeons & Dragons*. United States of America: TSR, Inc., 1974.
- Haier, Richard J, Sherif Karama, Leonard Leyba, and Rex E Jung. *Mri Assessment of Cortical Thickness and Functional Activity Changes in Adolescent Girls Following Three Months of Practice on a Visual-Spatial Task*. United States of América: BMC Research 2009.
- Han, Byung-Chul. *Shanzai: Deconstruction in Chinese*. Translated by Philippa Hurd. Untimely Meditations. United States of America: MIT Press, 2017.
- . *Shanzhai: Deconstruction in Chinese*. Translated by Philippa Hurd. United States of America: Mit Press 2017.
- Hansen, Dustin. *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*. United States of America: Feiwei Friends, 2016.
- Harmy. "Star Wars Despecialized Edition." <http://originaltrilogy.com/>.
- Harris, Thomas. *Hannibal*. Hannibal. United States of America: Delacorte Press, 1999.
- Heidegger, Martin. *Being and Time: A Translation of Sein Und Zeit*. Albany, N.Y. United States of America: State Universtiy of New York Press., 1996.
- Henning, Amy, Richard Lemarchard, and Jim Curry. "Legacy of Kain: Soul Reaver." In *Legacy of Kain*, edited by Andrew Bennet, Amy Henning and Rosaura Sandoval. United States of America: Eidos, 1999.
- Hine, Christine. *Etnografía Virtual*. Translated by Cristian P. Hormazabal. 3rd ed. Barcelona, España: Editorial UOC, 2000. Tesis.
- Hobsbawn, Eric. *Un Tiempo De Rupturas. Sociedad Y Cultura En El Siglo Xx*. Translated by Cecilia Belza and Gonzalo García. Serie Mayor Crítica. 1st ed. 312 vols.: Editorial Planeta, 2013. Crítica.
- Huizinga, Joan. *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza, 2000.
- "The Internet Archive." In *The Internet Archive*, The Internet Archive es una organización sin fines de lucro, fundada con la finalidad de construir una librería de internet. Sus objetivos incluye el ofrecer acceso permanente a los investigadores, historiadores y

- el público en general acceso a colecciones historicas en formato digital. San Francisco, United States of America., 1996-2015.
- Iser, Wolfgang. *Prospecting: From Reader Response to Literary Anthropology*. [in Inglés] Baltimore, Maryland. United States of America: The Johns Hopkins University Press, 1989.
- Izquierdo, Horacio. "Prologo De La Primera Edición." In *Tres Piezas Goticas*. España: Waldemar, 2006.
- James, Greg, Barry Silverman, and Brian Silverman. "Visualizing a Classic Cpu in Action: The 6502." In *Siggraph 2010*. Los Angeles, California: SIGGRAPH 2010, 2012.
- Janssen, Cory. "Techopedia." In *Techopedia*, edited by Janalta Interactive Inc. Canada: Janalta Interactive Inc., 2010.
- Jiménez-Orozco, Guiomar. "El Videojuego, Cibertexto Con Materialidad Digital." *Entretejidos, Revista de Transdisciplina y Cultura Digital* 1, no. 1 (2015).
- Jung, Carl Gustav. *Synchronicity. Psychoanalysis, and Religion*. United States of America: Greenwood Publishing Group, 1998.
- . *Two Essays on Analytical Psychology*. C.G. Jung the Collected Works. Edited by Sir Herbert Read. 2nd ed. Vol. 7, Great Britain: Bollingen Foundation, 1966.
- Kant, Immanuel. *Observations on the Feeling of the Beautiful and Sublime*. Translated by John T. Goldthwait. United States of America: University of California Press., 1960. Ensayo.
- Kapyshyn, Drew. "Mass Effect." In *Mass Effect Trilogy*, edited by Casey Hudson. Worldwide: Microsoft Game Studios (2007) Electronic Arts (2008-), 2007.
- Kato, Masato, Takashi Tokita, Yoshinori Kitase, and Yuji Horii. "Chrono Trigger." edited by Takashi Tokita, Yoshinori Kitase and Akihiko Matsui. Japón: Squaresoft, 1994.
- Kemps, Heidi. "Forewords." In *Video Games You Will Never Play: Black and White*. Italia: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016.
- Kendall, Timothy. "Mehen: The Ancient Egyptian Game of the Serpent." In *Ancient Board Games in Perspective*. London, United Kingdom: Bristish Museum Press, 2007.
- Kent, Steven L. *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press, 2001.
- Kerzner, Liana. "Why Feminist Frequency Almost Made Me Quit Writing About Video Games: Part 2." In *Why Feminist Frequency almost made me quit writing about video games.*, edited by Tony Antunovich, Entre otros temas, argumenta los problemas culturales que ha provocado el analizar y estudiar a los videojuegos con herramientas cinematográficas. Vancouver, Canada: Metaleater, 2015.
- Kikuta, Hiroki. "Koudelka ", edited by Hiroki Kikuta. Japón: SNK, 1999.
- Kim, Kelly. "Jazz on Bones and X-Ray Audio: Chasing the Ghost of Soviet Russia's Most Dedicated Vinyl Bootlegger." *Vice*, 2015.
- King, Stephen. *The Mist*. United States of America: Penguin Group, 1980.
- Kinkenberg, Jean Maire. *Précis De Sémiotique Générale*. París, Francia: Éditions du Seuil, 1996.
- Kohler, Chris. "In Defense of Roms, a Solution to Dying Games and Broken Copyright Laws." In *Kotaku*, edited by Stephen Totilo. United States of America: Gizmodo Media Group, 2018.

- . *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. United States of America: Dover, 2016.
- . *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Dover Publications. United States of America.: Dover Publications, 2016.
- Kojima, Hideo. "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty [メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ Metaru Gia Soriddo 2 Sanzu Obu Ribati]." In *Metal Gear Solid*, edited by Hideo Kojima. Japan.: Konami, 2001.
- Kojima, Hideo, and Tomokazu Fukushima. "Metal Gear Solid " In *Metal Gear*, edited by Hideo Kojima. Japón: Konami, 1998.
- Koontz, Dean. *Phantoms*. [in English] United States of America Putnam, 1983.
- Krieger, Max. "Laseractive Release Database." Independiente, <https://laseractive.wordpress.com/laseractive-release-database/>.
- . "Max Krieger: Recopilando Evidencia Visual Antes De Que Sea Demasiado Tarde." By Romano Ponce-Díaz. *Proyecto de Investigación Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura* (2018).
- Lacan, Jacques. *Principio De Realidad*. Escritos 1. 3rd ed. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores, 1936. Seminario.
- . "Psychanalyse Et MéDecine. La Place De La Psychanalyse Dans La MéDecine." Collège de Médecine, France: La Salpêtrière, 1966.
- Lafón, Zuriñe. *¿Qué Es La Cultura Visual?* España: El arte por el arte., 2017.
- Landis, Max. "Max Landis, Exclusive Interview for Video Games: The Movie." By MediaJuice. *Video Games: The Movie*, no. 1 (09/01/2013 2013).
- Learner, Tom. "Estrategias De Difusión De La Información Y Formación Profesional En El Gci." In *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, edited by Américo Castilla. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015.
- Ledezma-Campos, Miguel Ángel. "Arte Y Juego: De La Contemplación a La Participación." In *Estudios Del Abordaje Multidisciplinario Del Arte.*, edited by Tarik Torres, 161-80. México.: Ediciones Eon., 2016.
- Levi, Ira, and Roman Polansky. "Rosemary's Baby." edited by Roman Polansky, 1968.
- Lienzo-Mx. *Mulaka - the Game*. México: Lienzo-Mx, 2017. Documental, Documental sobre el desarrollo del video juego Mulaka.
- Linton, Marie. *Game Preservation -the Quest-*. Japón.: NHK (Japan Broadcasting Corporation). 2016. Documental.
- Llc, Books. *Goetic Demons*. Books Llc, 2010.
- Lowood, Henry, Devin Monnens, Zach Vowell, Judd Ethan Ruggill, Ken S. McAllister, and Andrew Armstrong. "Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper." *American Journal of Play* 2, no. 2 (2009): 139-66.
- Lucas, George. "Against Altering Films." edited by US Congress. United States of America, 1988.
- . ""The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing"." By Wendy Apple and Mark Jonathan Harris (2004).
- . "Star Wars." In *Star Wars*, edited by George Lucas, 121. United States of America: 20 Century Fox, 1977.

- Lynch, David. "Industrial Symphony No. 1." United States of America: Pennsylvania Academy of Fine Arts in Philadelphia 1990.
- Lynch, David, and Mark Frost. "Twin Peaks: The Return." In *Twin Peaks*, edited by David Lynch. United States of America: Netflix, 2017.
- Macmillan English Dictionary*. United Kingdom, 2018.
- Maher, M. "Catholic Encyclopedia " Robert Appleton Company, <http://www.newadvent.org/cathen/10234d.htm>.
- Manovich, Lev. "Navigable Space." <http://manovich.net/index.php/projects/navigable-space>.
- Marcus, Laura. *The Tenth Muse: Writing About Cinema in the Modernist Period*. Edited by Oxford University Press. Oxford.: Oxford University Press, 2007.
- Marinica, Adriana. "The Influence of Art History on Modern Design – Cubism." <http://www.pixel77.com/the-influence-of-art-history-on-modern-design-cubism/>.
- Martin, George R.R. *Choque De Reyes*. México: deblosillo, 2015.
- Martin, Joe. "Forewords: Two Thanks and an Apology." In *Video Games You Will Never Play: Black and White*. Italia: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016.
- Martin-Barbero, Jesús. "'Memoria, Narrativa E Industria Cultural'." [In Castellano]. *Comunicación y cultura*, no. 10 (Agosto 1983 1983).
- Maubert, Franck. *El Olor a Sangre Humana No Se Me Quita De Los Ojos: Conversaciones Con Francis Bacon*. Francia: Acantilado, 2012.
- May, Corey. "Assassin's Creed." In *Assassin's Creed*, edited by Patrice Désilets. Francia: Ubisoft 2007.
- McCay, Winsor. "Gertie the Dinosaur." United States of America: Box Office Attractions Company 1902.
- McGonigal, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. United States of America: Penguin Books, 2011.
- McNabb, Darin. "Del Arte Moderno Al Posmoderno ". In *100 Años De Arte*. México: La fonda filosófica, 2012.
- . "Del Arte Moderno Al Posmoderno ". In *100 Años De Arte*. México: La fonda filosófica, 2012.
- . *Foucault: Una Introducción*. La Fonda Filosófica. Veracruz, México: La fonda filosófica, 2012.
- McNiff, Shaun. *Art-Based Research*. United Kingdom: Jessica Kingsley Publishers, 1998.
- Milius, John, Francis Ford Coppola, Michael Herr, and Joseph Conrad. "Apocalypse Now." edited by Francis Ford Coppola. United States of America: United Artists, 1979.
- Miller, George, and Terry Hayes. "The Road Warrior." In *Mad Max*, edited by George Miller, 95. Australia: Warner Bros., 1981.
- Miller, Rand, and Robyn Miller. "Myst." In *Myst*, edited by Rand Miller and Robyn Miller. United States of America: Brøderbund, 1993.
- Minguell, Meritxell Estebanell. "Interactividad E Interacción." In *Revista Latinoamericana De Tecnología Educativa*. España: Universidad de Girona, 2002.
- Mirzoeff, Nicholas. *Introducción a La Cultura Visual*. London, Uk: Routledge, 2009.
- Misharin, Aleksandr, and Andrey Tarkovski. "Zerkalo." edited by Andrey Tarkovski. URSS: Mosfilm Studios, 1975.

- Mitchell, David, Robert Webb, James Bachman, Mark Evans, Jesse Armstrong, Sam Bain, John Finnemore, *et al.* "That Mitchell and Webb Look." In *That Mitchell and Webb Look*, edited by Ben Fuller David Kerr. United Kingdom: BBC, 2006-2010.
- Miyazaki, Hidetaka. "Bloodborne." Japón: Sony, 2015.
- . "ダークソウル Dāku Souru." In *Dark Souls*. Japón: Namco Bandai Games, 2011.
- Moles, Abraham. *Teoría De La Información Y Percepción Estética*. Madrid España: Júcar, 1976.
- Moore, Alan. *Jerusalem : A Novel* [in English] 1st ed. New York, N.Y.: Liveright Publishing Corporation, 2016. Novela.
- . *The Voice of the Fire*. United Kingdom: Top Shelf Productions, 2009.
- Moore, Alan, J.H. Williams, and Mick Gray. *Promethea*. Promethea. Edited by AGC. 5 vols. Vol. 2, United Kingdom: Vertigo, 2002.
- . *Promethea*. Promethea. Edited by AGC. 5 vols. Vol. 5, United Kingdom: Vertigo, 2003.
- Moore, Gordon E. "Cramming More Components onto Integrated Circuits." *Electronics* 38, no. 8 (19 de abril de 1965 1967).
- Morales, Lino García-. "Refectum Dé-Coll/Age De Wolf Vostell Un Caso De Estudio." In *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, edited by Américo Castilla. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015.
- Morera, Carlota Santabábara. "Heinz Althöfer, the Beginning of the Theory of Conservation of Contemporary Art." *E-rph: Revista electrónica de Patrimonio Histórico* X, no. 18 (2016): 52-69.
- Murray, Gilbert. *Euripides Y Su Época*. Translated by Alfonso Reyes. México. Edited by Fondo de Cultura Económica. Fondo de Cultura Económica 1951.
- "Museo Reina Sofía: Conservación De Arte Contemporáneo 15a Jornada." edited by Museo Nacional Reina Sofía. España.: Museo Nacional Reina Sofía, 2014.
- Nakazawa, Kazuhide. "Silent Hill 3." In *Silent Hill*, edited by Team Silent. Japón: KCET, 2003.
- Nemesis. "Megald Dumping Project." <http://gendev.spritesmind.net/forum/viewtopic.php?f=17&t=1647&start=60>.
- Noé, Luis Felipe, Leandro Katz, Monica Girón, and Eduardo Stupía. "La Perdurabilidad De Las Obras Al Acecho. Los Arnstas Nenen La Palabra." In *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, edited by Américo Castilla. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015.
- Okamoto, Yoshiki. "Software Glitches." In *Street Fighter II: An Oral History.*, edited by Matt Leone. United States of América: Polygon, 2014.
- . "Street Fighter II: The World Warrior." In *Street Fighter*, edited by Akira Nishitani and Akira Yasuda. Japón: Capcom, 1991.
- Organisation, World Intellectual Property. "Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works." París, Francia., 1886.
- Owaku, Hiroyuki, and Takayoshi Sato. "Silent Hill 2." In *Silent Hill*, edited by Masashi Tsuboyama. Japón: Konami, 2001.
- Padilla, Luis. "Como Se Gana La Vida: Subarrendando Maquinitas." By Romano Ponce-Díaz. *Investigación Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura*.(2018).

- Pagliarugo, Emil. "Fallout 3." In *Fallout*, edited by Todd Howard. United States of America: Bethesda Softworks, 2008.
- Palahniuk, Chuck. *El Club De La Pelea*. México: Random House Mondadori, 2011.
- Pangabo, Paul. *Artificial Intelligence and Cybernetics*. Course Id Management 265 . George Washington University: Department of Management Science, 1990.
- Pangaro, Paul. "'Cybernetics as Phoenix: Why Ashes, What New Life?'" In *Cybernetics: State of the Art*, ." In *Con-Versations*, edited by Liss C. Werner. Berlin, Alemania: TU Berlin, 2017.
- Paphides, Pete. "Bone Music: The Soviet Bootleg Records Pressed on X-Rays-." *The Guardian*, 29 de enero de 2015 2015.
- Pardo, Rob, Jeff Kaplan, and Tom Chilton. *World of Warcraft*. Warcraft. Edited by Blizzard Entertainment. Irvine, California, United States: Blizzard Entertainment, 2004.
- Parkin, Simon. *Death by Video Game: Tales of Obsession from the Virtual Frontline*. United States of America: Serpent's Tail, 2015.
- Parlett, David. "The Chinese Leaf Game: Did the Chinese Really Invent Card Games?." In *Historic Card Games Described by David Parlett*. United Kingdom: Oxford University Press, 2017.
- . *Oxford Guide to Card Games*. Edited by Oxford University Press. United Kingdom: Oxford University Press, 1991.
- Peláez, Rodolfo. "El Acerco Fílmico: Preservación De La Imagen Documental." By Ivan Trujillo. *Estudios Cinematográficos*, no. 24 (2004).
- Peone, Vincent, and Josh Ruben. *Adam Ruins Everything - Why People Think Video Games Are Just for Boys*. Adam Ruins Everything. United States of America: TruTV, 2015.
- Pérez, Blanca Estela López. "Dimensiones Narrativas E Imaginarios Paralas Imágenes De Los Mmorp (Massive Multiplayer Online Rol-Playing Games) ", Universidad Autónoma Metropolitana, 2013.
- Piccione, Peter A. "In Search of the Meaning of Senet." *Archeology* 33, no. 4 (1980): 55-58.
- Pink, Sarah. *Doing Visual Ethnography*. 3rd ed. London, United Kingdom: SAGE Publications Ltd, 2013.
- Pitol, Sergio. "Invitación a La Lectura.". In *Corazón De Las Tinieblas*. México: Penguin Random House Grupo Editorial, 2013.
- Plunkett, Luke. "Soviet-Era Arcade Museum Opens in Russia." In *Kotaku*, edited by Stephen Totilo. United States of America: Gizmodo Media Group, 2009.
- Pollock, Jackson. "Going West." United States of America, 1935.
- Ponce-Díaz, Romano. "Del Olvido a La Inexistencia. La Fragilidad Del Vestigio De Las Comunidades Digitales De Los Videojuegos Multijugador Masivos De Rol En Línea En Servidores Emulados." In *Seminario Temático: Antropología del Arte.*, edited by Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura. Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara., 2015.
- . "[El Artefacto] Ergonarrativas Y La Construcción Ficcional a Partir De Lo Ausente." Tesis de Maestría, Universidad Autónoma del Estado de México, 2013.
- . "El Ser Y Estar Ahí: Metempsicosis, Dasein, Erlebnis Y Videojuegos." Chap. 1 In *Estudios Del Abordaje Multidisciplinario Del Arte.*, edited by Tarik Torres, 55-70. México.: Ediciones Eon., 2016.

- . "[Entropía]." In *[Entropía Webcomic]*, edited by independiente. México, 2010.
- Ponce-Díaz, Romano, and Jorge Arturo Chamorro. "Emulación V. Desaparición: Agrippa [a Book of the Dead] + Preservación Del Relato." In *Aproximaciones Interpretativas Multidisciplinarias En Torno Al Arte Y La Cultura.*, edited by Universidad de Aguascalientes. Aguascalientes México.: Universidad de Aguascalientes., 2017.
- Portnow, James. "Narrative Mechanics - How Missile Command Tells a Story - Extra Credits." Digital, *Extra Credits* (2012): 4:59. <https://www.youtube.com/watch?v=22HoViH4vOU>.
- Prieto, Carlos. "Las Músicas Prohibidas Del Siglo Xx." *Letras Libres*, 2013.
- Project, The UC Santa Barbara Transcriptions. "The Agrippa Files." The UC Santa Barbara Transcriptions Project, <http://agrippa.english.ucsb.edu/category/copyright>.
- Pushkin, Alexander. *Festin Durante La Peste*. Mexico: FCE, 1830.
- Rabadán Villalpando, María Eugenia. "Seminario Temático: Metodologías De Estudio Del Arte." *Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura*. (2017).
- . "La Estructura De Las Revoluciones Científicas Según Thomas Kuhn En El Análisis De La Historia Del Arte." *Arbor* 193, no. 783 (2017).
- Ranciere, Jacques. *Le Spectateur Émancipé*. [in Español] [El espectador emancipado.]. Translated by Ariel Dilon. 3rd ed. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Manantial., 2008.
- Redacción. "El Mundo Del Descuido." *La Nación*, Domingo 14 de junio de 1998 1998.
- report. "Fox Film Storage Fire." *Quarterly of the National Fire Protection Agency*, 1937, 136–42.
- Reyburn, Scott. "Las Preguntas Después De La Autodestrucción Del Banský." *The New York Times*. (9 de octubre de 2018 2018).
- Robles, Xavier. "Rescate Patrimonial Cinematográfico." In *Conservación Y Legislación (Cuaderno De Estudios Cinematográficos #11)*, edited by Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 9-21. México: Universidad Nacional Autónoma de México., 2016.
- Rolfe, James. *Who Is the Lantern Man in Phantom of the Opera?* United States of America: Cinemasacre, 2017.
- Rooke, Frank, and James Waters. "Condemned: Criminal Origins." In *Condemned*, edited by Frank Rooke. United States of America: Sega, 2005.
- Rosehammer, Templar. "Re: Agrippa." <https://www.youtube.com/watch?v=J9s3HIsWZyc&t=11s>.
- Rothenberg, Jeff. *Avoiding Technological Quicksand: Finding a Viable Technical Foundation for Digital Preservation*. United States of America: Council on Library and Information Resources, 1999.
- . "Echoes of Art: Emulation as a Preservation Strategy." In *MAGIC BULLET OR SHOT IN THE DARK: EMULATION AS PRESERVATION STRATEGY*, edited by Solomon R. Guggenheim Museum. Solomon R. Guggenheim Museum, New York City: Solomon R. Guggenheim Museum, 2004.
- Rubin, Bruce Joel. "Jacob's Ladder." edited by Adrian Lyne. United States of America, 1990.
- Rublev, Andrei. "La Trinidad." Old Katholikon of the Trinity Lavra, 1411 / 1425.
- Rulfo, Juan. *Pedro Paramo*. XIII ed. México: Fondo de Cultura Económica 1975.

- Sábato, Ernesto. *Abaddón El Exterminador*. Buenos Aires, Argentina: De Bolsillo, 2014.
- . *Antes Del Fin*. Buenos Aires, Argentina: Planeta 2003.
- . *Sobre Héroes Y Tumbas*. Buenos Aires, Argentina: De Bolsillo, 2003.
- Saganogo, Brahiman. *Elementos Textuales En "Crónica De Una Muerte Anunciada", De Gabriel García Marquez*. Edited by Universidad de Guadalajara. México: Universidad de Guadalajara., 2010.
- Sallis, James. *Drive*. United States of America: Mariner Books, 2006.
- Santos, Silvina Ferreira dos. "Psicoanalistas Pensando Lo Virtual: ¿Final Del Juego? ." Paper presented at the Ciclo Científico 2017: Vigencia y eficacia del psicoanálisis: desafíos actuales, Argentina, 2017.
- Sarlo, Beatriz. "Escenas De La Vida Posmoderna." In *Intelectuales, Arte Y Videocultura En La Argentina*. Buenos Aires, Argentina.: Ariel, 1994.
- Schleiner, Anne-Marie. "Half Wife." A reflection on the player's constrained freedom of movement in game space. Singapur: Anne-Marie Schleiner, 2009.
- . "Ps2 Diaries." A machinima video by Anne-Marie Schleiner. A trip down memory lane told with five Playstation 2 games, drawn loosely from Schleiner's childhood and teen years growing up in California. United States of America: Anne-Marie Schleiner, 2005.
- Schreier, Jason. *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*. United States of America: Harper Paperbacks, 2017.
- . "An Updated List of Studios Ea Has Bought and Then Shut Down." *Kotaku*, 2015.
- Scruton, Roger. *La Experiencia Estetica: Ensayos Sobre La Filosofía Del Arte Y La Cultura*. Translated by Cristina Múgica Rodríguez. Edited by Fondo de Cultura Económica. México: Fondo de Cultura Económica., 2014.
- Serrano, Edgard. "Sobre La Trama De Mulaka." In *Mulaka - the Game*, edited by Lienzo-Mx. México: Lienzo-Mx, 2017.
- Servín, Enrique. "Mitología Tarahumara.". In *Mulaka - the Game*, edited by Lienzo-Mx. México: Lienzo-Mx, 2017.
- Shelley, Mary. *The Last Man*. United Kingdom: Henry Colburn, 1826.
- . *The Modern Prometheus*. United Kingdom: Lackington, Hughes, Mavor & Jones, 1818.
- Sheridan, Dan. *Sega Central | Valkyria Chronicles Remastered Europa Edition Unboxing*. Sega Central. United Kingdom: Sega, 2016.
- Slonin, Marc. *La Literatura Rusa*. Translated by Emma Susana Speratti. Edited by Fondo de Cultura Económica. México: Fondo de Cultura Económica. , 2014.
- Stoklasa, Mike, and Jay Bauman. *Best of the Worst: The Star Wars Holiday Special (for Real), Best of the worst*. Milwaukee, United States of America: Redlettermedia, 2013. Videodigital.
- Straley, Bruce, and Neil Druckmann. "The Last of Us." edited by Neil Druckmann. United States of America: Sony Computer Entertainment, 2013.
- Stringari, Carol. "Cambio De Percepciones En La Conservación.". In *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, edited by Américo Castilla. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015.

- Strugatskiy, Arkadiy, Boris Strugatskiy, and Andrey Tarkovski. "Stalker." edited by Andrey Tarkovski. Unión Soviética: Mosfilm, 1979.
- Strugatsky, Arkady, and Boris Strugatsky. *Picnic Junto Al Camino*. Translated by Miquel Barceló. Stalker. Argentina: Nova, 2001. Novela.
- Stuart, Keith. "Uk Gamers: More Women Play Games Than Men, Report Finds." *The Guardian*, 17 de septiembre de 2014 2014.
- Suits, Bernard. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. United States of America: Broadview Press, 2005.
- Summers, Montage. *The Vampire: His Kith and Kin*. United States of América.: Createspace Independent Pub, 2016.
- Susuki, Yu, and Seiichi Ishii. *Virtua Fighter*. Edited by Sega-AM2. Japón: Sega, 1993.
- Suzuki, Yu. "シエンム一章横須賀 ", edited by Keiji Okayasu and Yu Suzuki. Japón: Sega, 1999.
- Szczepaniak, John. "Forewords." In *Video Games You Will Never Play: Black and White*. Italia: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016.
- Tagle, Alberto. *Observaciones Acerca De La Conservación Del Arte Moderno Y Contemporáneo*. Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte. Edited by Américo Castilla. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015.
- Tarantino, Quentin. "Natural Born Killers." edited by Oliver Stone. United States of America, 1994.
- Tarkovski, Andrey. *Esculpir El Tiempo*. Translated by Miguel Bustos García. México: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM, 2016.
- . "Offret ", edited by Andrey Tarkovski. Italia: Svenska Filminstitutet (SFI), 1986.
- Tarkovski, Andrey, and Tonino Guerra. "Nostalgia." edited by Andrey Tarkovski. Italia: Rete 2 TV RAI, 1983.
- Tarkovski, Andrey, and Andrei Konchalovsky. "Andrey Rublev ", edited by Andrey Tarkovski, 3:25 hrs. URSS: Mosfilm, 1966.
- Tassi, Paul. "Ea Voted Worst Company in America, Again." *Forbes*, 2014.
- Team, MAMEdev. "Mame Documentation Release 0.194." In *MAME Documentation*. United States of America: MAMEdev Team, 2018.
- Templar. "Hacked & Cracked by -Templar- Rosehammer & Pseudophred." edited by General Population. unknow: unknow, 1992.
- Templar, Rosehammer, and Pseudophred. "The "Transmission" of Agrippa, Dec. 9, 1992, at the Americas Society." <https://www.youtube.com/watch?v=drPpUITypt4>
- .
- Terrones, Jorge. "Seminario Temático: Metodologías De Estudio Del Arte." *Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura*. (2017).
- . *Tres Sardinias En Un Plato E Ideas Nómadas. Arte Contemporáneo Y Octavio Paz*. Edited by Deseret. Aguascalientes, México: Universidad Autónoma de Aguascalientes., 2016.
- Thomas Hyde, and Victor Keats. "Chess, Its Origin: A Translation with Commentary of the Latin and Hebrew in Thomas Hyde's De Ludis Orientalibus." edited by Oxford Academia Publishers. United Kingdom: Oxford Academia Publishers,, 1694.

- Thomas, Leon. *Andrei Rublev - Sin, Belief and Reward*. Renegade Cut. Edited by Leon Thomas. Baltimore, United States.: Renegade Cut, 2017.
- Thompson, Hunter S. "Hunter S. Thompson on Outlaws." By WFMT-FM. *WFMT-FM* (1967).
- . *Miedo Y Asco En Las Vegas*. México: Anagrama, 2003.
- Tommaso-Marineti, Filippo. *Manifestos Y Textos Futuristas*. Italia: Mondadori, 1968.
- Toyama, Keiichiro. "Silent Hill (サイレントヒル Sairento Hiru)." In *Silent Hill*, edited by Keiichiro Toyama. Japón: Konami, 1999.
- Twin-Perfect. "The Real Silent Hill Experience." In *The Real Silent Hill Experience*, Serie de Videos que busca una interpretación y unificación del mito de Silent Hill en todas sus representaciones transmedia., 2010.
- Urbina, Artemio. "Arcade.Mx." México: Artemio Urbina, 2018.
- . "Arcades.Mx Preservación Del Arcade En México." By Fernando Salinas. *Noticias 22* (2018).
- . "Como Reinsertar Llaves Para Revivir Cps2 Suicidas - Arcade Hacker." Arcades.mx, <https://www.youtube.com/watch?v=YSiPd8z4fes>.
- . "Haciendo Dumps De Pcb's Para Documentación Y Uso En M.A.M.E." Arcades.mx, <https://www.youtube.com/watch?v=6Ej4mymMWPw>.
- . *Licencias De Videojuegos a Través De La Historia Y Su Estado Actual* México: ESIME Zacatenco, 2017.
- . "Phoenix." <http://junkerhq.net/about-sp.html>.
- Urbina, Artemio, and David Zuratz. "Ciclo De Preservación De Videojuegos Devhr 2017." By Romano Ponce-Díaz. *DEVHR 2017* (26 de junio 2017 2017).
- . Videoconferencia, 26 de junio 2017.
- Vanrell-Vellosino, Arianne. "Estrategias Para La Conservación De Instalaciones De Arte Y Obras Complejas." In *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, edited by Américo Castilla. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015.
- Vega, Omar Antonio. "Efectos Colaterales De La Obsolescencia Tecnológica." *Revista Facultad de Ingeniería* 21, no. 32 (Enero de 2012 2012): 55-62.
- Venegas-Ramos, Alberto. *Chris Crawford Y El Origen De La Estrategia Para Ordenador*. España: Presura, 2017.
- Ventura, Abida. "30 Años Del Siniestro En La Cineteca Nacional, Un Incendio De Película." *El Universal*, 25 de marzo del 2012 2012.
- Vidal, Juan Carlos. "Seminario Metodológico En Semiótica." Morelia, Michoacán México: Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultural, 2015.
- Vidaurre-Arenas, Carmen V. "Las Artes Narrativas Visuales Y Las Nuevas Tecnologías." México: Universidad de Guadalajara., 2013.
- Virtual6502.org. "Virtual Transistor-Level Simulation." Virtual Transistor-Level Simulation, <http://visual6502.org/welcome.html>.
- Vries, Denise de, and Craig Harrington. "Recovery of Heritage Software Stored on Magnetic Tape for Commodore Microcomputers." *International Journal of Digital Curation* 11, no. 2 (2016): 76-86.

- Walsh, Joseph. "William Gibson Talks Cyberpunk, Cyberspace, and His Experiences in Hollywood." In *Vice*, edited by Vice UK. United Kingdom, 2014.
- Wang, Robert. *The Qabalistic Tarot: A Textbook of Mystical Philosophy*. United States of America: Marcus Aurelius Press, 2004.
- Warman, Peter. "2018 Global Games Market Report. Trends, Insights, and Projections toward 2021." In *Newzoo Global Games Market Report.*, edited by Newzoo. Amsterdam, The Netherlands: Newzoo, 2018.
- warportal.com. "Ragnarok Online: Classes and Skills." In *Playragnarok.com*, edited by warportal, Web hipermedia que describe detalladamente las clases y sus características de Ragnarök Online., 2014.
- Warthon, Glenn. "Conservación Del Arte Creado Con Computadoras En El Moma." In *Arte Contemporáneo En Sala De Guardia: Dilemas Y Sistemas Para La Conservación De Las Obras De Arte*, edited by Américo Castilla. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Teseo, 2015.
- Weidman, George. *How Telltale Went Broke*. United States of America: Super Bunnyhop, 2018.
- Weiner, Norbert. *Cybernetics: Or the Control and Communication in the Animal and the Machine*. 2nd ed. United States of America: MIT Press, 1965. Ensayo.
- Williams, Roberta. "Roberta Williams." By Phillip Jong. *Adventure Classic Gaming*. (16 de julio de 2006. 2006).
- Williams, Roberta, and Ken Williams. *Mystery House*. United States of America.: Sierra Online, 1980.
- Wittbecker, Scott, and Liam Collins. "Xcom: Enemy Unknown." edited by Jake Solomon and Ananda Gupta. United States of America: 2k Games, 2012.
- Wyeth, Andrew. "Christina's World." Museum of Modern Art, New York City, United States of America 1948.
- Zavala, Lauro. *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. 3rd ed. Toluca, Estado de México, México: Universidad Autónoma del Estado de México, 2006.
- Zimonja, Karla, Kate Craig, and Emily Carroll. *Gone Home* edited by Steve Gaynor. Portland, Oregon, United States of America: The Fullbright Company, 2013.